

SAMSUNG

Touchboards

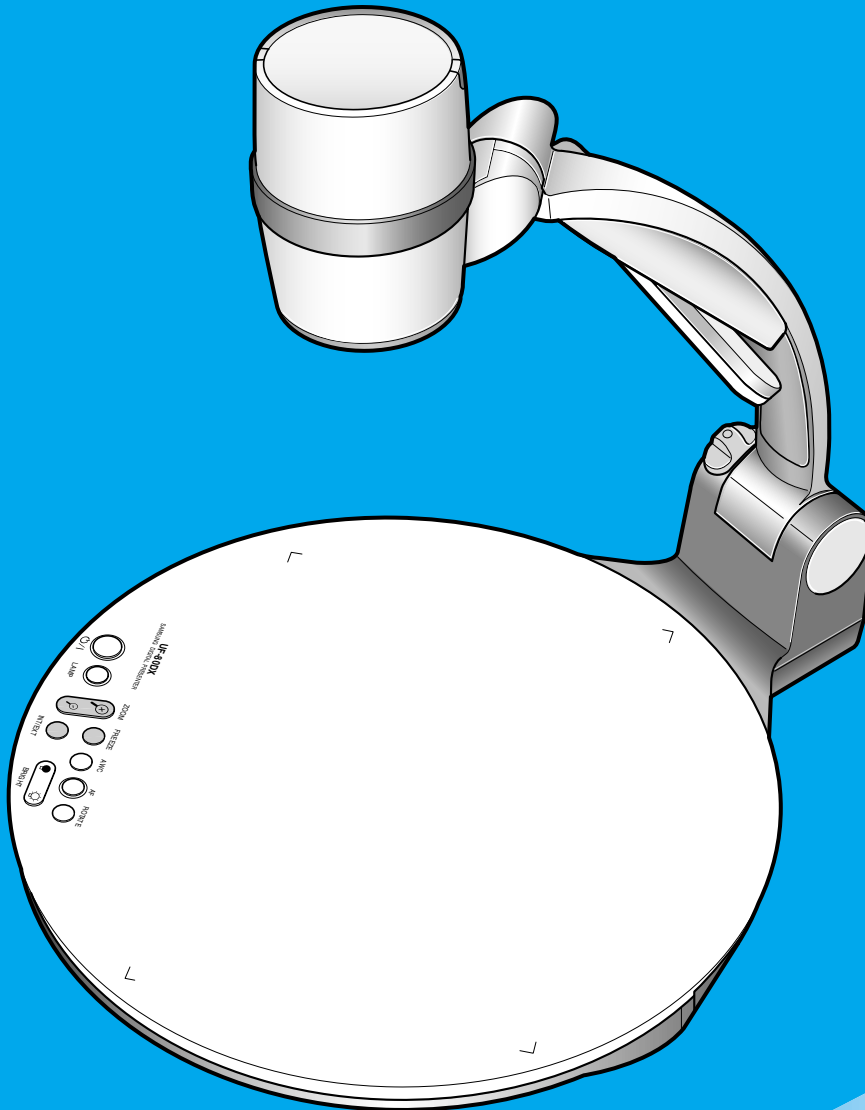
205 Westwood Ave, Long Branch, NJ 07740
Phone: 866-94 BOARDS (26273) / (732)-222-1511
Fax: (732)-222-7088 | E-mail: sales@touchboards.com

ENGLISH

English

French

German



Italian

Spanish

日本語

HIGH RESOLUTION DIGITAL PRESENTER

USER'S MANUAL

UF-80DX/ST

Before attempting to operate this product, Please read the instructions carefully.

www.samsungpresenter.com

www.touchboards.com 205 Westwood Ave. Long Branch, NJ 07740 1-866-942-6273 Sales@touchboards.com

Special features

- Thank you for purchasing this product.
This product is a high resolution digital presenter that can project all kinds of data on a PC monitor, or a projector with simple manipulations.

14X optical zoom lens and 3X digital zoom

By adopting 14X super optic angle zoom lens, it is possible to shoot all materials from the size of a 35mm film to A4 size.

Adopting 850,000 pixels CCD

By adopting 1/3 inch PS type CCD, the high resolution and the excellent color reappearance are realized.

Can control USB 2.0/1.1 and RS-232C

Especially by using USB, it is possible to view or store the real time image in a PC and control the functions in a moment. Also it is possible to control the functions by using RS-232C port.

DVI port imbedded

By adopting DVI(Digital Video Interactive) output port UF-80 presents vivid and noise-less images.

Remote controller is a standard feature

Remote controller is supplied as a standard feature for the product so that it can be manipulated from a distance. Thus it is very convenient during a conference.

Optional Lightbox

You can select the Lightbox as a option when you need to use a transparency films, slides.

Features

Various image control

Digital features on your Digital Presenter provide useful and various image controls including:

- Brightness and Red/Blue color control
- Image rotation
- Image save/recall
- Image freeze
- Image divide

Input source selection

You can quickly switch to your computer and the presenter with the INT/EXT button on the control panel or on the remote controller.

Custom user settings

To avoid from any interruption of presentation to reset the digital presenter, you can preset up to 4 customized settings in the memory and simply recall it during the presentation.

Support to GUI menu system

UF-80 supports GUI menu system to control various functions of digital presenter with mouse operation.

English

French

German

Features

Italian

Spanish

日本語

Contents

Product features and structure

Safety precautions	5
Uses of digital presenter	6
Supplied accessories	7
Name and function of each part	8
Front side	8
Main control panel	10
Terminals at the back	11
On the remote controller	12

Operation methods

Set preparation	14
Connecting to output device	15
PC Monitor, Projector or DVI supporting device	15
Desktop computer	16
Computer	17
PS/2 Mouse	17
Using the presenter	18
To show the image received from external device	18
To project an object on the digital presenter	20
Adjusting your image	23
Adjusting your image with GUI	28
Image section	28
Digital section	31
Miscellaneous section	35
Exit section	37
Changing your image with Draw	38

Before requesting service

Storage	41
Trouble shooting	43
Fuse and Battery replacement	44
Specifications	45

Safety precautions

Follow these safety instructions when setting up and using your Digital Presenter:

1. Do not place the presenter on an unstable cart, stand, or table.
2. Do not use the presenter near water or sources of heat.
3. Use the type of power source indicated on the presenter. If you are not sure of the power available, consult your dealer or power company.
4. Place the presenter near a wall outlet where the plug can be easily unplugged.
5. Take the following precautions for the plug. Failure to comply with these precautions could result in sparks or fire:
Do not insert the plug into an outlet with dust present. Insert the plug firmly into the outlet.
6. Do not overload wall outlets, extension cords, or integral convenience receptacles. This can cause fire or electric shock.
7. Do not place the presenter where the cord can be walked on. It may result in fraying or damage to the plug.
8. Unplug the presenter from the wall outlet before cleaning. Use a damp cloth for cleaning. Do not use liquid or aerosol cleaners.
9. Do not block the slots and openings in the presenter case. They provide ventilation and prevent the presenter from overheating. Do not put the presenter on a sofa, rug, or other soft surface or in a built-in installation, unless proper ventilation is provided.
10. Never push objects of any kind through cabinet slots. Never spill liquid of any kind into the presenter.
11. Except as specifically explained in this User's Manual, do not attempt to service this product yourself. Refer all servicing to qualified service personnel. Opening or removing covers may expose you to dangerous voltages and other hazards.
12. Unplug the presenter during lightning storms or when it will not be used for extended periods.
13. Do not place the presenter and remote controller on top of heat-producing equipment or in a heated place, such as a car.
14. Unplug the presenter from the wall outlet and refer servicing to qualified service personnel under the following conditions:
 - When the power cord or plug is damaged or frayed.
 - If liquid has been spilled into the presenter, or it has been exposed to rain or water.
 - If it does not operate normally when you follow the operating instructions, or if it exhibits a distinct change in performance, indicating a need for service.
 - If it has been dropped or the cabinet has been damaged.

FCC Compliance Statement

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

English

French

German

Safety precautions

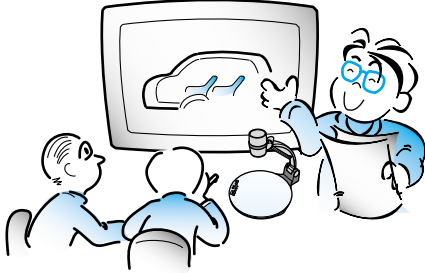
Italian

Spanish

日本語

Uses of digital presenter

Conference



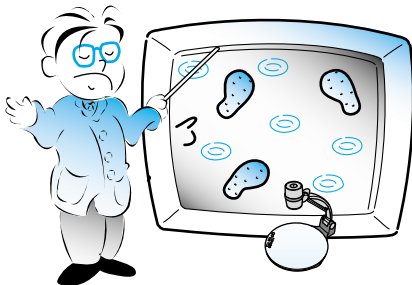
Detailed information in a report, form, table, etc. as well as a three dimensional object, such as a model, can be projected on a screen clearly that all the participants can focus on the same topic during a conference. Thus it is very helpful for an effective progress of a conference.

Education



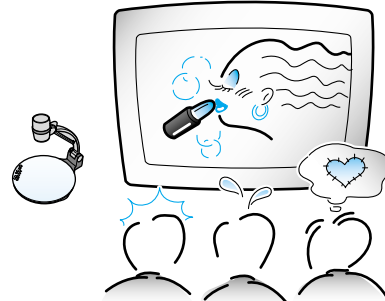
It can be used as an audiovisual tool for printed materials, such as text books, as well as audiovisual materials, educational materials, and especially for students' art works.

Medicine and science areas



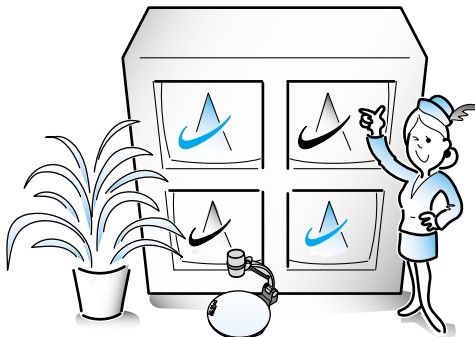
It is possible to present various visual data including slides and X-ray film etc. at a medical conference or a doctors' association in the order of file.

Advertisement and design areas



It is useful in design area where visualization is necessary. It is possible to project catalogs and slides, thus the effect of a job can be checked easily.

Demonstration or exhibition



By connecting to a large projector, it can produce dynamic images at a new product demonstration, an exhibition, or an event.

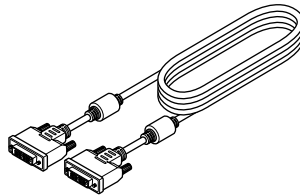
Supplied accessories

■ When you unpack your Digital Presenter, make sure that you have all these components.

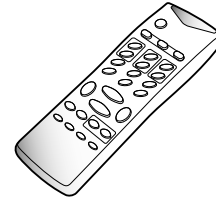
User's Manual



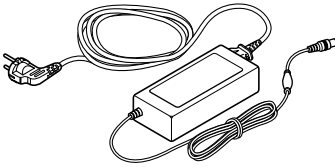
DVI cable



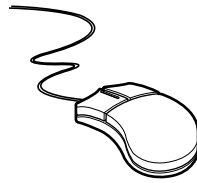
Remote controller



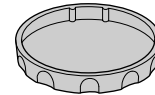
Power cable



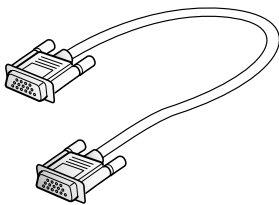
PS/2 Mouse



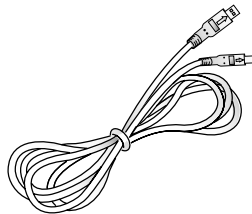
Lens cap



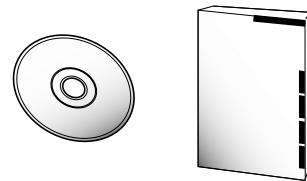
PC Monitor cable



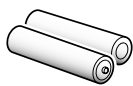
USB Cable



UF-80 program

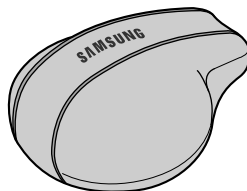


etc.

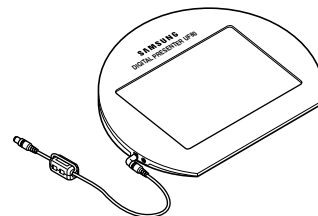


2 Batteries

Dust cover



Option



Lightbox

English

French

German

Supplied accessories

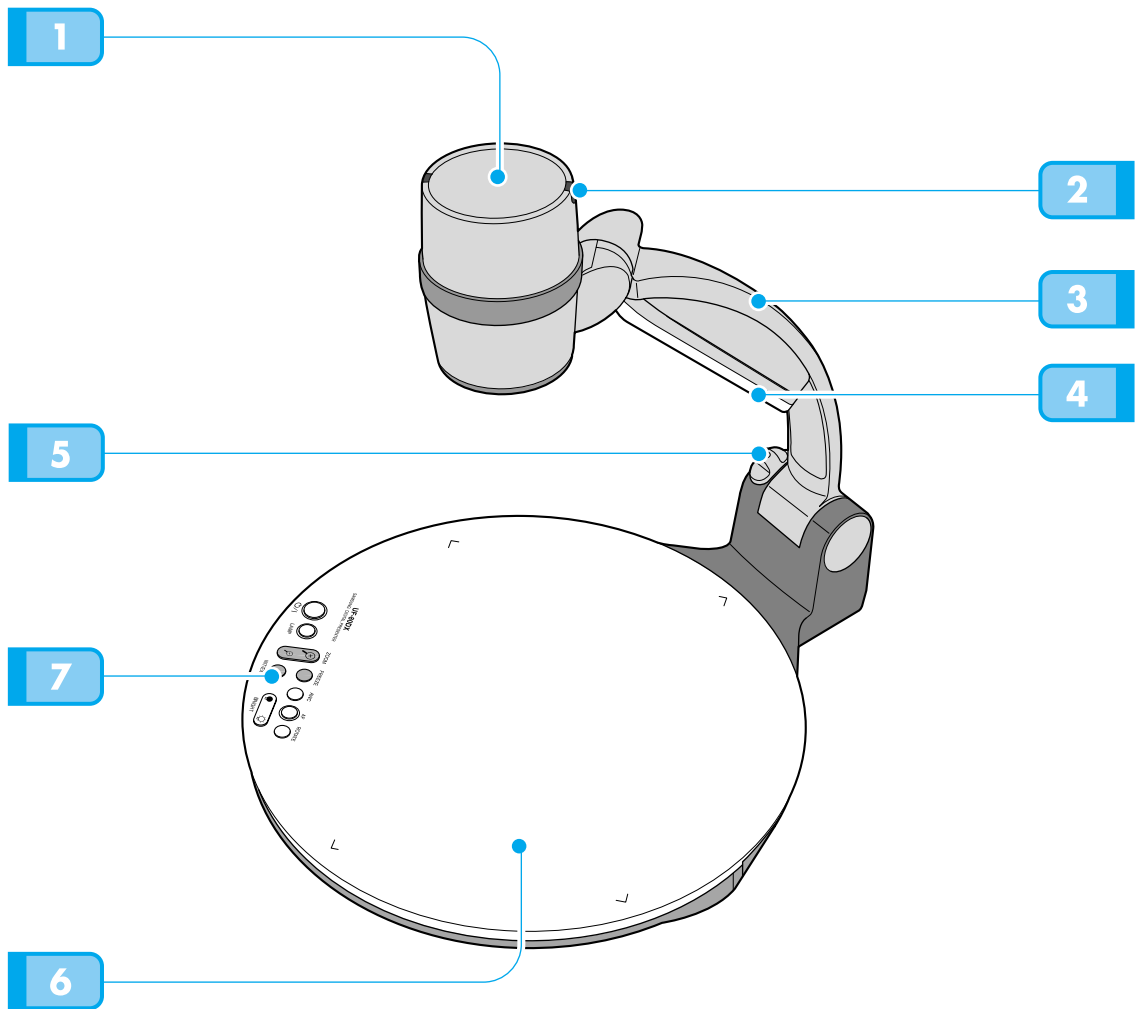
Italian

Spanish

日本語

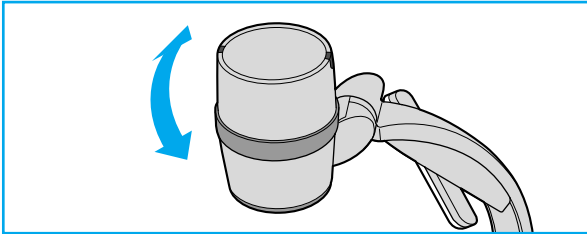
Name and function of each part

Front side



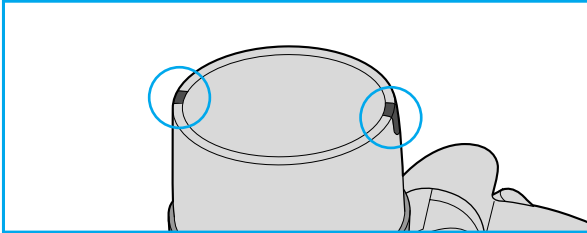
Name and function of each part

1

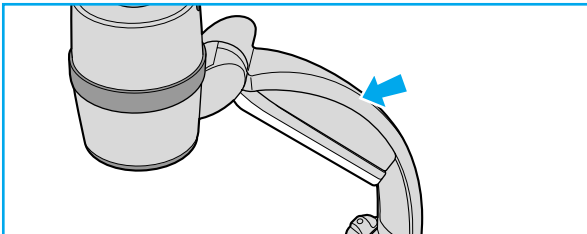
**Lens**

Can rotate to the front and back.

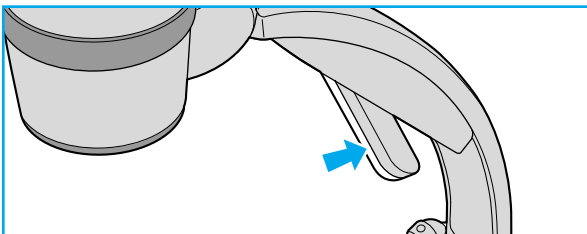
2

**IR Sensor**

3

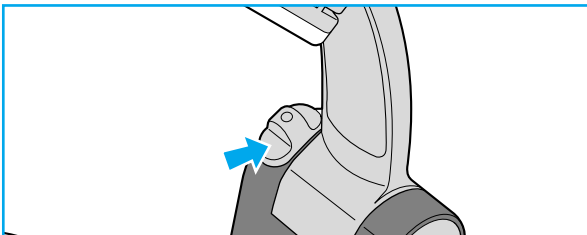
**Main support**

4

**Lamp unit**

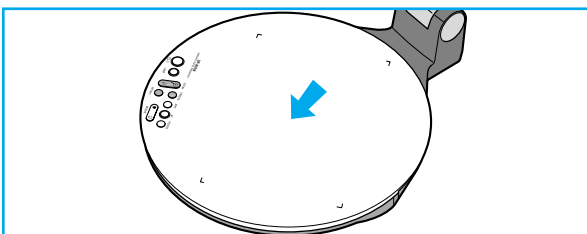
(Upper lamp)

5

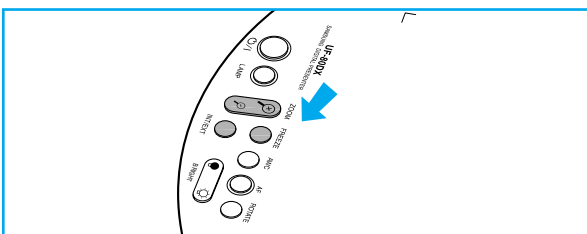
**Main lock button**

Press to move the main support.

6

**Document plate**Please set the paper fitted to the corners. (A4 size)
(Optional Lightbox)

7

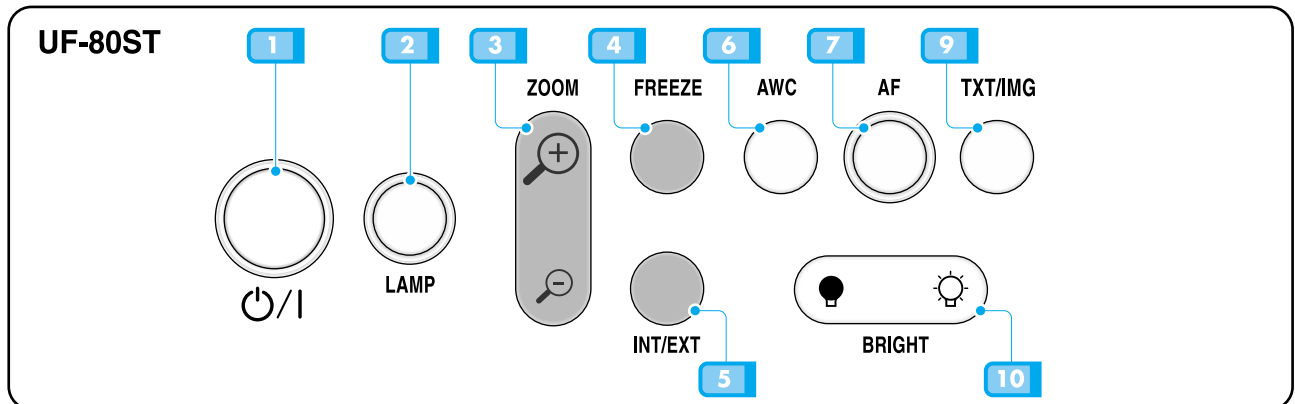
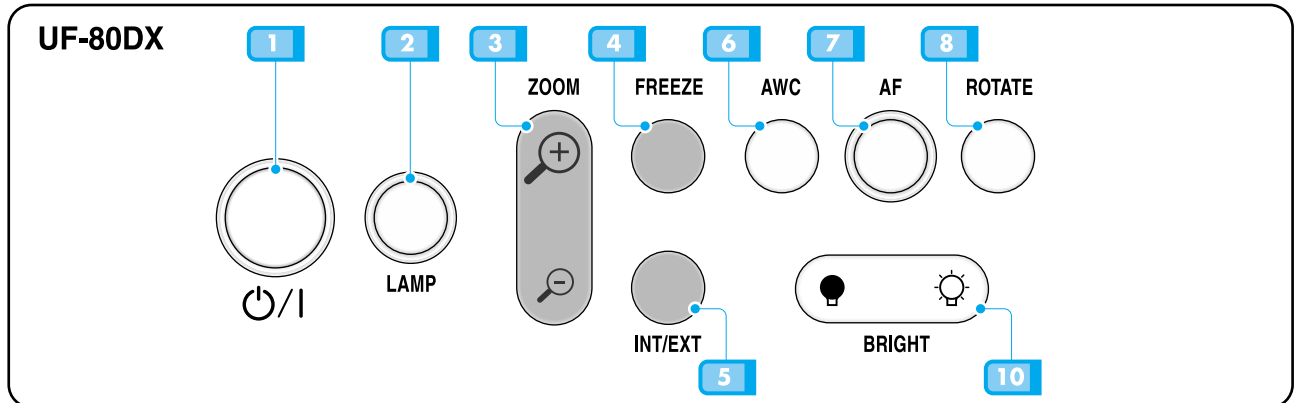
**Main control panel**

(See next page)

Name and function of each part

Main control panel

■ The buttons on the main control panel can be found in the remote controller. These buttons perform the same functions.

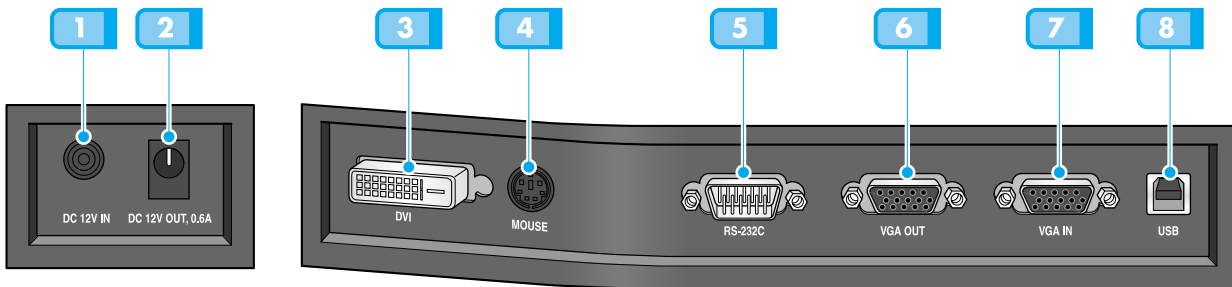


- 1 POWER**
Use this to turn the main power on or off.
- 2 LAMP**
Use this to turn the upper lamp on or off.
- 3 ZOOM**
Use this to control the size of an object projected on the screen.
- 4 FREEZE**
Use this to freeze the image.
- 5 INT / EXT**
Use this to select internal or external image
 INT: to view the image on this product.
 EXT: to view the VGA input from another device such as a PC monitor or a projector by connecting it to this product.
- 6 AWC**
Use this to control the color manually.
- 7 AF**
Use this adjust the focus manually.
- 8 ROTATE (FOR THE UF-80DX ONLY)**
Use this to rotate the image 90°, 180°, 270°.
- 9 TXT/IMG(FOR THE UF-80ST ONLY)**
Controls the sharpness of the output image.
Switches for TEXT mode or IMAGE mode.
- 10 BRIGHT**
Use this to control the brightness of the image.

Name and function of each part

Name and function of each part

Terminals at the back



1

POWER INPUT TERMINAL

Use this to connect the power cable. (DC12V)

2

LIGHTBOX POWER OUTPUT TERMINAL

When Lightbox is used you can connect the Lightbox cable to the INPUT terminal located next to the switch of the Lightbox.
DC 12V OUT, 0.6A

3

DVI OUTPUT

Connect this to the monitor or projector by supplied DVI cable.

4

MOUSE

Use this to connect PS/2 Mouse. (See page 17.)

5

RS-232C: COMPUTER CONNECTION TERMINAL

Use this to connect RS-232C cable.

6

VGA VIDEO OUTPUT

Connect this to the RGB input terminal of a PC monitor or a projector by supplied PC cable.

7

VGA VIDEO INPUT

Connect this to the VGA output terminal of another device by supplied PC cable.
When external input menu is selected, the image is shown through the VGA input terminal.

8

USB: COMPUTER CONNECTION TERMINAL

Use this to connect USB cable when transmitting image to a PC by USB port.

English

French

German

Name and function of each part

Italian

Spanish

日本語

Name and function of each part

On the remote controller

Name and function of each part



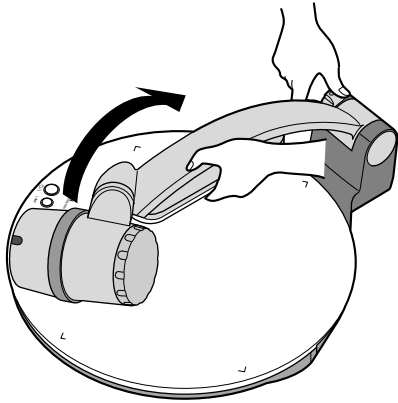


- 1 POWER**
Turns power on or off.
- 2 INT/EXT**
Allows to choose the signal inputs to be displayed.
- 3 TXT/IMG**
Controls the sharpness of the output image. Switches for TEXT mode or IMAGE mode.
- 4 LAMP**
Turns the upper lamp on or off.
- 5 FOCUS**
Allows to focus on an object.
F: Used to focus on an object which is in the far distance.
N: Used to focus on an object being close.
- 6 RED/BLUE/AWC**
Adjusts the image color.
R +/-: Adjusts the red color.
B +/-: Adjusts the blue color.
AWC: Adjusts color automatically.
- 7 AF**
Use this to adjust the focus automatically.
- 8 FREQ**
Switches to XGA 75Hz or 60Hz
- 9 FREEZE**
Keeps the current image on the screen.
- 10 3X3 MODE**
Switches to 3X3 Multi ON or 3X3 Multi OFF.

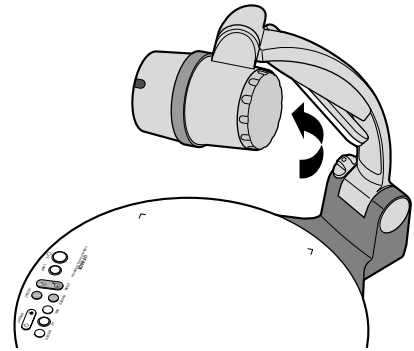
- 11 ROTATE (FOR THE UF-80DX ONLY)**
Use this to rotate the image by 90°, 180°, 270°, 0°.
- 12 WIDE/TELE**
 - Reduces the image size.
 - Enlarges the image size.
- 14 BRIGHT + / BRIGHT -**
 - Increases the brightness.
 - Decreases the brightness.
- 15 EXIT(FOR THE UF-80DX ONLY)**
Stops current function and returns to the normal mode.
- 16 PRESET**
 - SAVE:saves the customized user setting values.
 - ACTIVE:activates the preset user settings.
- 17 SAVE/RECALL (FOR THE UF-80DX ONLY)**
 - Saves the projected image into the memory of this unit.
 - Recalls the image from the memory.
- DIVIDE**
Divides the screen to show both the current image and the image recalled from the memory simultaneously on one screen.
- SHIFT**
Shifts the recalled image shown in the divided screen from the left to right to show the hidden portion of the image.

Set preparation

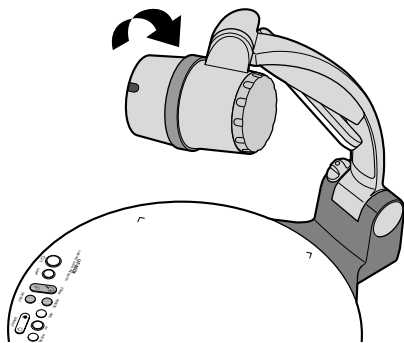
1 Press the main lock button and raise the main support



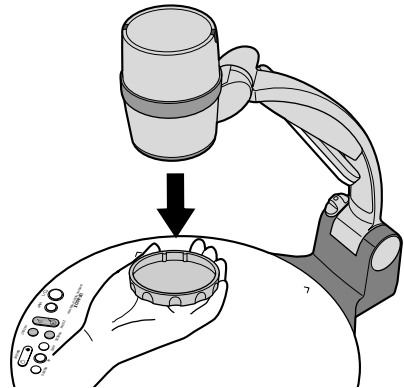
2 Turn the lamp unit until it is convenient for use (CCW 90°).



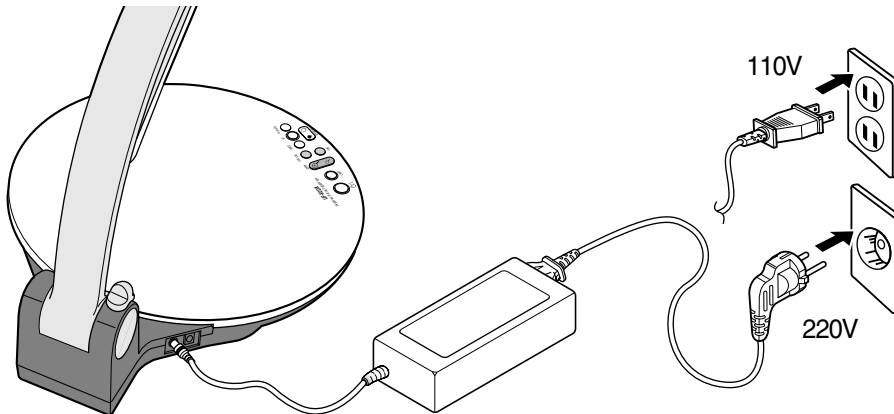
3 Turn the lens area to face downward.



4 Remove the lens cap.



5 Put the plug into the outlet.



Connecting to output device

English

French

German

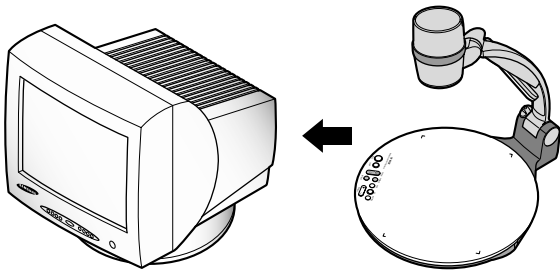
Connecting to output device

Italian

Spanish

日本語

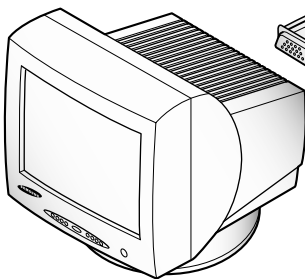
PC Monitor, Projector or DVI supporting devices



- Connect PC monitor, Projector and DVI supporting devices(Monitor or Projector)to this presenter to display the projected images using the PC monitor cable or DVI cable cancel this sentence.

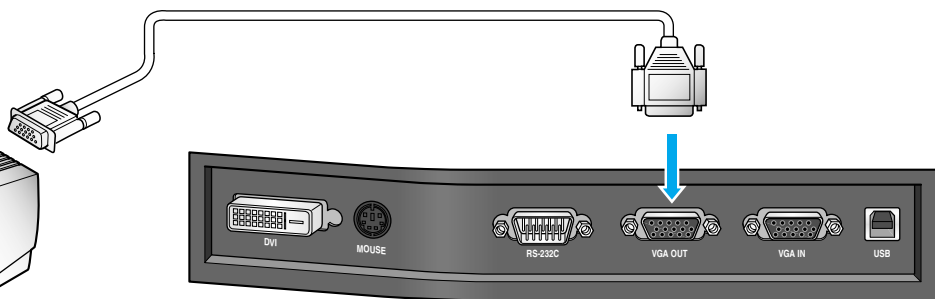
Connection

Connect to the
VGA input terminal



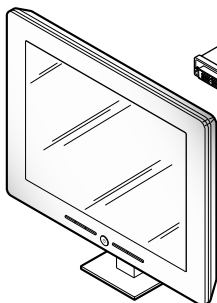
PC monitor, projector, etc

PC monitor cable



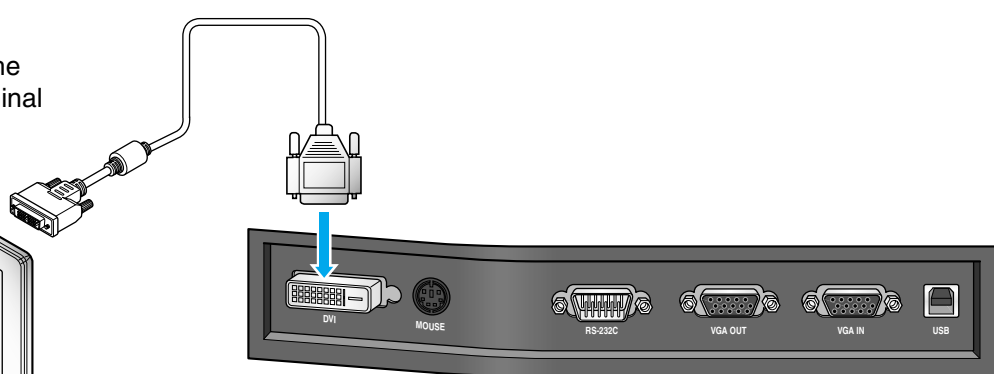
Digital Presenter

Connect to the
DVI input terminal



Monitor, projector, etc

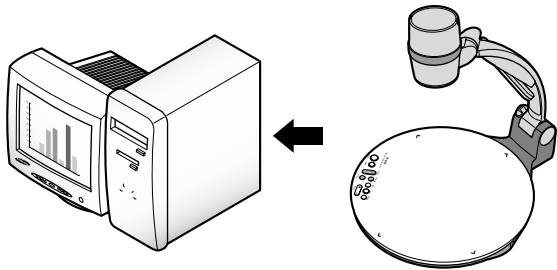
DVI cable



Digital Presenter

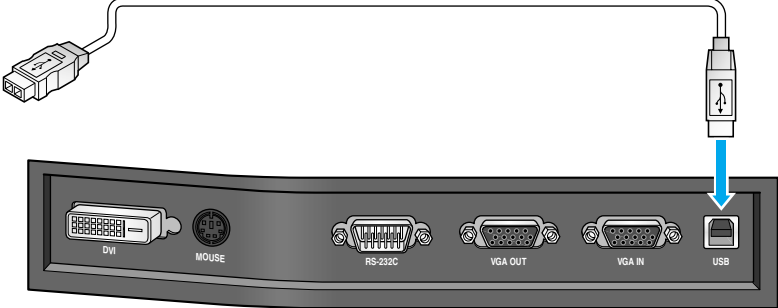
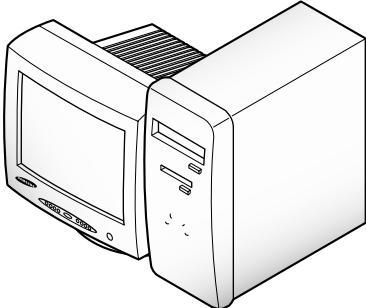
Connecting to output device

Desktop computer



- Connect a desktop PC and the presenter using USB cable and install the supplied program. You can see the projected image on the PC monitor and control the image using the program.
- RS-232C connection is available for advanced user. If you connect a PC with RS-232C cable, you should set up your PC and make your own program to control the projected image on PC. Ask your dealer for further details.

USB connection

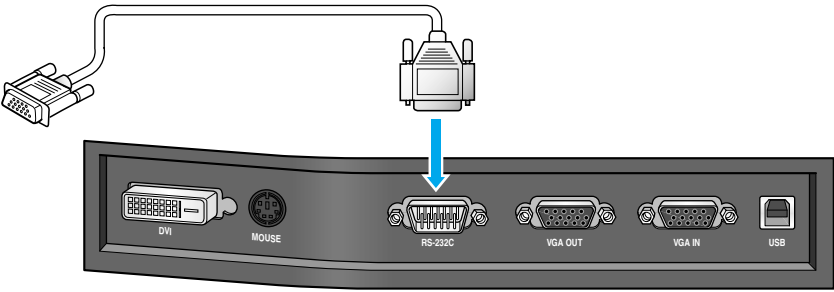
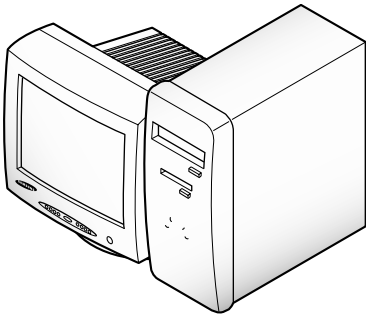


Connect to the USB port on your PC, then install the supplied UF-80 program.

Digital Presenter

CAUTION We recommend you to connect to USB port which is attached on computer main board. (It can make troubles in extended front-side USB port or USB hub without power in accordance with computers.) Be sure to use the USB cable shorter than 5.0 m.

RS-232C connection



Connect the cable to the RS-232C terminal on your PC.

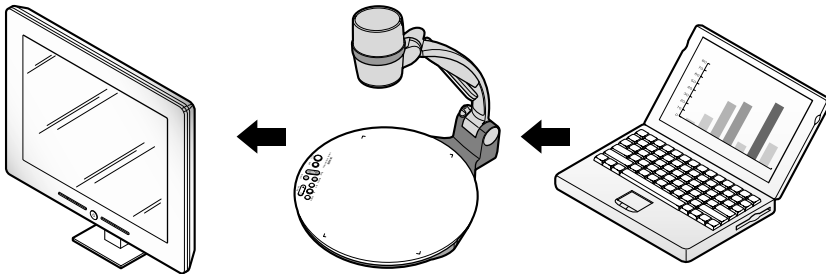
Digital Presenter

NOTE RS-232C cable is not provided with the presenter. You can obtain one from your computer dealer.

Connecting to output device

Connecting to output device

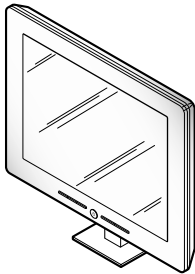
Computer



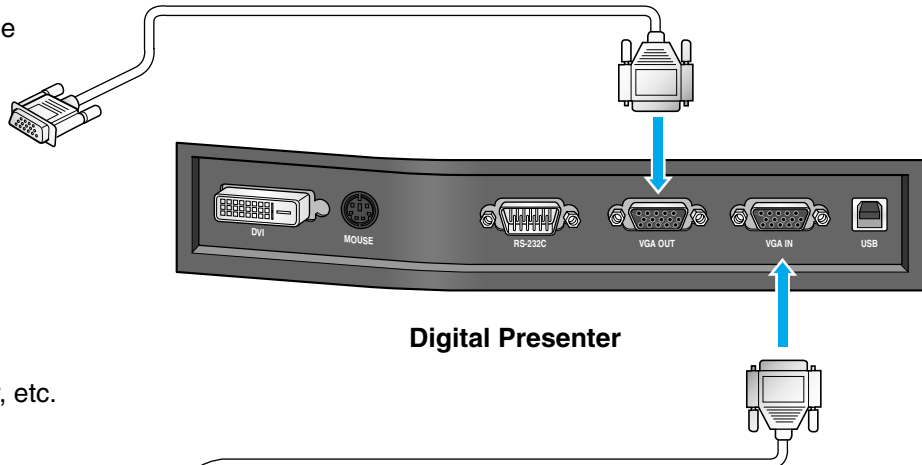
- If you connect computer through VGA IN port, you can receive video signal from the computer.

Connection

Connect the cable to the VGA input terminal



PC monitor, projector, etc.



Digital Presenter

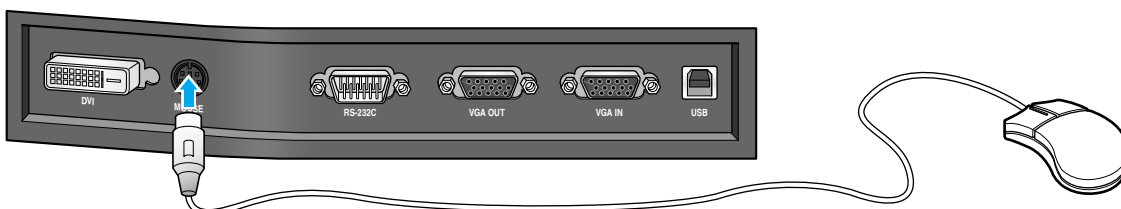


Connect the cable to VGA IN terminal using the VGA cable from the computer. VGA IN terminal is available.

Connect the cable to VGA port on the computer equipped with XGA, SXGA, UXGA graphic card.

PS/2 Mouse

- If you connect PS/2 mouse through MOUSE port, you can control various function of digital presenter. (See page 28.)

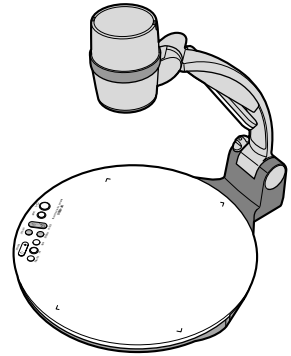


Using the presenter

To show the image received from external device

1

Set up your digital presenter properly.
(See page 14.)

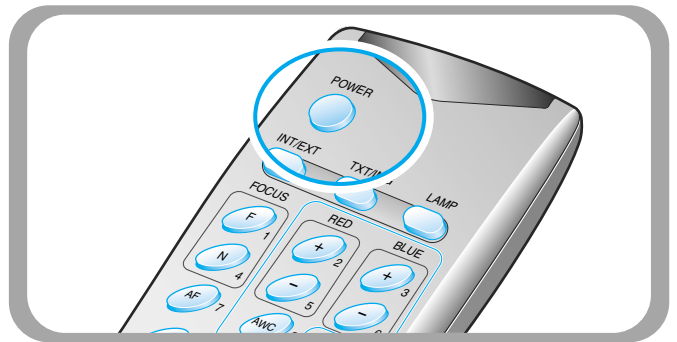
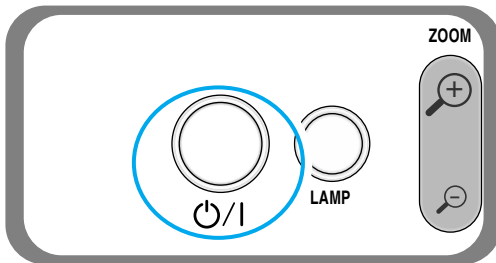


2

Connect the input device from which you want to receive the image and the output device in which you want to show the image.
(See pages 15 through 17.)

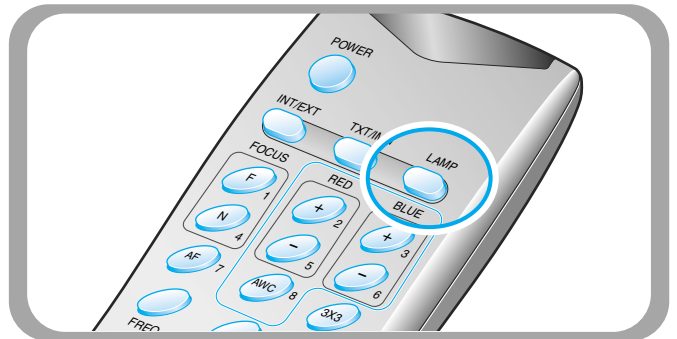
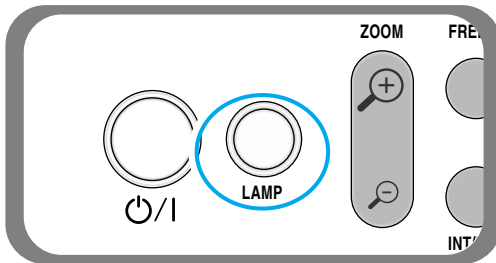
3

Turn the power of the input and output device on, and the digital presenter on.



NOTE

When the digital presenter is powered on, the upper lamp turns on, the upper lamp turns on. To turn off, press LAMP button of the presenter.



Using the presenter

English

French

German

Using the presenter

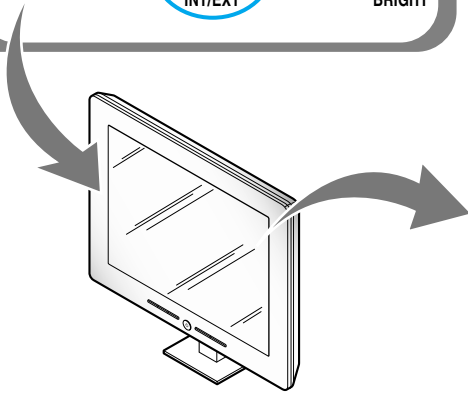
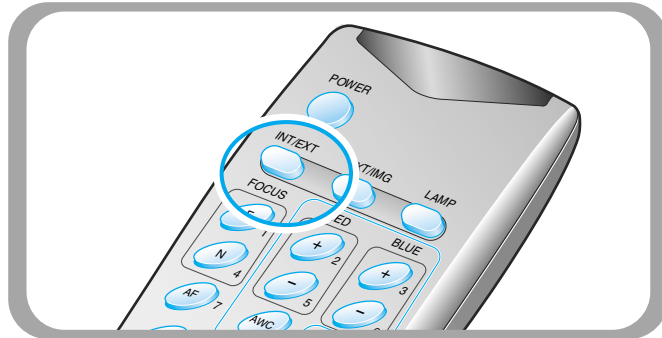
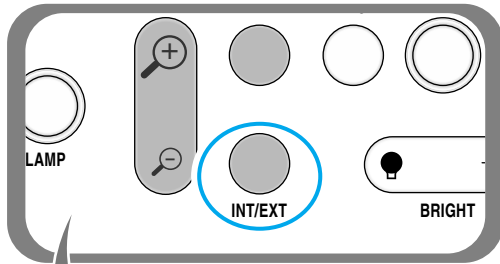
Italian

Spanish

日本語

4

Choose the video source with the **INT/EXT** button of the presenter.



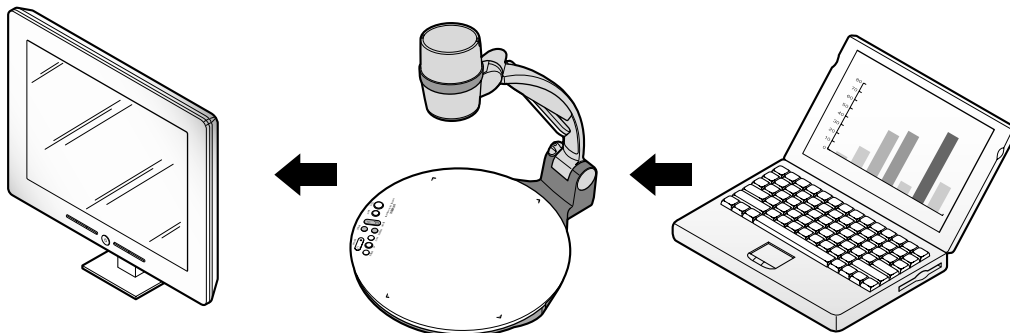
- Each time you press the button, the display shows EXT OUT, INT OUT
- **EXT OUT**
View the image from an external VGA output device through a PC monitor or a projector connected to the digital presenter.
- **INT OUT**
Choose this mode to show the image through the lens of the digital presenter.

NOTE

- If Blank Image is displayed, check if the external input device is connected properly.
- Although you select INT or EXT, the current status is not displayed.
- By DVI port you cannot receive the image from external device.

5

Open the image on the computer. Now you see the image through a PC monitor or a projector.

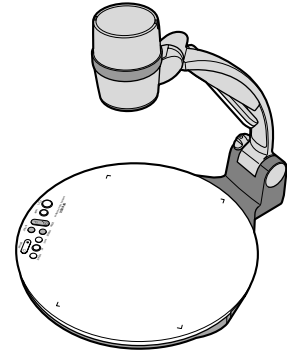


Using the presenter

To project an object on the digital presenter

1

Set up your digital presenter properly.
(See page 14.)

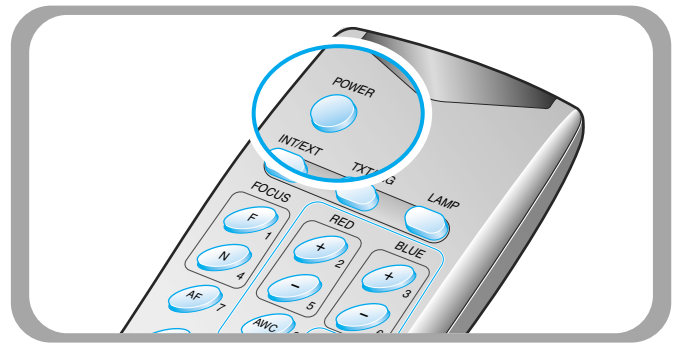
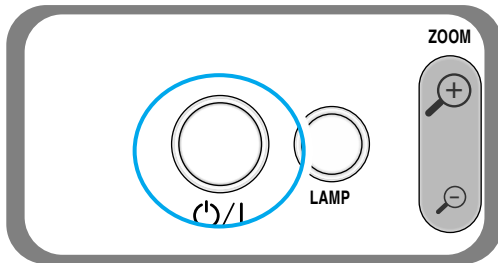


2

Connect the presenter to a PC monitor or projector to display the image.
(See page 15.)

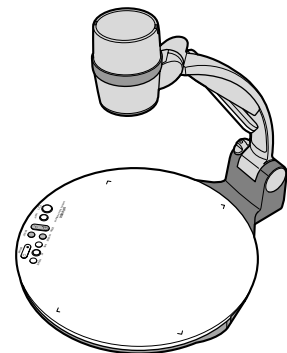
3

Turn the power of the output device and the digital presenter on.



4

Place the object on the Lightbox, and adjust the head to face the object.



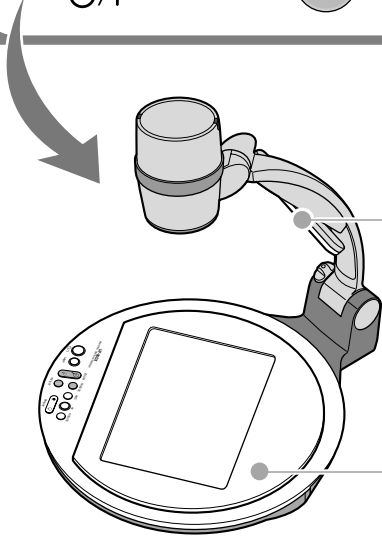
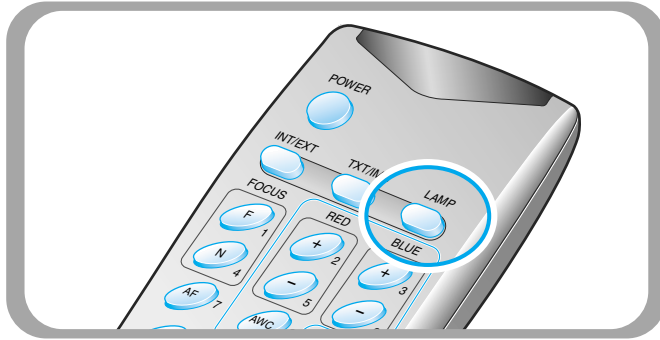
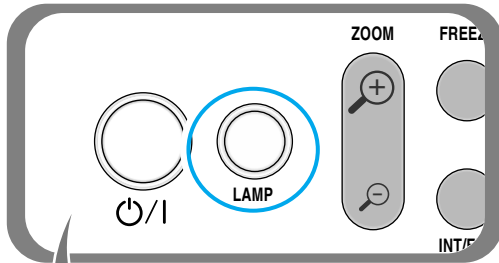
NOTE

If there is no image on the PC monitor or the projector, check if the cable is properly connected and press the INT/EXT button of the presenter to select the input mode to INT OUT.

Using the presenter

5

Each time you press the button, the lamp is on or off.



Upper lamp. Use the upper lamp to project paper document and other material, and use lightbox lamp to project transparency.

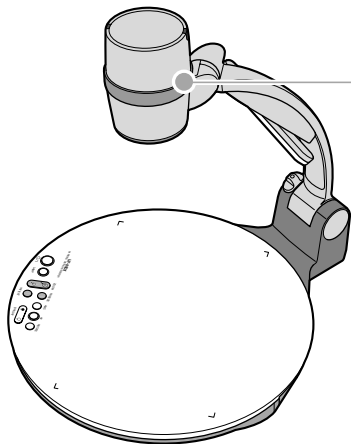
Lightbox. The Lightbox switch is located next to Lightbox power.

NOTE

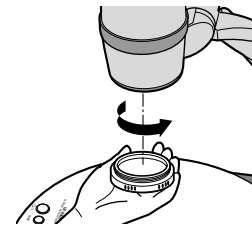
- It will take two minutes to project on the optimum brightness after turning on presenter. And then you can execute AWC button to adjust the color status.

6

Remove or attach the adapter lens according to the object.



Rotate the lens to remove or attach it.



- Remove the adaptor lens in the camera mode. (possible focal length: 0.7m ~ ∞)
- Attach the adaptor lens to view a material or a document or a film placed on the document plate. (possible focal length: 250mm ~ 325mm)
- Beyond the possible focal length mentioned above, it might be out of focus. So pay attention to the distance between the object and the lens.

English

French

German

Using the presenter

Italian

Spanish

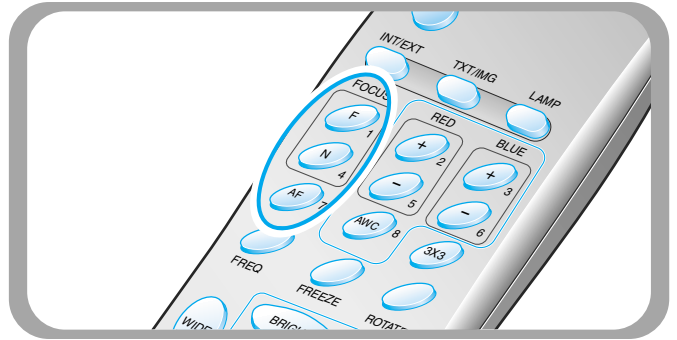
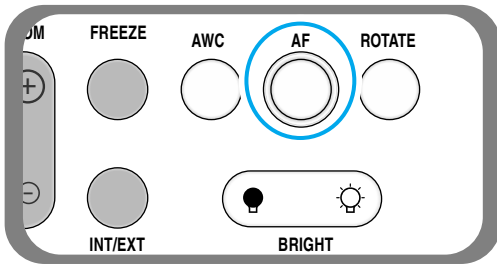
日本語

Using the presenter

7

Focus on the object.

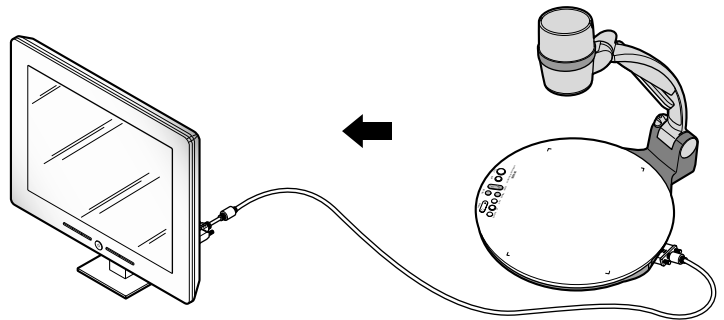
- Auto focus control: Press AF button.
- Manual focus control: press [Focus F] or [Focus N] to adjust manually.



8

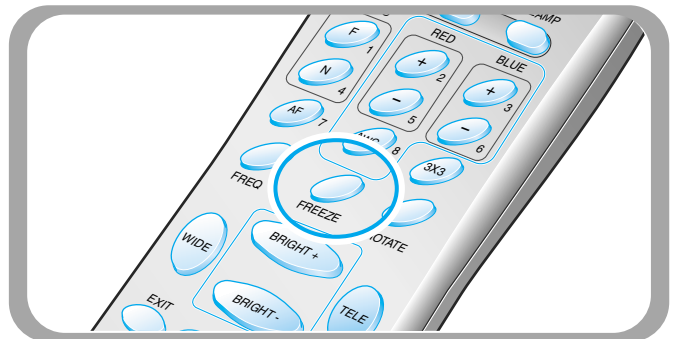
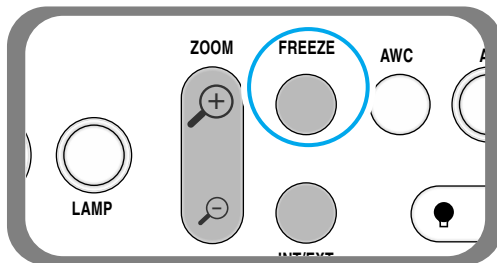
You see the image on the PC monitor or the projector or DVI supporting devices (monitor or projector)

- To use versatile image control features, see pages 23 through 27.



NOTE



To change the object projected during presentation, freeze the image on the screen by using FREEZE button of the presenter and change it.
To release the FREEZE mode, press FREEZE button again or EXIT button on the remote controller.

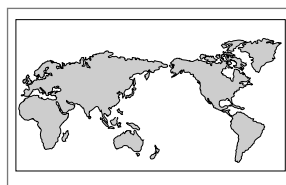
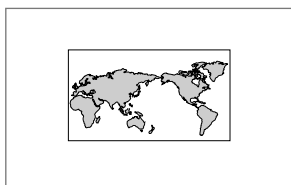
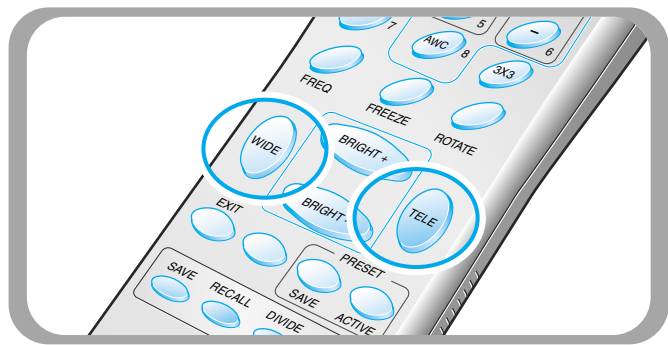
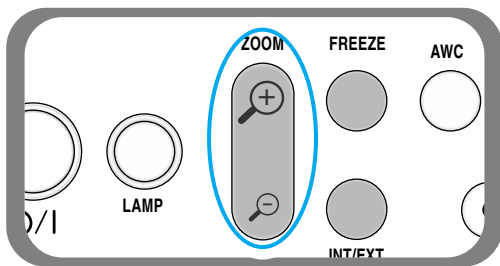


Adjusting your image



Use the control buttons on the remote controller or on the control panel of the presenter to adjust the projected image. Some of the main features are described below:

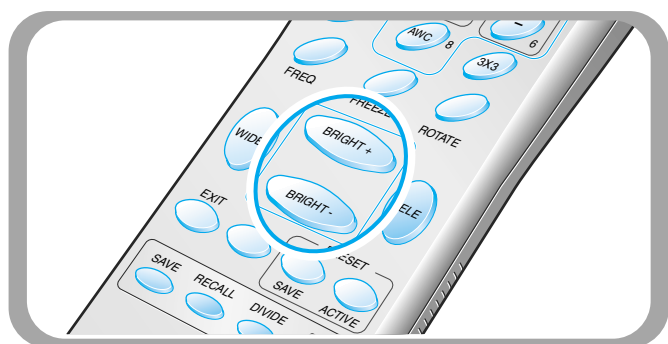
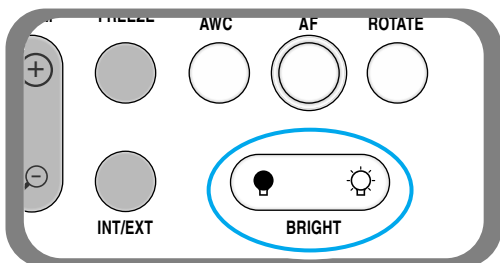
Adjusting image size

- ▼ Press **WIDE** or **TELE** button on the remote controller to change the image size displayed on the screen.
- ▼ You can also use **ZOOM**  or **ZOOM**  button of the presenter to achieve the same result.




Adjusting brightness

- ▼ Press **BRIGHT**  button on the control panel or **BRIGHT +** button on the remote controller to lighten the overall image.
- ▼ Press **BRIGHT**  button on the control panel or **BRIGHT -** button on the remote controller to darken the overall image.



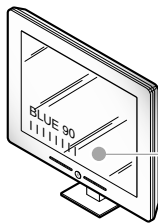
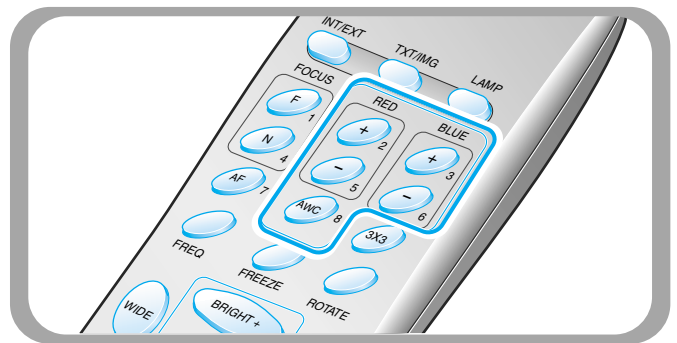
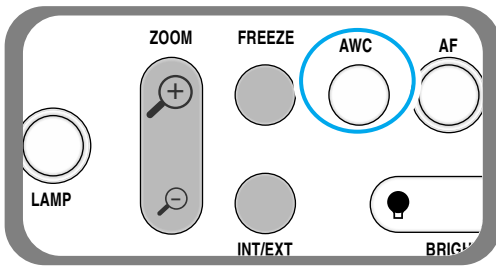
NOTE

In case of presenting glazed photograph, turn off the upper lamp and press  button of the control panel or **BRIGHT-** button of remote controller.

Adjusting your image

Adjusting image color

- ▼ For automatic color adjustment, press **AWC** button.
- ▼ If you want fine level adjustment, press **BLUE +/-** or **RED +/-** button on the remote controller to increase or decrease blue or red color factor manually.



The color level will be displayed.

Hint:
To obtain the best result, put the camera lens facing the white paper and press AWC button.

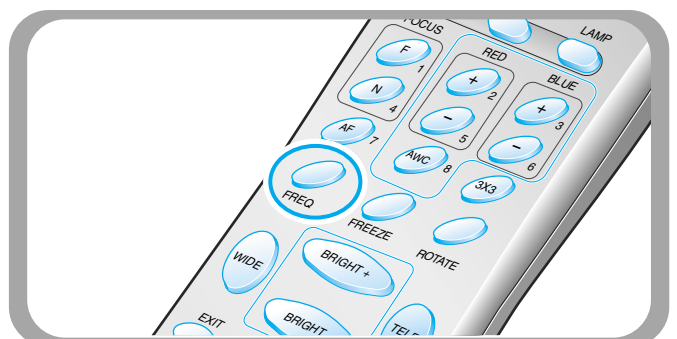
Image sharpness control

- ▶ Press **TXT/IMG** button of remote controller to control the sharpness of the output image.
- TEXT MODE:** For a material with mostly words.
- IMAGE MODE:** For a material with mostly image.



Adjusting frequency of presenter

- ▼ Press **FREQ** button to select the frequency of the output image of presenter.
- **60Hz:** Select when your monitor or projector supports max 60Hz.
- **75Hz:** Select when your monitor or projector supports max 75Hz or higher.



Adjusting your image

English

French

German

Adjusting your image

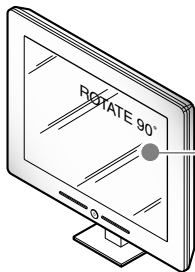
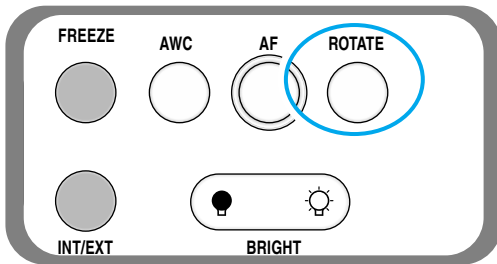
Italian

Spanish

日本語

Image rotate control(For the UF-80DX only)

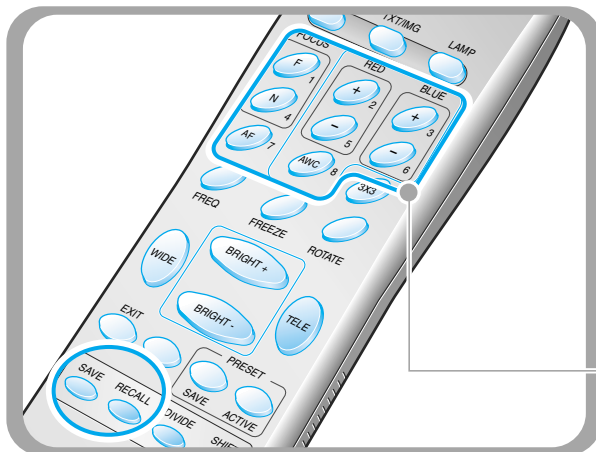
- ▼ For image rotation, press **ROTATE** button.
To rotate the image by 90°, 180°, 270°, 0°, press ROTATE button.



The rotate image status will be displayed.

Saving image in memory(For the UF-80DX only)

- You can save the image up to 8 frames into your digital presenter's memory. After saving, you will be able to recall it.



- ◀ To save the image into the memory, press **SAVE** button and specify the memory location within 4 seconds using the number keys from 1 through 8.
- ◀ If you want to recall the saved image from memory, press **RECALL** button and press the memory location number within 4 seconds. If you press and hold down **RECALL** button, all images saved in memory are displayed one by one.
- ◀ If you want to exit from the recall mode, press **EXIT** button.

The memory location numbers are printed on the right side of these buttons. For example, if you want to save the image into memory location 7, press **SAVE** then press **AF** button printed **7** at right side.

NOTE

- If you turn the power off, all the saved images will be lost.
- The image is not saved in the Rotate or Freeze status.
- Digital zoom picture is not saved, therefore when you press SAVE button under Digital zoom mode.
The digital presenter automatically returns to the maximum optical zoom state.

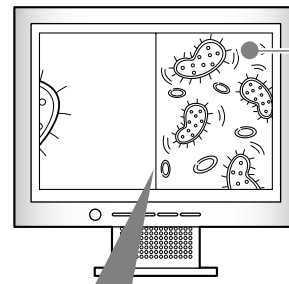
Adjusting your image

Screen 2 divide and image shift(For the UF-80DX only)

- You can see both the image of an object currently projected and the image saved in memory simultaneously on one screen.

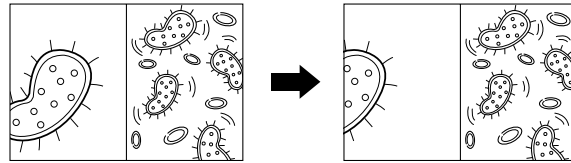


- Press **DIVIDE** button and press the memory location number within 4 seconds to recall the image you want to see.
- To cancel this mode and return to normal mode, press **EXIT** button.
- The digital zoom is not available in DIVIDE mode, therefore when you select DIVIDE mode under digital zoom mode, the digital presenter automatically returns the right live picture to the maximum optical zoom state.



You can see the image of an object currently projected at right side.

The recalled image from memory appears at left side. Press **SHIFT** button to shift the image from right to left. Each time you press the button, a third of the image will be moved from right to left.

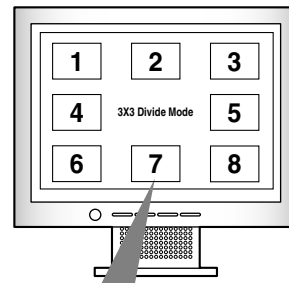


3x3 Multi-Screen(For the UF-80DX only)

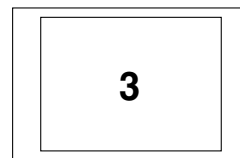
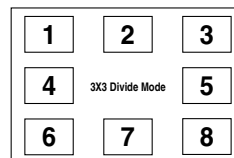
- You can see all the images saved in memory simultaneously on one screen and choose one to display it.



- Press **3x3** button for 2 seconds or more, then all the images saved in memory are displayed on the screen.
- To cancel this mode and return to normal mode, press **EXIT** button.



When you want to see one of them, press the number button to recall it. For example, if you want to see the image in memory location 3, press **BLUE +** button and the image is displayed on the screen.

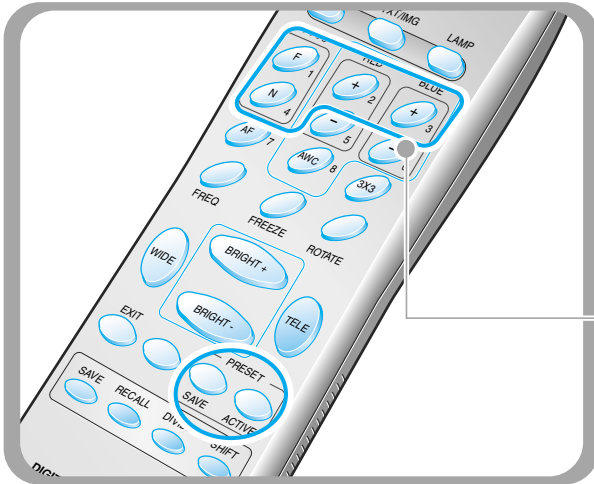


Adjusting your image

Adjusting your image

Saving custom user setting

- After you adjust feature value, you can save the value for next time use. You can save up to 4 different custom user settings. (You can save the setting on the Zoom, Focus, Iris, Lamp state and Color level buttons.)



- ◀ To save the current value, press **SAVE** button and specify the memory location within 4 seconds using the number keys from 1 through 4.
- ◀ To recall your custom setting, press the **ACTIVE** button and press the memory location number within 4 seconds.

The memory location numbers are printed on the right side of these buttons, For example, if you want to save the feature into memory location 4, press **SAVE** then press **FOCUS N** button printed 4 at right side.

NOTE

You can not save the setting on the *FREEZE*, *RECALL*, and *DIVIDE*, *SHIFT* and *ROTATE* functions.

English

French

German

Adjusting your image

Italian

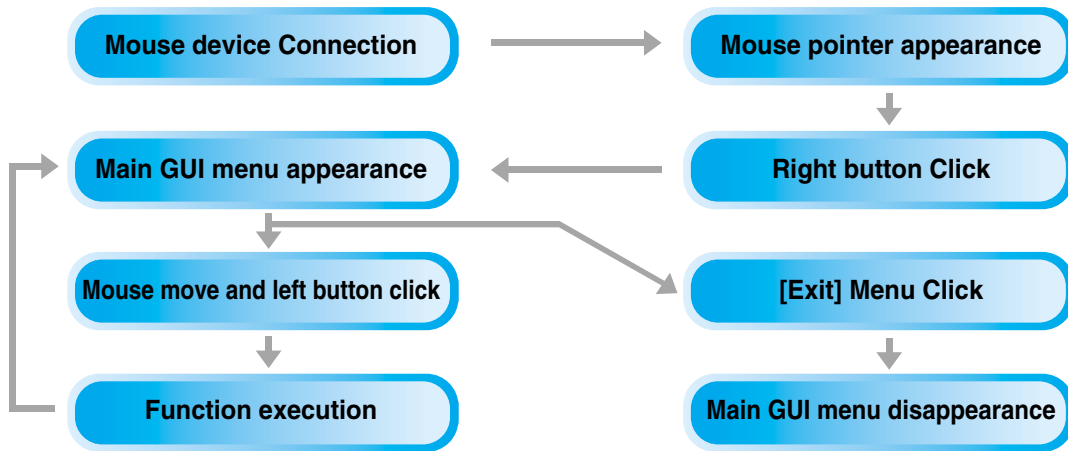
Spanish

日本語

Adjusting your image with GUI

- Samsung Digital Presenter supports to GUI menu system to control various functions of presenter with mouse operation.
 To use GUI menu system, first of all, mouse device (PS/2 type) must be connected to mouse control terminal, if it is connected with success, mouse pointer will be appeared on the screen.
 And then click the right mouse button, GUI main menu is appeared on the screen, and GUI menu system is activated.
 When [Exit] menu is clicked, GUI main menu disappears and only the mouse pointer remains displayed.

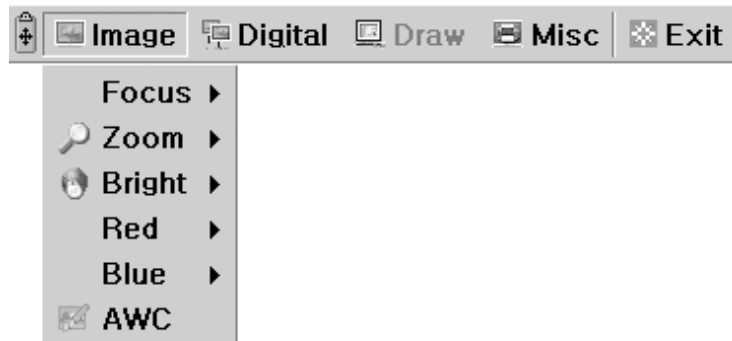
Adjusting your image with GUI



Menu and Functions

1 Image section

Image menu deals with various adjustment functions of on-screen image.



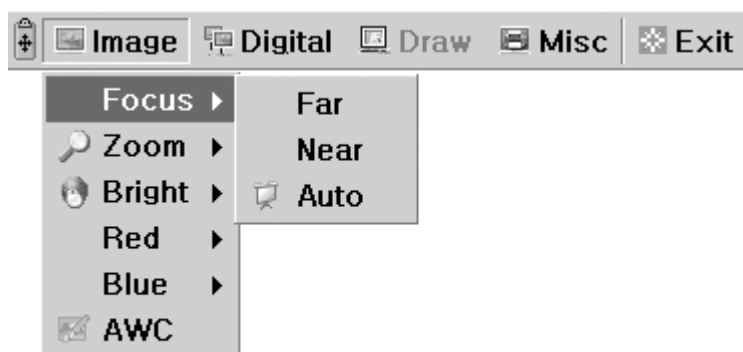
Adjusting your image with GUI

■ Focus

Allow to focus an object in the far / near distance, or automatically.

When holding down [Far]/[Near] menu with the left mouse button, focus is activated.

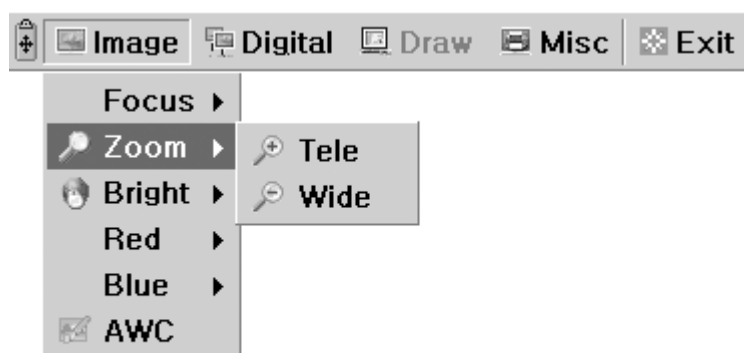
Click [Auto] menu to work auto focus function.



■ Zoom

Allow to change the image size.

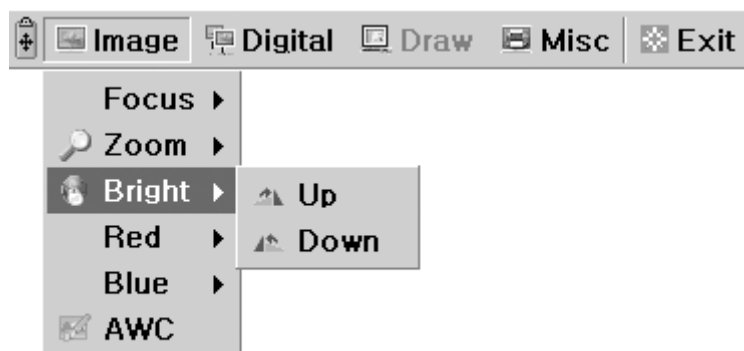
When holding down [Tele]/[Wide] menu with the left mouse button, zoom is activated.



■ Bright

Allow to change IRIS to increase or decrease the brightness.

When holding down [Up]/[Down] menu with the left mouse button, lens iris is activated.

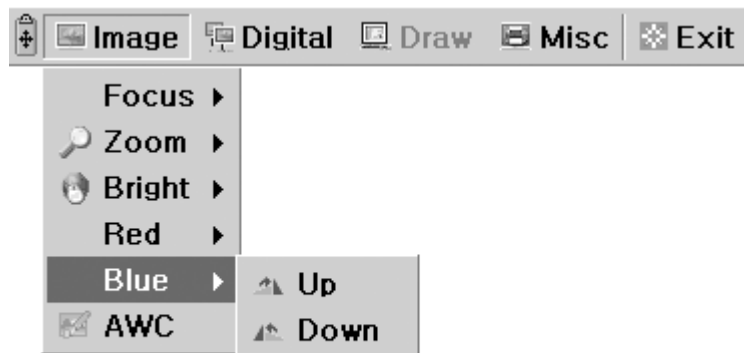
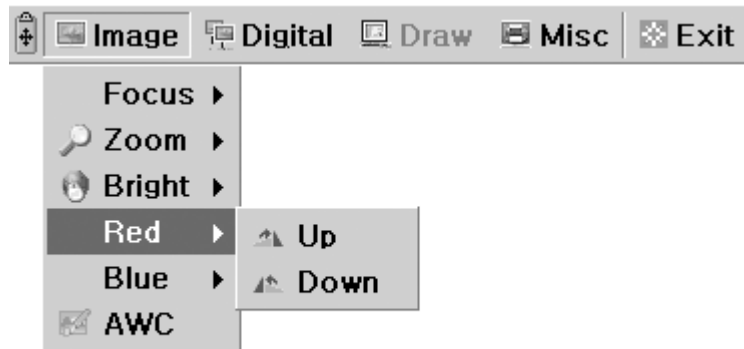


Adjusting your image with GUI

■ Red / Blue

Allow to adjust image color through the red/blue gain control

When holding down [Up]/[Down] menu with the left mouse button, red/blue gain control is activated.



■ AWC

Allow to adjust image color automatically through automatic white balance control

When you click [AWC] menu with the left mouse button, AWC function is executed once.

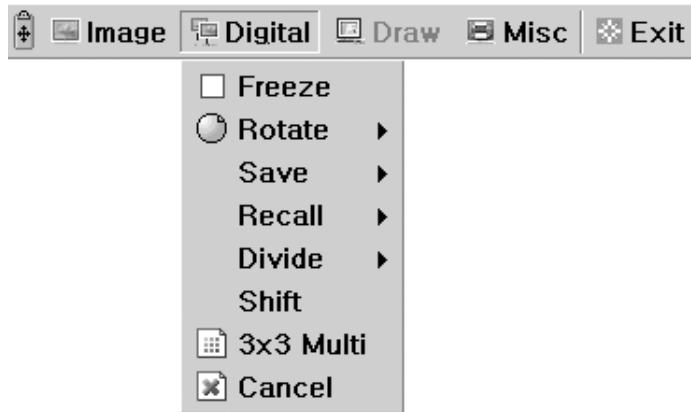


Adjusting your image with GUI

2

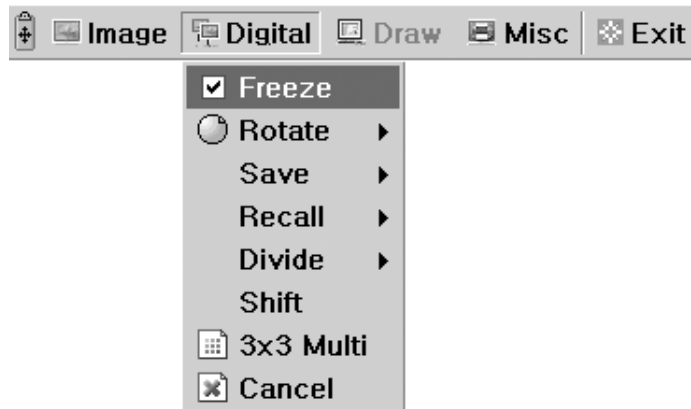
Digital section

Digital menu deals with various digital image processing function.



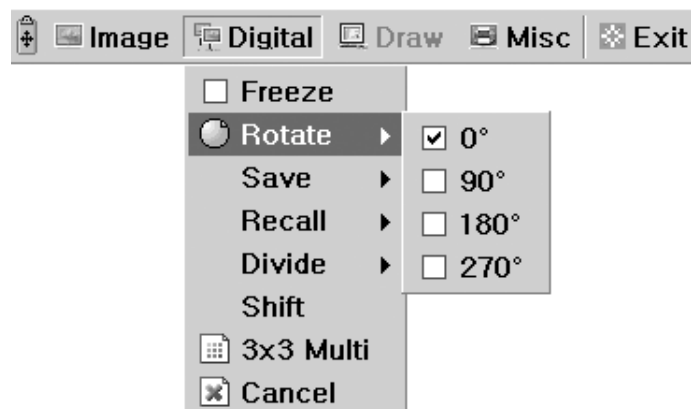
■ Freeze

Allow to keep the current image on the screen. Click [Freeze] menu with the left mouse button, freeze mode is activated and [Freeze] menu turns checked state. To release freeze mode, click [freeze] menu again or click [Cancel] menu with the left mouse button (and then [Freeze] menu turns unchecked state).



■ Rotate (For the UF-80DX only)

Allow to rotate the image by 0° (Off), 90°, 180°, 270°. Click [0°/90°/180°/270°] menu with the left mouse button, image is rotated by user's request and menu turns checked state following current status of image.



English

French

German

Adjusting your image with GUI

Italian

Spanish

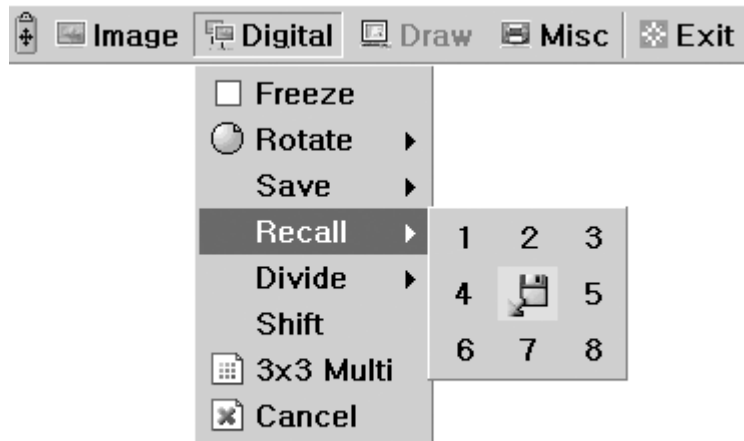
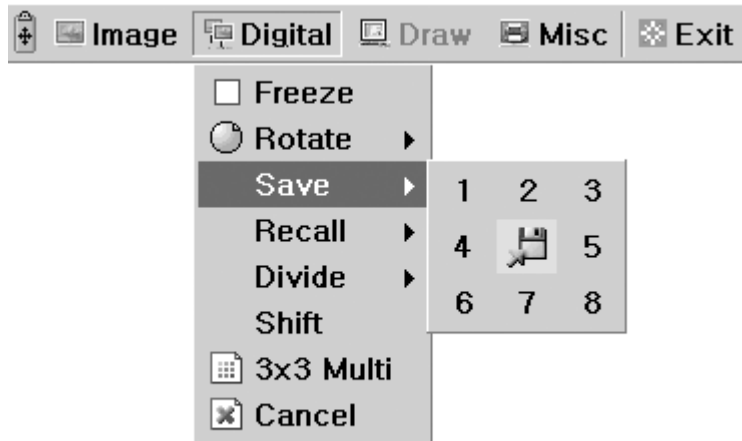
日本語

Adjusting your image with GUI

■ **Save / Recall(For the UF-80DX only)**

Allow to save the projected image into the memory of digital presenter or recall the image from the memory. To save / recall the image with the proper save number, Click [numbers] menu with the left mouse button, current image is saved into or recalled from memory.

Adjusting your image with GUI

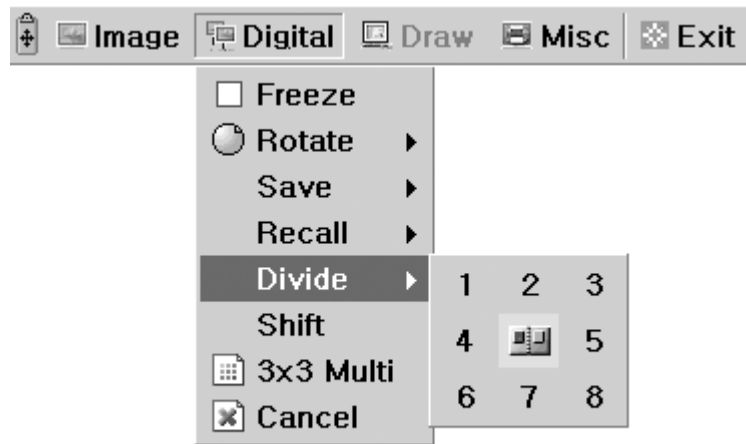


Adjusting your image with GUI

■ Divide(For the UF-80DX only)

Allow to divide the screen to show both of the current image and the image recalled from the memory simultaneously on one screen.

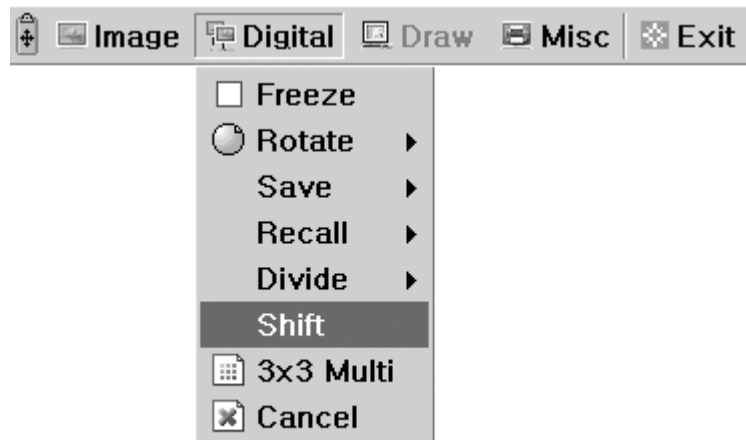
Click [numbers] menu with the left mouse button, screen is divided and selected number of the image is recalled from memory.



■ Shift(For the UF-80DX only)

Allow to shift the recalled image shown in the divided screen to show the hidden portion of the image.

Click[Shift] menu with the left mouse button, image is shifted from right to left step by step on each request in the divide mode.



Adjusting your image with GUI

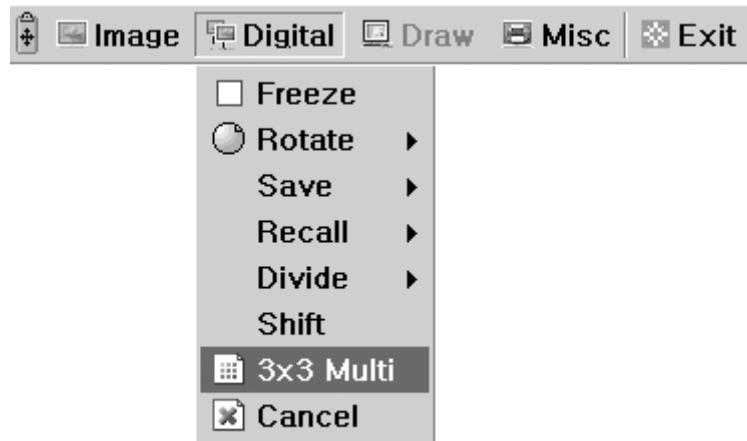
■ 3x3 Multi(For the UF-80DX only)

Allow to see all the images in the memory (up to 8 frames) on one screen.

Click [3x3 Multi] menu with the left mouse button, 9 divide mode is activated and

GUI menu disappeared. If you click the image number on screen, selected image will be expanded to full screen and GUI menu is appeared on the screen.

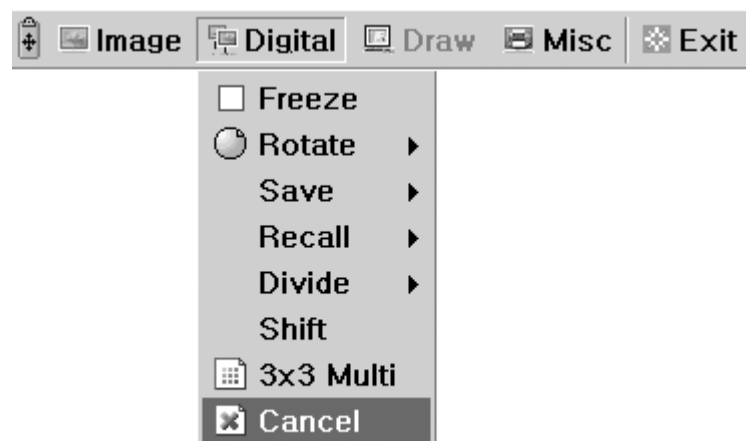
To Release 3x3 Multi mode, click the center image.



■ Cancel(For the UF-80DX only)

Allow to stop the current function and return to normal mode.

Click [Cancel] menu with the left mouse button, all digital function is released.

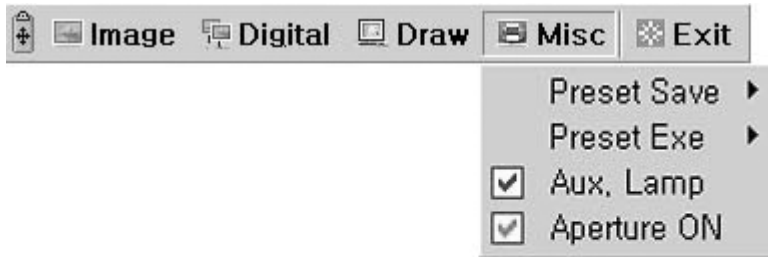


Adjusting your image with GUI

3

Miscellaneous section

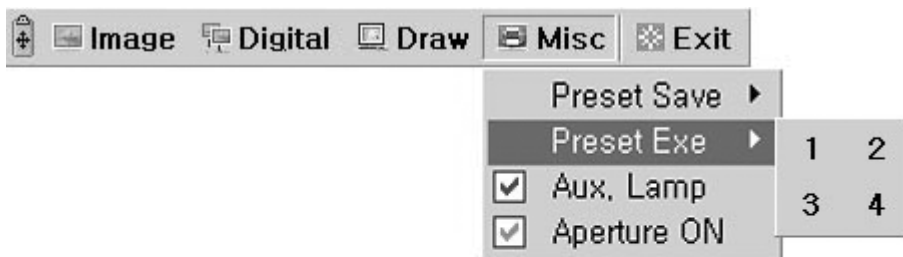
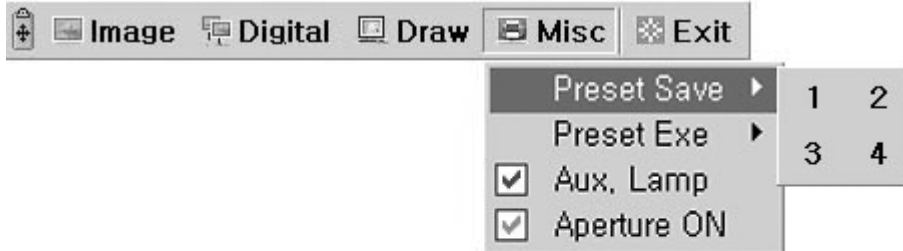
Misc menu deals with miscellaneous function of digital presenter.



■ Preset Save / Exe

Allow to save the customized user setting values or to activate the preset user setting.

Click [numbers] menu with the left mouse button, current setting value is saved to flash ROM or load setting value from flash ROM.



English

French

German

Adjusting your image with GUI

Italian

Spanish

日本語

Adjusting your image with GUI

■ Lamp

Allow to turn the lamp on or off.

Click this menu with the left mouse button, lamp mode is switched to current value.



■ Aperture

Allow to control the sharpness of the output image (default:On). Click [Aperture] menu with the left mouse button to turn on/off aperture mode. (IMAGE MODE / TEXT MODE)



Adjusting your image with GUI

4

Exit section

GUI main menu disappears and only the mouse pointer remains displayed.



■ Tips : Drag and Drop Function

GUI main menu can take any position of screen using Drag and Drop.

First of all, click the moving point of main menu, and then drag and drop to any position of screen where you want.

1. Click the moving point image



2. Drag the GUI main menu



3. Drop the GUI menu



English

French

German

Adjusting your image with GUI

Italian

Spanish

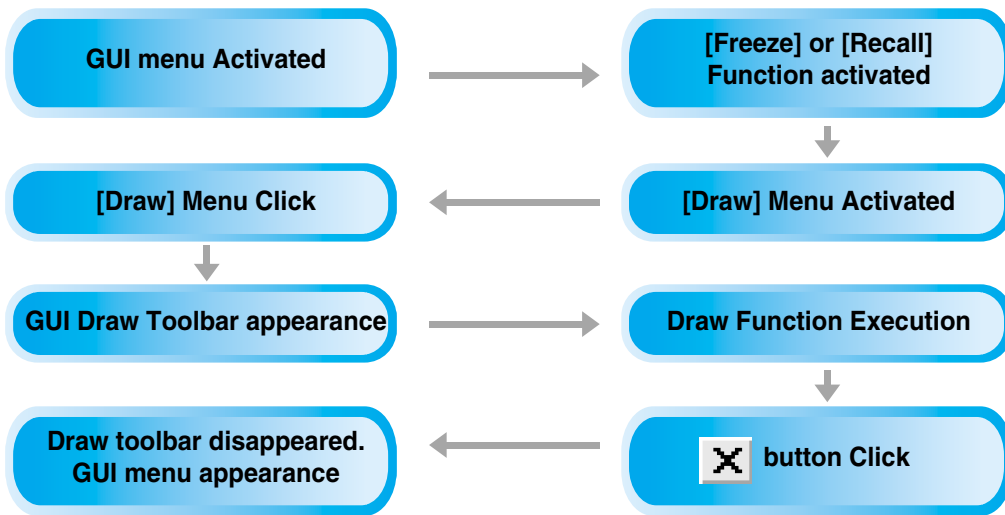
日本語

Changing your image with Draw

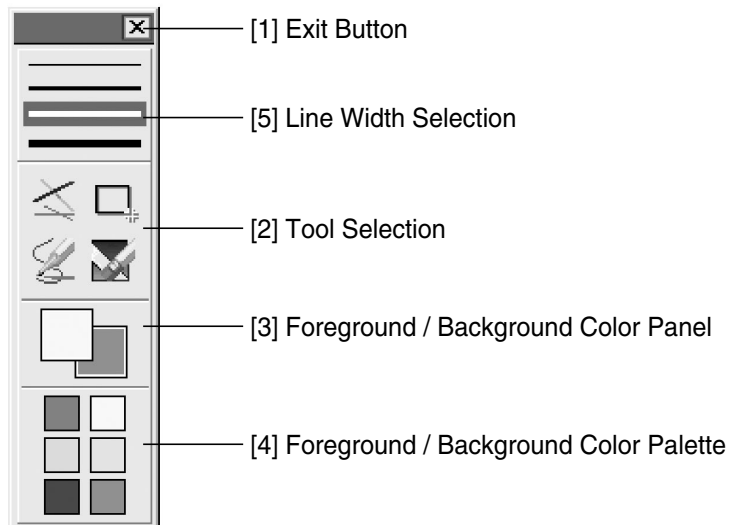
- Samsung Digital Presenter supports GUI Drawing system to draw straight lines, freehand lines, rectangular on the screen with mouse operation.
 To use GUI Drawing system, first of all, GUI menu system and [Freeze] or [Recall] function must be activated. Then Draw menu is activated. (See page 28)
 When [Draw] menu is clicked, GUI Draw toolbar is appeared on the screen and GUI main menu disappeared.



Changing your image with Draw



NOTE Using GUI Drawing system, GUI menu system and [Freeze] or [Recall] function must be activated first. If you want to exit from the GUI Drawing mode, click the [Exit] Menu button, or press EXIT button in remote controller, or press FREEZE button on the panel key / FREEZE button in remote controller when Drawing mode was activated from FREEZE function.



Changing your image with Draw

English

French

German


Changing your image with Draw

Italian

Spanish

日本語

1 Exit Button

Use the Exit button () to exit GUI Drawing system to normal mode, or clear all the user's images on the full screen.

2 Tool Selection

Use the Line Width Selection to set the line width to between 1 and 4 pixels.



■ Drawing the single line

To draw a single line, Click the single line icon and then,

- 1) Position the cursor on the screen where you want the line to start.
- 2) Press and hold the left/right mouse button.
- 3) Drag the mouse.
- 4) To end the line, release the mouse button. UF-80 creates the line.

■ Drawing the rectangular

To create a rectangular, Click the rectangular icon and then,

- 1) Place the cursor at a corner of the area you want to select.
- 2) Click and drag the mouse until the selection is the size you want.
- 3) Release the mouse button.

■ Drawing the freehand line

To create a freehand line, Click the freehand line icon and then,

- 1) Position the cursor on the image where you want the line to begin.
- 2) Press and hold the left/right mouse button.
- 3) Drag the mouse on the path you want the line to take.
- 4) Release the mouse button.

■ Eraser Tool

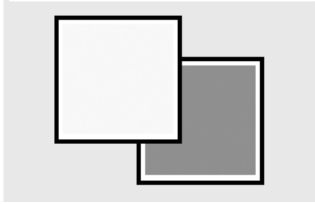
- 1) Click the Eraser tool icon and then the cursor changes to the erasing rectangular.
- 2) Move the cursor over the line and click to delete the line.

Changing your image with Draw

3 Foreground / Background Color Panel

There are two active colors in GUI Drawing System, the foreground (left mouse click) and background(right mouse click) colors.

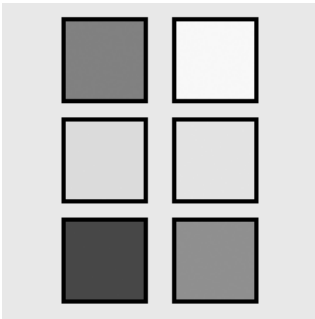
You can change the brush colors by selecting new foreground and background solid colors using the Color Palette.



4 Foreground / Background Color Palette

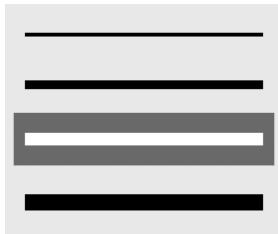
Use the Color Palette to select the colors that you want to draw the line.

Move the cursor over the available colors panel. Click left button to select a foreground color, click right button to select a background color. The two boxes above the Color Panel display the respective colors. There are six colors to be selected, red, yellow, green, cyan, blue and magenta.



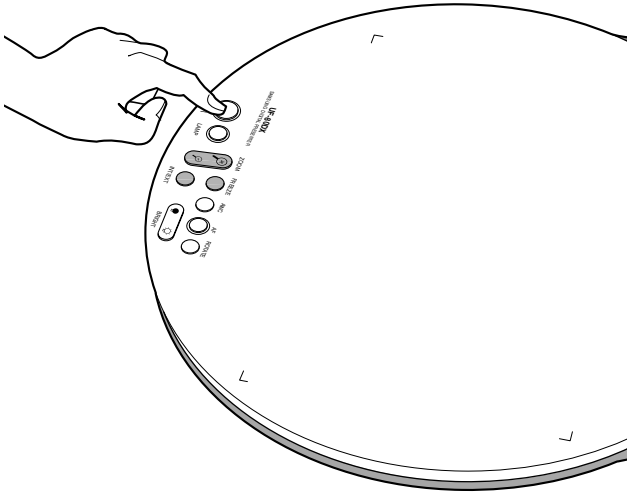
5 Line Width Selection

Use the Line Width Selection to set the line width to between 1 and 4 pixels.

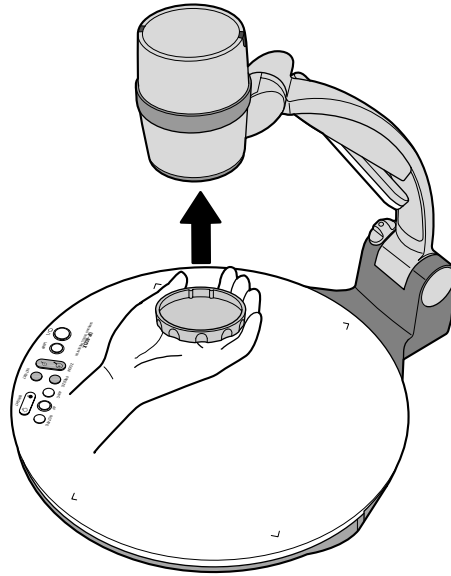


Storage

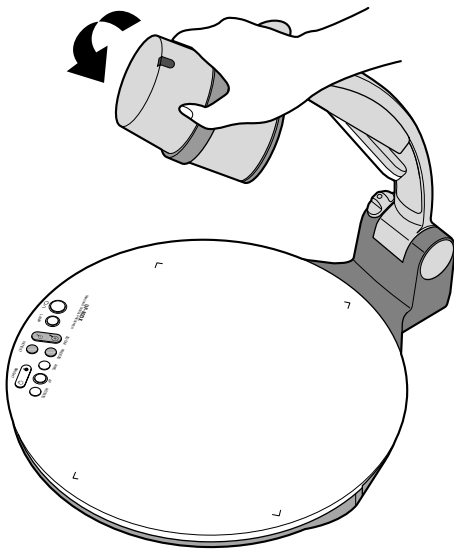
1 Turn the power off and unplug the power cord.



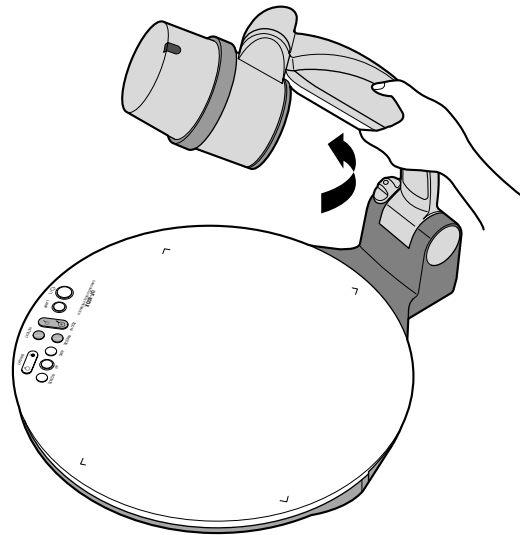
2 Attach the lens cap.



3 Turn the head upside down.



4 Turn the lamp to be original position.



English

French

German

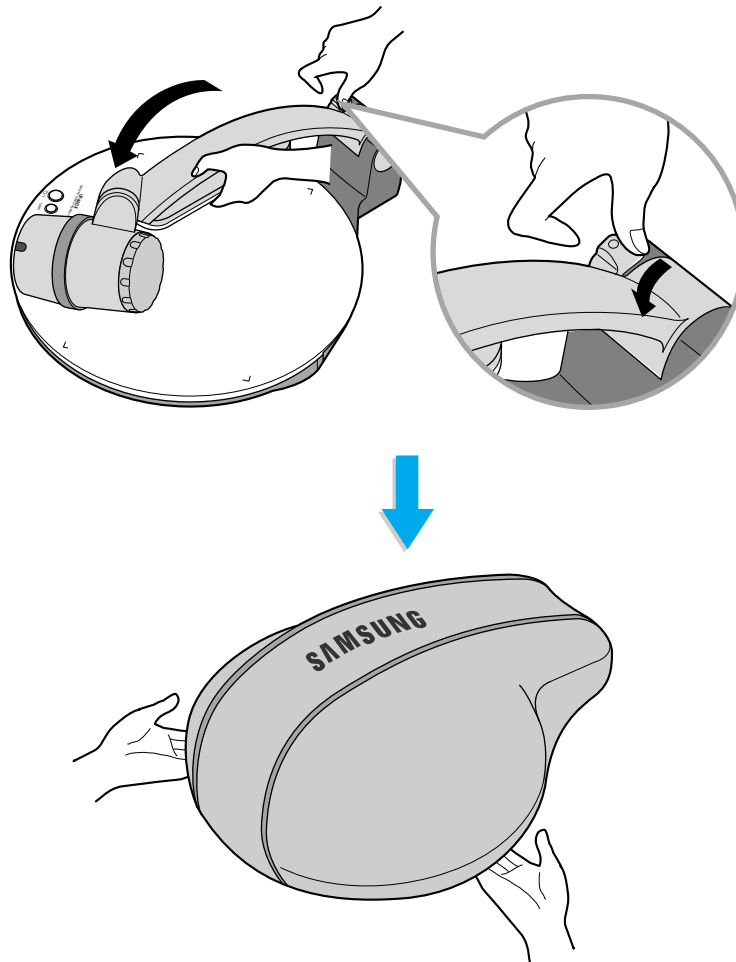
Storage

Italian

Spanish

日本語

- 5 While you push the main lock button toward the front of the presenter, fold the arm shaft completely.



When you do not use it for a long time,
protect it with the cover supplied.

Trouble shooting

? No image appears

- ! - Check if the input selection of the output device is appropriate.
- Check if the iris control is adequate.
- Check if the VGA cable is connected to the VGA output terminal correctly.
- Check if the lens cap is removed.

? No communication between the PC and USB.

- ! - Make sure the operating system is Windows 98 or later. It doesn't work on Windows 95.
- For other detailed information, please refer to the program manual supplied with the product.

? remote controller is not working.

- ! - Check the battery of the remote controller.
Replace it with a new one.

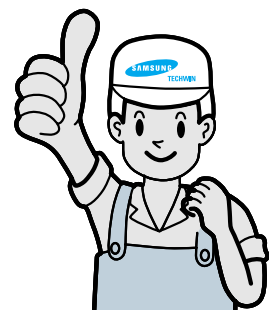
? The image is out of focus.

- ! - Check if the adaptor lens is attached properly for the purpose.
(See page 21.)
- Check if the distance from the object is too short.

? When you use GUI, the mouse is not seen or does not work normally.

- ! - Check the contact condition of mouse port and make sure it's mouse offered by Samsung Techwin.
(It may not work if it's not mouse offered by Samsung Techwin.)

If there are problems,
please contact the supplier
nearest you.



English

French

German

Troubleshooting

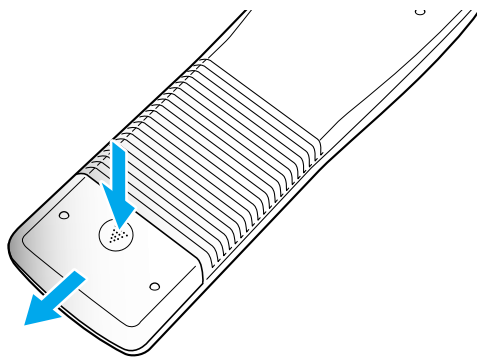
Italian

Spanish

日本語

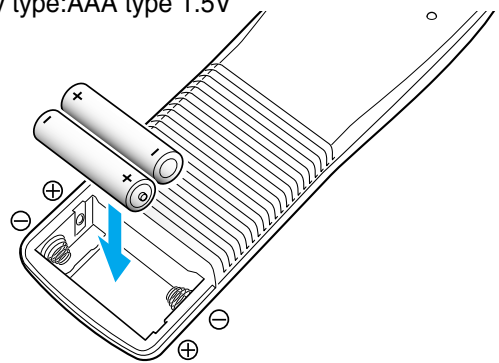
Battery replacement

1 Open the battery compartment lid at the back of the remote controller.

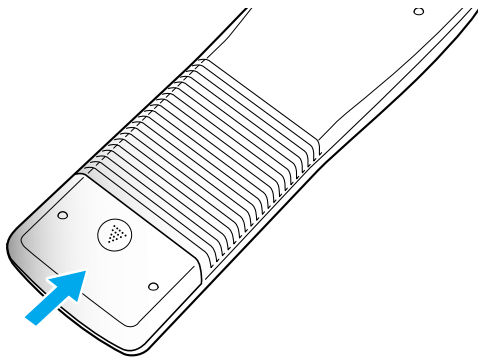


2 Insert new batteries.

• Battery type: AAA type 1.5V



3 Close the lid.



Specifications

※ **Note:** Specifications are subject to change without notice.

Specifications		Description
Optical system	Lens	F=1.5(Wide)~2.1(Tele) f=4.8~67.2, 14x power zoom
	Shooting Area	Max: 298x221mm, Min: 21.7 x 16.4mm
	Zoom	Powered (14X), Digital(3X)
	Focus	Powered (Auto Focus/Manual)
	Iris	Auto (with fine level adjustment)
Illumination system	Upper	Attached to the arm of the main unit
	Lower	Light box (Option)
Video	Pick-up Device/ Effective pixel	1/3" 850,000 pixels PS CCD / 1034(H) x 779(V)
	Frame rate	20 frame/sec
	Sync system	Internal sync.
	VGA output	1024 x 768(XGA) RGB color.
	White Balance	Manual / Auto (one touch type)
	Freeze	built-in
	Input terminals	VGA:1
	Output terminals	VGA:1, USB:1, RS-232C:1, DVI:1
	Remote controller	Supplied
	GUI(Graphic User Interface)	Supplied
	Input selection	2 channels (Internal: 1, External: 1)
	On-screen display	Available
	Image freeze	Available
	Image save	Available (8 frames) (For the UF-80DX only)
	Image recall	Available (8 frames) (For the UF-80DX only)
	Image divide	Available (2divide of 9 divide) (For the UF-80DX only)
	Image rotation	Available (For the UF-80DX only)
	Image transfer to computer	Available (USB: QUAR, HALF, FULL, SCREEN FULL)
	Preset function	Up to 4 user settings
PC connection	USB	built-in
	RS-232C	SET control
	Application software	Viewer (for Windows 98, 98SE, ME, 2000 Professional, XP), TWAIN Driver (for windows), AVI Capture for Windows
General	Operating temperature/ Humidity	+5°C ~ +35°C, 30% ~ 90%
	Power	DC12V (Adaptor INPUT: AC100V~240V Free Voltage, 50/60Hz, OUTPUT: 12V, 3.5A)
	Dimensions(mm)	In-use: 404(W) x 488(H) x 504(D) Storage: 404(W) x 206(H) x 504(D)
	Weight	5kg
	Accessories	Remote controller, Cables, etc.

English

French

German

Specifications

Italian

Spanish

日本語



Memo

Memo

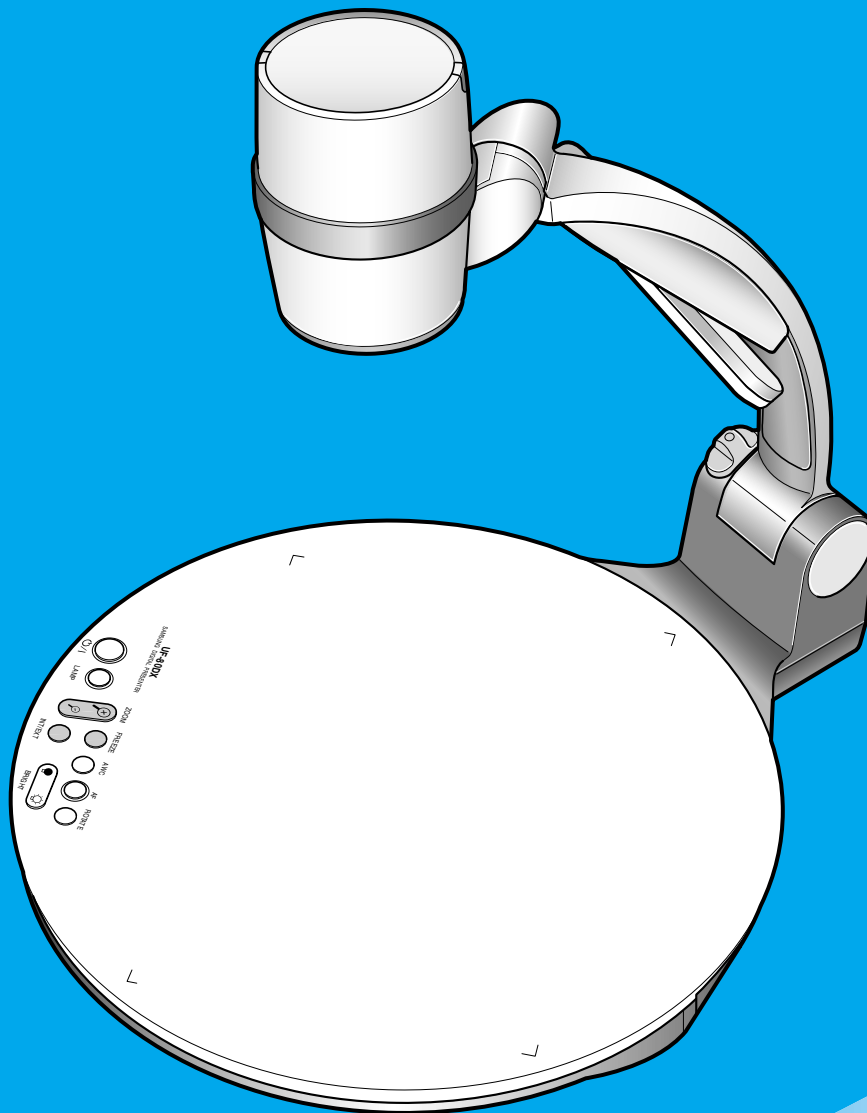
SAMSUNG

FRANÇAIS

English

French

German



Italian

Spanish

日本語

RETRO-PROJECTEUR NUMERIQUE HAUTE RESOLUTION

MANUEL DE L'UTILISATEUR

UF-80DX/ST

Avant de faire fonctionner ce produit, veuillez lire les instructions attentivement.

www.samsungpresenter.com

Fonctions spéciales

- Merci d'avoir fait l'acquisition de ce produit.
Ce produit est un rétro-projecteur numérique haute résolution capable de projeter tout type de données sur l'écran d'un PC, aux manipulations simples.

Objectif zoom optique 14x et zoom numérique 3x

14x : objectif optique super zoom, il est possible d'effectuer des prises de vue de ce que vous souhaitez d'une taille comprise entre celle d'un fichier de 35mm et un format A4.

Utilisation de CCD 850 000 pixels

En utilisant le CCD type 1/3 pouce PS, vous obtenez une haute résolution et une couleur excellente.

Capable de contrôler USB 2.0/1.1 et RS-232C

En utilisant le USB, il est possible d'afficher ou d'enregistrer l'image en temps réel et de contrôler les fonctions en un instant. Il est également possible de contrôler les fonctions en utilisant le port RS-232C.

Port DVI intégré

En utilisant le port de sortie DVI(Digital Video Interactive), le modèle UF-80 présente des images vives et sans bruit.

La commande à distance est une fonction standard

La commande à distance est fournie comme fonction standard pour le produit de manière à pouvoir le contrôler à distance. Cela est très pratique lors d'une conférence.

Table lumineuse en option

Vous pouvez sélectionner la table lumineuse comme option lorsque vous devez utiliser des films transparents ou des diapositives.

Contrôles d'image divers

Les fonctions numériques de votre rétro-projecteur numérique offrent des contrôles d'images divers et utiles y compris :

- Luminosité et contrôle des couleurs Rouge/Bleu
- Rotation d'image
- Enregistrement/rappel d'image
- Arrêt sur image
- Division d'image

Sélection de la source d'entrée

Vous pouvez rapidement passer de votre ordinateur au rétro-projecteur à l'aide de la touche INT/EXT du panneau de contrôle ou de la commande à distance.

Paramétrages utilisateur personnalisés

Pour éviter toute interruption de présentation et la réinitialisation du rétro-projecteur numérique, vous pouvez prérégler jusqu'à 4 paramètres personnalisés en mémoire et les rappeler lors de la présentation.

Support au système de menu Interface utilisateur graphique

Le modèle UF-80 supporte le système de menu Interface utilisateur graphique pour contrôler diverses fonctions du rétro-projecteur numérique à l'aide de la souris.

Contents

Fonctions du produit et structure

Précautions de sécurité	5
Utilisations du rétro-projecteur numérique	6
Accessoires fournis	7
Désignations et fonction de chaque partie	8
Face avant	8
Panneau de contrôle principal	10
Bornes à l'arrière	11
Sur la commande à distance	12

Méthodes de fonctionnement

Configurer la préparation	14
Branchement à un périphérique de sortie	15
Ecran PC, Projecteur ou périphériques supportant le DVI	15
Ordinateur de bureau	16
Ordinateur	17
Souris PS/2	17
Utilisation du rétro-projecteur	18
Pour afficher l'image reçue du périphérique externe	18
Pour projeter un objet sur le rétro-projecteur numérique	20
Réglage de votre image	23
Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique	28
Section Image	28
Section Digital	31
Section Miscellaneous	35
Section Exit	37
Changez votre image avec la fonction Draw	38

Avant de nous contacter pour un dépannage

Rangement	41
Dépannage	43
Remplacement de la pile	44
Caractéristiques	45

Précautions de sécurité

English

French

German

Précautions de sécurité

Italian

Spanish

日本語

Suivez ces instructions de sécurité lors de la configuration et de l'utilisation de votre rétro-projecteur numérique :

1. Ne placez pas le rétro-projecteur sur un chariot, un socle ou une table instable.
2. N'utilisez pas le rétro-projecteur à proximité de l'eau ou de sources de chaleur.
3. Utilisez le type de source d'alimentation indiquée sur le rétro-projecteur. Si vous n'êtes pas sûr de l'alimentation disponible, contactez votre vendeur ou votre société d'alimentation.
4. Placez le rétro-projecteur à proximité d'une prise murale où la prise peut facilement être débranchée.
5. Respectez les précautions suivantes pour la prise. Le non respect de ces précautions peut provoquer des étincelles ou un incendie :
N'insérez pas la prise dans une prise de courant où il y a de la poussière. Insérez correctement la prise dans la prise de courant.
6. Ne surchargez pas les prises murales, les rallonges ou les prises de courant. Cela peut provoquer un incendie ou un choc électrique.
7. Ne placez pas le rétro-projecteur à un endroit où quelqu'un risque de marcher sur le câble. Cela risque de l'endommager ou d'abîmer la prise.
8. Débranchez le rétro-projecteur de la prise murale avant de le nettoyer. Utilisez un chiffon humide pour le nettoyage. N'utilisez pas de nettoyants liquides ou en aérosols.
9. Ne bloquez pas les logements et les ouvertures du boîtier du rétro-projecteur. Ils permettent la ventilation et évitent une surchauffe du rétro-projecteur. Ne placez pas le rétro-projecteur sur un canapé, un tapis, toute autre surface souple ou dans une installation intégrée, à moins que celle-ci dispose d'une ventilation adaptée.
10. N'introduisez aucun objet dans les logements du boîtier. N'éclaboussez jamais le rétro-projecteur avec un liquide quelqu'il soit.
11. A l'exception de ce qui est indiqué dans ce manuel de l'utilisateur, n'essayez pas de réparer ce produit vous-même. Confiez le dépannage à un personnel qualifié. L'ouverture ou le retrait des couvercles risque de vous exposer à des tensions dangereuses et d'autres dangers.
12. Débranchez le rétro-projecteur lors d'orages ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une longue période.
13. Ne placez pas le rétro-projecteur et la commande à distance sur un équipement qui produit de la chaleur ou dans un endroit chauffé, comme une voiture par exemple.
14. Débranchez le rétro-projecteur de la prise murale et confiez le dépannage à un personnel qualifié dans les conditions suivantes :
 - Lorsque le cordon d'alimentation ou la prise sont endommagés ou éraillés.
 - Si un liquide a pénétré dans le rétro-projecteur ou s'il a été exposé à la pluie ou à l'eau.
 - S'il ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez les instructions ou si vous constatez un changement notable dans les performances qui nécessite une vérification.
 - S'il est tombé ou si le boîtier a été endommagé.

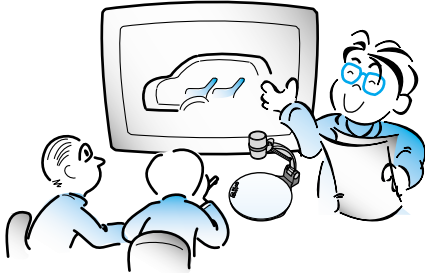
Enoncé de la conformité FCC

Ce produit a été testé et est conforme aux limites déterminées pour un appareil numérique de catégorie A conformément à la Partie 15 du règlement du FCC. Ces limites ont pour objectif de fournir une protection raisonnable contre les interférences nocives lorsque le produit fonctionne dans un environnement commercial. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie RF et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel d'instructions, il peut provoquer des interférences nocives pour les communications radio.

Le fonctionnement de cet équipement dans une zone résidentielle est susceptible de provoquer des interférences nocives, auquel cas l'utilisateur devra rectifier cette interférence à ses frais.

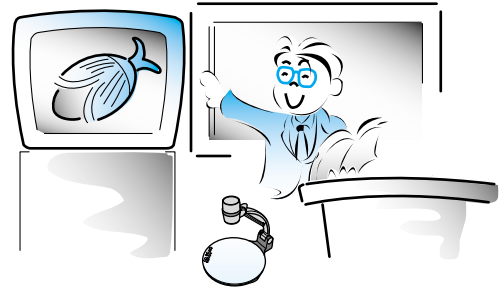
Utilisations du rétro-projecteur numérique

Conférence



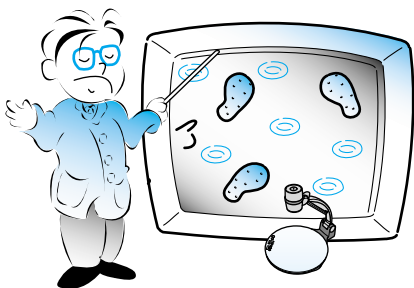
Des informations détaillées sous forme de rapport, formulaire, tableau etc ainsi que l'objet en trois dimensions, comme un modèle, peuvent être projetées sur un écran de manière claire afin que tous les participants s'intéressent au même sujet lors d'une conférence. Cela est ainsi très utile pour une bonne progression d'une conférence.

Formation



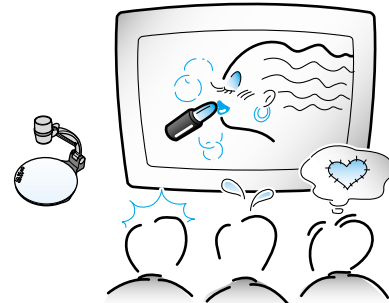
Vous pouvez l'utiliser comme un outil audiovisuel pour des documents imprimés, tels que des livres, du matériel audiovisuel, de formation et spécialement pour les travaux des étudiants.

Domaines de la médecine et des sciences



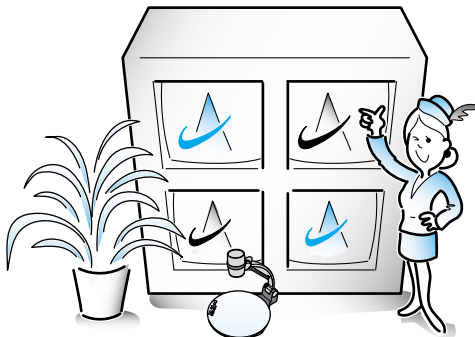
Il est possible de présenter différents types de données visuelles y compris des diapositives, des radios etc. lors d'une conférence médicale ou une association de médecins sous la forme de fichiers.

Démonstration ou exposition Domaines de la publicité et du dessin



Il est utile dans le domaine du dessin où la visualisation est nécessaire. Il est possible de projeter des catalogues et des diapositives, l'effet d'un travail peut ainsi facilement être vérifié.

Démonstration ou exposition



En le connectant à un grand projecteur, il peut produire des images dynamiques lors de la démonstration pour un nouveau produit, une exposition ou un événement.

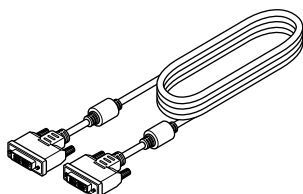
Accessoires fournis

■ When you unpack your Digital Presenter, make sure that you have all these components.

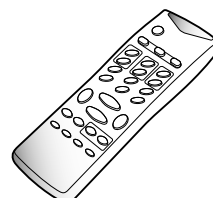
Manuel de l'utilisateur



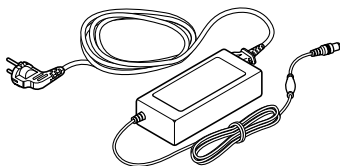
Câble DVI



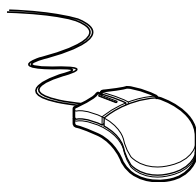
Commande à distance



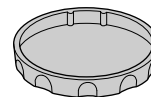
Câble d'alimentation



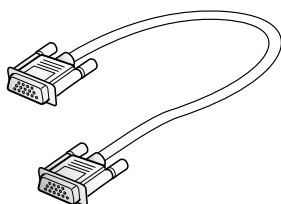
Souris PS/2



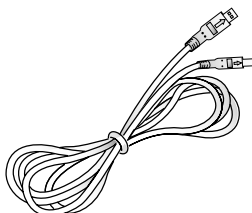
Protège-objectif



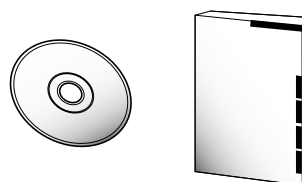
Câble écran PC



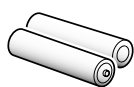
Câble USB



Programme UF-80

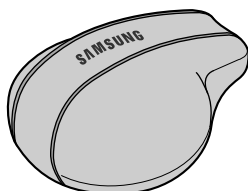


Etc.



2 piles

Housse



Option

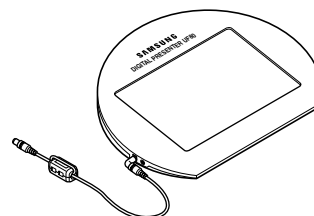


Table lumineuse

English

French

German

Accessoires fournis

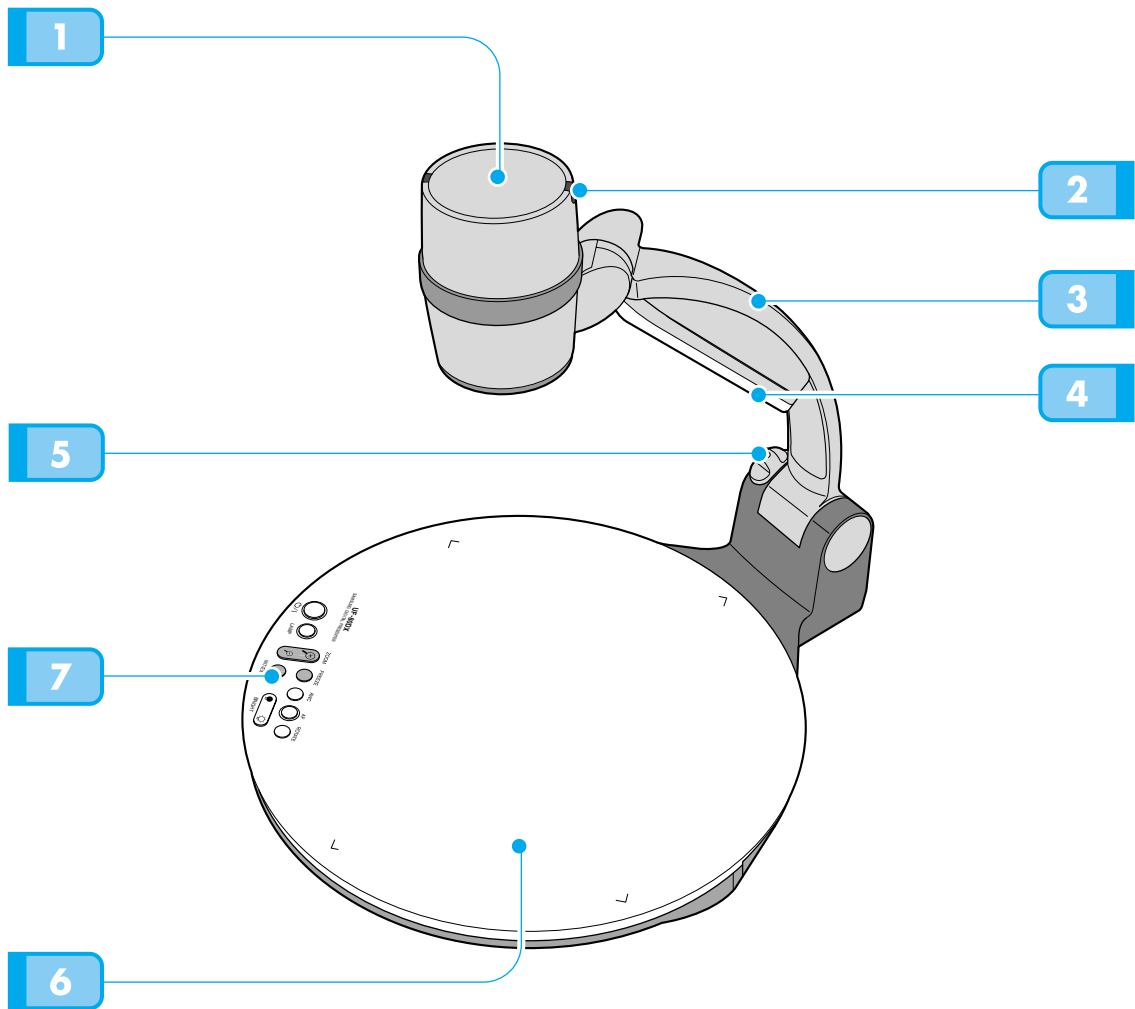
Italian

Spanish

日本語

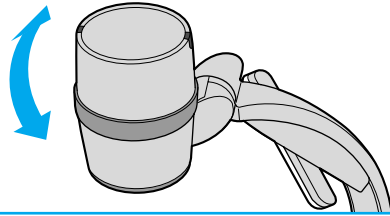
Désignation et fonction de chaque partie

Face avant



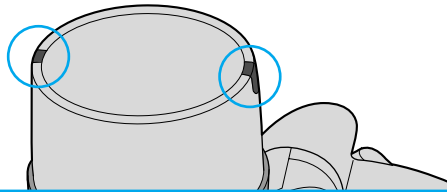
Désignation et fonction de chaque partie

1

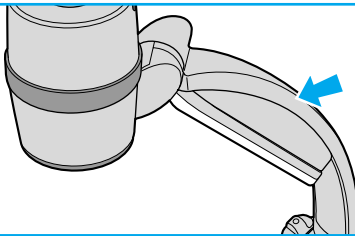
**Objectif**

Peut tourner vers l'avant et vers l'arrière.

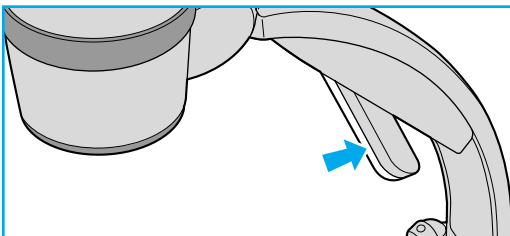
2

**Capteur IR**

3

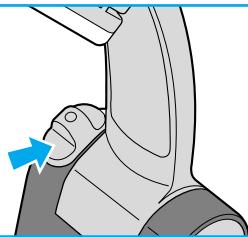
**Support principal**

4

**Lampe**

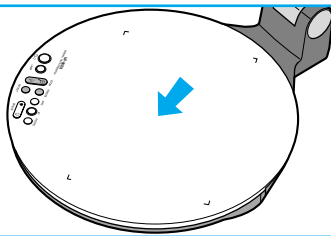
(Lampe supérieure)

5

**Touche de verrouillage principal**

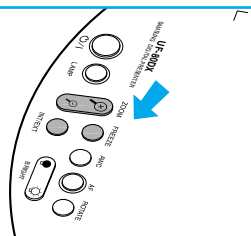
Appuyez pour déplacer le support principal.

6

**Plateau pour document**

Veuillez placer le papier en le fixant aux coins. (Taille A4) (Table lumineuse en option)

7

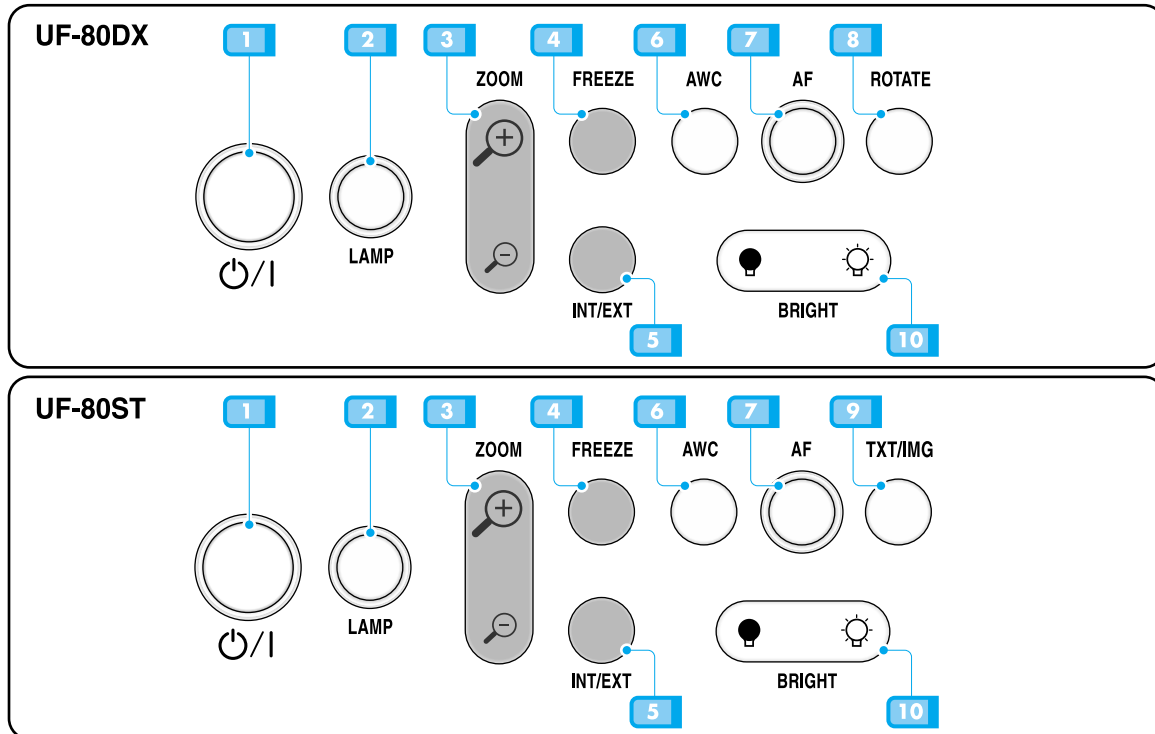
**Panneau de contrôle principal**

(Voir page suivante)

Désignation et fonction de chaque partie

Panneau de contrôle principal

- Les touches qui se trouvent sur le panneau de contrôle principal se trouvent également sur la commande à distance. Ces touches ont les mêmes fonctions.



1 ALIMENTATION

A utiliser pour allumer ou éteindre l'appareil.

2 LAMPE

A utiliser pour allumer ou éteindre la lampe supérieure.

3 ZOOM

A utiliser pour contrôler la taille d'un objet projeté à l'écran.

4 FIGER

A utiliser pour figer l'image.

5 INT / EXT

A utiliser pour sélectionner l'image interne ou externe

INT : pour voir l'image sur ce produit.

EXT : pour voir l'entrée VGA d'un autre périphérique tel qu'un écran PC ou un projecteur en le connectant à ce produit.

6 AWC

A utiliser pour contrôler la couleur automatiquement.

7 AF

A utiliser pour régler la mise au point automatiquement.

8 TOURNER

(DISPONIBLE SUR LE UF-80DX UNIQUEMENT)

A utiliser pour faire tourner l'image de 90°, 180°, 270°, 0°.

9 TXT/IMG

(DISPONIBLE SUR LE UF-80ST UNIQUEMENT)

Contrôle la définition de l'image de sortie.

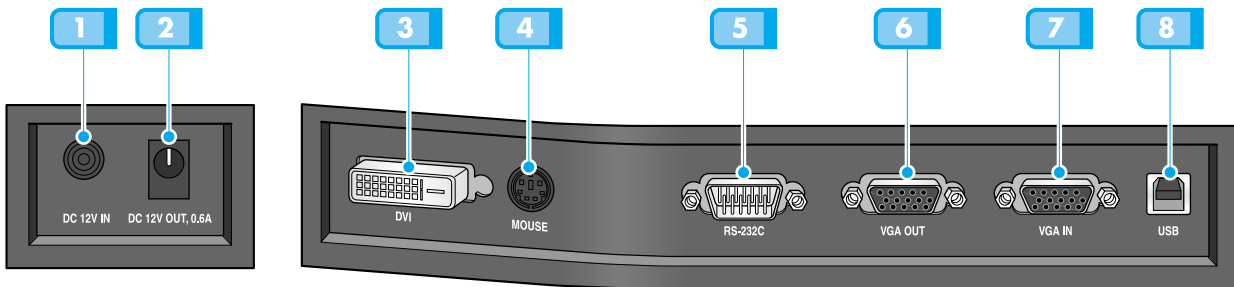
Permute entre le mode TEXT ou le mode IMAGE.

10 DIAPHRAGME

Permet de contrôler la luminosité de l'image.

Désignation et fonction de chaque partie

Bornes à l'arrière



1 BORNE D'ENTRÉE DE L'ALIMENTATION

A utiliser pour connecter le câble d'alimentation. (CC12V)

2 BORNE DE SORTIE DE L'ALIMENTATION DE LA TABLE LUMINEUSE

Lorsque vous utilisez la table lumineuse vous pouvez brancher le câble de la table lumineuse sur la borne INPUT située à côté de l'interrupteur de la table lumineuse. CC 12V SORTIE, 0,6A

3 SORTIE DVI

A brancher sur l'écran ou le projecteur à l'aide du câble DVI fourni.

4 SOURIS

A utiliser pour connecter la souris PS/2. (Voir page 17.)

5 RS-232C : BORNE DE CONNEXION DE L'ORDINATEUR

A utiliser pour connecter le câble RS-232C.

6 SORTIE VIDEO VGA

A brancher sur la borne d'entrée RGB d'un écran PC ou d'un projecteur à l'aide du câble PC fourni.

7 ENTREE VIDEO VGA

A brancher sur la borne de sortie VGA d'un autre périphérique à l'aide du câble PC fourni. Lorsque le menu d'entrée externe est sélectionné, l'image s'affiche par la borne d'entrée VGA.

8 USB : BORNE DE CONNEXION DE L'ORDINATEUR

A utiliser pour connecter le câble USB lorsque vous transmettez une image vers un PC par le port USB.

English

French

German

Désignation et fonction de chaque partie

Italian

Spanish

日本語

Désignation et fonction de chaque partie

Sur la commande à distance

Désignation et fonction de chaque partie





English

French

German

Désignation et fonction de chaque partie

Italian

Spanish

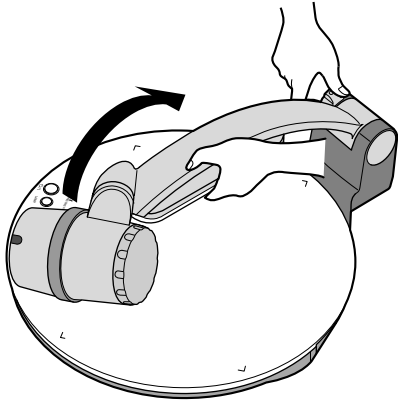
日本語

- 1 ALIMENTATION**
Permet d'allumer ou d'éteindre.
- 2 INT/EXT**
Vous permet de choisir les entrées de signaux à afficher.
- 3 TXT/IMG**
Contrôle la définition de l'image de sortie. Permute entre le mode TEXT ou le mode IMAGE.
- 4 LAMPE**
Permet d'allumer ou d'éteindre la lampe supérieure.
- 5 MISE AU POINT**
Permet d'effectuer la mise au point sur un objet.
F : Permet d'effectuer la mise au point sur un objet éloigné.
N : Permet d'effectuer la mise au point sur un objet à proximité.
- 6 ROUGE/BLEU/AWC**
Permet de régler la couleur de l'image.
R +/-: Permet de régler la couleur rouge.
B +/-: Permet de régler la couleur bleue.
AWC: Permet de régler la couleur automatiquement.
- 7 AF**
A utiliser pour régler la mise au point automatiquement.
- 8 FREQ**
Permute entre XGA 75Hz ou 60Hz
- 9 FIGER**
Effectue un arrêt sur image à l'écran avec l'image actuelle.
- 10 MODE 3X3**
Permute entre 3X3 Multi ON ou 3X3 Multi OFF.

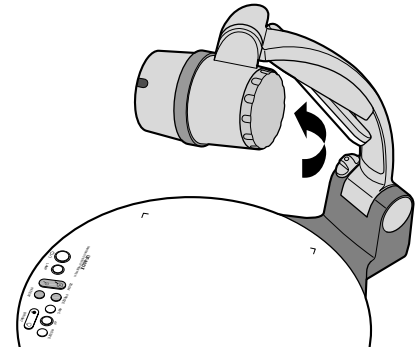
- 11 TOURNER (DISPONIBLE SUR LE UF-80DX UNIQUEMENT)**
A utiliser pour faire tourner l'image de 90°, 180°, 270°, 0°.
- 12 GRAND ANGLE/TELEOBJECTIF**
•Augmente la taille de l'image.
•Réduit la taille de l'image.
- 13**
- 14 LUMINOSITE + /LUMINOSITE -**
•Augmente la luminosité.
•Réduit la luminosité.
- 15 QUITTER (DISPONIBLE SUR LE UF-80DX UNIQUEMENT)**
Arrête la fonction actuelle et revient au mode normal.
- 16 PREREGLE**
•Enregistre les valeurs du paramétrage utilisateur personnalisé.
•Active les paramètres utilisateur pré-réglés.
- 17 ENREGISTRER/RAPPEL (DISPONIBLE SUR LE UF-80DX UNIQUEMENT)**
•ENREGISTRER : Enregistre les valeurs du paramétrage utilisateur personnalisé.
•ACTIVER : Active les paramètres utilisateur pré-réglés.
- DIVISER**
Divise l'écran pour montrer l'image actuelle et l'image rappelée de la mémoire simultanément sur un écran.
- DECALER**
Décale l'image rappelée, affichée sur l'écran divisé, de gauche à droite pour afficher la partie cachée de l'image.

Configurer la préparation

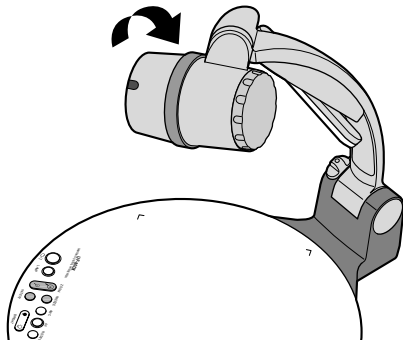
1 Appuyez sur la touche de verrouillage principal et levez le support principal.



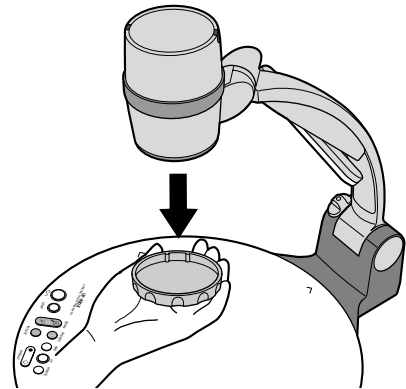
2 Tournez la lampe pour la placer dans une position pratique pour l'utilisation (sens contraire des aiguilles d'une montre 90°).



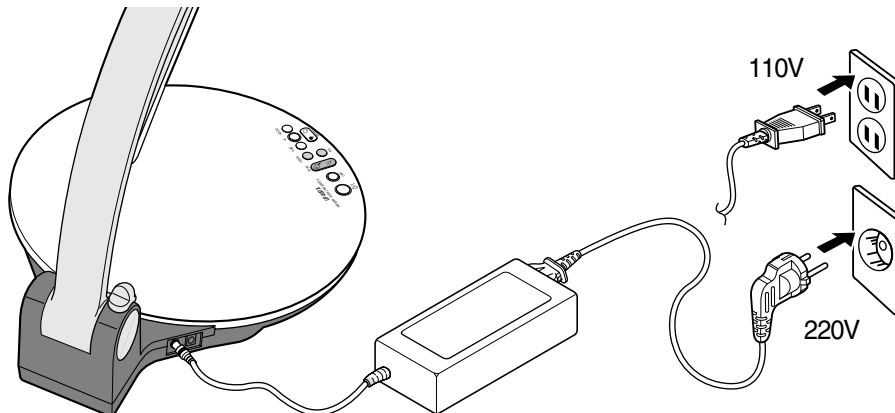
3 Tournez l'objectif vers le bas.



4 Retirez le protège-objectif.

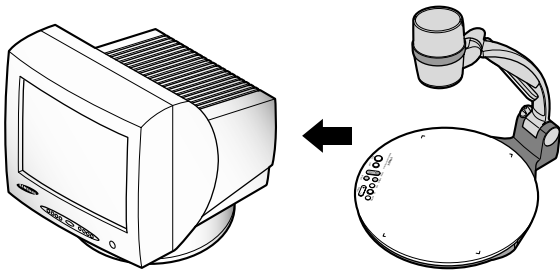


5 Insérez la prise dans la prise de courant.



Branchement à un périphérique de sortie

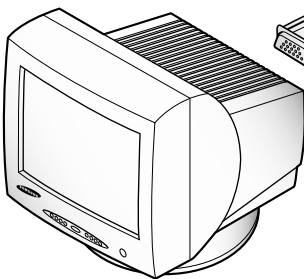
Ecran PC, Projecteur ou périphériques supportant le DVI



- Branchez l'écran du PC, le projecteur et les périphériques supportant le DVI (Ecran ou projecteur) sur ce rétro-projecteur pour afficher les images projetées à l'aide du câble de l'écran PC ou le câble DVI.

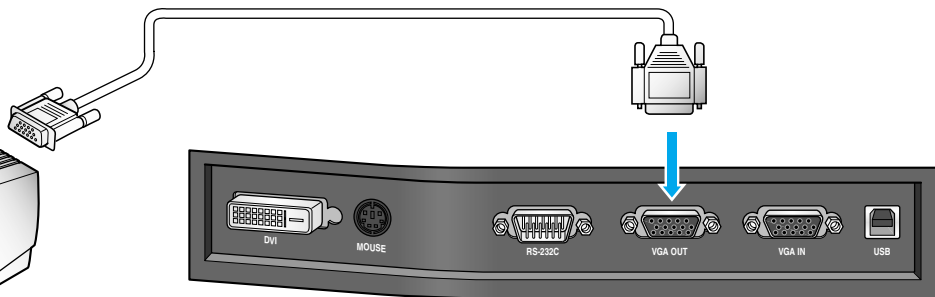
Branchement

Branchez à la borne d'entrée VGA.



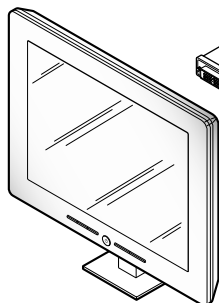
Ecran PC, projecteur, etc

Câble écran PC



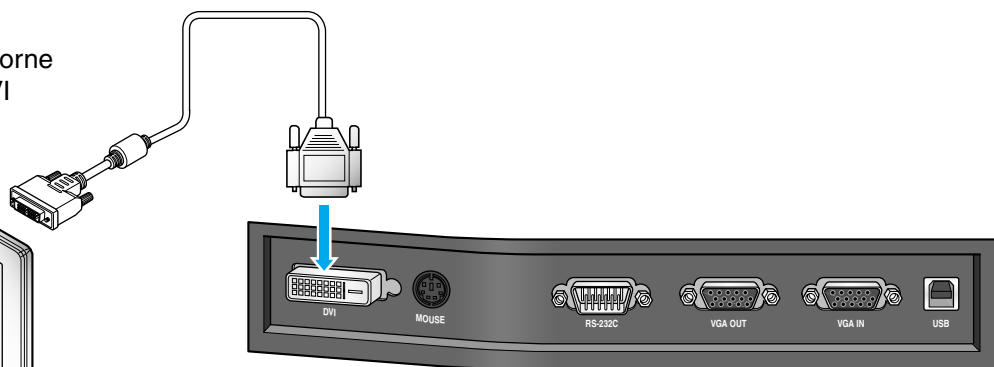
Rétro-projecteur numérique

Branchez à la borne d'entrée DVI



Ecran, projecteur, etc

Câble DVI



Rétro-projecteur numérique

English

French

German

Branchement à un périphérique de sortie

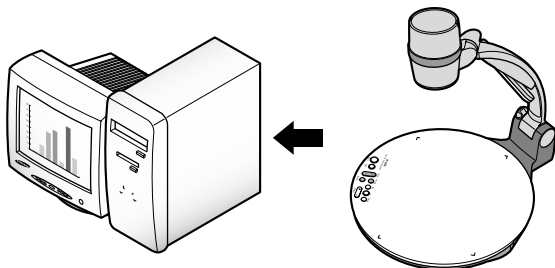
Italian

Spanish

日本語

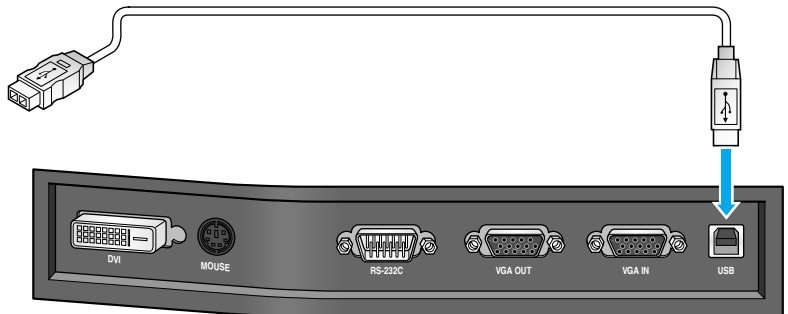
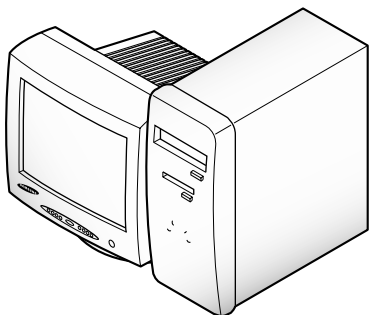
Branchement à un périphérique de sortie

Ordinateur de bureau



- Branchez un ordinateur PC de bureau et le rétro-projecteur à l'aide du câble USB et installez le programme fourni. Vous pouvez voir l'image projetée sur l'écran du PC et contrôler l'image à l'aide du programme.
- La connexion RS-232C est disponible pour des utilisateurs avancés. Si vous branchez un PC à l'aide du câble RS-232C, vous devriez configurer votre PC et créer votre propre programme pour contrôler l'image projetée sur le PC. Contactez votre revendeur pour d'autres détails.

Branchement USB



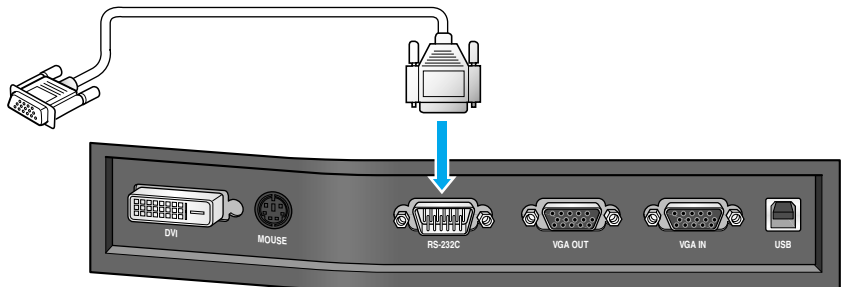
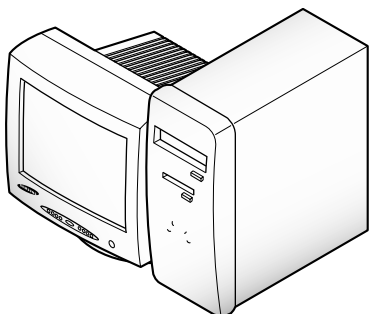
Effectuez le branchement sur le port USB de votre PC et installez ensuite le programme UF-80 fourni.

Rétro-projecteur numérique

ATTENTION

Nous vous conseillons d'effectuer le branchement sur le port USB rattaché à la carte mère de l'ordinateur. (Cela peut causer un problème au niveau du port USB avant ou du concentrateur USB, selon l'ordinateur.) Assurez-vous d'utiliser un câble USB de moins de 5 mètres.

Branchement RS-232C



Branchez le câble sur la borne RS-232C de votre PC.

Rétro-projecteur numérique

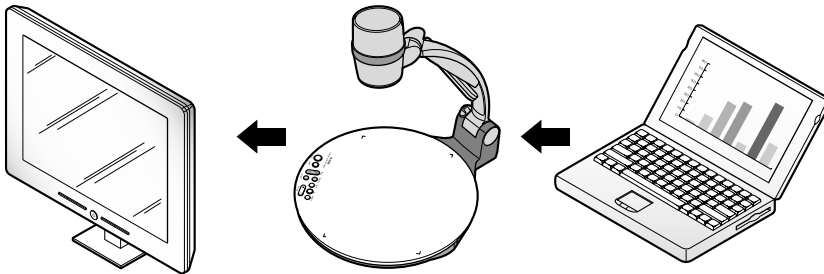
REMARQUE

Le câble RS-232C n'est pas fourni avec le rétro-projecteur. Vous pouvez en acheter un chez votre revendeur informatique.

Branchement à un périphérique de sortie

Branchement à un périphérique de sortie

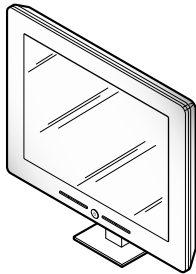
Ordinateur



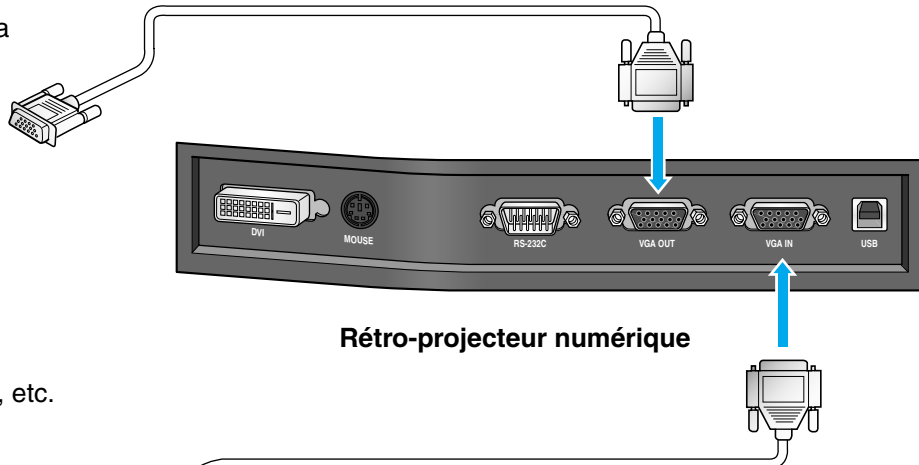
- Si vous branchez l'ordinateur par le port VGA IN, vous pouvez recevoir le signal vidéo de l'ordinateur.

Branchement

Branchez le câble sur la borne d'entrée VGA.



Ecran PC, projecteur, etc.



Rétro-projecteur numérique

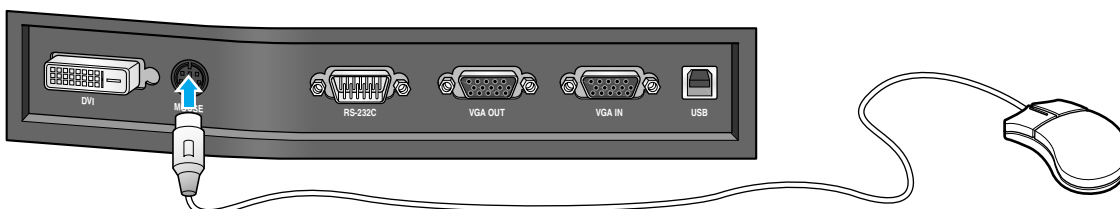


Branchez sur la borne VGA IN à l'aide du câble VGA de l'ordinateur.
 La borne VGA IN est disponible.

Branchez le câble sur le port VGA d'un ordinateur équipé d'une carte graphique XGA, SXGA, UXGA.

Souris PS/2

- Si vous branchez une souris PS/2 par le port MOUSE, vous pouvez contrôler différentes fonctions du rétro-projecteur numérique (Voir page 28.)



English

French

German

Branchement à un périphérique de sortie

Italian

Spanish

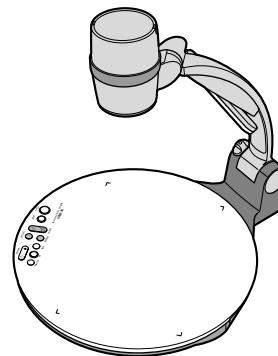
日本語

Utilisation du rétro-projecteur

Pour afficher l'image reçue du périphérique externe

1

Configurez correctement votre rétro-projecteur numérique.
(Voir page 14.)

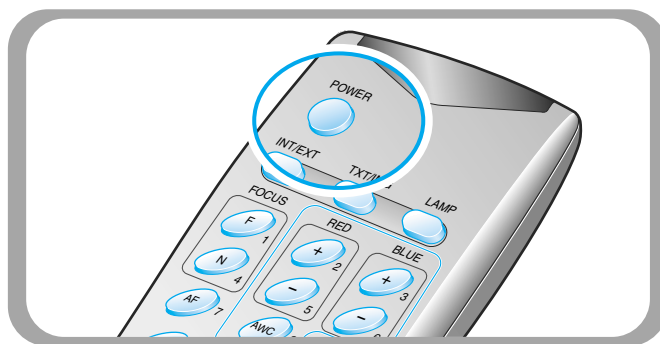
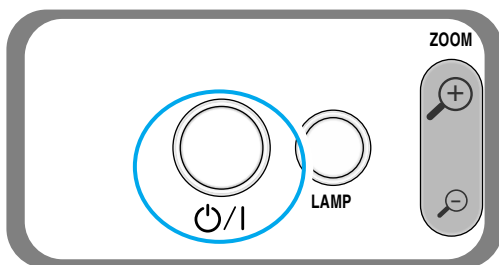


2

Branchez le périphérique d'entrée à partir duquel vous souhaitez recevoir l'image et le périphérique de sortie sur lequel vous souhaitez afficher l'image.
(Voir page 15 à 17.)

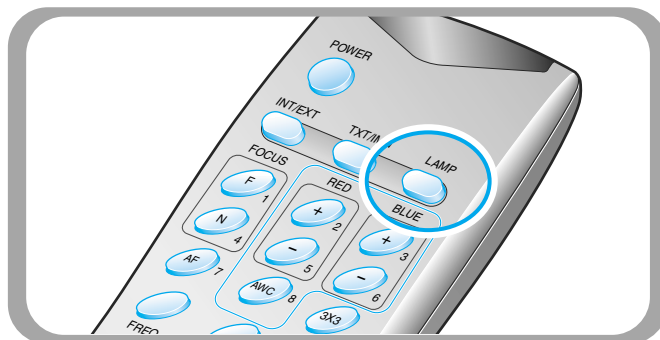
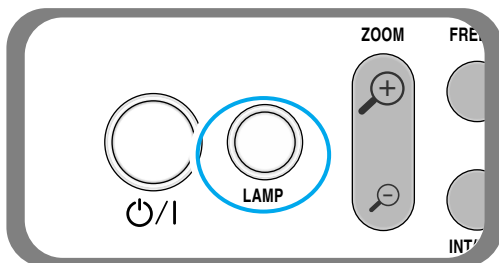
3

Allumez les périphériques d'entrée et de sortie ainsi que le rétro-projecteur numérique.



REMARQUE

Lorsque le rétro-projecteur numérique est allumé, la lampe supérieure s'allume.
Pour l'éteindre, appuyez sur la touche LAMP du rétro-projecteur.



Utilisation du rétro-projecteur

English

French

German

Utilisation du rétro-projecteur

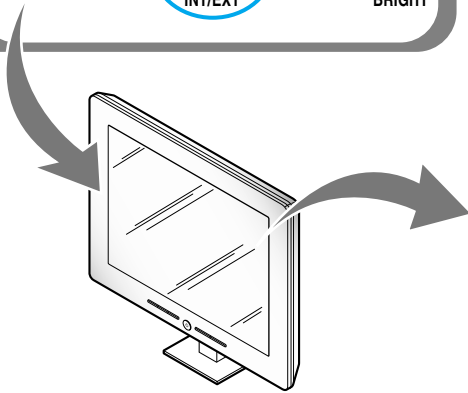
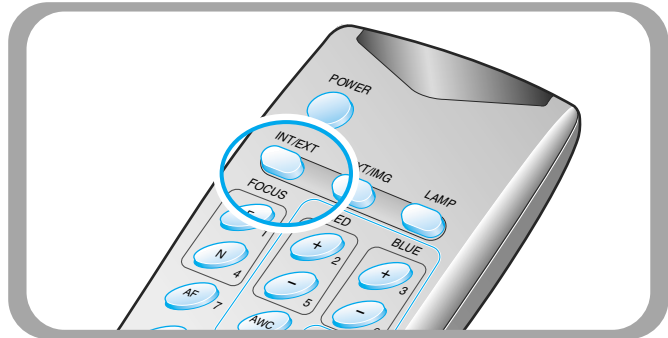
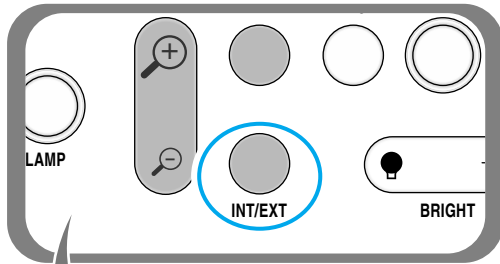
Italian

Spanish

日本語

4

Choisissez la source vidéo à l'aide de la touche **INT/EXT** du rétro-projecteur.



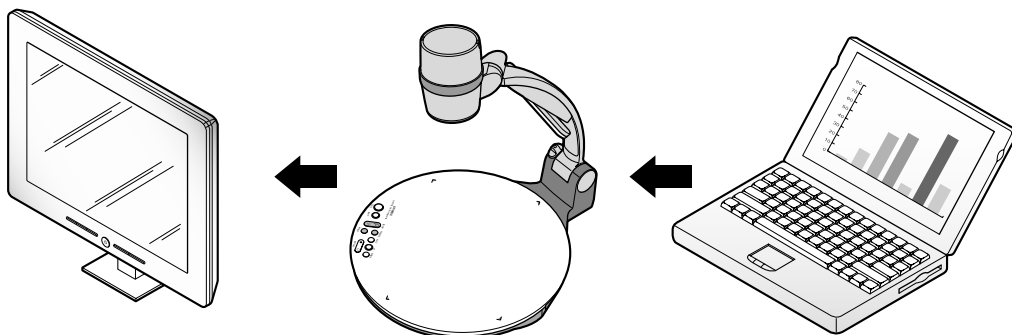
- Chaque fois que vous appuyez sur la touche, EXT OUT, INT OUT s'affiche
- **EXT OUT**
Voir l'image d'un périphérique de sortie VGA externe par un écran PC ou un projecteur branché au rétro-projecteur numérique.
- **INT OUT**
Choisissez ce mode pour afficher l'image par l'objectif du rétro-projecteur numérique.

REMARQUE

- Si aucune image s'affiche, vérifiez si le périphérique d'entrée externe est branché correctement.
- Même si vous sélectionnez INT ou EXT, l'état actuel ne s'affiche pas.
- Par le port DVI vous ne pouvez pas recevoir l'image d'un périphérique externe.

5

Ouvrez l'image sur l'ordinateur. A présent, vous voyez l'image par l'écran d'un PC ou un projecteur.

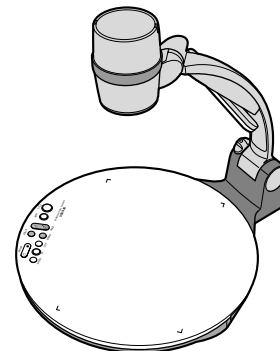


Utilisation du rétro-projecteur

Pour projeter un objet sur le rétro-projecteur numérique.

1

Configurez correctement votre rétro-projecteur numérique.
(Voir page 14.)

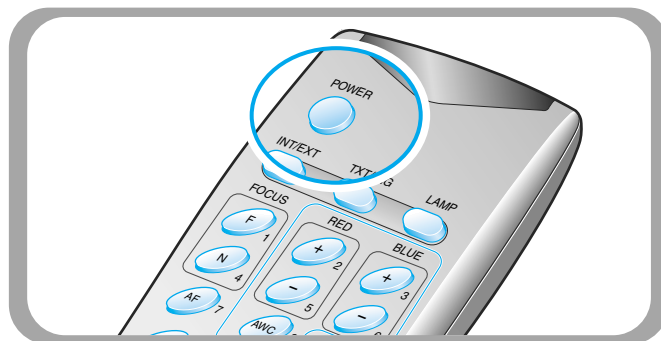
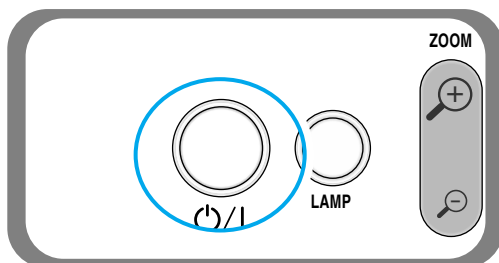


2

Branchez le rétro-projecteur à un écran PC ou un projecteur pour afficher l'image.
(Voir page 15.)

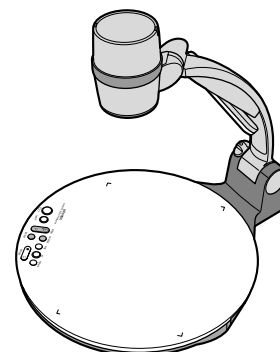
3

Allumez le périphérique de sortie ainsi que le rétro-projecteur numérique.



4

Placez l'objet sur la table lumineuse et réglez la tête pour qu'elle soit face à l'objet.



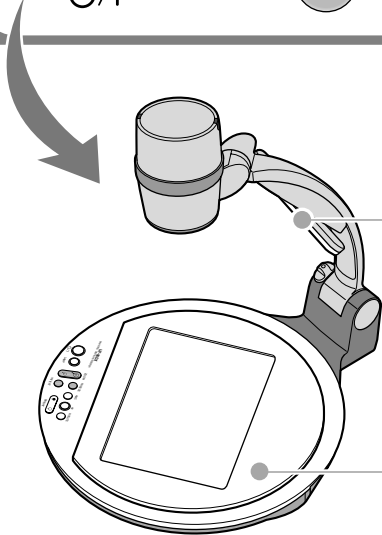
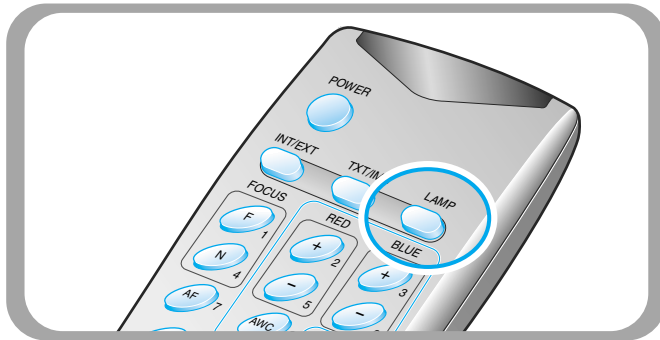
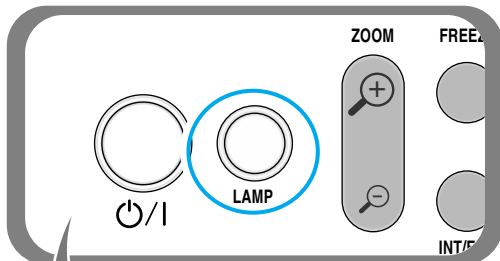
REMARQUE

S'il n'y a pas d'image sur l'écran du PC ou le projecteur, vérifiez si le câble est branché correctement et appuyez sur la touche INT/EXT du rétro-projecteur pour paramétrer le mode d'entrée sur INT OUT

Utilisation du rétro-projecteur

5

Chaque fois que vous appuyez sur la touche, la lampe s'allume ou s'éteint.



Lampe supérieure Utilisez la lampe supérieure pour projeter un document papier ou un autre matériel et utilisez la table lumineuse pour projeter des transparents.

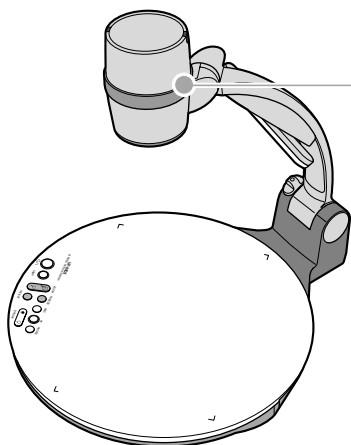
Table lumineuse. L'interrupteur de la table lumineuse est situé à côté de son alimentation.

REMARQUE

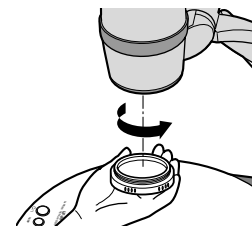
- Cela prendra deux minutes pour obtenir un luminosité optimale de la projection après avoir allumé le rétro-projecteur. Vous pouvez ensuite utiliser la touche AWC pour régler la couleur.

6

Retirez ou fixez l'adaptateur d'objectif selon l'objet.



Tournez l'objectif pour le retirer ou le fixer.



- Retirez l'adaptateur d'objectif en mode camera. (distance focale possible : 0,7m ~∞)
- Fixez l'adaptateur d'objectif pour voir un matériel, un document ou un film placé sur le plateau pour document. (distance focale possible : 250mm ~325mm)
- Au-delà de la distance focale indiquée ci-dessus, le matériel risqué d'être hors du foyer. Faites attention à la distance entre l'objet et l'objectif.

English

French

German

Utilisation du rétro-projecteur

Italian

Spanish

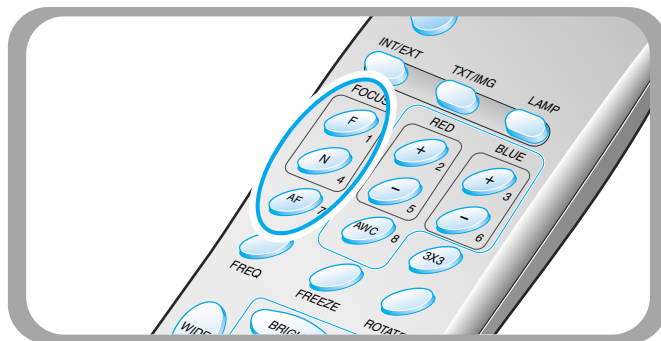
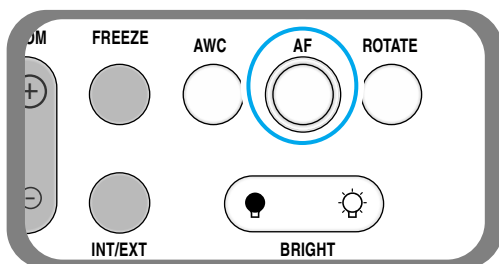
日本語

Utilisation du rétro-projecteur

7

Mise au point de l'objet.

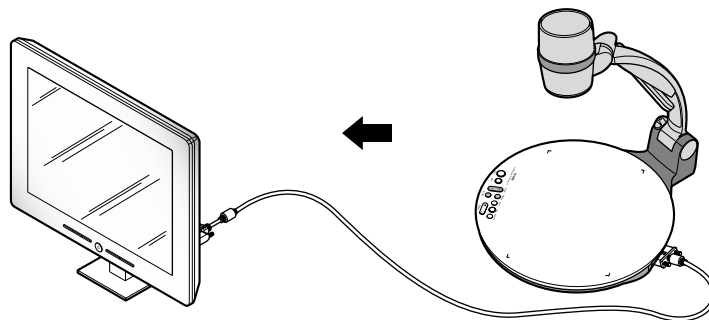
- Contrôle de la mise au point automatique : Appuyez sur la touche AF.
- Contrôle de la mise au point manuelle : appuyez sur [Focus F] ou [Focus N] pour effectuer un réglage manuel



8

Vous voyez l'image sur l'écran du PC, le projecteur ou les périphériques supportant le DVI (écran ou projecteur)

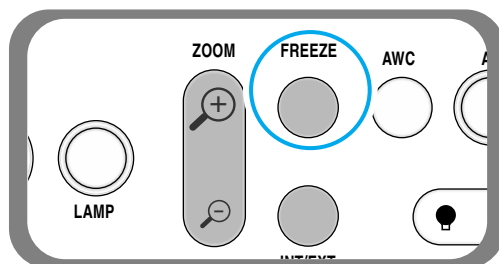
- Pour utiliser des fonctions polyvalentes de contrôle d'images, voir pages 23 à 27.



REMARQUE

Pour changer l'objet présenté au cours de la présentation, figez l'image à l'écran à l'aide de la touche FREEZE du rétro-projecteur et changez-le.



Pour désactiver le mode FREEZE, appuyez à nouveau sur la touche FREEZE ou sur la touche EXIT de la commande à distance

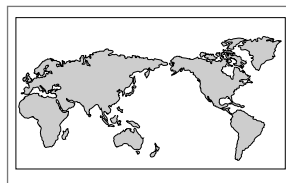
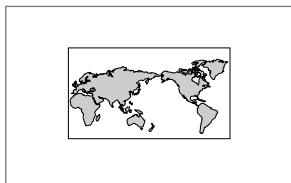
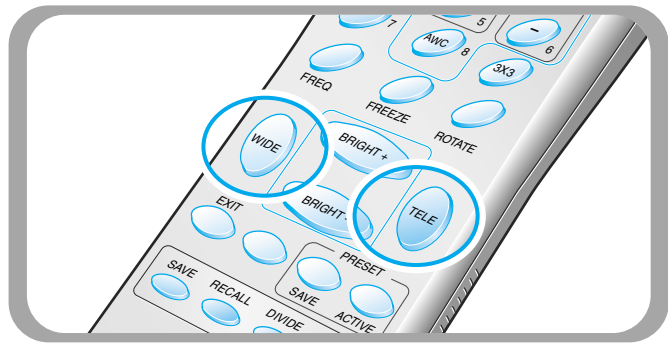
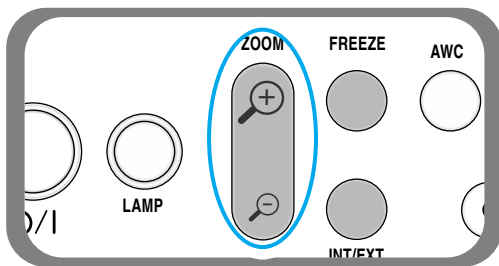


Réglage de votre image



Utilisez les touches de contrôle de la commande à distance ou du panneau de contrôle du rétro-projecteur pour régler l'image projetée. Certaines des fonctions principales sont décrites ci-dessous :

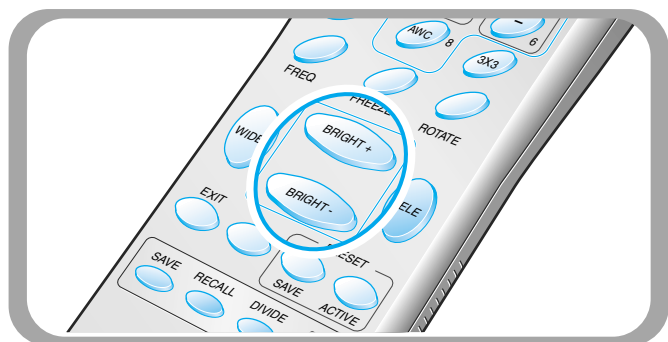
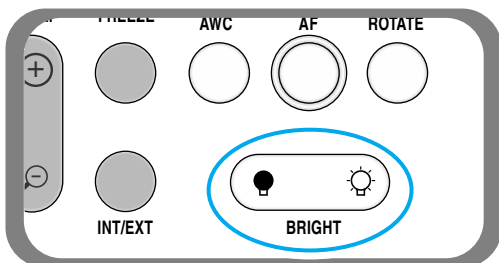
Réglage de la taille de l'image

- ▼ Appuyez sur la touche **WIDE** ou **TELE** de la commande à distance pour modifier la taille de l'image affichée à l'écran.
- ▼ Vous pouvez également utiliser la touche **ZOOM**  ou **ZOOM**  du rétro-projecteur pour obtenir le même résultat.




Réglage de la luminosité

- ▼ Appuyez sur la touche **BRIGHT**  du panneau de contrôle ou sur la touche **BRIGHT +** de la commande à distance pour éclaircir l'image entière.
- ▼ Appuyez sur la touche **BRIGHT**  du panneau de contrôle ou sur la touche **BRIGHT -** de la commande à distance pour foncer l'image entière.



REMARQUE

Si vous présentez des photos sur papier glacé, éteignez la lampe supérieure et appuyez  sur la touche du panneau de contrôle ou sur la touche **BRIGHT-** de la commande à distance.

English

French

German

Réglage de votre image

Italian

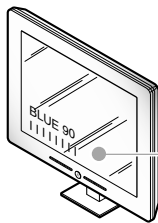
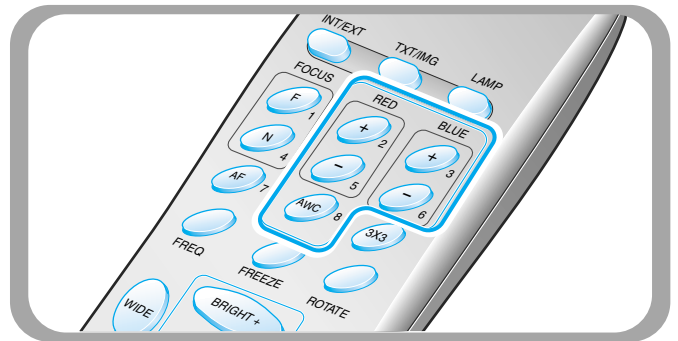
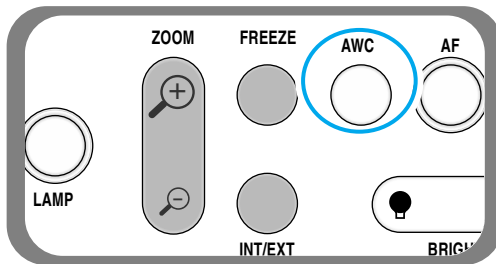
Spanish

日本語

Réglage de votre image

Réglage de la couleur de l'image

- ▼ Pour un réglage automatique de la couleur, appuyez sur la touche **AWC**.
- ▼ Si vous souhaitez un niveau de réglage précis, appuyez sur la touche **BLUE +/-** ou **RED +/-** de la commande à distance pour augmenter ou diminuer manuellement le facteur de couleur bleu ou rouge.



Le niveau de couleur s'affiche.

Optimisation :

Pour obtenir le meilleur résultat, placez l'objectif de l'appareil photo en face du papier blanc et appuyez sur la touche AWC.

Contrôle de la définition de l'image

- ▶ Appuyez sur la touche **TXT/IMG** de la télécommande pour contrôler la définition de l'image de sortie.

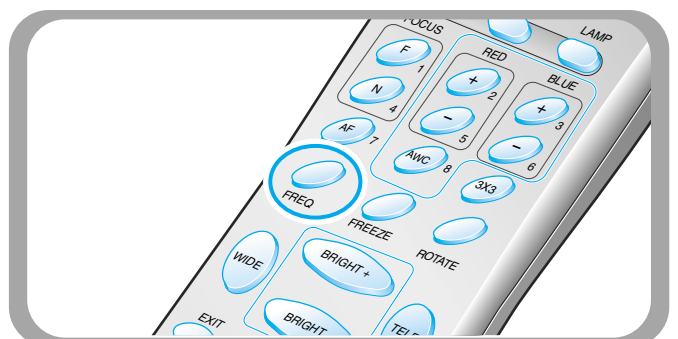
MODE TEXT : Pour un matériel contenant principalement des mots.

MODE IMAGE : Pour un matériel contenant principalement des images.



Réglage de la fréquence du rétro-projecteur

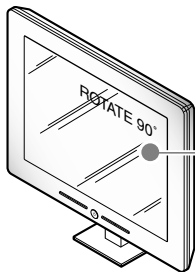
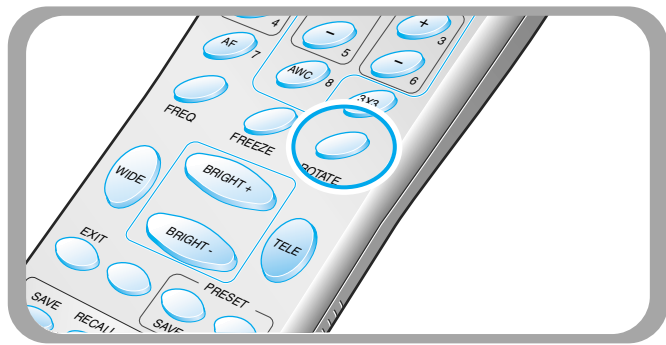
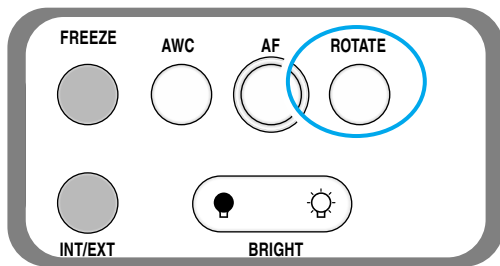
- ▼ Appuyez sur la touche **FREQ** pour sélectionner la fréquence de l'image de sortie du rétro-projecteur.
 - **60Hz** : A sélectionner lorsque votre écran ou projecteur supporte un maximum de 60Hz.
 - **75Hz** : A sélectionner lorsque votre écran ou projecteur supporte 75Hz ou plus.



Réglage de votre image

Contrôle de la rotation de l'image (Disponible sur le UF-80DX uniquement)

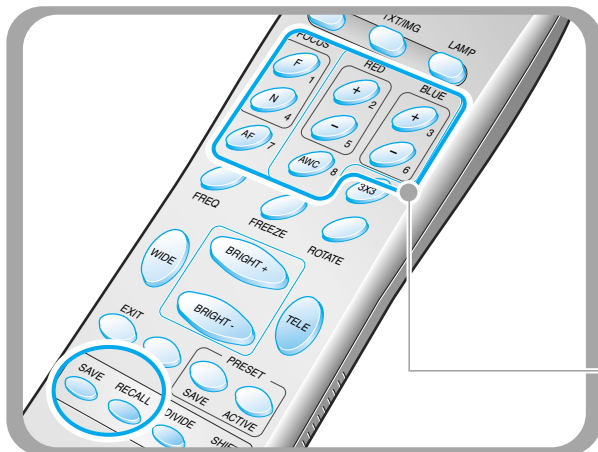
- ▼ Pour une rotation de l'image, appuyez sur la touche ROTATE.
 - Pour tourner l'image de 90°, 180°, 270°, 0°, appuyez sur la touche ROTATE.



L'état de rotation de l'image s'affiche.

Enregistrement d'une image en mémoire (Disponible sur le UF-80DX uniquement)

- Vous pouvez enregistrer jusqu'à 8 cadres dans la mémoire de votre rétro-projecteur numérique. Après l'enregistrement, vous pourrez la rappeler.



- ◀ Pour enregistrer l'image dans la mémoire, appuyez sur la touche **SAVE** et indiquez l'emplacement dans la mémoire sous 4 secondes à l'aide des touches numériques de 1 à 8.
- ◀ Si vous souhaitez rappeler l'image enregistrée dans la mémoire, appuyez sur la touche **RECALL** et sur le numéro d'emplacement dans la mémoire sous 4 secondes. Si vous appuyez sur la touche **RECALL** et la maintenez enfoncée, toutes les images enregistrées dans la mémoire s'affichent une par une.
- ◀ Si vous souhaitez quitter le mode recall, appuyez sur la touche **Exit**

Les numéros d'emplacement dans la mémoire apparaissent sur le côté droit de ces touches. Par exemple, si vous souhaitez enregistrer l'image à l'emplacement 7 dans la mémoire, appuyez sur **SAVE** et ensuite sur **AF** où apparaît **7** sur le côté droit.

REMARQUE

- Si vous éteignez l'appareil, toutes les images enregistrées seront perdues.
 - L'image n'est pas enregistrée en état Tourner ou Figer.
 - L'image par zoom numérique n'est pas enregistrée, c'est pourquoi il est nécessaire d'appuyer sur la touche SAVE en mode Digital zoom.
- Le rétro-projecteur numérique revient automatiquement à l'état de zoom optique maximum.

English

French

German

Réglage de votre image

Italian

Spanish

日本語

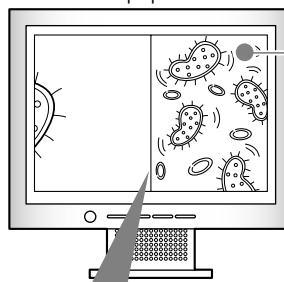
Réglage de votre image

Division de l'écran en 2 et déplacement de l'image (Disponible sur le UF-80DX uniquement)

■ Vous pouvez voir l'image d'un objet actuellement projeté et l'image enregistrée dans la mémoire simultanément sur un écran.



- ◀ Appuyez sur la touche **DIVIDE** et sur le numéro de l'emplacement dans la mémoire sous 4 secondes pour rappeler l'image que vous souhaitez voir.
- ◀ Pour annuler ce mode et revenir au mode normal, appuyez sur la touche **EXIT**.
- ◀ Le zoom numérique n'est pas disponible en mode **DIVIDE**, c'est pourquoi, lorsque vous sélectionnez le mode **DIVIDE** en mode zoom numérique, le rétro-projecteur numérique transforme automatiquement l'image de droite à l'état de zoom optique maximum.



Vous pouvez voir l'image d'un objet actuellement projeté du côté droit.

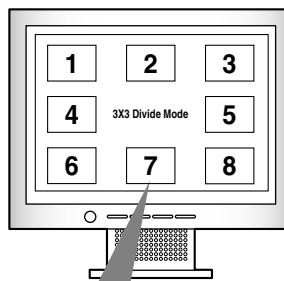
L'image rappelée de la mémoire apparaît du côté gauche. Appuyez sur la touche **SHIFT** pour déplacer l'image de droite à gauche. Chaque fois que vous appuyez sur la touche, un tiers de l'image est déplacé de droite à gauche.

Multi écran 3X3 (Disponible sur le UF-80DX uniquement)

■ Vous pouvez voir toutes les images enregistrées dans la mémoire simultanément sur un écran et en choisir une pour l'afficher.



- ◀ Appuyez sur la touche **3x3** pendant 2 secondes ou plus, ensuite toutes les images enregistrées dans la mémoire sont affichées à l'écran.
- ◀ Pour annuler ce mode et revenir au mode normal, appuyez sur la touche **EXIT**.

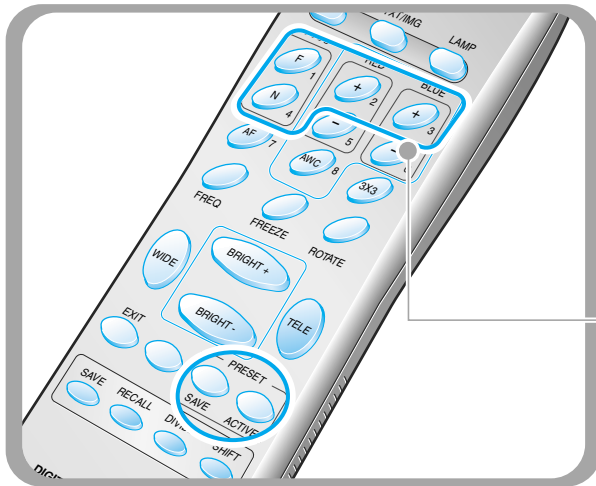


Lorsque vous souhaitez voir l'une d'elles, appuyez sur la touche correspondant au numéro pour la rappeler. Par exemple, si vous souhaitez voir l'image de l'emplacement 3 dans la mémoire, appuyez sur la touche **BLUE +** et l'image s'affiche à l'écran.

Réglage de votre image

Enregistrement du paramétrage utilisateur personnalisé

- Après avoir réglé la valeur de la fonction, vous pouvez enregistrer la valeur pour la prochaine utilisation. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 4 paramètres utilisateur personnalisé différents. (Vous pouvez enregistrer le paramétrage par les touches Zoom, Focus, Iris, Lamp state et Color level.)



◀ Pour enregistrer la valeur actuelle, appuyez sur la touche **SAVE** et indiquez l'emplacement dans la mémoire sous 4 secondes à l'aide des touches numériques de 1 à 4.

◀ Pour rappeler votre paramétrage utilisateur, appuyez sur la touche **ACTIVE** et sur le numéro correspondant à l'emplacement dans la mémoire sous 4 secondes.

Les numéros d'emplacement dans la mémoire sont indiqués sur le côté droit de ces touches. Par exemple, si vous souhaitez enregistrer la fonction à l'emplacement 4 dans la mémoire, appuyez sur **SAVE** ensuite sur la touche **FOCUS N** où apparaît 4 du côté droit.

REMARQUE

Vous ne pouvez pas enregistrer le paramétrage avec les fonctions FIGER, RAPPEL, DIVISER, DEPLACER et TOURNER.

English

French

German

Réglage de votre image

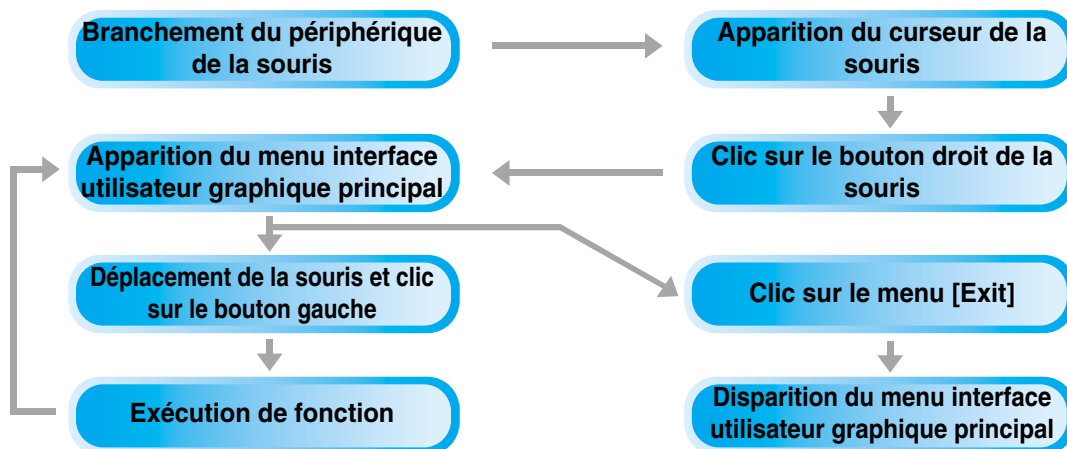
Italian

Spanish

日本語

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

- Le rétro-projecteur numérique Samsung supporte le système de menu interface utilisateur graphique pour contrôler diverses fonctions du rétro-projecteur à l'aide de la souris. Pour utiliser le système de menu interface utilisateur graphique, il faut tout d'abord que le périphérique de la souris (type PS/2) soit branché à la borne de contrôle de la souris. S'il est branché correctement, le curseur de la souris apparaît à l'écran. Cliquez ensuite sur le bouton droit de la souris, le menu principal interface utilisateur graphique apparaît à l'écran et le système de menu interface utilisateur graphique est activé. Lorsque vous cliquez sur le menu [Exit], le menu principal interface utilisateur graphique disparaît et seul le curseur de la souris reste affiché.

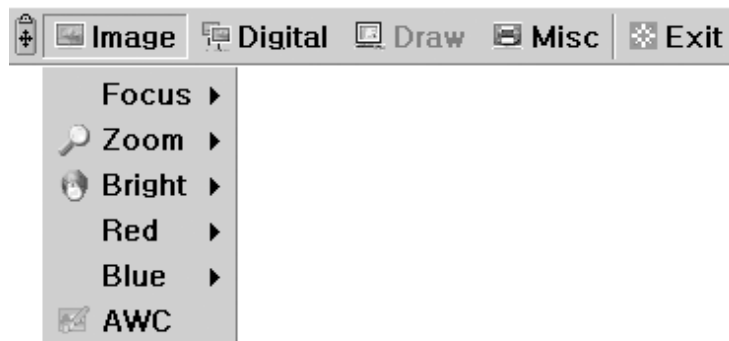


Menu et fonctions

1

Section Image

Le menu Image traite différentes fonctions de réglage d'une image à l'écran.



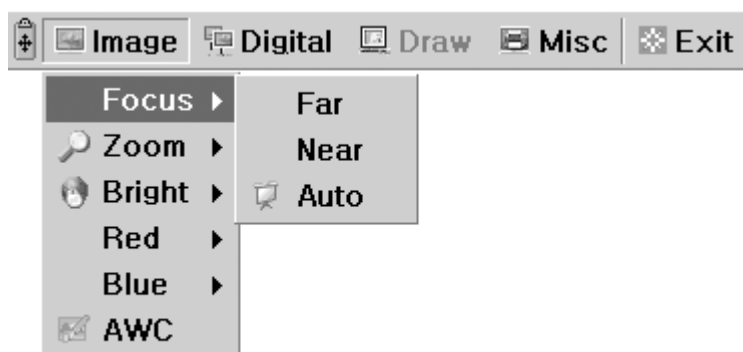
Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

■ Focus

Permet d'effectuer la mise au point d'un objet éloigné ou proche, ou automatiquement.

Lorsque vous maintenez le menu [Far]/[Near] enfoncé à l'aide du bouton gauche de la souris, la mise au point est activée.

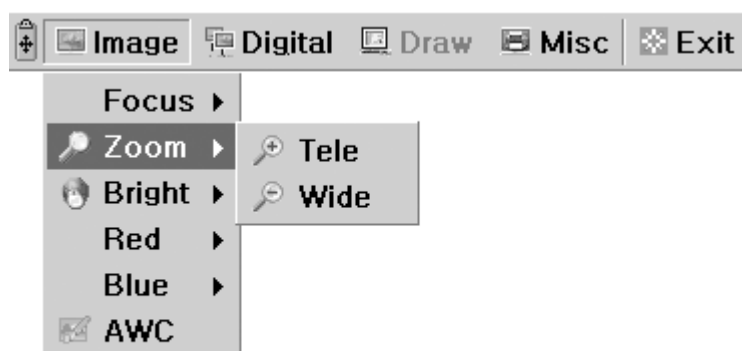
Cliquez sur le menu [Auto] pour activer la fonction mise au point automatique.



■ Zoom

Permet de changer la taille de l'image.

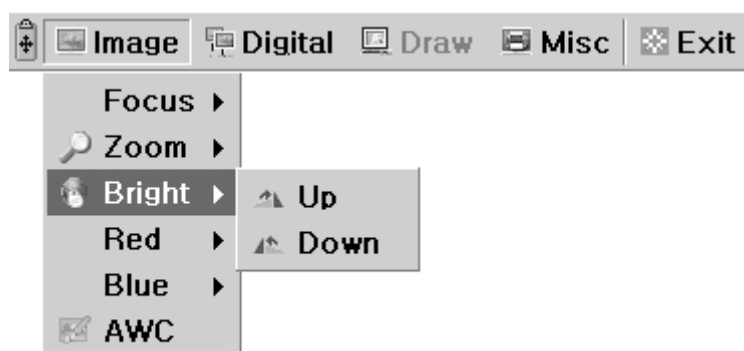
Lorsque vous maintenez le menu [Tele]/[Wide] enfoncé à l'aide du bouton gauche de la souris, le zoom est activé.



■ Bright

Permet de changer le DIAPHRAGME pour augmenter ou diminuer la luminosité.

Lorsque vous maintenez le menu [Up]/[Down] enfoncé à l'aide du bouton gauche de la souris, le diaphragme de l'objectif est activé.



English

French

German

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

Italian

Spanish

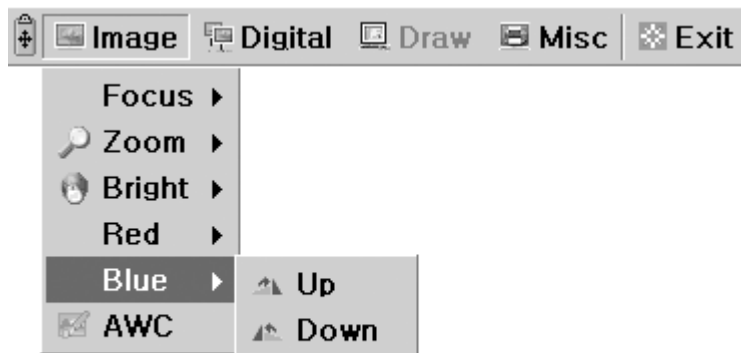
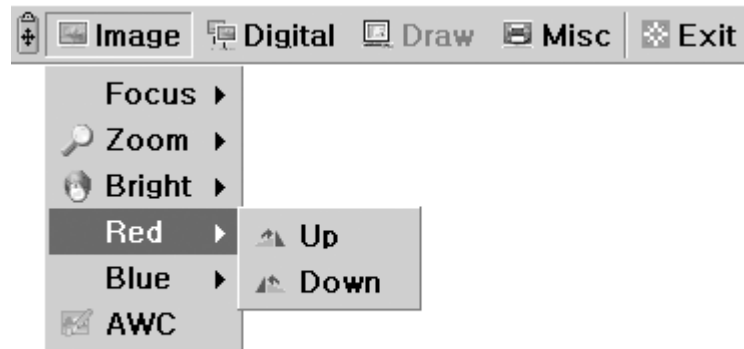
日本語

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

■ Red / Blue

Permet de régler la couleur de l'image grâce au contrôle du réglage du rouge/bleu

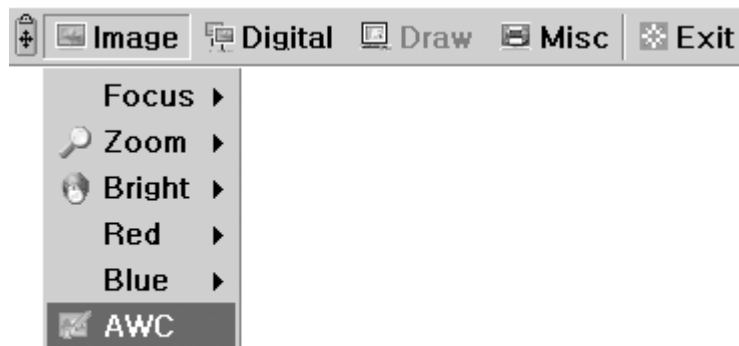
Lorsque vous maintenez le menu [Up]/[Down] enfoncé à l'aide du bouton gauche de la souris, le contrôle du réglage du rouge/bleu est activé.



■ AWC

Permet de régler automatiquement la couleur de l'image grâce au contrôle automatique de la balance des blancs

Lorsque vous cliquez sur le menu [AWC] avec le bouton gauche de la souris, la fonction AWC s'exécute une fois.

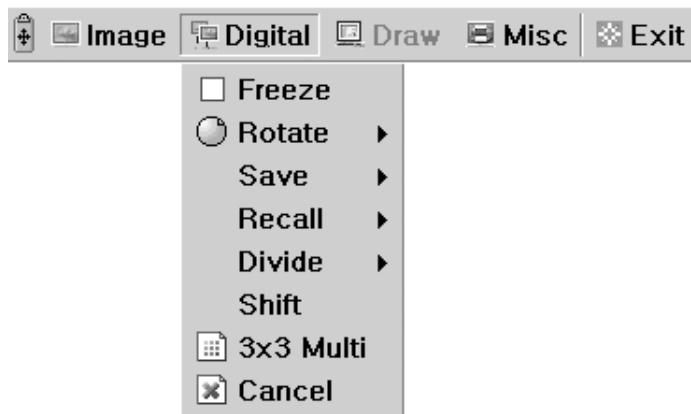


Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

2

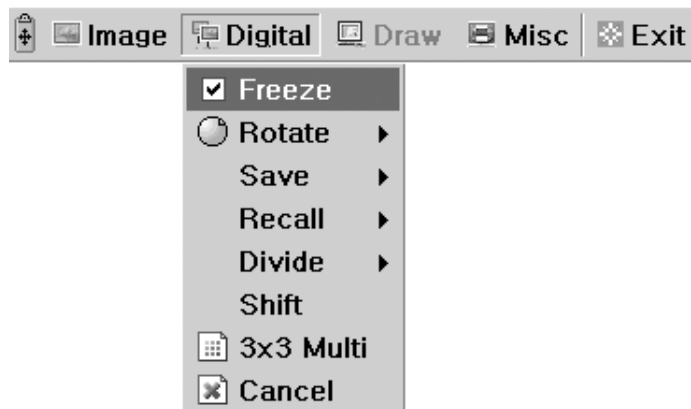
Section Digital

Le menu Digital traite diverses fonctions de traitement d'une image numérique.



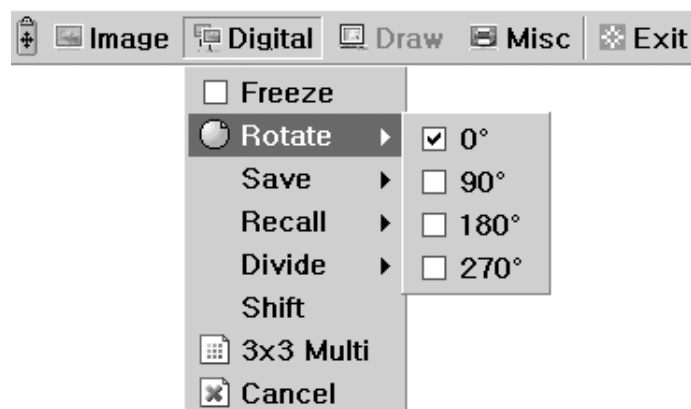
■ Freeze

Effectue un arrêt sur image à l'écran avec l'image actuelle. Cliquez sur le menu [Freeze] à l'aide du bouton gauche de la souris, le mode freeze est activé et le menu [Freeze] passe à l'état coché. Pour désactiver le mode freeze, cliquez à nouveau sur le menu [freeze] ou cliquez sur le menu [Cancel] avec le bouton gauche de la souris (le menu [Freeze] passe ensuite à l'état non coché).



■ Rotate(Disponible sur le UF-80DX uniquement)

Permet de faire tourner l'image de 0° (Off), 90°, 180°, 270°. Cliquez sur le menu [0°/90°/180°/270°] avec le bouton gauche de la souris, l'image est tournée à la demande de l'utilisateur et le menu reprend l'état coché selon l'état actuel de l'image.



English

French

German

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

Italian

Spanish

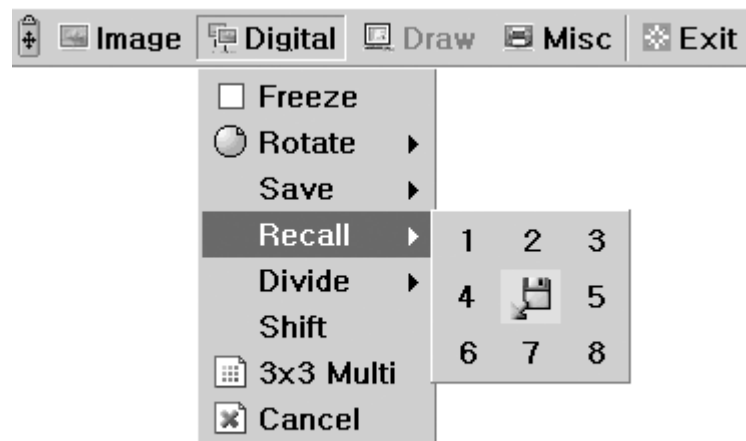
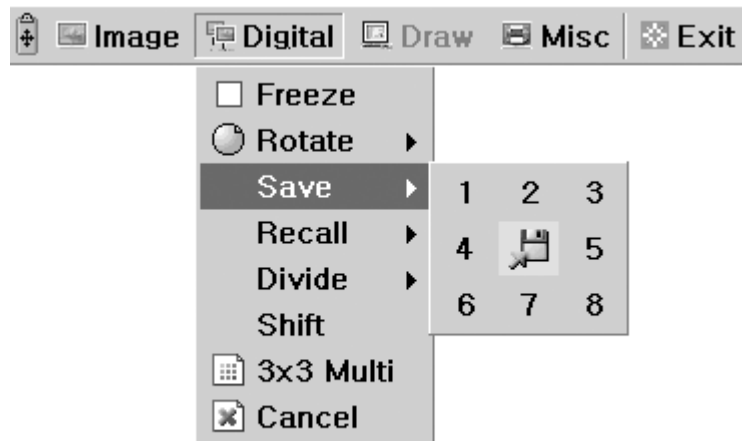
日本語

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

■ Enregistrer/Rappel (Disponible sur le UF-80DX uniquement)

Permet d'enregistrer l'image projetée dans la mémoire du rétro-projecteur ou de rappeler l'image de la mémoire.

Pour enregistrer / rappeler l'image avec le bon numéro d'enregistrement, cliquez sur le menu [numbers] avec le bouton gauche de la souris, l'image actuelle est enregistrée dans la mémoire ou est rappelée.

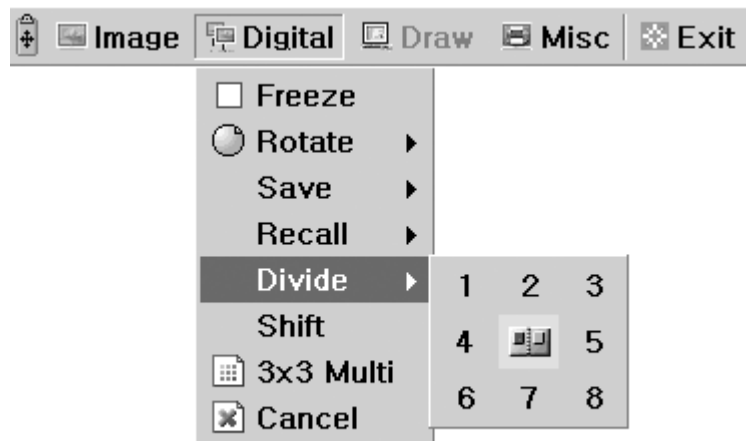


Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

■ Divide(Disponible sur le UF-80DX uniquement)

Permet de diviser l'écran pour montrer l'image actuelle et l'image rappelée de la mémoire simultanément sur un écran.

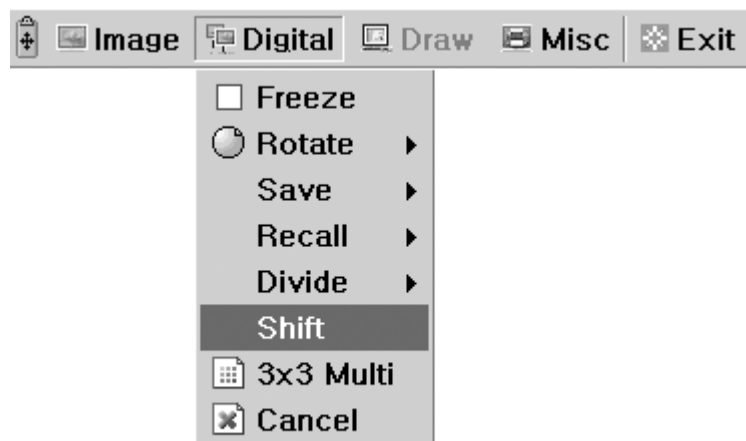
Cliquez sur le menu [numbers] avec le bouton gauche de la souris, l'écran est divisé en deux et le numéro sélectionné est rappelé dans la mémoire.



■ Shift(Disponible sur le UF-80DX uniquement)

Permet de décaler l'image rappelée, affichée sur l'écran divisé, pour afficher la partie cachée de l'image.

Cliquez sur le menu [Shift] avec le bouton gauche de la souris, l'image est déplacée de droite à gauche étape par étape à chaque demande en mode divide.



English

French

German

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

Italian

Spanish

日本語

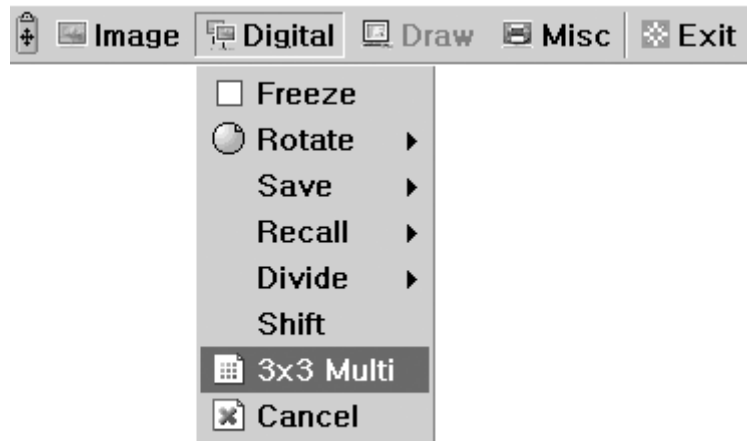
Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

■ 3x3 Multi(Disponible sur le UF-80DX uniquement)

Permet de voir toutes les images de la mémoire (jusqu'à 8) sur un écran.

Cliquez sur le menu [3x3 Multi] avec le bouton gauche de la souris, le mode 9 divide est active et le menu GUI disparaît. Si vous cliquez sur le numéro de l'image à l'écran, l'image sélectionnée est agrandie en plein écran et le menu GUI apparaît à l'écran.

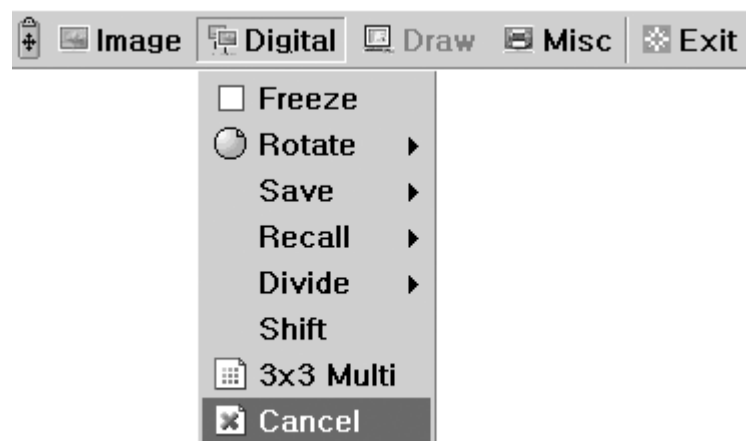
Pour désactiver le mode 3x3 Multi, cliquez au centre de l'image.



■ Cancel(Disponible sur le UF-80DX uniquement)

Permet d'arrêter la fonction actuelle et revient au mode normal.

Cliquez sur le menu [Cancel] avec le bouton gauche de la souris, toutes les fonctions numériques sont désactivées.



Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

3

Section Miscellaneous

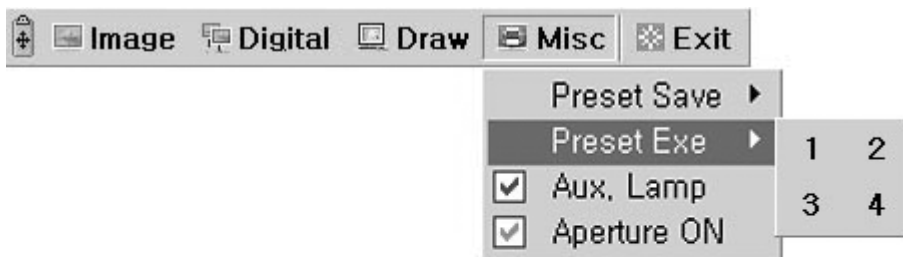
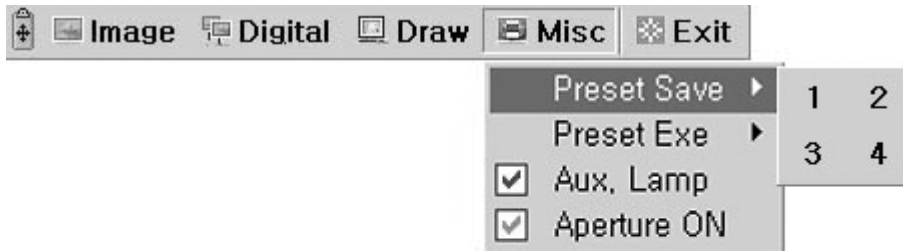
Le menu Misc traite des fonctions diverses du rétro-projecteur numérique.



■ Preset Save / Exe

Permet d'enregistrer les valeurs de paramétrage utilisateur personnalisé ou d'activer le paramétrage utilisateur pré-réglé.

Cliquez sur le menu [numbers] avec le bouton gauche de la souris, la valeur du paramétrage actuel est enregistrée dans la mémoire flash ou chargez la valeur de paramétrage de la mémoire flash.



English

French

German

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

Italian

Spanish

日本語

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

■ Lamp

Permet d'allumer ou d'éteindre la lampe.

Cliquez sur ce menu avec le bouton gauche de la souris, le mode lamp passe à la valeur actuelle.



■ Aperture

Permet de contrôler la définition de l'image de sortie (par défaut : On) Cliquez sur le menu [Aperture] avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver le mode aperture. (MODE IMAGE /MODE TEXT)



Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

4

Section Exit

Le menu principal interface utilisateur graphique disparaît et seul le curseur de la souris reste affiché.



■ Conseils : Fonction Glisser-Déposer

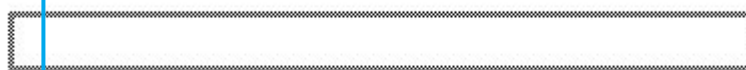
Le menu principal interface utilisateur graphique peut avoir n'importe quelle position en utilisant le glisser-déposer.

Tout d'abord, cliquez sur le point en mouvement du menu principal et déplacez-le ensuite à l'endroit de l'écran que vous souhaitez.

1. Cliquez sur le point en mouvement de l'image.



2. Glissez le menu principal interface utilisateur graphique



3. Déposez le menu interface utilisateur graphique



English

French

German

Régler votre image à l'aide de l'interface utilisateur graphique

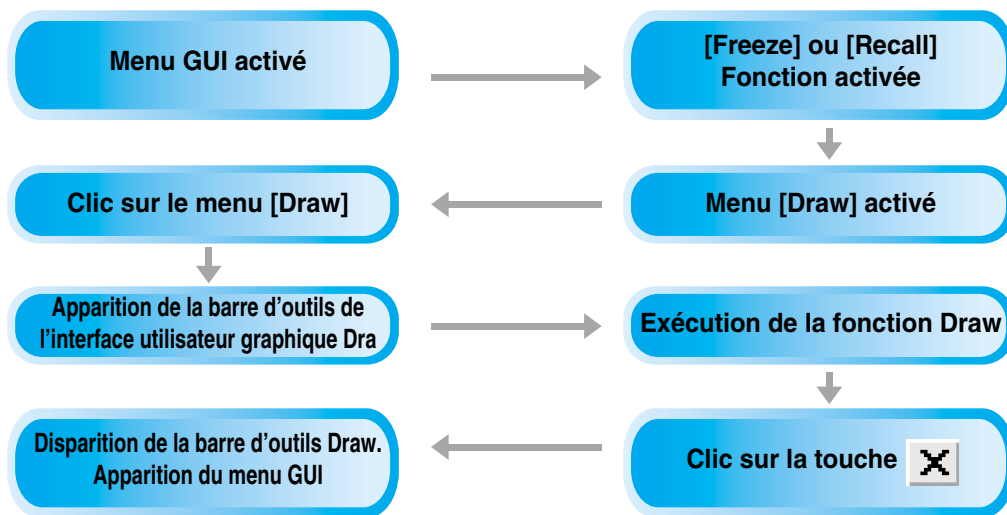
Italian

Spanish

日本語

Changez votre image avec la fonction Draw

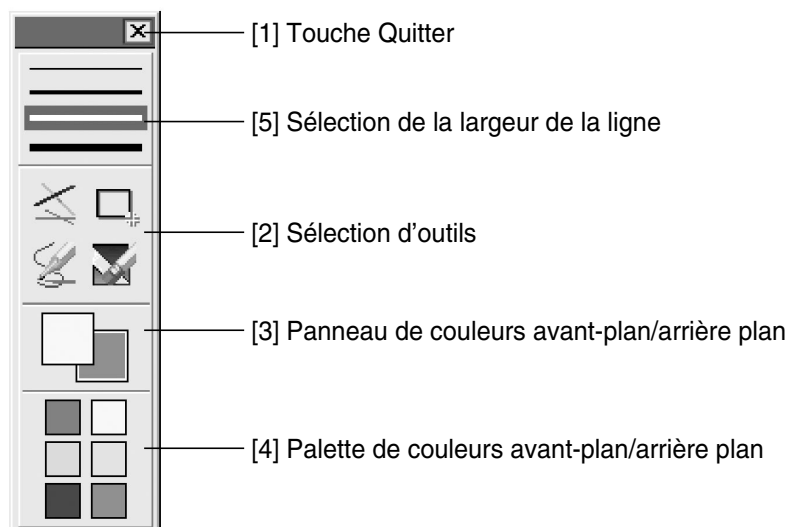
- Le rétro-projecteur numérique Samsung supporte le système de dessin interface utilisateur graphique pour dessiner des lignes droites, des lignes à main levée, rectangulaires sur l'écran à l'aide de la souris. Pour utiliser le système de dessin interface utilisateur graphique, il est tout d'abord nécessaire d'activer le système de menu interface utilisateur graphique et les fonctions [Freeze] ou [Recall]. Le menu Draw est ensuite activé. (Voir page 28)
Lorsque vous cliquez sur le menu [Draw], la barre d'outils de l'interface utilisateur graphique Draw apparaît à l'écran et le menu principal de l'interface utilisateur graphique disparaît.



REMARQUE

Pour utiliser le système de dessin interface utilisateur graphique, il est tout d'abord nécessaire d'activer le système de menu interface utilisateur graphique et les fonctions [Freeze] ou [Recall].

Si vous souhaitez [quitter] le mode dessin interface utilisateur graphique, cliquez sur la touche Exit Menu, appuyez sur la touche EXIT de la commande à distance, ou sur la touche FREEZE de panneau / la touche FREEZE de la commande à distance était activée par la fonction FREEZE lorsque le mode Drawing était activé.



Changez votre image avec la fonction Draw

English

French

German


Changez votre image avec la fonction Draw

Italian

Spanish

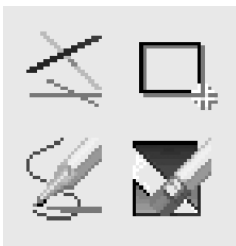
日本語

1 Touche Quitter

Utilisez la touche Quitter () pour quitter le système de dessin de l'interface utilisateur graphique et passer au mode normal, ou effacer toutes les images utilisateur du plein écran.

2 Sélection d'outils

Utilisez la Sélection de la largeur de la ligne pour paramétrer la largeur de la ligne entre 1 et 4 pixels.



■ Dessiner une ligne simple

Pour dessiner une ligne simple, cliquez sur l'icône de la ligne simple et ensuite

- 1) Placez le curseur sur l'écran à l'endroit où vous souhaitez commencer la ligne.
- 2) Cliquez sur les boutons gauche/droit de la souris et maintenez-les enfoncés.
- 3) Faites glisser la souris.
- 4) Pour terminer la ligne, relâchez le bouton de la souris. UF-80 crée la ligne.

■ Dessiner un rectangle

Pour créer un rectangle, cliquez sur l'icône du rectangle et ensuite

- 1) Placez le curseur à un coin de la zone que vous souhaitez sélectionner.
- 2) Cliquez avec la souris et faites-la glisser jusqu'à ce que la sélection ait la taille que vous souhaitez.
- 3) Relâchez le bouton de la souris.

■ Dessiner une ligne à main levée

Pour dessiner une ligne à main levée, cliquez sur l'icône de la ligne à main levée et ensuite

- 1) Placez le curseur sur l'écran à l'endroit où vous souhaitez commencer la ligne.
- 2) Cliquez sur les boutons gauche/droit de la souris et maintenez-les enfoncés.
- 3) Faites glisser la souris sur le chemin que vous souhaitez faire prendre à la ligne.
- 4) Relâchez le bouton de la souris.

■ Outil Gomme

- 1) Cliquez sur l'icône de la gomme et le curseur se transforme en rectangle permettant de gommer.
- 2) Déplacez le curseur sur la ligne et cliquez pour supprimer la ligne.

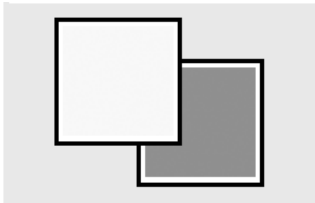
Changez votre image avec la fonction Draw

3

Panneau de couleurs avant-plan/arrière plan

Il y a deux couleurs actives dans le système de dessin de l'interface utilisateur graphique, les couleurs de l'avant-plan (clic sur le bouton de gauche) et de l'arrière plan (clic sur le bouton de droite).

Vos pouvez changer les couleurs de la brosse en sélectionnant de nouvelles couleurs d'avant et d'arrière plan à l'aide de la palette de couleurs.

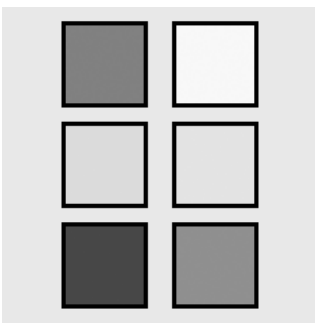


4

Palette de couleurs avant-plan/arrière plan

Utilisez la palette de couleurs pour sélectionner les couleurs que vous souhaitez pour dessiner la ligne. Déplacez le curseur sur le panneau des couleurs disponibles. Cliquez sur le bouton de gauche pour sélectionner une couleur d'avant-plan, cliquez sur le bouton de droite pour sélectionner un couleur d'arrière plan. Les deux cases qui se trouvent au dessus du panneau de couleurs affichent les couleurs respectives.

Il y a six couleurs à sélectionner, rouge, jaune, vert, cyan, bleu et magenta.



5

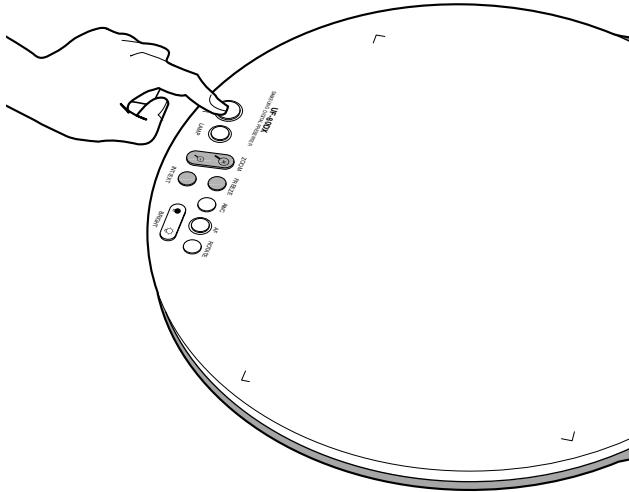
Sélection de la largeur de la ligne

Utilisez la Sélection de la largeur de la ligne pour paramétrer la largeur de la ligne entre 1 et 4 pixels.

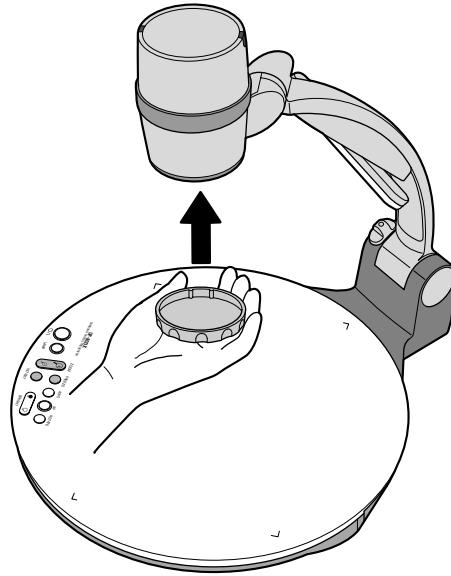


Rangement

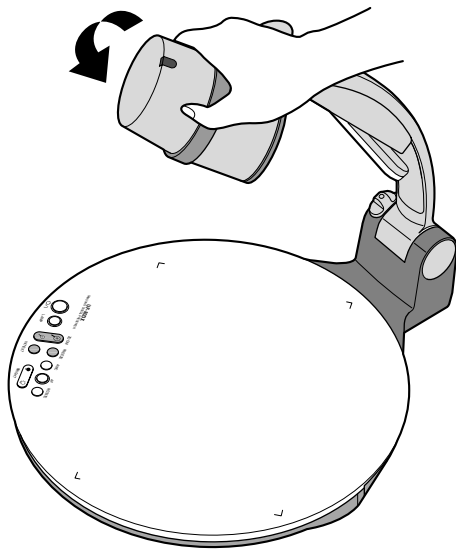
1 Eteignez l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation



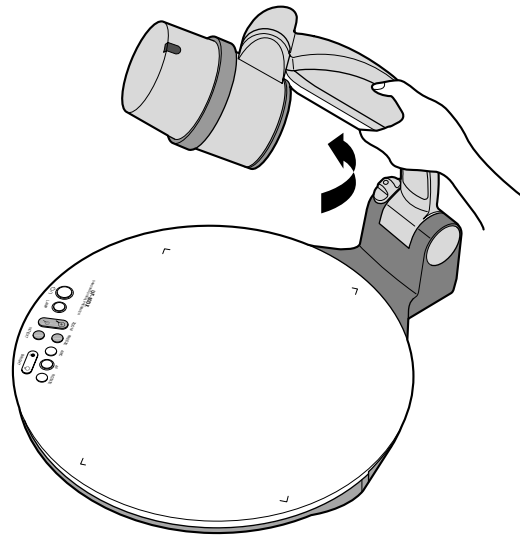
2 Fixez le protège-objectif.



3 Tournez la tête à l'envers



4 Tournez la lampe pour la placer dans sa position d'origine.



English

French

German

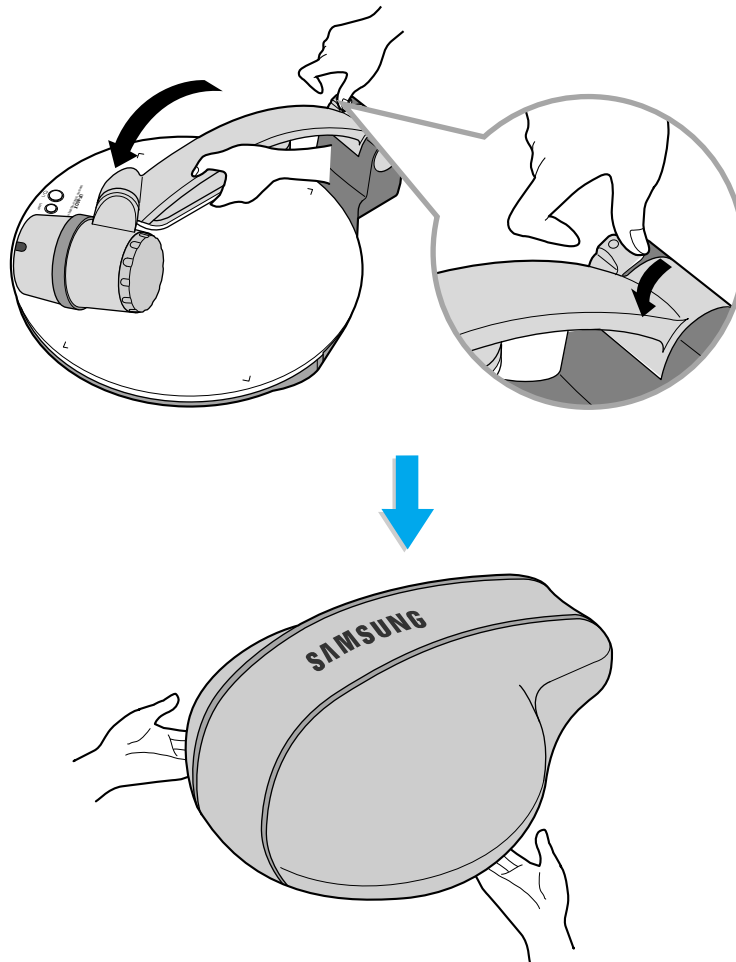
Rangement

Italian

Spanish

日本語

- 5 Tout en poussant la touche de verrouillage principal vers l'avant du rétro-projecteur, repliez la partie supérieure entièrement.



Lorsque vous ne prévoyez pas de l'utiliser pendant une longue période, protégez-le à l'aide du couvercle fourni.

Dépannage

? Aucune image apparaît

- ! -Vérifiez si la sélection d'entrée du périphérique de sortie est adéquate.
- Vérifiez si le contrôle du diaphragme est adéquat.
- Vérifiez si le câble VGA est branché correctement à la borne de sortie VGA.
- Vérifiez si le protège-objectif est retiré.

? Pas de communication entre le PC et le USB.

- ! - Assurez-vous que le système d'exploitation est bien Windows 98 ou supérieur. Il ne fonctionne pas sous Windows 95.
- Pour d'autres informations détaillées, veuillez vous reporter au manuel du programme fourni avec le produit.

? La commande à distance ne fonctionne pas.

- ! - Vérifiez la pile de la commande à distance.
- Remplacez-la par une nouvelle.

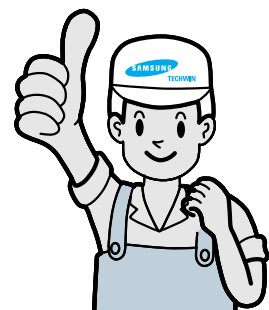
? L'image est hors du foyer.

- ! - Vérifiez si l'adaptateur de l'objectif est fixé correctement pour l'utilisation. (Voir page 21.) Vérifiez si la distance de l'objet est trop faible.

? Lorsque vous utilisez l'interface utilisateur graphique, la souris n'est pas visible ou ne fonctionne pas normalement.

- ! - Vérifiez le contact du port de la souris et assurez-vous qu'il s'agisse bien de la souris fournie par Samsung Techwin. (Il se peut qu'elle ne fonctionne pas s'il ne s'agit pas de la souris fournie par Samsung Techwin.)

Si vous avez des problèmes, veuillez contacter le fournisseur le plus proche de chez vous.



English

French

German

Dépannage

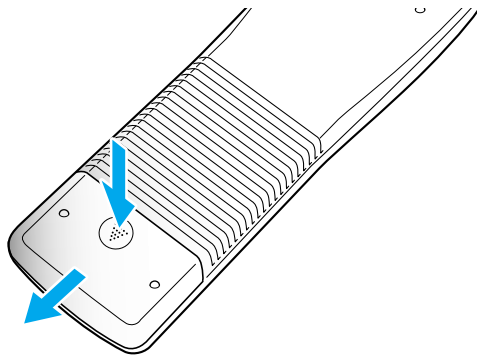
Italian

Spanish

日本語

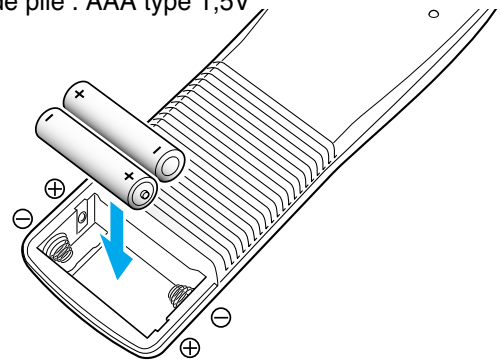
Remplacement de la pile

1 Ouvrez le couvercle du compartiment à piles à l'arrière de la commande à distance.

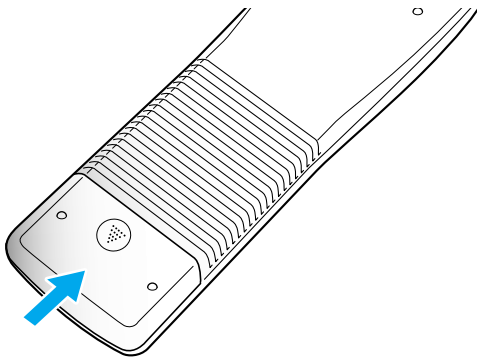


2 Insérez les nouvelles piles.

• Type de pile : AAA type 1,5V



3 Fermez le couvercle



Caractéristiques

※ **Remarque** : Les caractéristiques peuvent être modifiées sans avertissement.

Caractéristiques	Description	
Système optique	Objectif	F=1,5(Grand Angle)~2,1(Téléobjectif) f=4,8~67,2, zoom 14 x
	Zone de prise de vue	Max : 298x221mm, Min : 21,7 x 16,4mm
	Zoom	Alimenté (14X), Numérique (3X)
	Mise au point	Alimenté (Mise au point automatique/Manuelle)
	Diaphragme	Automatique (avec réglage de niveau précis)
Système d'éclairage	Supérieur	Fixé au bras de l'unité principale
	Inférieur	Table lumineuse (Option)
Vidéo	Périphérique à capteur/Pixel effectif	1/3" 850000 pixels PS CCD / 1034(H) x 779(V)
	Défilement des images	20 images/sec
	Système sync	Syns. interne
	Sortie VGA	1024 x 768(XGA) couleur RVB
	Equilibre des blancs	Manuel /Auto (type une touche)
	Figier	intégré
	Bornes d'entrée	VGA:1
	Bornes de sortie	VGA:1, USB:1, RS-232C:1, DVI:1
	Commande à distance	Fournie
	GUI(Interface utilisateur graphique)	Fournie
	Sélection d'entrée	2 canaux (Interne : 1, Externe : 1)
	Affichage à l'écran	Disponible
	Arrêt sur image	Disponible
	Enregistrement image	Disponible (8 images) (Disponible sur le UF-80DX uniquement)
	Rappel image	Disponible (8 images) (Disponible sur le UF-80DX uniquement)
	Division image	Disponible (2division sur 9 division) (Disponible sur le UF-80DX uniquement)
	Rotation d'image	Disponible (Disponible sur le UF-80DX uniquement)
	Transfert d'image vers l'ordinateur	Disponible (USB : QUART, DEMI, ENTIER, ECRAN ENTIER)
	Fonction pré-réglée	Jusqu'à 4 paramètres utilisateur
Branchement PC	USB	intégré
	RS-232C	Paramétrez le contrôle
	Logiciel d'application	Viewer (pour Windows 98, 98SE, ME, 2000 Professional, XP), TWAIN Driver (pour windows), Capture AVI pour Windows
Général	Température de fonctionnement/Humidité	+5°C ~ +35°C, 30% ~ 90%
	Alimentation	CC12V (Adaptateur ENTRÉE : CA100V~240V Tension libre, 50/60Hz, SORTIE : 12V, 3,5A)
	Dimensions(mm)	En utilisation : 404(l) x 488(H) x 504(P) Rangé : 404(l) x 206(H) x 504(P)
	Poids	5kg
	Accessoires	Commande à distance, câbles, etc

English

French

German

Caractéristiques

Italian

Spanish

日本語



Memo

Lined area for writing notes, consisting of horizontal dotted lines.

Memo

Sonderfunktionen

- Vielen Dank für den Kauf dieses Produkts.
Das Gerät ist ein digitaler Presenter mit hoher Auflösung, der alle Arten von Daten über einen PC-Monitor oder Projektor bei einfacher Handhabung darstellen kann.

Optisches 14-fach Zoom und digitales 3-fach Zoom

Dank des 14-fachen Zoomobjektivs mit überragender Optik können alle Materialien von der Größe eines 35 mm Bildes bis hin zu A4 erfasst werden.

Verwendung eines 850,000 Pixel CCD

Durch das 1/3 Zoll PS CCD werden die hohe Auflösung und die ausgezeichnete Farbwiedergabe realisiert.

Steuerung via USB 2.0/1.1 und RS-232C

ESpeziell bei Verwendung einer USB-Verbindung kann das Bild in Echtzeit auf einem PC betrachtet oder gespeichert werden, die Bedienung der Funktionen ist schneller. Alle Funktionen können auch über den RS -232C Anschluss gesteuert werden.

Eingebauter DVI-Anschluss

Die Verwendung der DVI-Verbindung (Digital Video Interface) des UF-80 ermöglicht eine bessere störungsfreie Darstellung.

Die Fernbedienung gehört zur Standardausrüstung

Die Fernbedienung gehört zum Lieferumfang des Geräts zur kabellosen Bedienung. Das ist bei Tagungen sehr komfortabel.

Optionaler Durchlichtaufsatz

Sollten Sie mit Folien, Dias oder Filmstreifen arbeiten wollen, können Sie den als Zubehör erhältlichen Durchlichtaufsatz verwenden.

Funktionen

English

French

German

Funktionen

Italian

Spanish

日本語

Variable Bildkontrolle

Die digitalen Funktionen des Digital Presenters bieten reichhaltige und nützliche Möglichkeiten der Bildkontrolle:

- Helligkeit und Rot/Blau-Farbkontrolle
- Bildrotation
- Bild speichern/abrufen
- Bild einfrieren
- Bildteilung

Wahl der Eingangsquelle

Mit der Taste INT/EXT auf dem Bedienfeld oder der Fernbedienung können Sie schnell zwischen Ihrem Computer und dem Presenter umschalten.

Frei wählbare Benutzereinstellungen

Zur Vermeidung von Unterbrechungen der Präsentation durch Neueinstellung des Presenters können Sie bis zu 4 angepasste Einstellungen speichern und während der Präsentation leicht abrufen.

Unterstützung des GUI-Menüsystems

Das UF-80 unterstützt das GUI-Menüsystem zur Steuerung verschiedener Funktionen des Digital Presenters mit der Maus.

Contents

Produktmerkmale und Aufbau

Sicherheitsvorkehrungen	5
Einsatzbereiche des digitalen Presenters	6
Mitgeliefertes Zubehör	7
Bezeichnung und Funktion der Teile	8
Vordere Seite	8
Hauptbedienfeld.....	10
Anschlüsse an der Rückseite	11
Auf der Fernbedienung	12

Generelle Bedienung

Vorbereitungen	14
Anschluss an Ausgabegerät	15
PC-Monitor, Projektor oder Gerät mit DVI-Unterstützung	15
Desktop Computer	16
Computer	17
PS/2 Maus	17
Bedienung des Presenters	18
Wiedergabe des Bildes von einem externen Gerät	18
Wiedergabe eines Objektes mit dem digitalen Presenter	20
Bildeinstellung	23
Bildeinstellung mit der Maus	28
Bild Menü	28
Digital Menü	31
Verschiedenes Menü	35
Exit Menü	37
Bild mit dem Zeichenprogramm bearbeiten	38

Bevor sie den Service anrufen

Aufbewahrung	41
Fehlerbehebung	43
Batteriewechsel	44
Technische Daten	45

Sicherheitsvorkehrungen

Beachten Sie die Sicherheitsanweisungen bei Installation und Verwendung Ihres Digital Presenters:

1. Stellen Sie den Presenter nicht auf einen instabilen Wagen, Untersatz oder Tisch.
2. Verwenden Sie den Presenter nicht in der Nähe von Wasser oder Hitzequellen.
3. Verwenden sie nur zugelassene Stromquellen (wie auf dem Presenter vermerkt). Wenn Sie nicht mit der Stromversorgung vertraut sind, sollten Sie sich beim lokalen Stromversorger bzw. Elektro-Fachbetrieb beraten lassen.
4. Platzieren Sie den Presenter nahe einer Steckdose, aus der der Stecker leicht herausgezogen werden kann.
5. Beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen für den Stecker.
Werden diese Vorsichtsmaßnahmen missachtet, kann es zu Funken oder Feuer kommen:
Den Stecker nicht in eine verstaubte Steckdose einstecken. Den Stecker fest in die Steckdose einführen.
6. Steckdosen, Verlängerungskabel und Schnellverbinder nicht überlasten. Dies kann Feuer oder elektrischen Schock verursachen.
7. Platzieren Sie den Presenter so, dass niemand über das Kabel laufen kann. Dies kann zu Verschleiß oder Schaden am Stecker führen.
8. Vor der Reinigung ist das Gerät vom Stromnetz zu trennen. Verwenden Sie ein feuchtes Tuch zur Reinigung. Verwenden Sie keine flüssigen Reiniger oder Reinigungs-Sprays.
9. Verdecken Sie nicht die Schlitze und Öffnungen im Gehäuse des Presenters. Sie dienen der Belüftung und verhindern eine Überhitzung des Presenters. Stellen Sie den Presenter nicht auf ein Sofa, einen Teppich oder eine andere weiche Oberfläche, verwenden Sie ihn nicht als Einbaugerät, es sei denn, eine korrekte Belüftung ist gewährleistet.
10. Stecken Sie nie Objekte gleich welcher Art in die Schlitze des Gehäuses. Lassen Sie niemals irgendwelche Flüssigkeiten in das Gerät gelangen.
11. Versuchen Sie nicht, selbst die Wartung des Gerätes durchzuführen, es sei denn, dies wird ausdrücklich im Handbuch dargelegt. Jegliche Wartung ist von qualifiziertem Fachpersonal durchzuführen. Das Abnehmen von Verkleidungen kann Sie gefährlichen Spannungen und anderen Gefahren aussetzen.
12. Bei Gewittern oder während längerer Perioden der Nichtnutzung sollten Sie den Presenter vom Stromnetz trennen.
13. Presenter und Fernbedienung nicht auf Hitzequellen stellen oder an heißen Orten aufbewahren, z.B. in einem Auto.
14. Unter folgenden Umständen sollten Sie das Gerät von der Spannungsversorgung trennen und qualifiziertes Fachpersonal zur Wartung heran ziehen:
 - Wenn das Netzkabel oder der Stecker beschädigt bzw. verschlissen sind.
 - Wenn das Gerät Regen oder Wasser ausgesetzt war, oder anderweitig Flüssigkeit in den Presenter gelangt ist.
 - Wenn das Gerät trotz Befolgung der Bedienungsanleitung nicht ordnungsgemäß funktioniert, oder wenn eine deutliche Änderung der Leistung anzeigt, dass ein Wartungsdienst nötig ist.
 - Wenn das Gerät herunter gefallen ist oder das Gehäuse beschädigt wurde.

Erklärung zur Einhaltung der FCC Bestimmungen

Dieses Gerät ist getestet und entspricht den Bestimmungen gemäß Abschnitt 15 der FCC Regeln für Grenzwerte bei digitalen Geräten der Klasse A. Diese Grenzwerte sollen einen hinreichenden Schutz vor schädlicher Störung in Arbeitsbereichen liefern. Dieses Gerät generiert, verwendet und strahlt Radiofrequenzen ab, die bei unsachgemäßer Installation und Anwendung in Abweichung von der Bedienungsanleitung des Gerätes zu Störungen im Funkverkehr führen können. Der Betrieb des Geräts in einem Wohnbereich zieht wahrscheinlich negative Störungen nach sich, die der Benutzer auf eigene Kosten zu korrigieren hat.

English

French

German

Sicherheitsvorkehrungen

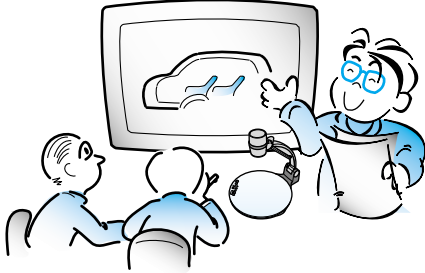
Italian

Spanish

日本語

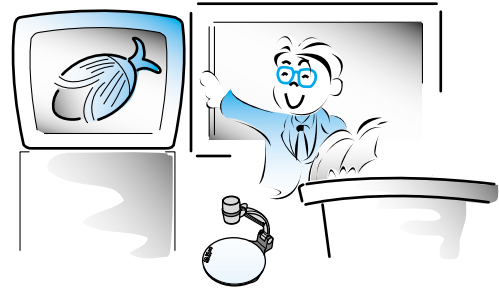
Einsatzbereiche des digitalen Presenters

Tagung



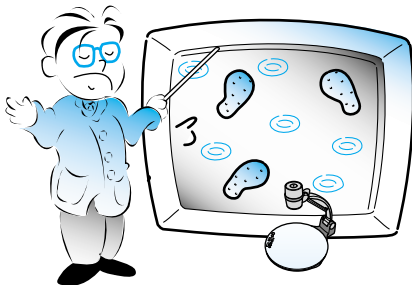
Es können sowohl detaillierte Informationen aus Berichten, Formularen, Tabellen, als auch 3-dimensionale Objekte -wie z.B. ein Modell- projiziert werden, somit können sich alle Teilnehmer einer Tagung auf da gleiche Objekt konzentrieren. Das kann für den effektiven Verlauf einer Tagung sehr hilfreich sein.

Bildung



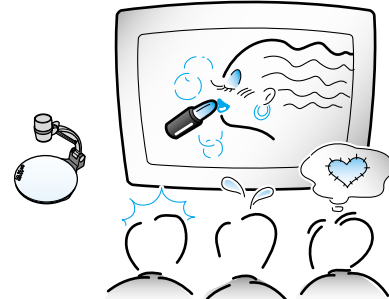
Das Gerät kann als audiovisuelles Werkzeug für gedruckte Materialien wie Textbücher, aber auch für audiovisuelle Materialien, Bildungsmaterialien und besonders für die Kunstobjekte der Schüler verwendet werden.

Medizin und Wissenschaft



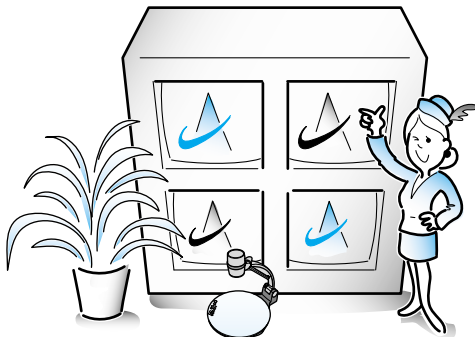
Bei medizinischen Konferenzen oder vor einer Ärzteschaft können verschiedene visuelle Daten wie z.B. Dias oder Röntgenaufnahmen im Zusammenhang mit Fällen gezeigt werden.

Vorführung oder Ausstellung Werbung und Design



Hilfreich im Bereich Design, wo Visualisierung notwendig ist. Sie können Kataloge und Dias zeigen, die effektive Wirkung kann leicht überprüft werden.

Vorführung oder Ausstellung



Durch Anschluss an einen starken Projektor können Sie bei einer Produktpräsentation, einer Ausstellung oder anderen Event dynamische Produktbilder produzieren.

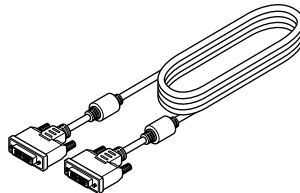
Mitgeliefertes Zubehör

■ Stellen Sie beim Auspacken des Presenters sicher, dass Sie alle aufgeführten Komponenten haben.

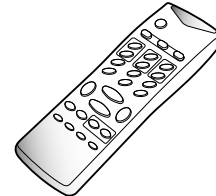
Bedienungsanleitung



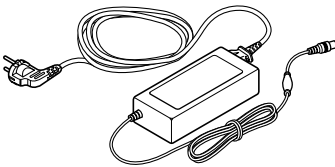
DVI-Kabel



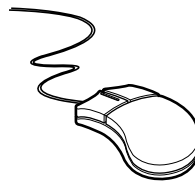
Fernbedienung:



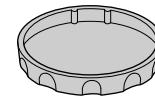
Netzkabel



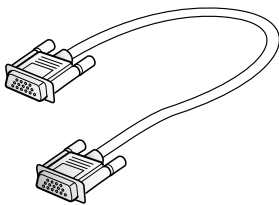
PS/2 Maus



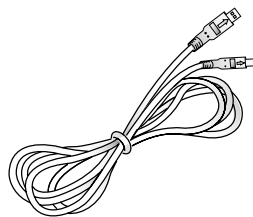
Verschlusskappe



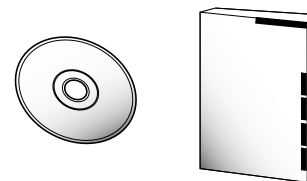
PC-Monitorkabel



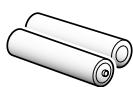
USB-Kabel



UF-80 Software

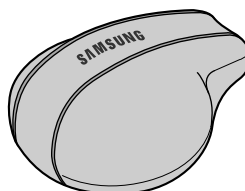


Sonstiges

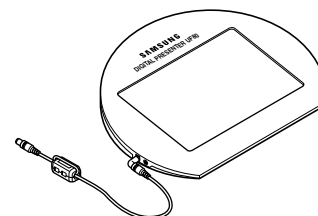


2 Batterien

Staubschutz



Option



Durchlichtaufsatz

English

French

German

Mitgeliefertes Zubehör

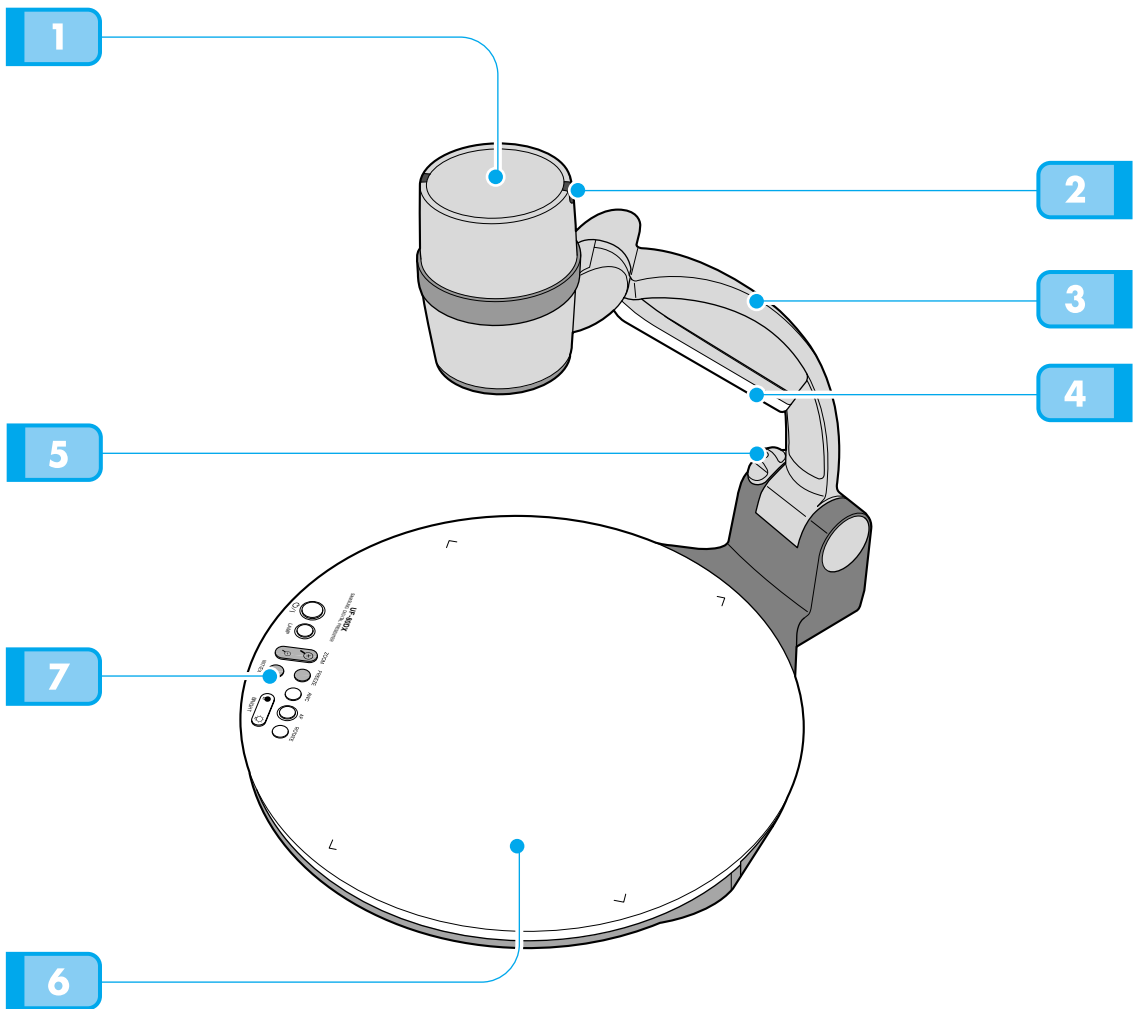
Italian

Spanish

日本語

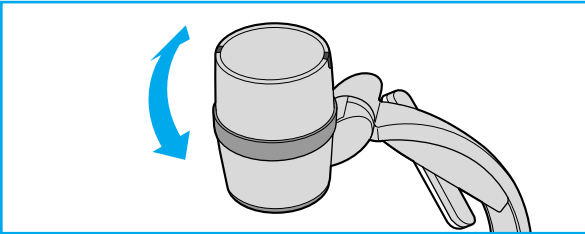
Bezeichnung und Funktion der Teile

Vordere Seite



Name und Funktion jedes Teils

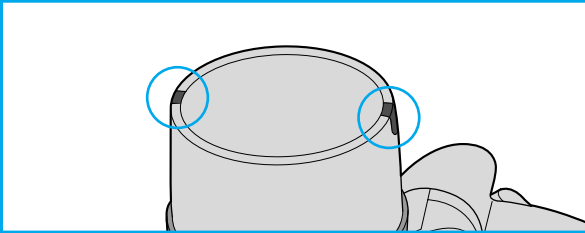
1



Kamera

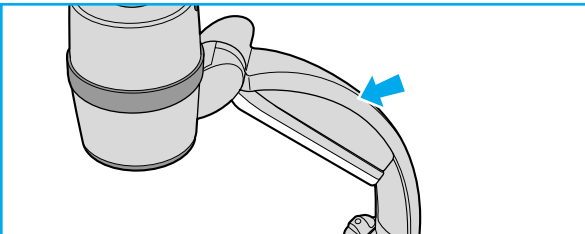
Nach vorn und hinten drehbar.

2



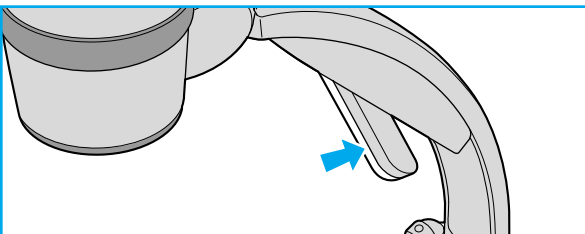
IR-Sensor

3



Kameraarm

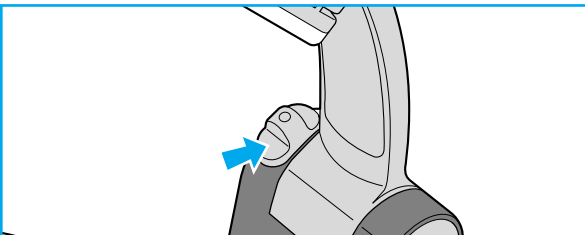
4



Leuchteneinheit

(Obere Leuchte)

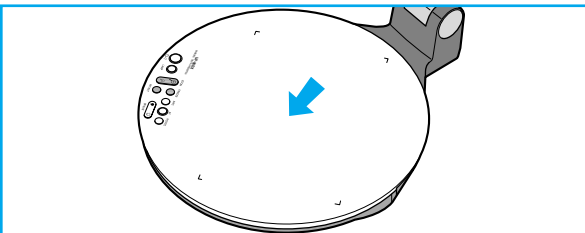
5



Hauptverriegelung

Drücken, um den Kameraarm zu bewegen.

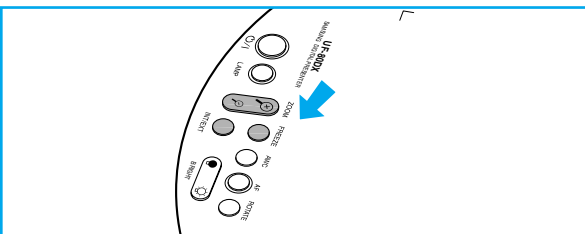
6



Dokumentenplatte

Bitte Papier an den Ecken ausrichten. (A4) (optionaler Durchlichtaufsatz)

7



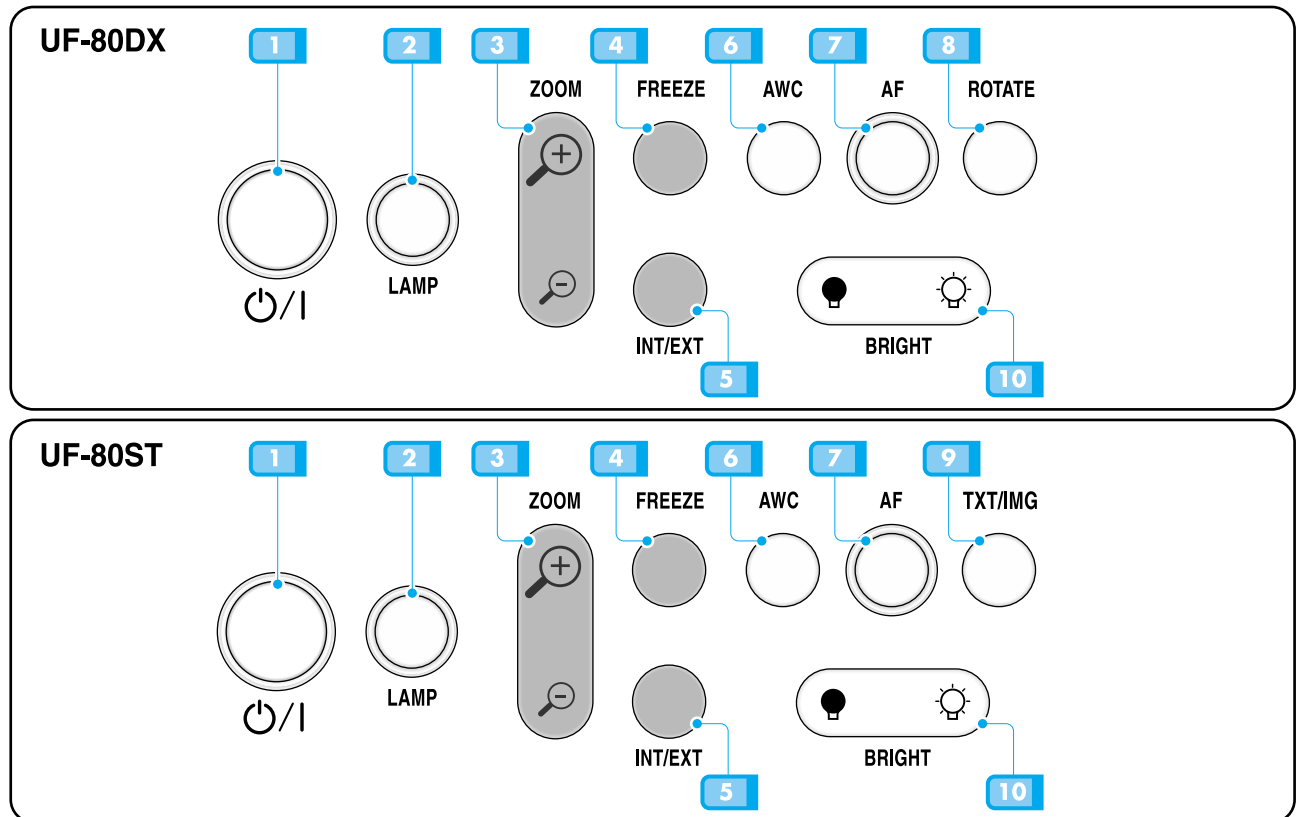
Hauptbedienfeld

(näheres auf der nächsten Seite)

Name und Funktion jedes Teils

Hauptbedienfeld

- Die Tasten des Hauptbedienfeldes entsprechen denen auf der Fernbedienung. Diese Tasten führen dieselben Funktionen aus



1 POWER

Zum Ein-/Ausstellen des Geräts.

2 LAMP

Zum Ein-/Ausstellen der Lampe.

3 ZOOM

Zur Einstellung der Größe des projizierten Objektes.

4 FREEZE

Zum Einfrieren des Bildes.

5 INT / EXT

Zum Umschalten zwischen interner oder externer Bildquelle

INT: Zeigt das Bild der Kamera am Ausgang.

Ext. Zeigt das Bild einer externen Quelle, wie z.

B. eines PC/Notebook, am Ausgang.

6 AWC

Zur automatischen Farbeinstellung.

7 AF

Zur automatischen Fokussierung.

8 ROTATE (NUR FÜR DEN UF-80DX)

Zur Drehung des Bildes um 90°, 180°, 270°, 0°

9 TXT/IMG (NUR FÜR DEN UF-80ST)

Zur Einstellung der Bildschärfe.

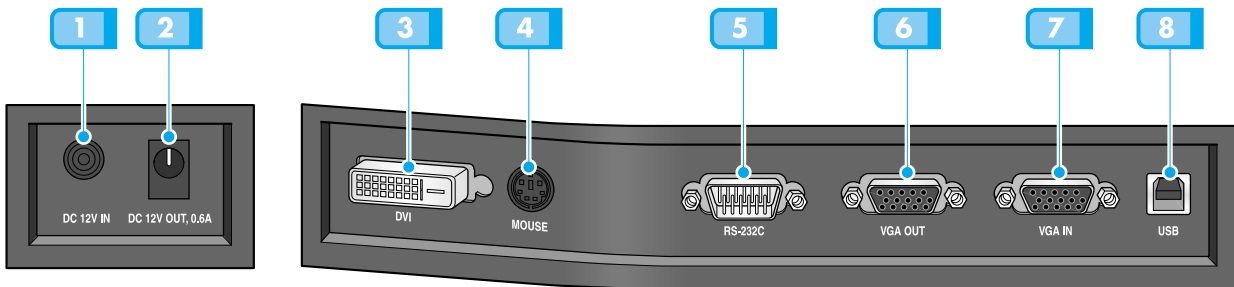
Wechselt zwischen Text- und Bildmodus.

10 BRIGHT

Zur Helligkeitseinstellung des Bildes.

Name und Funktion jedes Teils

Anschlüsse an der Rückseite



1 STROMVERSORGUNG
Stecken Sie hier das Netzkabel ein. (DC12V)

2 STROMVERSORGUNG FÜR DURCHLICHTAUFSATZ
Bei Verwendung des Durchlichtaufsatzes können Sie das entsprechende Kabel in die Buchse neben dem Betriebsschalter des Durchlichtaufsatzes einstecken.
Gleichstrom, DC, 12V Ausgang, 0.6A

3 DVI-AUSGANG
Hier können sie einen Projektor oder Monitor mit dem mitgelieferten DVI-Kabel anschließen.

4 MAUS
Zum Anschluss einer PS/2 Maus. (Siehe auch Seite 17).

5 RS-232C: BUCHSE FÜR ANSCHLUSS EINES COMPUTERS
Verbindung über RS -232C Kabel.

6 VGA VIDEO-AUSGANG
Verbinden sie den RGB-Eingang eines PC-Monitors oder Projektors mit dem mitgeliefertes PC-Kabel.

7 VGA VIDEO-EINGANG
Verbinden sie den VGA-Ausgang eines anderen Gerätes (z.B. Notebook) über das mitgeliefertes PC-Kabel.
Wenn auf den externen Eingang umgeschaltet ist, wird dieses Signal aus Ausgang durchgeschaltet.

8 USB: BUCHSE FÜR ANSCHLUSS EINES COMPUTERS
Zur Übertragung von Bildern zu einem PC über ein USB-Kabel.

English

French

German

Name und Funktion jedes Teils

Italian

Spanish

日本語

Name und Funktion jedes Teils

Auf der Fernbedienung

Name und Funktion jedes Teils





English

French

German

Name und Funktion jedes Teils

Italian

Spanish

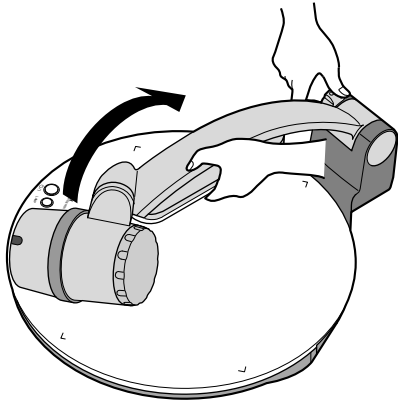
日本語

- 1 POWER**
Zum Ein-/Ausschalten.
- 2 INT/EXT**
Zur Auswahl des Eingangssignals.
- 3 TXT/IMG**
Zur Einstellung der Bildschärfe.
Wechselt zwischen Text- und Bildmodus.
- 4 LAMP**
Zum Ein-/Ausschalten der oberen Leuchte.
- 5 FOCUS**
Ermöglicht das manuelle Fokussieren eines Objektes.
f. Zur Fokussierung auf ein entferntes Objekt.
N Zur Fokussierung auf ein nahes Objekt.
- 6 RED/BLUE/AWC**
Zur Farbeinstellung des Bildes.
R +/-: Stellt die rote Farbe ein.
B +/-: Stellt die blaue Farbe ein.
AWC Stellt Farbe automatisch ein.
- 7 AF**
Zur Einstellung mittels Auto-Fokus.
- 8 FREQ**
Wechselt zu XGA bei 75Hz oder 60Hz
- 9 FREEZE**
Friert das aktuelle Bild ein.
- 10 3X3 MODE**
Wechselt zwischen 3X3 Multi ON oder 3X3 Multi OFF.

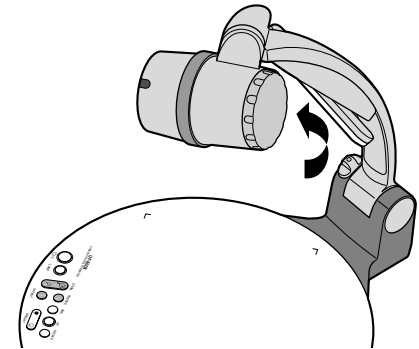
- 11 ROTATE (NUR FÜR DEN UF-80DX)**
Zur Drehung des Bildes um 90°, 180°, 270°.
- 12 WIDE/TELE**
• Vergrößert das Bild.
13 • Verkleinert das Bild.
- 14 BRIGHT + / BRIGHT -**
• Steigert die Helligkeit.
• Vermindert die Helligkeit.
- 15 EXIT(NUR FÜR DEN UF-80DX)**
Beendet aktuelle Funktion und kehrt in den normalen Modus zurück.
- 16 PRESET**
• **SAVE:** Speichert die Werte der angepassten Benutzereinstellung.
• **ACTIVE:** Aktiviert die vorher eingestellten Benutzereinstellungen.
- 17 SAVE/RECALL (NUR FÜR DEN UF-80DX)**
• Speichert das Bild im internen Speicher des Geräts.
• Ruft das Bild aus dem Speicher ab.
- DIVIDE**
Teilt den Bildschirm zur gleichzeitigen Darstellung des aktuellen und des gespeicherten Bildes.
- SHIFT**
Verschiebt das im geteilten Bildschirm gezeigte Bild aus dem Speicher von links nach rechts, um auch den verdeckten Teil zu zeigen.

Vorbereitungen

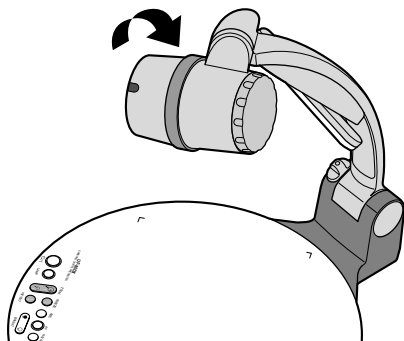
1 Drücken Sie auf die Taste der Hauptverriegelung und richten sie den Kameraarm auf.



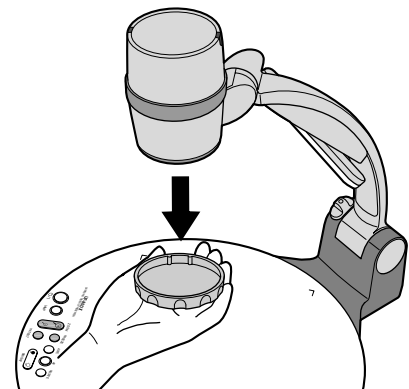
2 Drehen Sie die Leuchteinheit in die gewünschte Position (z.B. 90°).



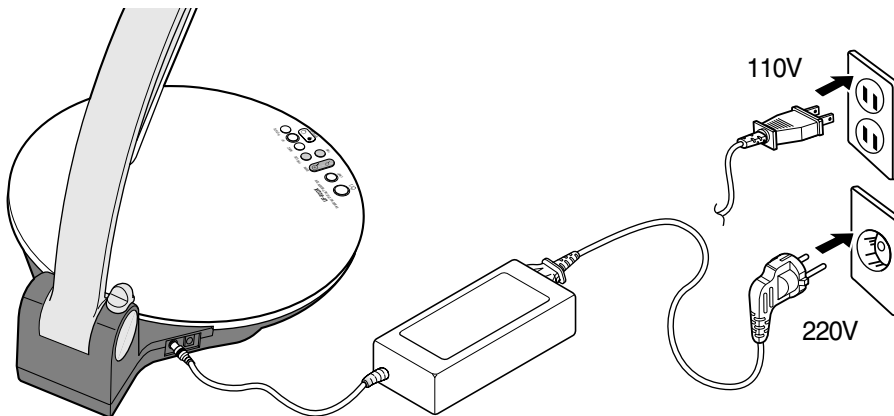
3 Drehen Sie das Objektiv so, dass es nach unten zeigt.



4 Entfernen Sie die Objektivschutzkappe.



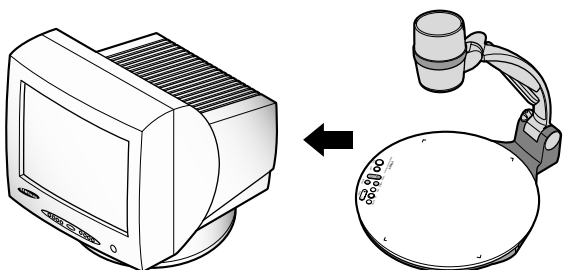
5 Anschluss an die Stromversorgung.



Vorbereitungen

Anschluss an Ausgabegerät

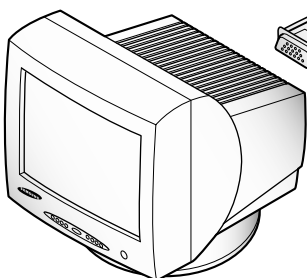
PC-Monitor, Projektor oder Gerät mit DVI-Unterstützung



- Schließen Sie den PC-Monitor, Projektor und Geräte mit DVI-Unterstützung (Monitor oder Projektor) an den Presenter an.

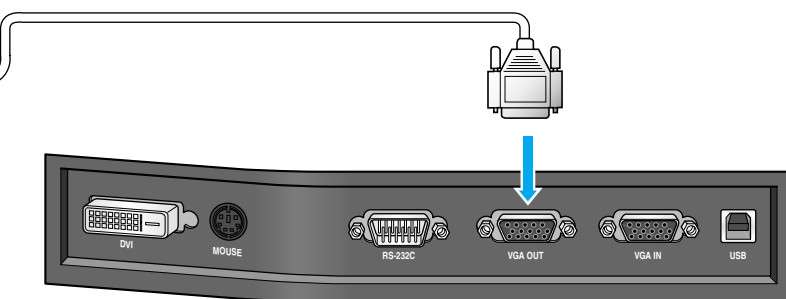
Anschluss

An den VGA-Eingang anschließen



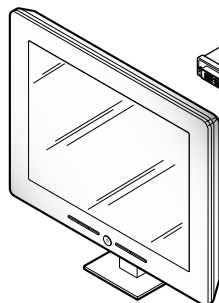
PC-Monitor, Projektor, usw.

PC-Monitorkabel



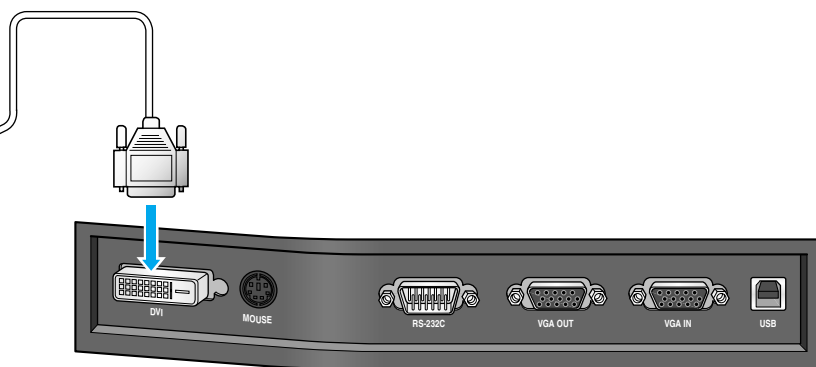
Digitaler Presenter

An den DVI-Eingang anschließen.



Monitor, Projektor, usw.

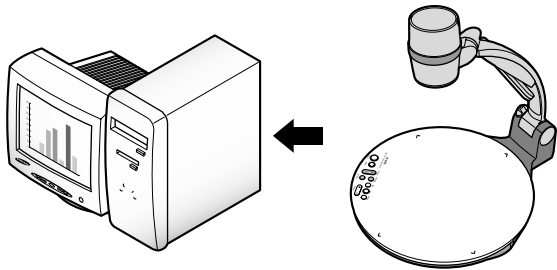
DVI-Kabel



Digitaler Presenter

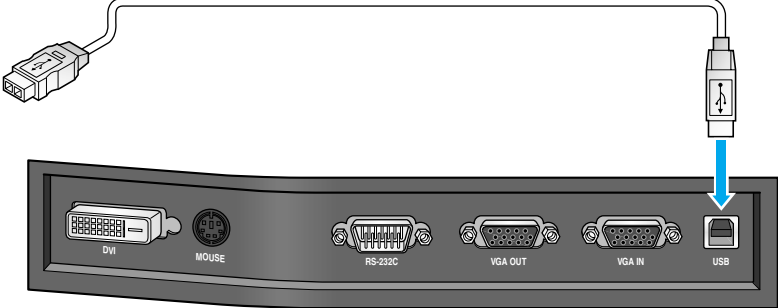
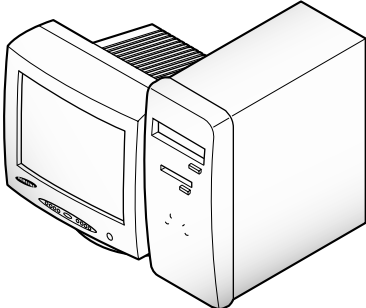
Anschluss an Ausgabegerät

Desktop Computer



- Verbinden Sie einen Desktop PC und den Presenter mit Hilfe des USB-Kabels und installieren Sie die mitgelieferte Software. Sie können das Projektionsbild auf dem PC-Monitor sehen und das Bild mit Hilfe des Programms einstellen.
- Die RS -232C Verbindung steht fortgeschrittenen Benutzern zur Verfügung. Wenn Sie einen PC über RS -232C Kabel anschließen, können Sie ihn so einrichten, dass Sie mit einem eigenen Programm das Bild bearbeiten. Fragen Sie Ihren Händler nach weiteren Details.

USB-Anschlusskabel



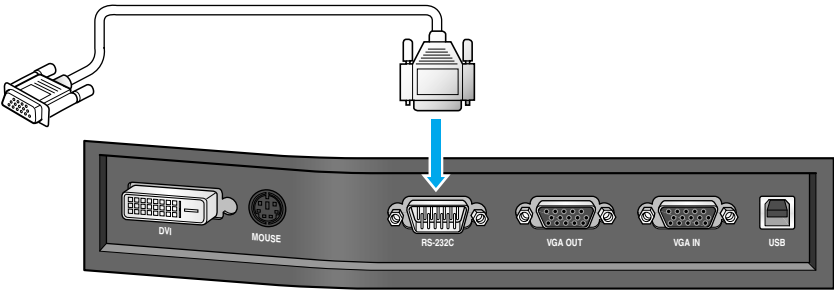
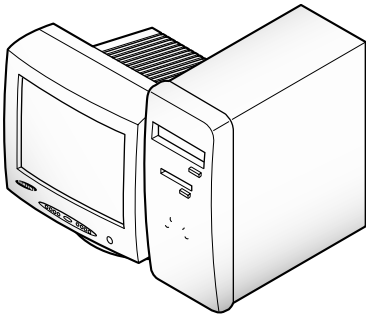
Schließen Sie das Kabel an den USB-Anschluss des PCs an und installieren Sie dann die mitgelieferte UF-80 Software.

Digitaler Presenter

VORSICHT

Wir empfehlen die Verwendung eines USB-Anschlusses auf der Hauptplatine (Mainboard) des Computers. (Bei Verwendung eines sekundären USB-Anschlusses, oder eines USB-Hubs ohne Spannungsversorgung, kann es zu Problemen kommen). Das USB-Kabel sollte nicht länger als 5 Meter sein.

RS-232C Verbindung



Schließen Sie das Kabel an die serielle Schnittstelle (RS-232C) des PCs an.

Digitaler Presenter

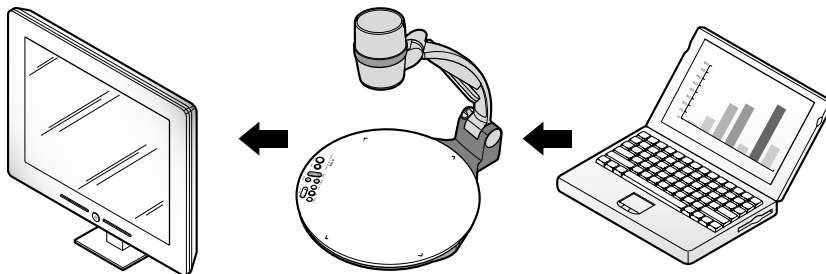
HINWEIS

Das RS-232C Kabel gehört nicht zum Lieferumfang. Es ist im Computer-Fachhandel erhältlich.

Anschluss an Ausgabegerät

Anschluss an Ausgabegerät

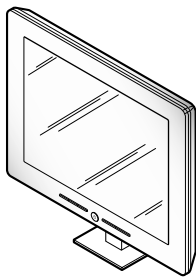
Computer



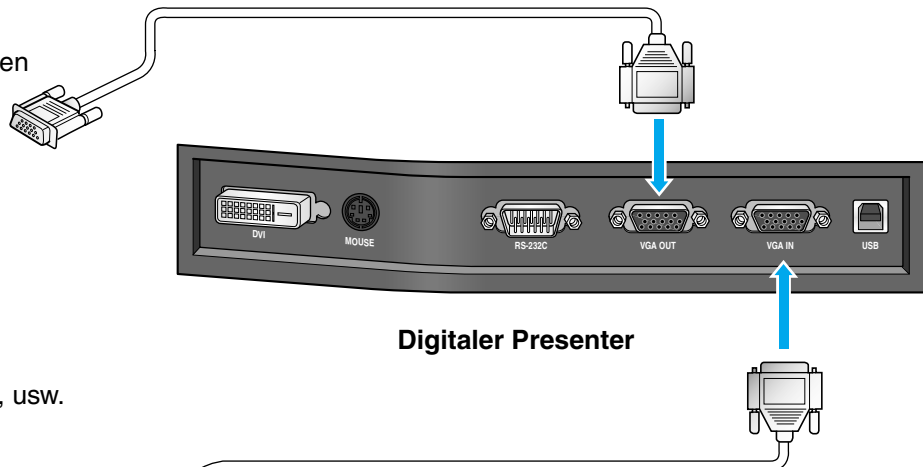
- Wenn Sie den Computer mit dem Eingang VGA IN verbinden, können Sie Videosignale vom Computer zeigen.

Anschluss

Das Kabel an den VGA-Eingang anschließen



PC-Monitor, Projektor, usw.



Digitaler Presenter

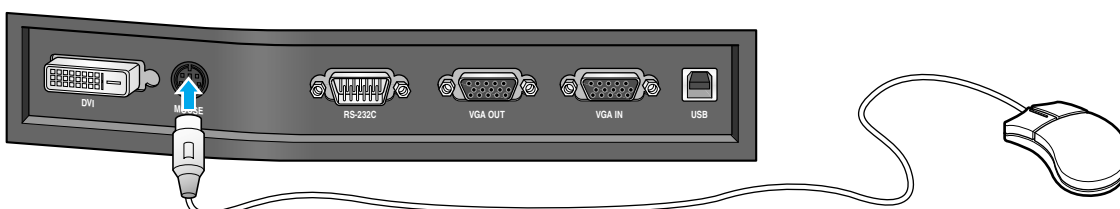


Verbinden Sie den Eingang VGA IN über das VGA-Kabel mit dem Computer. Der Eingang VGA IN ist verfügbar.

Schließen Sie das Kabel an den VGA-Anschluss eines PCs an, der mit einer XGA-, SXGA-, oder UXGA-fähigen Grafikkarte ausgerüstet ist.

PS/2 Maus

- Mit einer angeschlossenen PS/2 Maus können Sie verschiedene Funktionen des digitalen Presenters steuern. (siehe auch Seite 28).



English

French

German

Anschluss an Ausgabegerät

Italian

Spanish

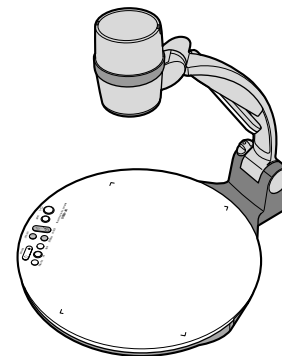
日本語

Einsatz des Presenters

To show the image received from external device

1

Set up your digital presenter properly.
(See page 14.)

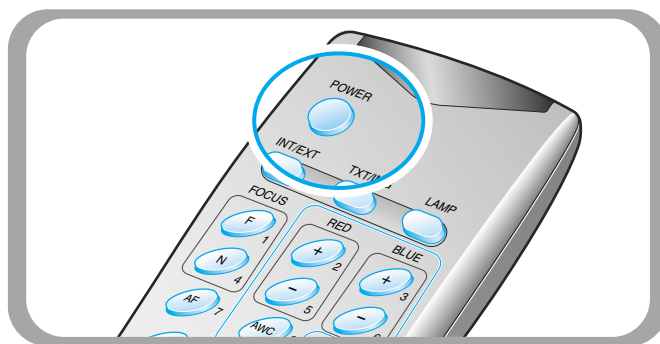
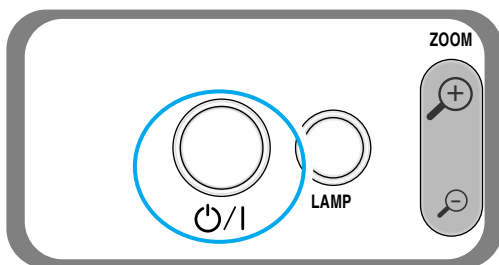


2

Connect the input device from which you want to receive the image and the output device in which you want to show the image.
(See pages 15 through 17.)

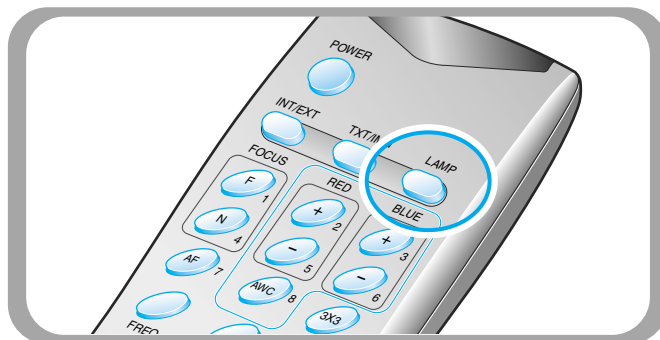
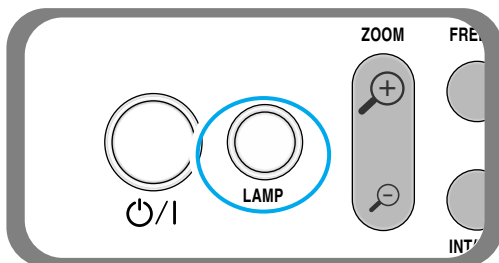
3

Turn the power of the input and output device on, and the digital presenter on.



HINWEIS

Beim Einschalten des digitalen Presenters schaltet sich auch die obere Leuchte ein. Drücken Sie auf dem Presenter die Taste LAMP, um sie auszuschalten.



Einsatz des Presenters

English

French

German

Einsatz des Presenters

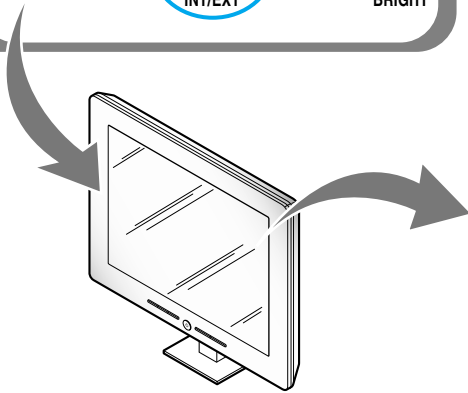
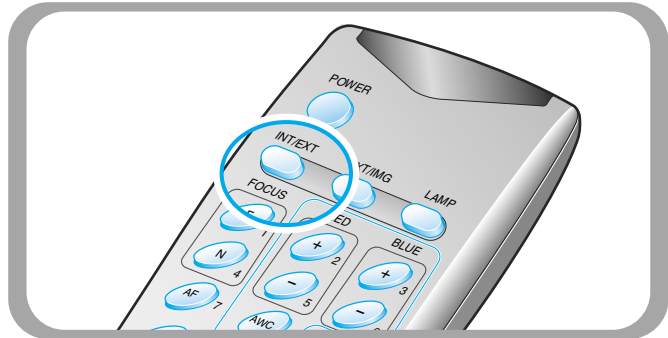
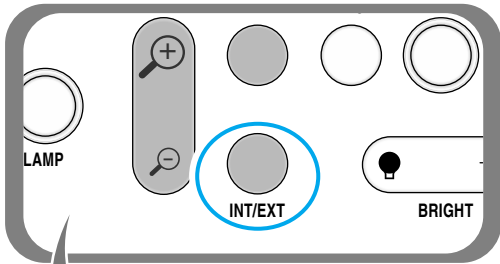
Italian

Spanish

日本語

4

Wählen mit der Taste **INT/EXT** des Presenters die Videoquelle.



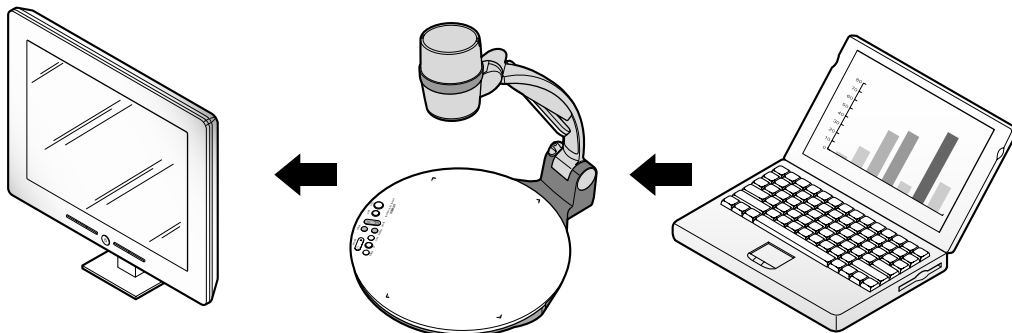
- Bei jedem Druck auf die Taste erscheint auf dem Bildschirm EXT OUT, INT OUT
- **EXT OUT**
Das Bild einer externen VGA-Quelle kann nun auf einem PC-Monitor oder über einen Projektor betrachtet werden, der mit dem digitalen Presenter verbunden ist.
- **INT OUT**
Wählen Sie diesen Modus zur Wiedergabe des Bildes über das Objektiv des digitalen Presenters.

HINWEIS

- Wenn kein Bild angezeigt wird, überprüfen Sie die korrekte Verbindung zum externen Eingabegerät.
- Obwohl Sie INT oder EXT auswählen, wird der aktuelle Status nicht angezeigt.
- Über den DVI-Anschluss können Sie kein Bild von einem externen Gerät erhalten.

5

Öffnen Sie das Bild auf dem Computer. Jetzt sehen Sie das Bild auf dem PC-Monitor oder über einen Projektor.

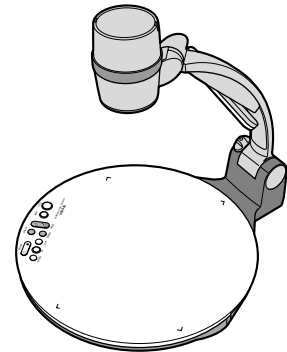


Einsatz des Presenters

Projektion eines Objektes mit dem digitalen Presenter

1

Installieren Sie Ihren digitalen Presenter korrekt.
(Siehe auch Seite 14).

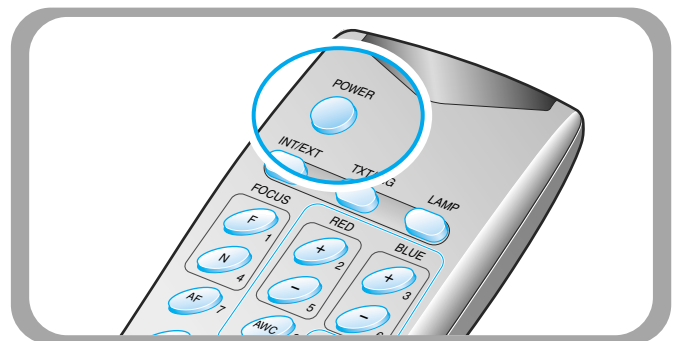
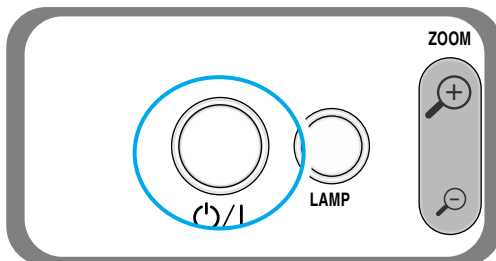


2

Schließen Sie für die Wiedergabe den Presenter an einen PC-Monitor oder Projektor an.
(Siehe auch Seite 15).

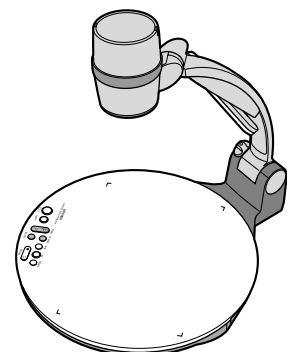
3

Schalten Sie die Ausgabeinheit und den digitalen Presenter ein.



4

Platzieren Sie das Objekt auf der Dokumentenplatte und justieren Sie den Kopf so, dass er das Objekt erfasst.



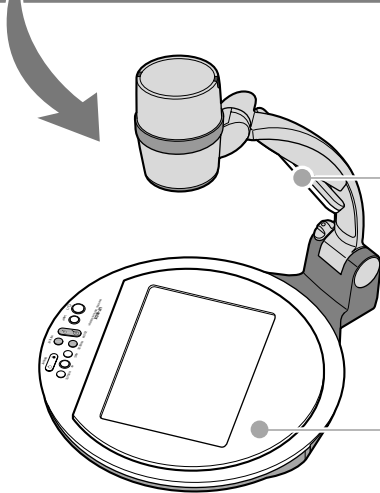
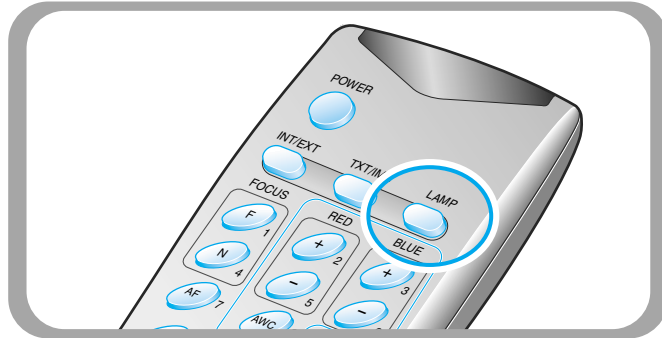
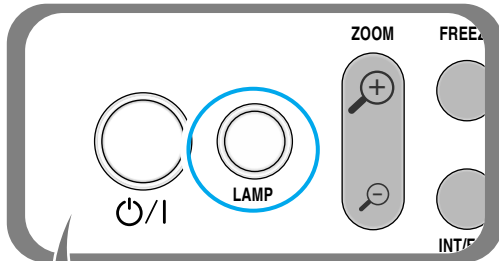
HINWEIS

Wenn auf dem PC-Monitor oder dem Projektor kein Bild erscheint, überprüfen sie die korrekte Kabelverbindung und drücken Sie die Taste INT/EXT des Presenters, um die Eingabe auf INT zu schalten.

Einsatz des Presenters

5

Bei jedem Druck auf die Taste schaltet sich die Leuchte ein oder aus.



Obere Leuchte. Verwenden Sie die obere Leuchte für Papierdokumente und anderes Material, das Durchlichtgerät zur Wiedergabe von Folien oder Dias.

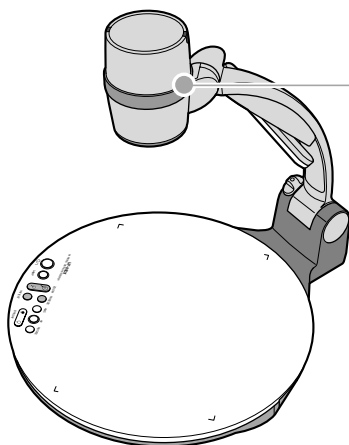
Durchlichtaufsatz. Der Schalter für den Durchlichtaufsatz befindet sich neben dem Netzanschluss des Durchlichtaufsatzes.

HINWEIS

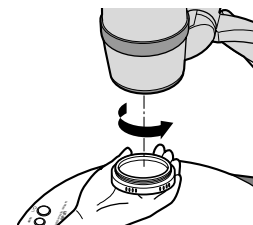
- Nach Einschalten des Presenters dauert es 2 Minuten, bevor die optimale Helligkeit erreicht wird. Dann können Sie mit der Taste AWC die Farbwerte automatisch einstellen.

6

Anbau/Entfernung der Vorsatzlinse je nach Objekt.



Montieren/demontieren Sie die Linse durch Auf- bzw. Abschrauben.



- Nehmen Sie die Adapterlinse im Kameramodus ab. (Brennweitenbereich: 0,7m - ∞)
- Montieren Sie die Adapterlinse zur Wiedergabe von Materialien, Dokumenten oder Film/Folien von der Dokumentenplatte. Brennweitenbereich: 250mm - 325mm)
- Jenseits des o.a. Bereiches kann die Erfassung unscharf sein. Achten Sie daher auf die Entfernung zwischen dem Objekt und der Linse.

English

French

German

Einsatz des Presenters

Italian

Spanish

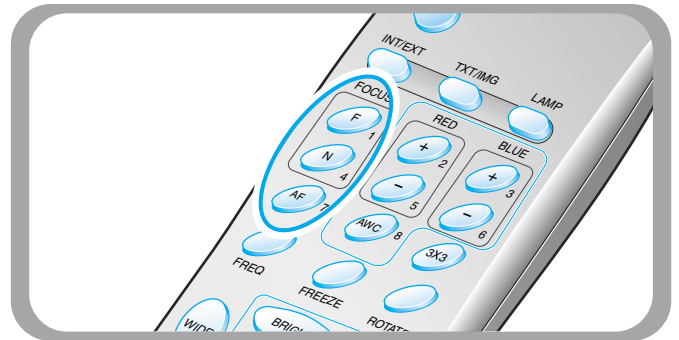
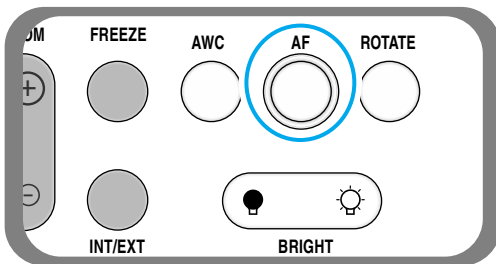
日本語

Einsatz des Presenters

7

Ausrichtung auf das Objekt.

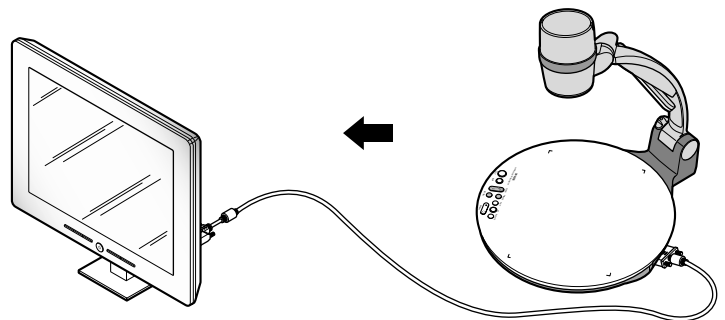
- Autofokus: AF Taste drücken.
- Manueller Fokus: Stellen Sie über [Focus F] oder [Focus N] die Bildschärfe ein.



8

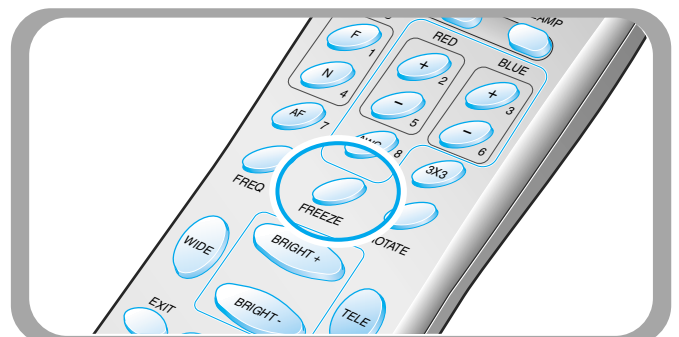
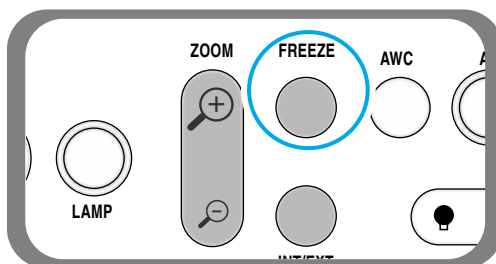
Sie können das Bild auf dem PC-Monitor, über den Projektor oder ein Gerät mit DVI-Unterstützung betrachten (Monitor oder Projektor)

- Zur Verwendung der Bildsteuerung siehe Seiten 23 bis 27.



HINWEIS



Um während der Präsentation das Objekt zu wechseln, frieren Sie das aktuelle Bild auf dem Bildschirm ein, indem Sie die Taste FREEZE des Presenters drücken und dann das Objekt wechseln. Danach drücken Sie erneut die Taste FREEZE oder die Taste EXIT auf der Fernbedienung.

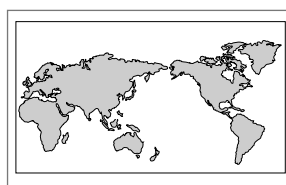
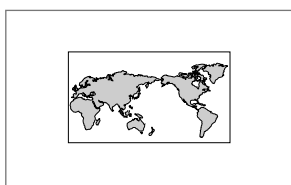
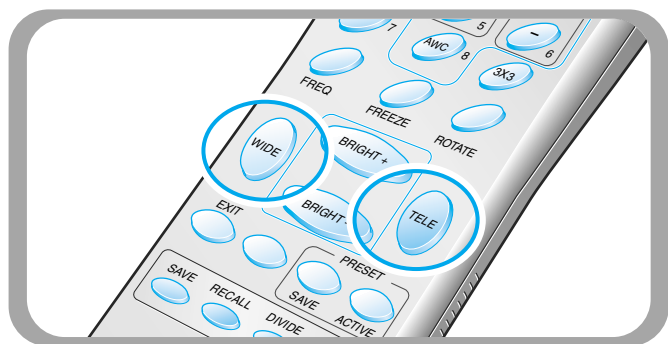
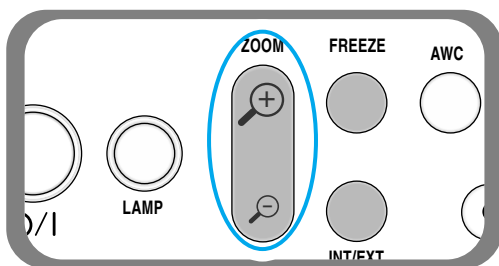


Bildeinstellung



Verwenden Sie die der Fernbedienung oder der Bedienfläche des Presenters zur Einstellung des Bildes. Einige der Hauptfunktion werden nachfolgend beschrieben:

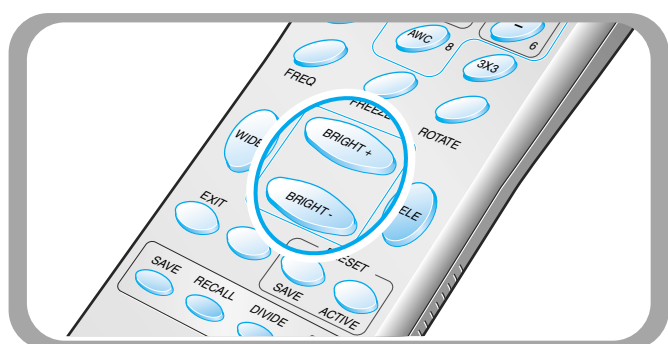
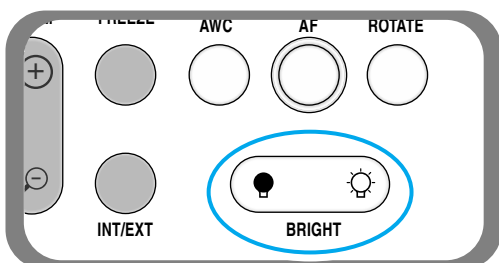
Bildgröße einstellen

- ▼ Drücken Sie **WIDE** oder **TELE** auf der Fernbedienung, um die dargestellte Bildgröße zu ändern.
- ▼ Die gleiche Funktion können sie auch mit den Tasten **ZOOM**  oder **ZOOM**  des Presenters erreichen.




Das Einstellen der Helligkeit

- ▼ Drücken Sie die Taste **BRIGHT**  auf dem Bedienfeld oder **BRIGHT +** auf der Fernbedienung zur Aufhellung des Gesamtbildes.
- ▼ Drücken Sie die Taste **BRIGHT**  auf dem Bedienfeld oder **BRIGHT -** auf der Fernbedienung zum Abdunkeln des Gesamtbildes.



HINWEIS

Im Falle von Hochglanzbildern schalten Sie die obere Leuchte aus und drücken Sie die Taste  auf dem Bedienfeld oder die Taste **BRIGHT -** auf der Fernbedienung.

English

French

German

Bildeinstellung

Italian

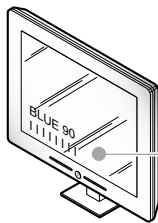
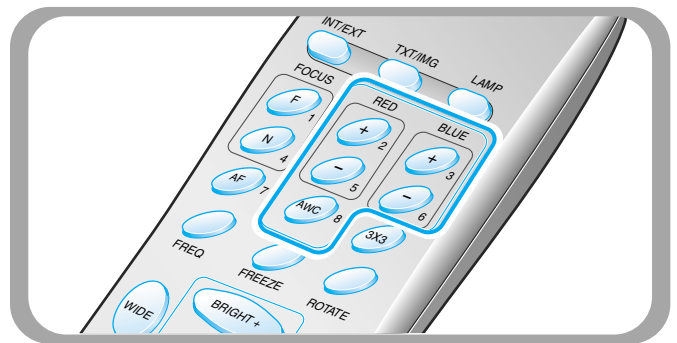
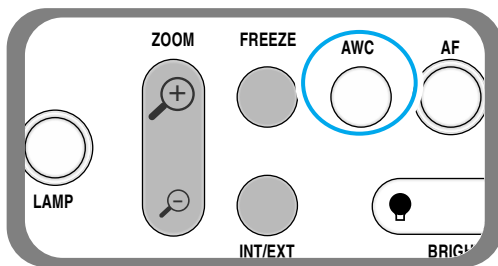
Spanish

日本語

Bildeinstellung

Das Einstellen der Farben

- ▼ Für den automatischen Farbabgleich die Taste **AWC** drücken.
- ▼ Zur Feinabstimmung drücken Sie die Tasten **BLUE + / -** oder **RED + / -** auf der Fernbedienung zur Steigerung/Verringerung der blauen oder roten Farbsättigung.



Die Farbebene wird angezeigt.

Hinweis:
Das beste Ergebnis erhalten Sie durch Ausrichten des Objektivs auf ein Blatt weißes Papier und die Betätigung der Taste **AWC**.

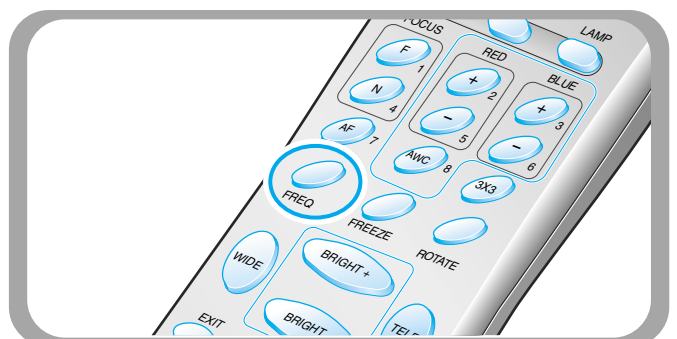
Scharfstellung des Bildes

- ▶ Drücken Sie die Taste **TXT/IMG** der Fernbedienung zur Einstellung der Bildscharfe.
- TEXT MODE:** Hauptsächlich für gedruckte Materialien.
- IMAGE MODE:** Hauptsächlich für Bildmaterialien.



Frequenzeinstellung des Presenters

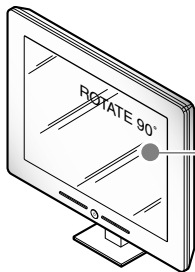
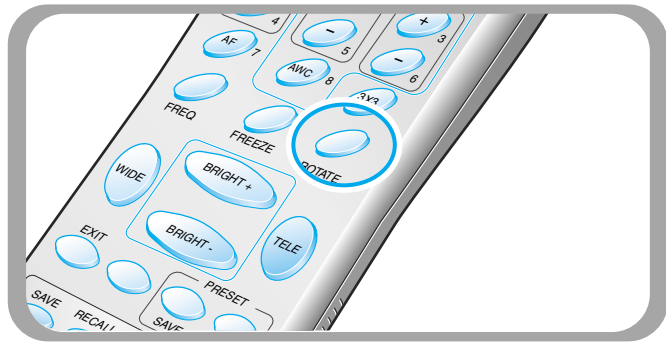
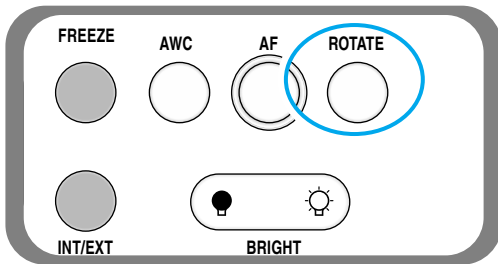
- ▼ Drücken Sie die Taste **FREQ** zur Auswahl der Frequenz des Ausgabebildes des Presenters.
- **60Hz:** Für Monitore oder Projektoren mit maximal 60 Hz.
- **75Hz:** Für Monitore oder Projektoren mit 75 Hz oder höher.



Bildeinstellung

Bildrotation (Nur für den UF-80 DX)

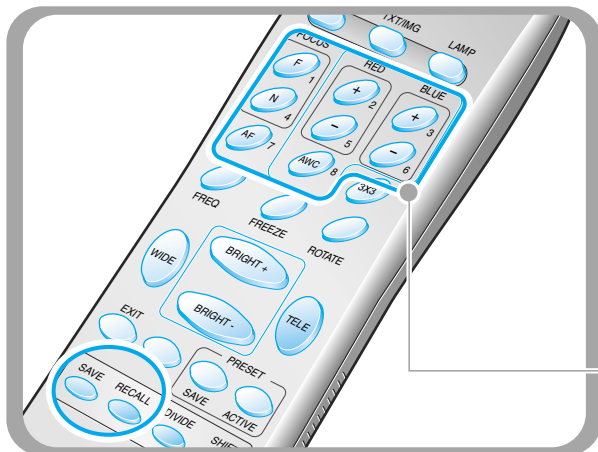
- ▼ Drücken Sie zur Drehung des Ausgabebildes die Taste **ROTATE**.
Mit der Taste ROTATE können Sie das Bild um 90°, 180° oder 270° drehen.



Der Status der Bildrotation wird angezeigt.

Das Sichern des Bildes im Speicher (Nur für den UF-80 DX)

- Sie können bis zu 8 Bilder im Speicher Ihres digitalen Presenters sichern. Nach dem Sichern können Sie die Bilder abrufen.



- ◀ Um das Bild im Speicher zu sichern, drücken Sie die Taste **SAVE** und geben Sie innerhalb von 4 Sekunden die gewünschte Speicherstelle mit den Nummertasten von 1 bis 8 an.
- ◀ Zum Abrufen des gespeicherten Bildes drücken Sie die Taste **RECALL** und dann die Ziffer für die Speicherstelle innerhalb von 4 Sekunden. Wenn Sie die Taste **RECALL** gedrückt halten, werden alle gespeicherten Bilder nacheinander angezeigt.
- ◀ Zum Verlassen des Modus' **RECALL** drücken Sie die Taste **EXIT**.

Die Speicherstellenzahlen sind rechts neben den Tasten gedruckt. Wollen Sie beispielsweise ein Bild in Speicherstelle 7 sichern, so drücken Sie **SAVE** und dann **AF** mit der rechts daneben befindlichen **7**.

HINWEIS

- Bei Ausschalten des Gerätes gehen alle gesicherten Bilder verloren.
- Bilder werden nicht im gedrehten oder eingefrorenen Zustand gespeichert.
- Digital gezoomte Bilder werden ebenfalls nicht gesichert.
Wenn Sie im digitalen ZOOM-Modus die Taste SAVE drücken, kehrt der digitale Presenter automatisch zum maximalen optischen Zoomfaktor zurück.

English

French

German

Bildeinstellung

Italian

Spanish

日本語

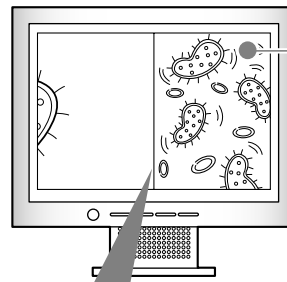
Bildeinstellung

2-Teilung des Bildschirms und Bildverschiebung (Nur für den UF-80 DX)

■ Sie können gleichzeitig das aktuelle Objekt und ein gespeichertes Bild projizieren.

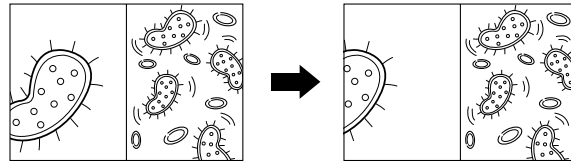


- ◀ Drücken Sie die Taste **DIVIDE** und dann die Speicherstellenzahl innerhalb von 4 Sekunden, um ein gespeichertes Bild abzurufen.
- ◀ Zum Verlassen diese Modus' kehren Sie mit der Taste **EXIT** in den Normalmodus zurück.
- ◀ Digitalzoom steht im Modus DIVIDE nicht zur Verfügung, deshalb kehrt der digitale Presenter im Modus DIVIDE automatisch zum maximalen optischen Zoomfaktor zurück.



Das Bild des aktuellen Objekts wird auf der rechten Seite angezeigt.

Das gespeicherte Bild wird auf der linken Seite angezeigt. Mit der Taste **SHIFT** können Sie das Bild von rechts nach links versetzen. Bei jeder Betätigung der Taste wird ein Drittel des Bildes von rechts nach links versetzt.

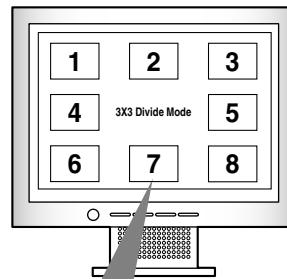


3X3 Multibildschirm (Nur für den UF-80 DX)

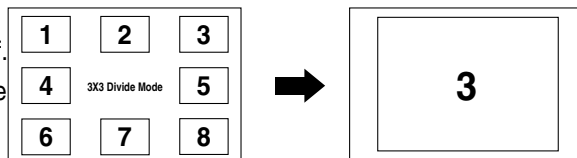
■ Sie können alle gespeicherten Bilder simultan auf einem Bildschirm sehen und eines für die Projektion auswählen.



- ◀ Drücken Sie die Taste **3X3** für 2 Sekunden und alle gespeicherten Bilder werden auf dem Bildschirm angezeigt.
- ◀ Um diesen Modus abzubrechen und zum normalen Modus zurückzukehren, drücken Sie die Taste **EXIT**.



Wenn Sie eins der Bilder projizieren wollen, drücken Sie die entsprechende Nummer zum Abrufen. Wollen Sie beispielsweise das Bild in Speicherstelle 3 sehen, dann Drücken Sie **BLUE +** und das Bild wird angezeigt.

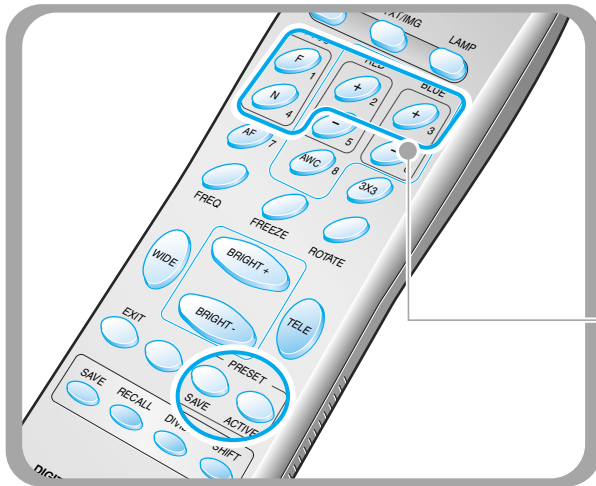


Bildeinstellung

Bildeinstellung

Speichern von Benutzereinstellungen

- Nachdem Sie Werte geändert haben, können Sie sie für den nächsten Gebrauch abspeichern. Sie können bis zu 4 verschiedene Benutzereinstellungen sichern. (Sie können Einstellungen für Zoom, Fokus, Iris, Leuchtenstatus und Farbe speichern).



- ◀ Drücken Sie zur Speicherung des aktuellen Wertes die Taste **SAVE** und geben Sie mit den Nummertasten von 1 bis 4 die Speicherstelle innerhalb von 4 Sekunden an.
- ◀ Um eine gespeicherte Einstellung abzurufen drücken Sie die Taste **ACTIVE** und dann die Speicherstellenzahl innerhalb von 4 Sekunden.

Die Speicherstellenzahlen sind rechts neben den Tasten gedruckt, wollen Sie beispielsweise den Wert in Speicherstelle 4 sichern, so drücken Sie **SAVE** und anschließend **FOCUS N** mit der rechts daneben befindlichen 4.

HINWEIS

Sie können keine Einstellungen für die Funktionen **FREEZE**, **RECALL**, **DIVIDE**, **SHIFT** und **ROTATE** speichern.

English

French

German

Bildeinstellung

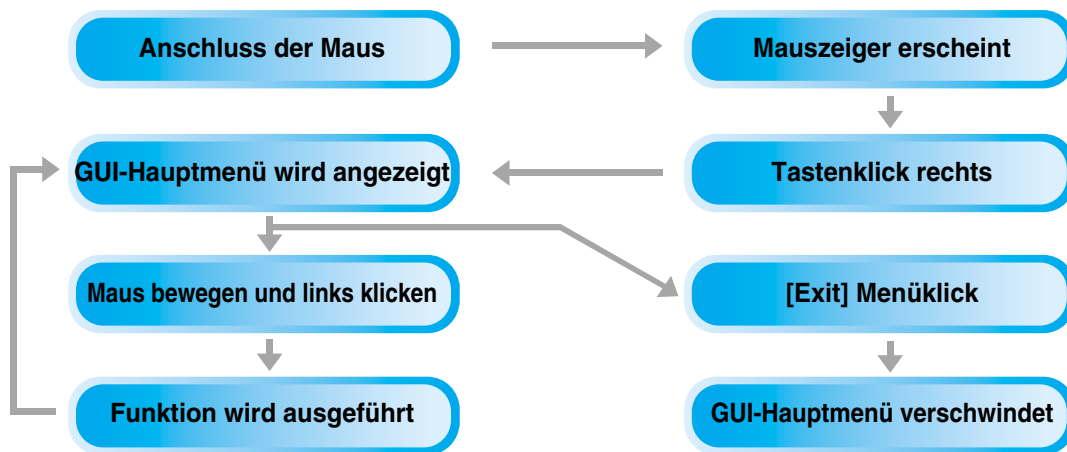
Italian

Spanish

日本語

Bildeinstellung über GUI

- Der Samsung Digital Presenter unterstützt die Steuerung verschiedener Funktionen mittels GUI Menü über die Maus.
 - Für die Verwendung des GUI-Menüsystems muss zunächst ein Eingabegerät (PS/2 Typ) am Maus-Port angeschlossen werden, nach erfolgtem Anschluss erscheint ein Mauszeiger auf dem Bildschirm.
 - Nach Klicken mit dem rechten Maustaste wird das GUI-Hauptmenü auf dem Bildschirm angezeigt und das GUI-Menüsystem ist aktiviert.
 - Wenn [Exit] im Menü angeklickt wird, verschwindet das GUI-Hauptmenü und nur der Mauszeiger wird angezeigt.

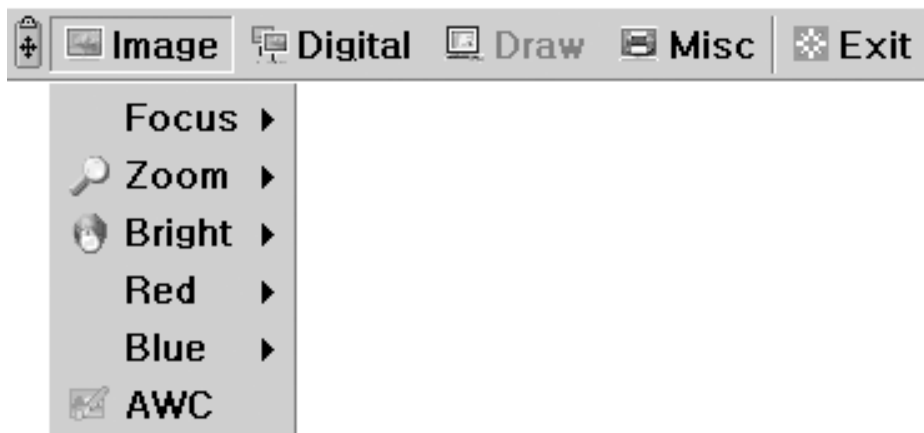


Menü und Funktionen

1

Bildmenü

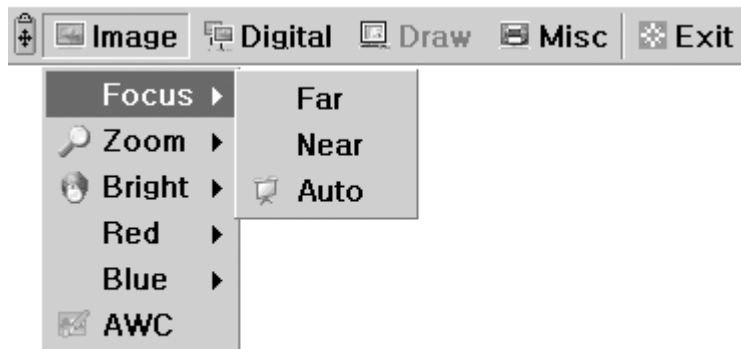
Das Bildmenü bietet verschiedene Einstellfunktionen für das dargestellte Bild.



Bildeinstellung über GUI

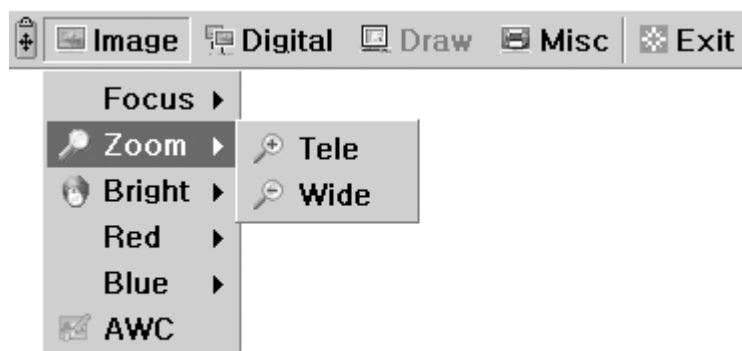
■ Focus

Ermöglicht die Erfassung eines Objektes im weiten/nahen Abstand oder automatisch.
Beim Halten von [Far]/[Near] mit der linken Maustaste wird der Fokus aktiviert.
Klicken Sie auf [Auto] zur Aktivierung des Autofokus.



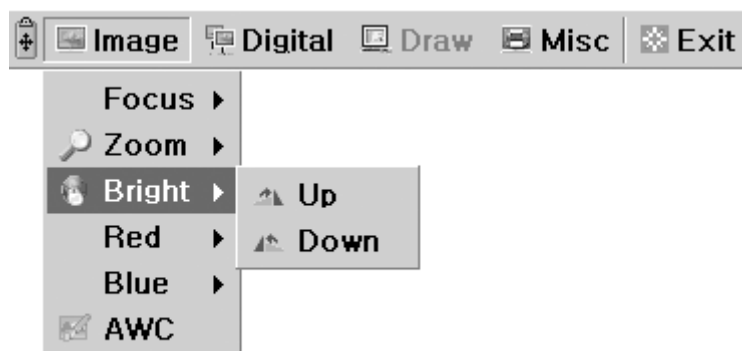
■ Zoom

Erlaubt die Änderung der Bildgröße.
Beim Halten von [Tele]/[Wide] mit der linken Maustaste wird der Zoom aktiviert.



■ Bright

Erlaubt die Änderung der Blende (IRIS) zur Einstellung der Helligkeit.
Beim Halten von [Up]/[Down] mit der linken Maustaste wird die Blende des Objektivs aktiviert.



English

French

German

Bildeinstellung über GUI

Italian

Spanish

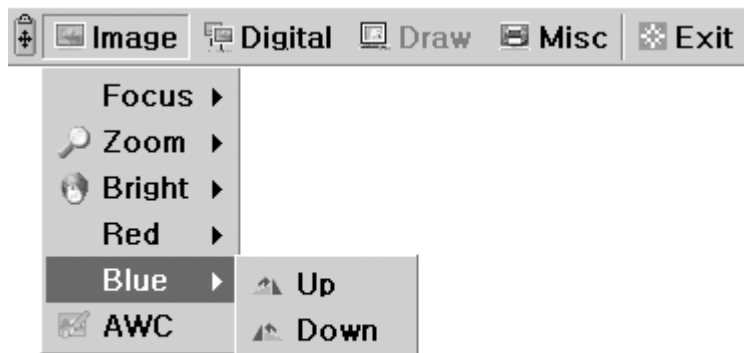
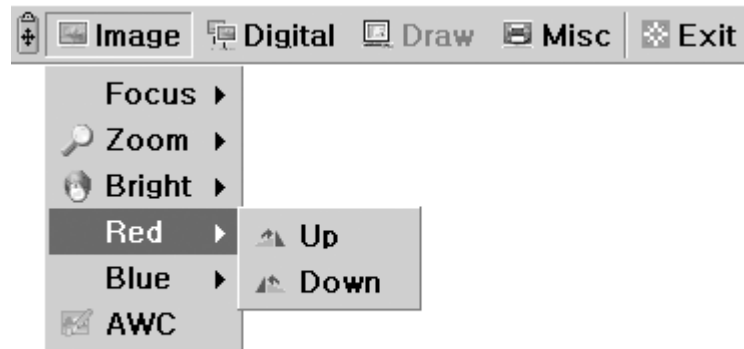
日本語

Bildeinstellung über GUI

■ Red / Blue

Erlaubt die Farbeinstellung anhand des Rot-/Blauanteils

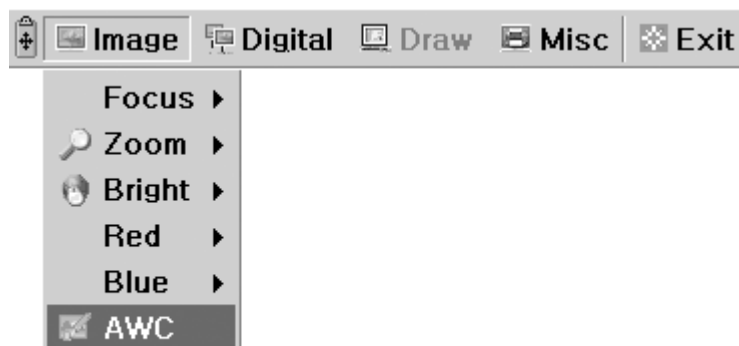
Beim Halten von [Up]/[Down] mit der linken Maustaste wird die Farbeinstellung für blau oder rot aktiviert.



■ AWC

Erlaubt die automatische Farbeinstellung anhand eines automatisierten Weißabgleichs.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [AWC] klicken, wird die Funktion AWC ausgeführt.

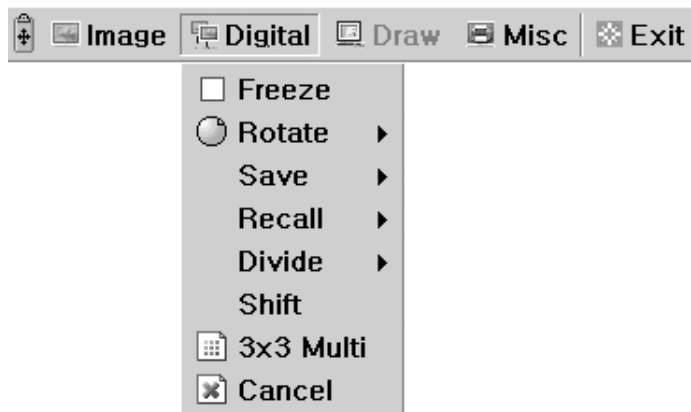


Bildeinstellung über GUI

2

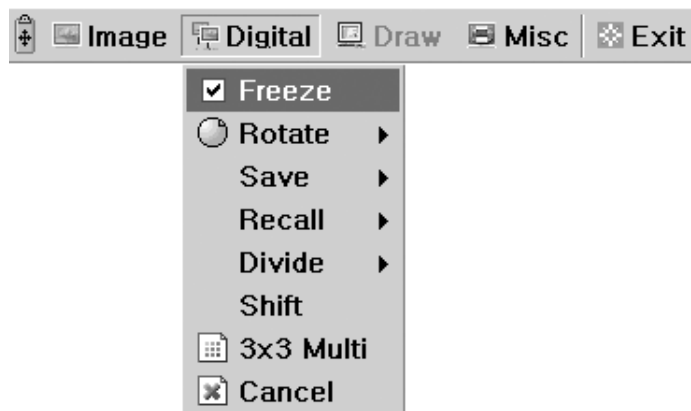
Digital-Menü

Das Digital-Menü bietet verschiedene digitale Bildbearbeitungsfunktionen.



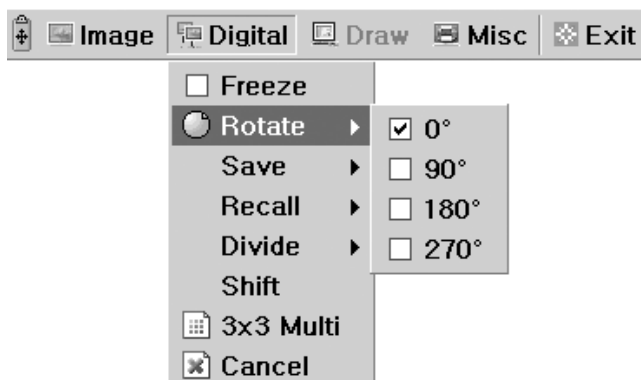
■ Freeze

Erlaubt das „Einfrieren“ des aktuellen Bildes. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [Freeze] zur Aktivierung der Freeze-Funktion, das Kästchen im Menü [Freeze] ist aktiviert. Zum Beenden der Freeze-Funktion klicken Sie erneut mit der linken Maustaste auf das Menü [Freeze] oder auf [Cancel] (das Kästchen im Menü [Freeze] ist nun deaktiviert).



■ Rotate (Nur für den UF-80 DX)

Erlaubt die Drehung des Bildes um 0° (aus), 90°, 180° und 270°. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [0°/90°/180°/270°] und das Bild wird wie gewünscht gedreht, der aktuelle Zustand des Drehwinkels aktiviert das jeweils entsprechende Kästchen des Menüs.



English

French

German

Bildeinstellung über GUI

Italian

Spanish

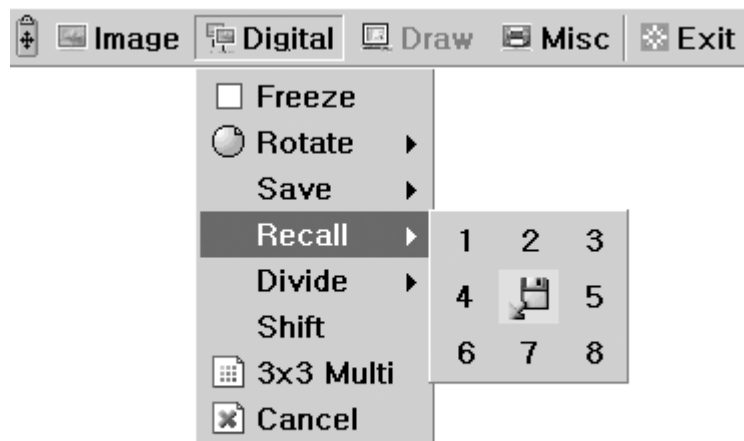
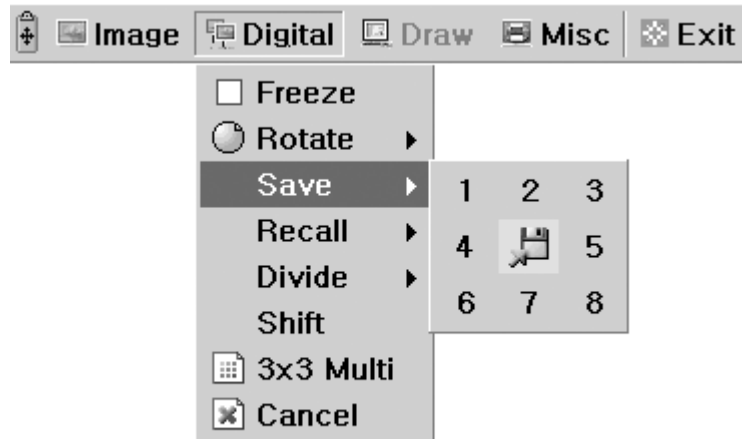
日本語

Bildeinstellung über GUI

■ Save / Recall (Nur für den UF-80 DX)

Erlaubt die Sicherung des projizierten Bildes im Speicher des digitalen Presenters sowie den Abruf des Bildes aus dem Speicher.

Um das Bild im gewünschten Speicherplatz zu sichern (oder von dort abzurufen) klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [numbers], das aktuelle Bild wird gesichert bzw. aus dem Speicher abgerufen.

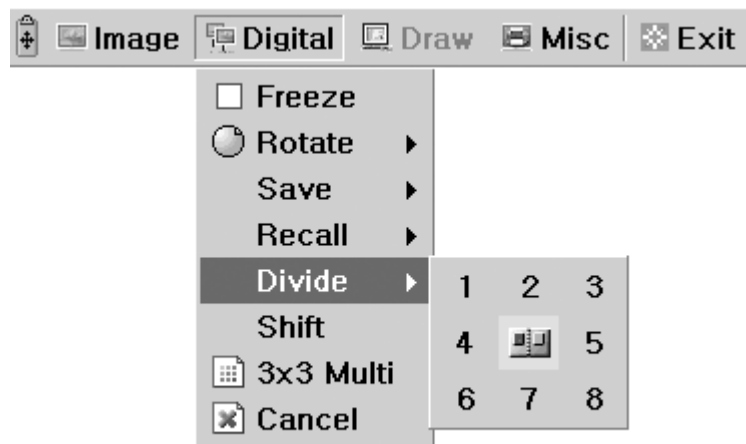


Bildeinstellung über GUI

■ Divide (Nur für den UF-80 DX)

Erlaubt die Teilung des Bildschirms zur gleichzeitigen Anzeige des aktuellen und eines aus dem Speicher abgerufenen Bildes.

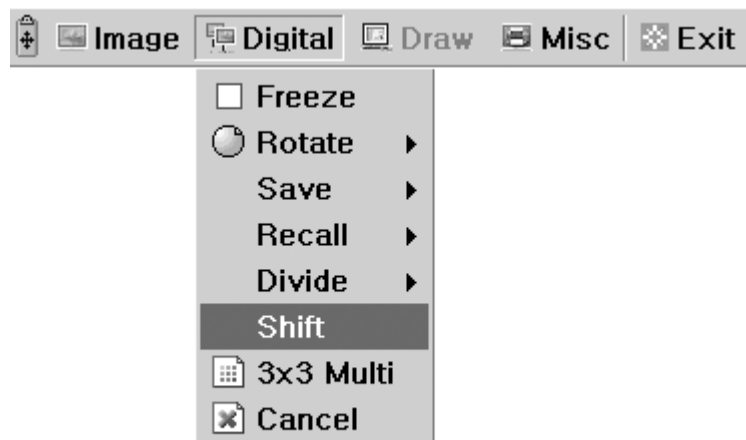
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [numbers], der Bildschirm ist geteilt und das Bild mit der ausgewählten Nummer wird aus dem Speicher abgerufen.



■ Shift (Nur für den UF-80 DX)

Erlaubt das Verschieben des im geteilten Bildschirm angezeigten Bildes, um auch den verdeckten Teil sehen zu können.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [Shift], im Modus Divide wird das Bild bei jedem Klick um einen Schritt von rechts nach links verschoben.



English

French

German

Bildeinstellung über GUI

Italian

Spanish

日本語

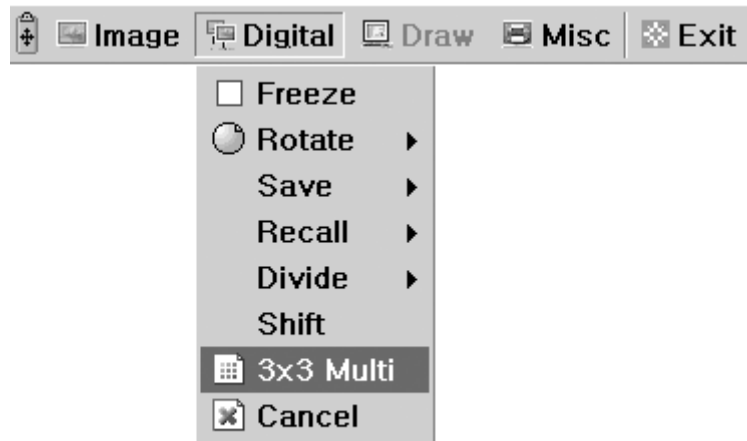
Bildeinstellung über GUI

■ 3x3 Multi (Nur für den UF-80 DX)

Erlaubt die Anzeige aller gespeicherten Bilder (maximal 8) auf einem Bildschirm.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [3X3 Multi], der Bildschirm wird in 9 Felder geteilt und das GUI-Menü verschwindet. Wenn Sie auf eine Bildzahl klicken, wird das ausgewählte Bild im Vollbild-Modus angezeigt, das GUI-Menü erscheint wieder auf dem Bildschirm.

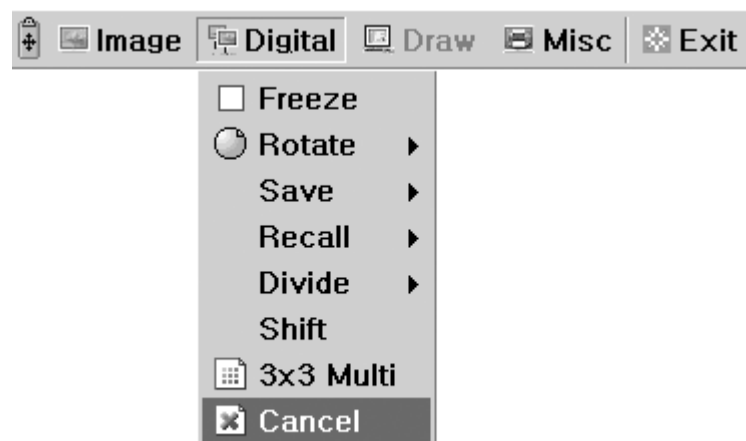
Zum Beenden des Modus' 3X3 Multi klicken Sie auf die Bild in der Mitte.



■ Cancel (Nur für den UF-80 DX)

Erlaubt das Beenden der aktuelle Funktion und die Rückkehr zum normalen Modus.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [Cancel], alle digitalen Funktionen werden beendet.

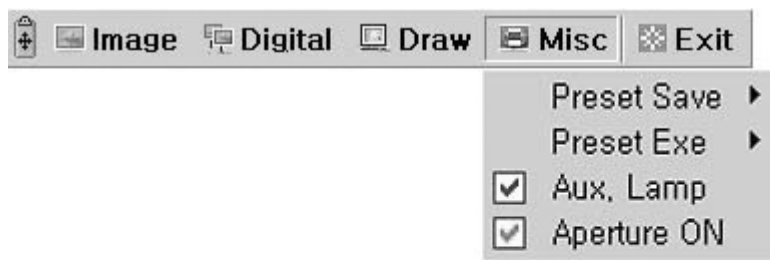


Bildeinstellung über GUI

3

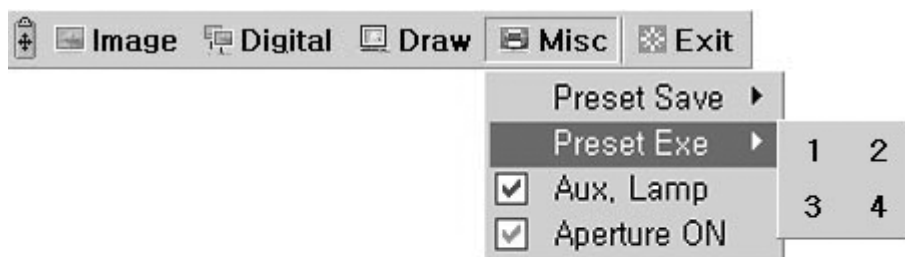
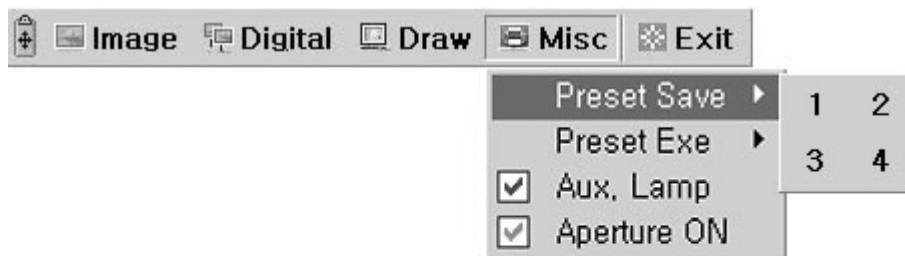
Abschnitt Verschiedenes

Das Menü Misc bietet weitere verschiedene Funktionen des digitalen Presenters.



■ Preset Save / Exe

Erlaubt die Speicherung oder den Abruf von angepassten Benutzereinstellungen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [numbers], der aktuelle Einstellungswert wird im Flash-ROM gespeichert, oder aber von dort abgerufen.



English

French

German

Bildeinstellung über GUI

Italian

Spanish

日本語

Bildeinstellung über GUI

■ Lamp

Erlaubt das Ein- und Ausschalten der Leuchte.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü und der Leuchten-Modus wird auf den entsprechenden Wert gesetzt.



■ Aperture

Erlaubt die Scharfstellung der Bildausgabe (Standardwert: On) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Menü [Aperture] zum Ein-/Ausschalten der Funktion. (IMAGE MODE /TEXT MODE)



Bildeinstellung über GUI

4

Abschnitt Exit

Das GUI-Hauptmenü verschwindet, und nur der Mauszeiger wird angezeigt.



■ Tipps: Funktion Ziehen&Ablegen

mittels Ziehen&Ablegen kann das GUI-Hauptmenü jede Position auf dem Bildschirm einnehmen. Klicken Sie zunächst auf das Bewegungssymbol des Hauptmenüs und ziehen Sie dann das Menü zu dem von Ihnen gewünschten Punkt des Bildschirms.

1. Klicken Sie auf das Bewegungssymbol



2. Ziehen Sie das GUI-Hauptmenü



3. Legen Sie das GUI-Menü ab



English

French

German

Bildeinstellung über GUI

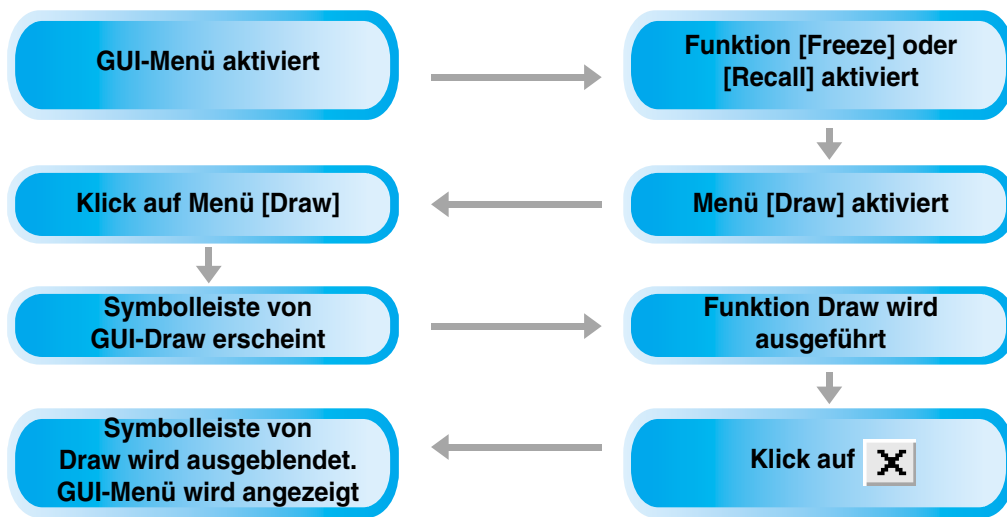
Italian

Spanish

日本語

Bild mit Draw bearbeiten

- Der Samsung Digital Presenter bietet eine GUI-Zeichenfunktion zum Anlegen von Geraden, Freihand-Linien und Rechtecken auf der Projektion mit der Maus. Vor Verwendung der GUI-Zeichenfunktion müssen das GUI-Menüsystem und [Freeze] oder [Recall] aktiviert werden. Dann wird das Menü Draw aktiviert. (Siehe auch Seite 28) Nach Klicken auf das Menü [Draw] wird die Symbolleiste von GUI-Draw auf dem Bildschirm angezeigt, das GUI-Hauptmenü hingegen verschwindet.



HINWEIS

Vor Verwendung der GUI-Zeichenfunktion müssen das GUI-Menüsystem und [Freeze] oder [Recall] aktiviert werden. Wenn Sie den Modus GUI-Draw verlassen wollen, klicken Sie auf den Menüeintrag [Exit], oder drücken Sie die Taste EXIT auf der Fernbedienung. Wurde der Modus aus dem Modus FREEZE heraus aktiviert, so drücken sie die Taste FREEZE entweder auf dem Bedienfeld oder auf der Fernbedienung.

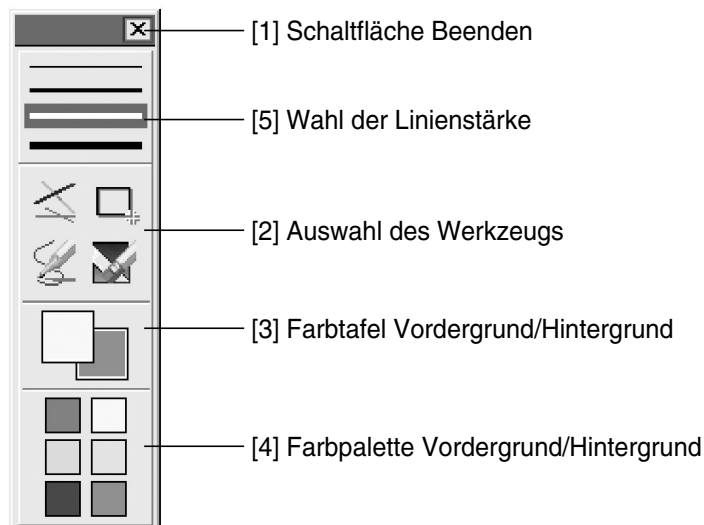


Bild mit Draw bearbeiten

English

French

German

Bild mit Draw bearbeiten

Italian

Spanish

日本語

1 Schaltfläche Beenden

Verwenden Sie die Schaltfläche Beenden zum Verlassen der Funktion GUI-Draw oder zum Löschen aller Bilder auf dem Bildschirm.

2 Auswahl des Werkzeugs

Wählen Sie über die Wahl der Linienstärke einen Wert zwischen 1 und 4 Pixeln.



■ Das Zeichnen einer einzelnen Linie

Zum Zeichnen einer einzelnen Linie klicken Sie auf das Symbol Linie und fahren fort wie folgt:

- 1) Setzen Sie den Cursor an die Startposition der zu ziehenden Linie.
- 2) Drücken und halten Sie die linke/rechte Maustaste.
- 3) Ziehen Sie mit der Maus.
- 4) Geben Sie die Maustaste am Endpunkt der zu ziehenden Linie frei. Der UF-80 zeichnet die Linie.

■ Zeichnen eines Rechtecks

Klicken Sie zum Zeichnen eines Rechtecks auf das Symbol Rechteck und fahren fort wie folgt:

- 1) Setzen Sie den Cursor auf eine der Ecken der gewünschten Fläche.
- 2) Klicken & ziehen Sie mit der Maus, bis die Auswahl die gewünschte Größe erreicht.
- 3) Lassen sie die Maustaste los.

■ Das Zeichnen einer Freihand-Linie

Klicken Sie zum Zeichnen einer Freihand-Linie auf das Symbol Freihand und fahren fort wie folgt:

- 1) Setzen Sie den Cursor an die Startposition der zu ziehenden Linie.
- 2) Drücken und halten Sie die linke/rechte Maustaste.
- 3) Ziehen Sie die Maus entlang der Strecke, die Sie wünschen.
- 4) Lassen sie die Maustaste los.

■ Löschwerkzeug

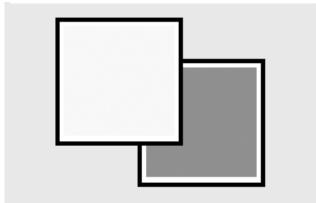
- 1) Klicken Sie auf das Symbol Löschwerkzeug und der Cursor verändert sich zu einem Lösch-Rechteck.
- 2) Bewegen Sie den Cursor über die Linie und klicken Sie dann zum Löschen der Linie.

Bild mit Draw bearbeiten

3 Farbtafel Vordergrund/Hintergrund

Es gibt jeweils 2 aktive Farben bei GUI-Draw, die Vordergrund-Farbe (Mausklick links) und die Hintergrund-Farbe (Mausklick rechts).

Sie können die Pinselfarbe durch Auswählen von neuen Grundfarben für Vordergrund und Hintergrund mit Hilfe der Farbpalette wechseln.

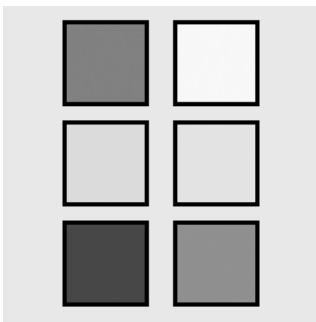


4 Farbpalette Vordergrund/Hintergrund

Wählen Sie aus der Farbpalette die Farben, mit denen Sie die Linie zeichnen wollen.

Bewegen Sie den Cursor über die verfügbaren Farben. Klicken Sie mit der linken Maustaste zur Wahl der Vordergrundfarbe, mit der rechten Maustaste für die Hintergrundfarbe. Die zwei Felder über der Farbtafel zeigen die jeweiligen Farben an.

Sie können aus den 6 Farben Rot, Gelb, Grün, Türkis, Blau und Magenta auswählen.



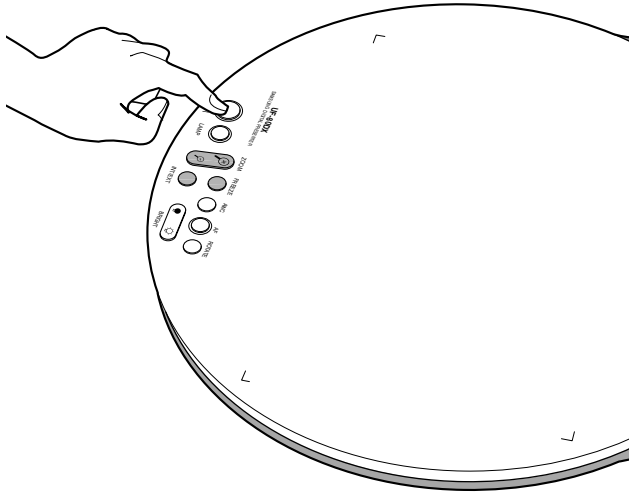
5 Wahl der Linienstärke

Bestimmen Sie über die Wahl der Linienstärke einen Wert zwischen 1 und 4 Pixeln.

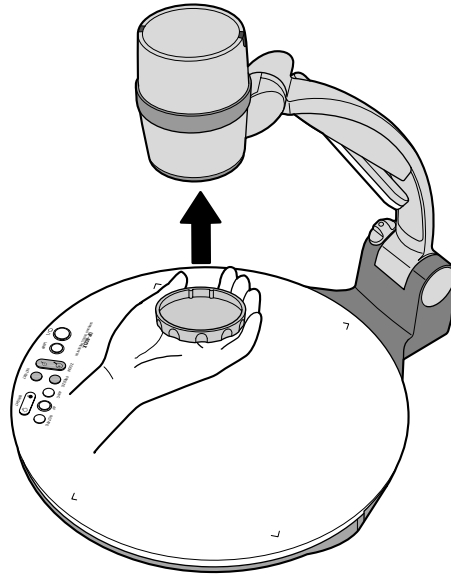


Aufbewahrung

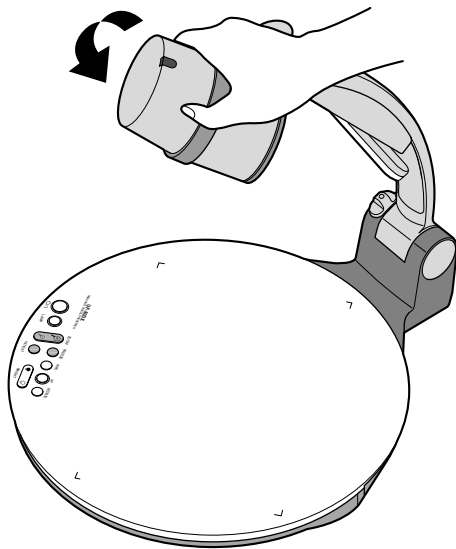
1 Schalten Sie das Gerät aus und trennen Sie das Netzkabel



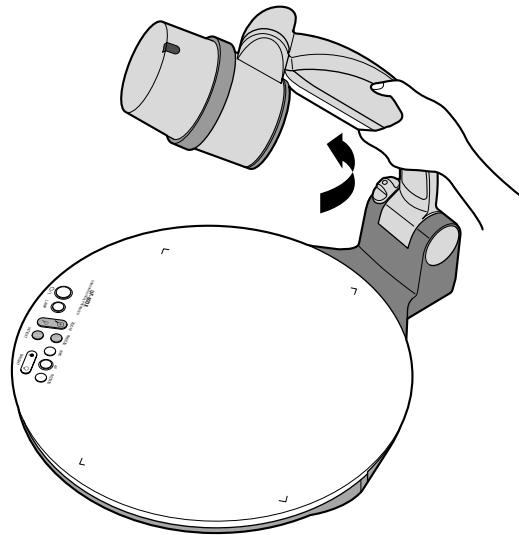
2 Setzen Sie die Schutzkappe auf das Objektiv.



3 Drehen Sie den Objektivkopf nach oben



4 Bringen Sie die Leuchte in die Originalposition.



English

French

German

Aufbewahrung

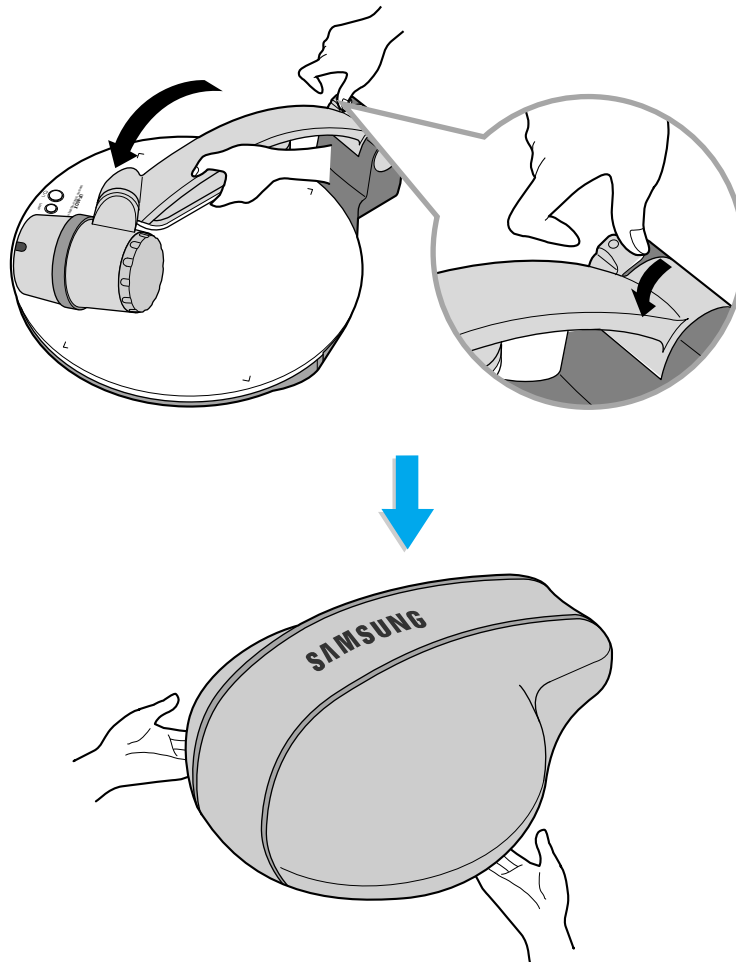
Italian

Spanish

日本語

5

Drücken Sie die Taste für die Hauptverriegelung und falten Sie den Ausleger.



Bei längerer Nichtbenutzung sollten Sie die mitgelieferte Schutzabdeckung anbringen

Fehlerbehebung

? Kein Bild

- ! - Überprüfen, ob der korrekte Eingang beim Ausgabegerät gewählt wurde.
- ! - Überprüfen, ob die Blendenöffnung adäquat ist.
- ! - Überprüfen, ob das VGA-Kabel korrekt an den VGA-Ausgang angeschlossen wurde.
- ! - Überprüfen, ob die Schutzkappe vom Objektiv entfernt wurde.

? Kein Datenaustausch mit dem PC über USB.

- ! - Vergewissern Sie sich, dass das Betriebssystem Windows 98 (oder neuer) ist. Das Gerät arbeitet nicht unter Windows 95 über USB.
- ! - Genauere Informationen entnehmen Sie bitte dem beiliegenden Softwarehandbuch.

? Fernbedienung funktioniert nicht.

- ! - Batterie der Fernbedienung prüfen.
- ! - Durch neue Batterie ersetzen.

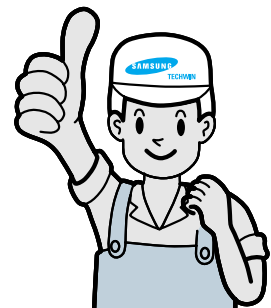
? Das Bild ist unscharf.

- ! - Überprüfen, ob die richtige Vorsatzlinse korrekt montiert wurde. (Siehe auch Seite 21).
- ! - Überprüfen, ob der Abstand zum Objekt zu kurz ist.

? Bei Verwendung des GUI funktioniert die Maus nicht ordnungsgemäß, bzw. ist nicht sichtbar.

- ! - Prüfen Sie den richtigen Kontakt am Maus-Port und stellen Sie sicher, dass es sich um die von Samsung Techwin angebotene Maus handelt. (wenn es nicht die von Samsung Techwin angebotene Maus ist, kann es zu Fehlfunktionen kommen).

Bei Problemen wenden Sie sich bitte an den nächsten Händler.



English

French

German

Fehlerbehebung

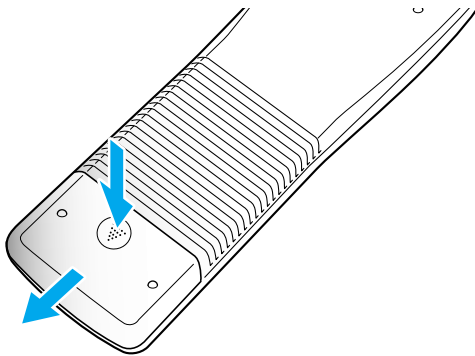
Italian

Spanish

日本語

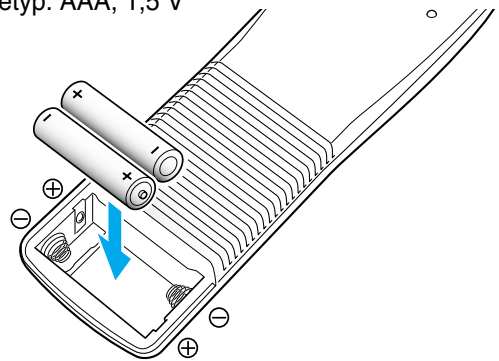
Batteriewechsel

1 Nehmen Sie die Abdeckung des Batteriefachs der Fernbedienung ab.

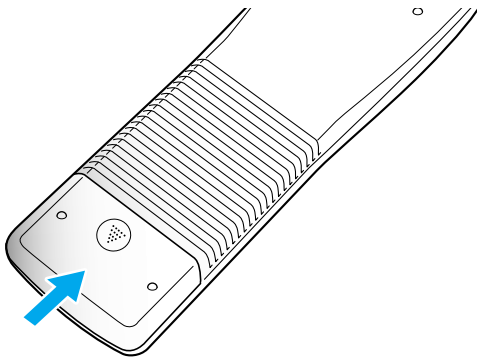


2 Setzen Sie neue Batterien ein.

• Batterietyp: AAA, 1,5 V



3 Setzen Sie die Abdeckung wieder auf



Technische Daten

※ **Hinweis:** Technische Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

English

French

German

Technische Daten

Italian

Spanish

日本語

Technische Daten	Beschreibung	
Optisches System	Objektiv	F=1.5 (Weitwinkel) – 2,1 (Tele) f=4,8 – 67,2, 14x Motor-Zoom
	Aufnahmebereich:	max. 298x221mm, min. 21,7 x 16,4mm
	Zoom	Motor (14X), Digital(3X)
	Fokus	Motorisiert (Autofokus/Manual)
	Iris	Auto (mit Feinjustierung)
Beleuchtung	Oberlicht	Am Ausleger der Haupteinheit
	Durchlicht	Durchlichtaufsatz (Option)
Video	Aufnahmeeinheit /Effektive Pixel	1/3" 850.000 Pixel Progressive Scan CCD / 1034(H) x 779(V)
	Bildrate:	20 Bilder/Sekunde
	Synchronisation	Interne Sync
	VGA-Ausgabe	1024 x 768(XGA) RGB
	Weißabgleich	Manuell / Automatisch
	Freeze-Funktion	Integriert
	Eingänge	VGA:1x
	Ausgänge	VGA:1, USB:1, RS-232C:1, DVI:1
	Fernbedienung	Mitgeliefert
	GUI(Graphic User Interface)	Mitgeliefert
	Eingangswahl	2 Kanäle (Intern: 1, Extern: 1)
	OSD	Verfügbar
	Bild einfrieren	Verfügbar
	Bildspeicher	Verfügbar (8 Bilder) (Nur für den UF-80DX)
	Bildabruf	Verfügbar (8 Bilder) (Nur für den UF-80DX)
	Split Screen (Bildschirmteilung)	Verfügbar (2 - 9) (Nur für den UF-80DX)
	Bilddrehung	Verfügbar (Nur für den UF-80DX)
	Bildübertragung an PC	Verfügbar (USB: 1/4, _, 1/1, Vollbild)
	Voreinstellungen	Bis zu 4 Benutzereinstellungen
	Anschluss an einen PC	USB
RS-232C		SET-Steuerung
PC Software		Betrachter (für Windows 98, 98SE, ME, 2000 Professional, XP), TWAIN Treiber (für Windows), AVI capture für Windows
Allgemeines	Betriebstemperatur / Luftfeuchtigkeit	+5°C ~ +35°C, 30% ~ 90%
	Stromversorgung	Gleichstrom DC 12V (Netzteilaufnahme: Wechselstrom AC 100V-240V, 50/60Hz, Abgabe 12V, 3,5A)
	Abmessungen(mm)	Aufgebaut: 404(B) x 488(H) x 504(T) Zusammengeklappt: 404(B) x 206(H) x 504(T)
	Gewicht	5kg
	Zubehör	Fernbedienung, Kabel, usw.



Memo

Memo

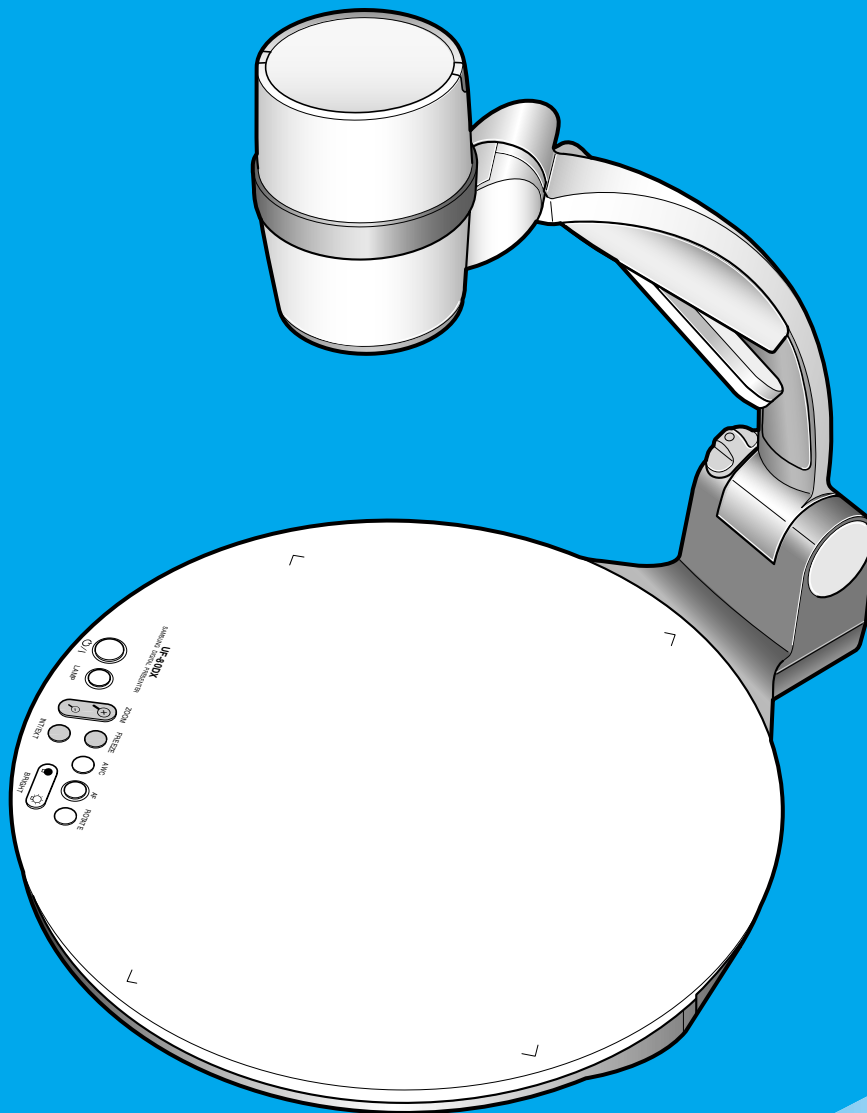
SAMSUNG

ITALIANO

English

French

German



Italian

Spanish

日本語

DIGITAL PRESENTER AD ALTA RISOLUZIONE

MANUALE D'USO

UF-80DX/ST

Prima di cercare di mettere in funzione il prodotto, leggere attentamente le istruzioni.

www.samsungpresenter.com

Funzioni speciali

- Grazie per aver acquistato questo prodotto. Il prodotto consiste in un Presenter video digitale ad alta risoluzione in grado di proiettare, mediante semplici operazioni, ogni genere di dati su un monitor del PC o su un proiettore.

Obiettivo con zoom ottico 14x e zoom digitale 3x

Utilizzando l'obiettivo con zoom ottico extra da 14x è possibile riprendere ogni tipo di materiale, dai file in 35 mm al formato A4.

CCD da 850.000 pixel

L'impiego di un CCD del tipo PS da 1/3" garantisce l'alta risoluzione e una straordinaria rappresentazione dei colori.

Compatibile con USB 2.0/1.1 e RS-232C

Grazie all'interfaccia USB è possibile visualizzare o archiviare le immagini in tempo reale sul PC e controllare istantaneamente le funzioni. È inoltre possibile controllare le funzioni per mezzo della porta RS-232C.

Porta DVI incorporata

Grazie alla porta di uscita DVI (Digital Video Interactive), l'UF-80 è in grado di offrire immagini vivide e prive di disturbi.

Telecomando compreso fra gli accessori standard

Il telecomando viene fornito come accessorio standard in modo da consentire la gestione a distanza delle immagini, funzione estremamente utile durante le conferenze.

Visore opzionale

È possibile selezionare il visore opzionale quando si utilizzano pellicole trasparenti (lucidi) e diapositive.

Caratteristiche

Varie funzioni di controllo delle immagini

Digital Presenter è provvisto di funzionalità digitali che forniscono vari controlli per le immagini, fra cui:

- controllo della luminosità e dei colori rosso/blu
- rotazione delle immagini
- possibilità di salvare e richiamare le immagini
- blocco delle immagini
- suddivisione delle immagini

Scelta della sorgente di ingresso

L'utente può passare rapidamente dal computer al Presenter utilizzando il pulsante INT/EXT del pannello di controllo o del telecomando.

Impostazioni personalizzate dall'utente

Per evitare di dover interrompere la presentazione per reimpostare il Digital Presenter, è possibile preconfigurare fino a 4 impostazioni personalizzate nella memoria. Durante la presentazione sarà sufficiente richiamare una delle impostazioni.

Supporto del sistema di menu dell'interfaccia grafica utente (GUI)

L'UF-80 supporta il sistema di menu della GUI per controllare varie funzioni del Digital Presenter per mezzo del mouse.

English

French

German

Caratteristiche

Italian

Spanish

日本語

Contents

Caratteristiche e struttura del prodotto

Norme di sicurezza	5
Possibili utilizzi del Digital Presenter	6
Accessori in dotazione	7
Nomenclatura e funzioni delle parti	8
Lato anteriore.....	8
Pannello di controllo principale	10
Terminali sul retro	11
Telecomando	12

Modalita' operative

Preparazione del set	14
Collegamento al dispositivo in uscita	15
Monitor del PC, proiettore o dispositivi che supportano l'interfaccia DVI	15
Computer da desktop	16
Computer	17
Mouse PS/2	17
Uso del Presenter	18
Visualizzazione dell'immagine ricevuta da un dispositivo esterno	18
Proiezione di un oggetto nel Digital Presenter.....	20
Regolazione dell'immagine	23
Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)	28
Sezione Image.....	28
Sezione Digital.....	31
Sezione Misc	35
Sezione Exit.....	37
Modifica dell'immagine per mezzo della funzione Draw ...	38

Prima di contattare l'assistenza tecnica

Conservazione dell'UF-80	41
Risoluzione dei problemi	43
Sostituzione delle pile	44
Specifiche	45

Norme di sicurezza

Durante l'installazione e l'uso del Digital Presenter, attenersi alle norme di sicurezza riportate di seguito.

1. Non collocare il Presenter su carrelli, treppiedi o tavoli instabili.
2. Non utilizzare il Presenter in prossimità dell'acqua o di sorgenti di calore.
3. Utilizzare il tipo di sorgente di alimentazione indicata sul Presenter. In caso di dubbi, rivolgersi al rivenditore di fiducia o alla società elettrica.
4. Collocare il Presenter in prossimità di una presa a muro che consenta di disinserire la spina senza difficoltà.
5. Per la spina, adottare le precauzioni riportate di seguito.
La mancata osservanza di tali precauzioni può provocare scintille o incendi.
Non inserire la spina in una presa sporca. Inserire la spina completamente nella presa.
6. Non sovraccaricare le prese a muro, le prolunghe e le prese di alimentazione integrate nel prodotto. Così facendo si possono provocare incendi o folgorazione.
7. Non collocare il Presenter in un punto in cui il cavo viene calpestato. Ciò potrebbe rovinare o danneggiare la spina.
8. Prima della pulizia, scollegare il Presenter dalla presa a muro. Utilizzare un panno umido per la pulizia. Non usare detergenti liquidi o spray.
9. Non ostruire fessure e aperture del Presenter. Esse forniscono la necessaria aerazione e impediscono il surriscaldamento dell'unità. Non collocare il Presenter su divani, tappeti o altre superfici morbide e non incassarlo in un mobile, a meno di non aver provveduto alla necessaria ventilazione.
10. Non introdurre oggetti di alcun tipo nelle fessure dell'apparecchio. Non schizzare liquidi di alcun tipo nell'unità.
11. Non cercare di riparare da soli il prodotto, tranne che nei casi specificamente illustrati nel presente manuale. Per qualsiasi tipo di riparazione rivolgersi a tecnici dell'assistenza qualificati. L'apertura o rimozione dei coperchi può esporre l'utente a tensioni pericolose o ad altri rischi.
12. Scollegare l'unità durante temporali con fulmini oppure in caso di prolungato inutilizzo.
13. Non collocare il Presenter e il telecomando sopra apparecchi che producono calore o in luoghi surriscaldati (ad esempio all'interno di un veicolo).
14. Nei casi elencati di seguito, staccare il Presenter dalla presa a muro e rivolgersi a un tecnico dell'assistenza qualificato per le riparazioni.
 - Se il cavo di alimentazione o la spina sono danneggiati o rovinati.
 - Se nel Presenter sono penetrati schizzi di liquidi, oppure se l'unità è stata esposta alla pioggia o all'acqua.
 - Se l'unità non funziona normalmente quando si seguono le istruzioni operative, oppure se si verificano variazioni significative delle prestazioni, rendendo necessarie eventuali riparazioni.
 - Se il Presenter è stato fatto cadere oppure se la struttura è stata danneggiata.

Dichiarazione di conformità FCC

Il presente dispositivo è stato collaudato e considerato conforme alle disposizioni relative ai dispositivi digitali di Classe A, parte 15 del regolamento FCC. Obiettivo di tali disposizioni è fornire una ragionevole protezione da interferenze nocive in caso di impiego dell'unità in ambienti commerciali. Questo apparecchio crea, usa e può emanare energie in radiofrequenza e, se non installato e usato in conformità con il manuale di istruzioni, può generare interferenze dannose per le comunicazioni radio. L'uso dell'apparecchio in un'area residenziale può provocare interferenze dannose. Se ciò dovesse avvenire, l'utente è tenuto a porre rimedio all'interferenza a proprie spese.

English

French

German

Norme di sicurezza

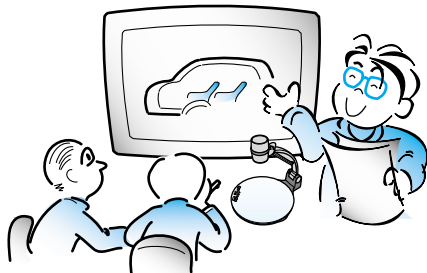
Italian

Spanish

日本語

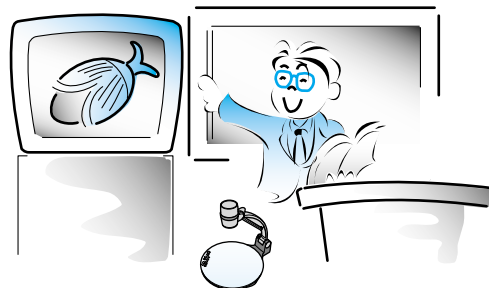
Possibili utilizzi del Digital Presenter

Conferenze



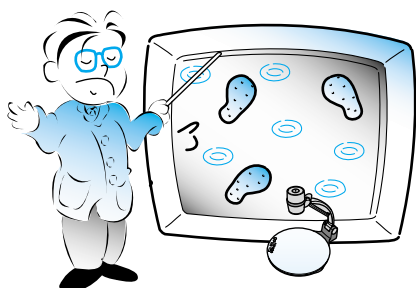
Con il Digital Presenter è possibile proiettare su uno schermo in modo chiaro le informazioni dettagliate contenuti in rapporti, moduli, tabelle, nonché proiettare modelli o altri oggetti tridimensionali, dando a tutti i partecipanti la possibilità di concentrarsi sullo stesso argomento nel corso di una conferenza. Si tratta di uno strumento estremamente utile durante le conferenze.

Formazione



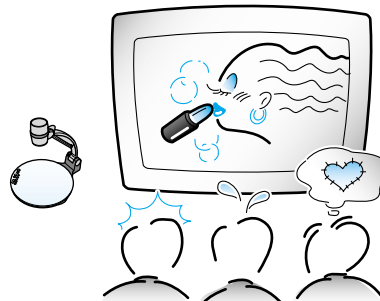
L'apparecchio può essere utilizzato come ausilio audiovisivo per materiale stampato (ad esempio libri di testo), nonché per materiale audiovisivo, educativo e in particolare per i lavori artistici degli studenti.

Settore medico-scientifico



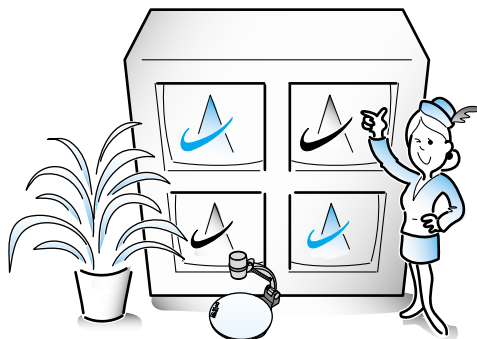
L'apparecchio consente di presentare vari dati visivi (comprese diapositive, pellicole di radiografie ecc.) abbinati ai file in occasione di convegni scientifici o incontri di associazioni mediche.

Dimostrazioni o fiere Settore pubblicità e design



L'apparecchio trova utile applicazione nel campo del design in cui è richiesta la visualizzazione. È possibile proiettare cataloghi e diapositive per consentire un rapido controllo del lavoro eseguito.

Dimostrazioni o fiere



Collegato a un proiettore di grandi dimensioni, il Presenter è in grado di produrre immagini di tipo dinamico utilizzabili in occasione di dimostrazioni di nuovi prodotti, fiere o eventi di altro tipo.

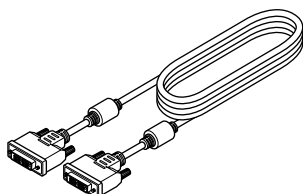
Accessori in dotazione

■ Durante il disimballaggio del Digital Presenter, verificare che siano presenti tutti i componenti elencati di seguito.

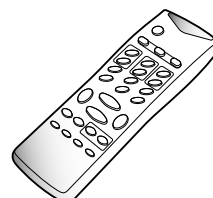
Manuale d'uso



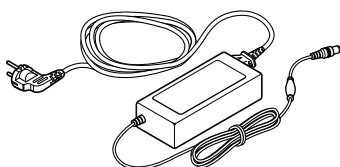
Cavo DVI



Telecomando



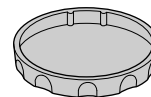
Cavo di alimentazione



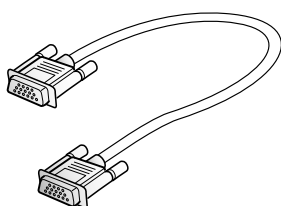
Mouse PS/2



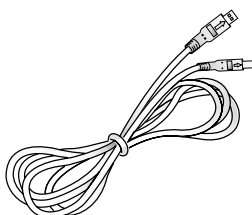
Coperchio obiettivo



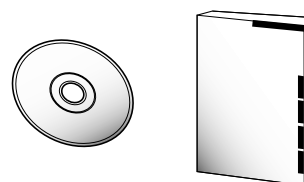
Cavo monitor PC



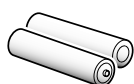
Cavo USB



Programma UF-80

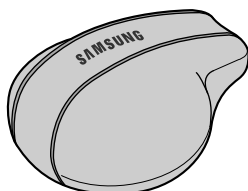


Altri componenti

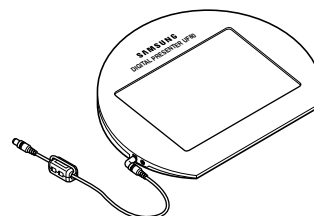


2 pile

Custodia antipolvere



Opzione



Visore diapositive

English

French

German

Accessori in dotazione

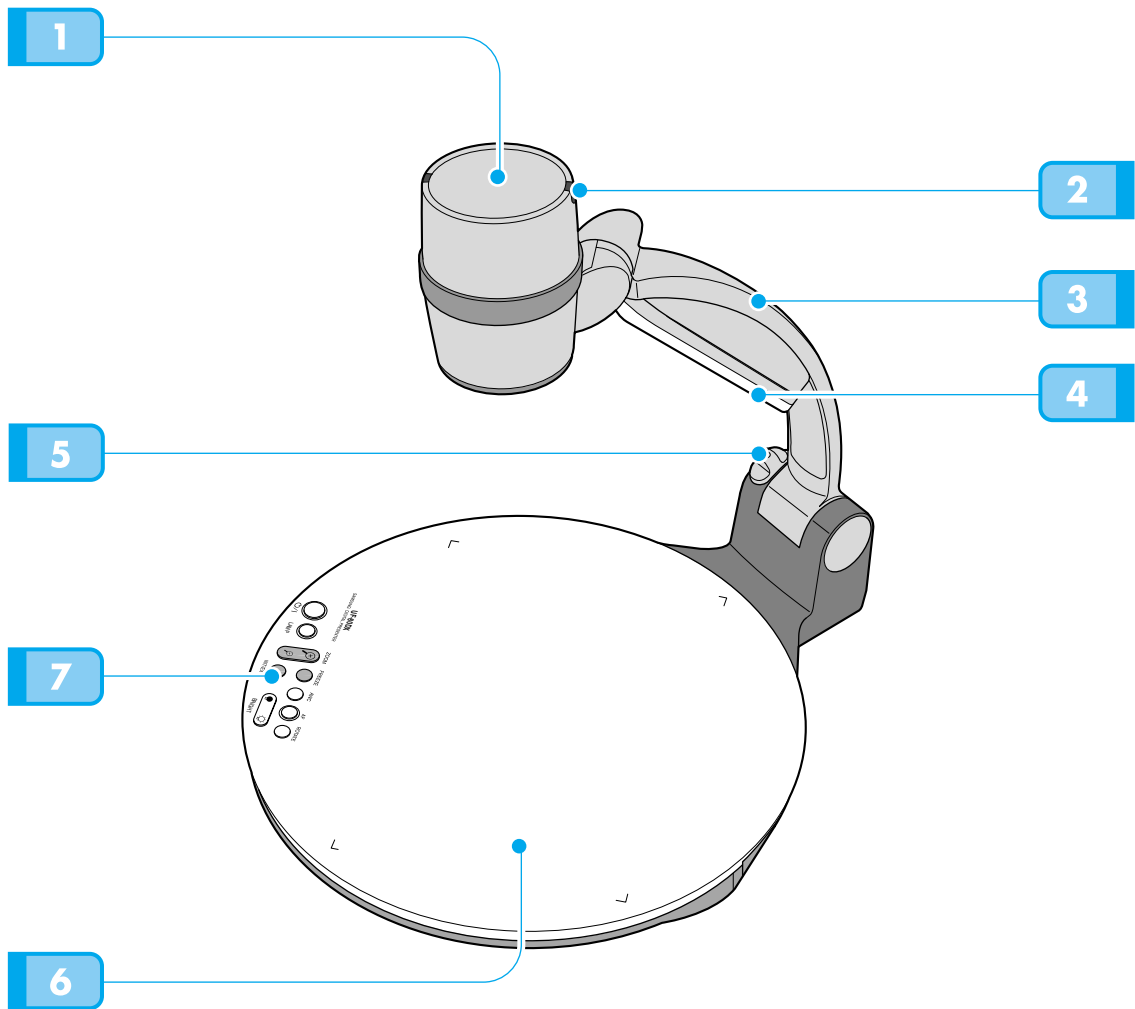
Italian

Spanish

日本語

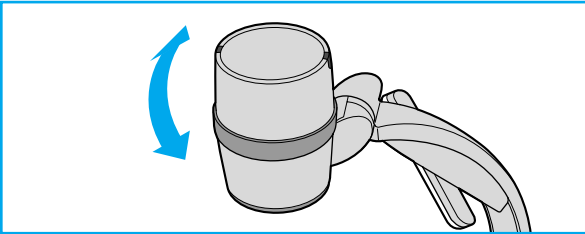
Nomenclatura e funzioni delle parti

Lato anteriore



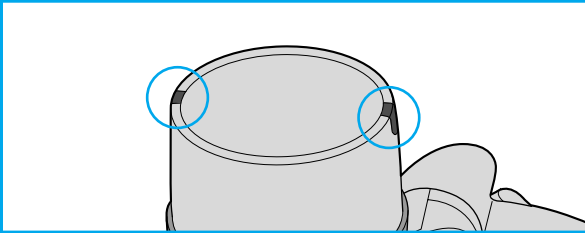
Nomenclatura e funzioni delle parti

1

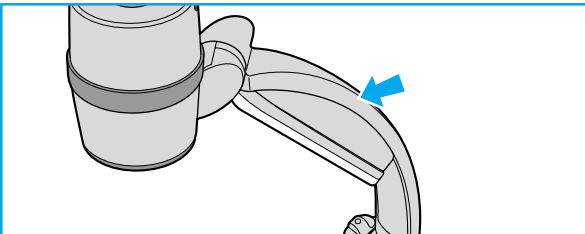
**Obiettivo**

Può ruotare sul davanti e sul retro.

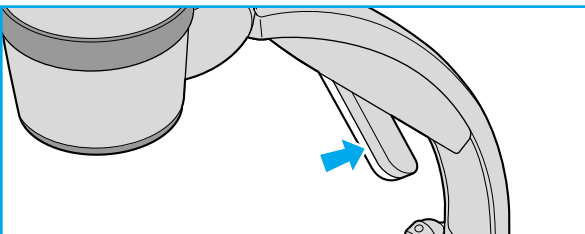
2

**Sensore a raggi infrarossi**

3

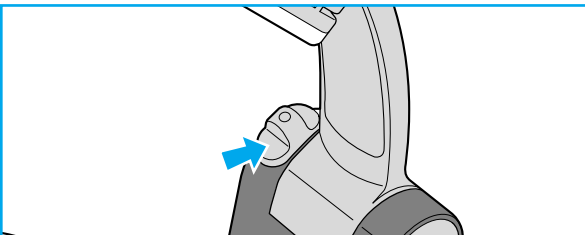
**Supporto principale**

4

**Unità della lampada**

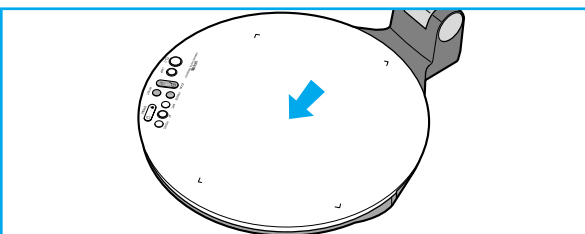
(Lampada superiore)

5

**Tasto di blocco principale**

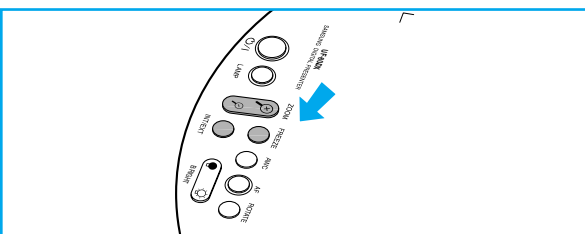
Premere per spostare il supporto principale.

6

**Piano di lavoro**

Il foglio deve combaciare con gli angoli. (Formato A4) (Visore diapositive opzionale)

7

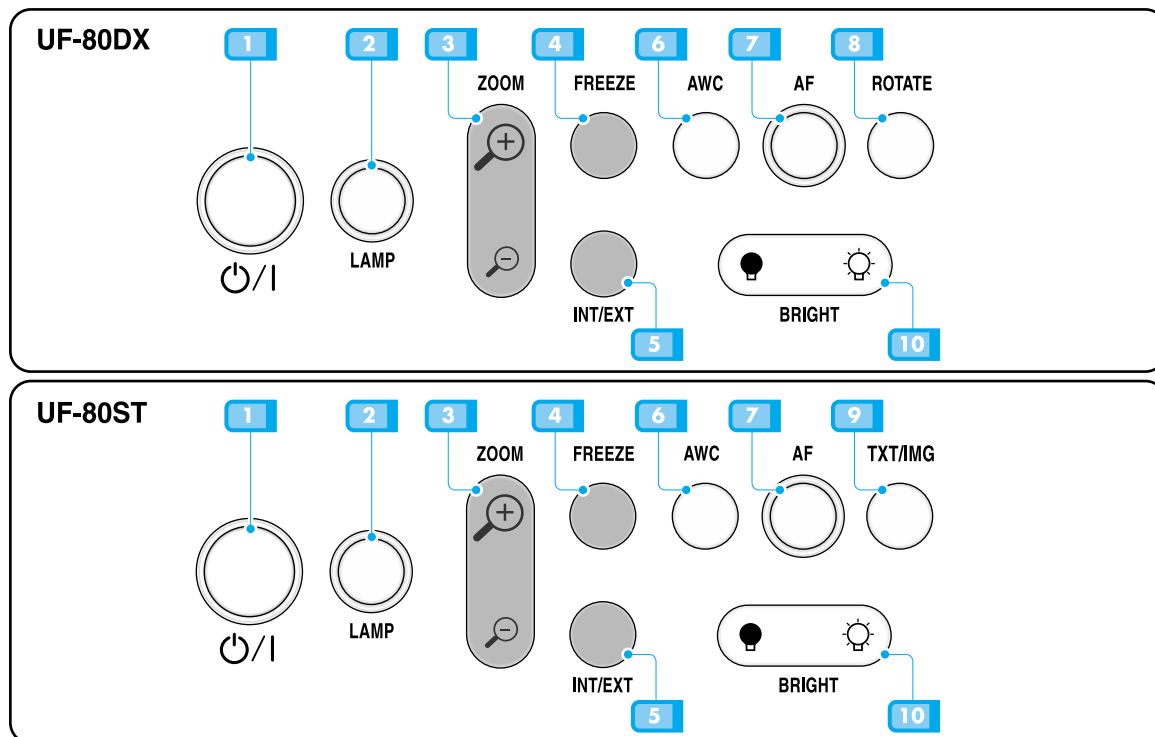
**Pannello di controllo principale**

(Vedere la pagina seguente)

Nomenclatura e funzioni delle parti

Pannello di controllo principale

- I tasti del pannello di controllo principale sono presenti anche nel telecomando e svolgono le stesse funzioni.



1 POWER

Utilizzare questo tasto per spegnere o accendere l'apparecchio.

2 LAMP

Utilizzare questo tasto per spegnere o accendere la lampada superiore.

3 ZOOM

Utilizzare questo tasto per regolare le dimensioni di un oggetto proiettato sullo schermo.

4 FREEZE

Utilizzare questo tasto per bloccare l'immagine.

5 INT / EXT

Utilizzare questo tasto per selezionare un'immagine interna o esterna.

INT: serve per visualizzare l'immagine sul Presenter.

EXT: serve per visualizzare l'immagine VGA proveniente da un altro dispositivo (ad esempio un monitor di computer o un proiettore) collegato al prodotto.

6 AWC

Utilizzare questo tasto per regolare automaticamente il colore.

7 AF

Utilizzare questo tasto per regolare automaticamente la messa a fuoco.

8 ROTATE (SOLO PER IL MODELLO UF-80DX)

Utilizzare questo tasto per ruotare l'immagine di 90°, 180°, 270° o 0°.

9 TXT/IMG (SOLO PER IL MODELLO UF-80ST)

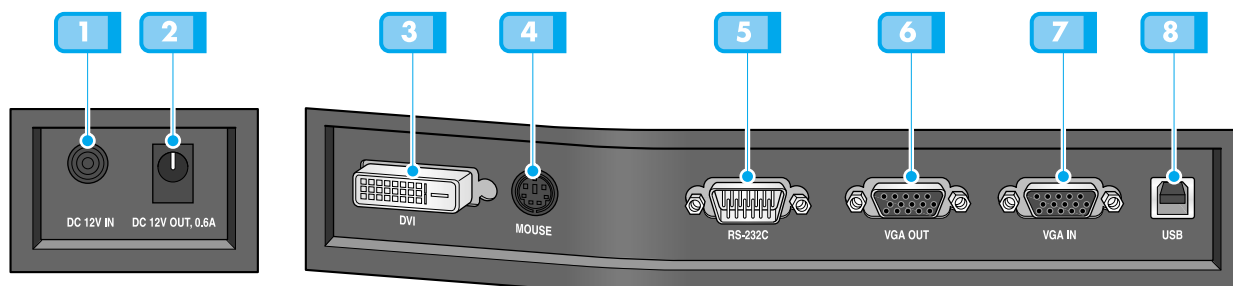
Regola la nitidezza dell'immagine in uscita. Serve per alternare fra la modalità TEXT (Testo) e quella IMAGE (Immagine).

10 BRIGHT

Utilizzare questo tasto per regolare la luminosità dell'immagine.

Nomenclatura e funzioni delle parti

Terminali sul retro



1 **TERMINALE INGRESSO ALIMENTAZIONE**

Utilizzare questo terminale per collegare il cavo di alimentazione. (12 V CC)

2 **TERMINALE USCITA ALIMENTAZIONE VISORE**

Quando si utilizza il visore, è possibile collegare il cavo dello stesso al terminale INPUT situato accanto all'interruttore del visore.
DC 12V OUT, 0.6A (USCITA 12 V CC, 0,6 A)

3 **USCITA DVI**

Collegare questo attacco al monitor o al proiettore utilizzando il cavo DVI in dotazione.

4 **MOUSE**

Utilizzare questo attacco per collegare il mouse PS/2. (Vedere la pagina 17.)

5 **RS-232C: TERMINALE DI COLLEGAMENTO COMPUTER**

Utilizzare questo attacco per collegare il cavo RS-232C.

6 **USCITA VIDEO VGA**

Collegare questo attacco al terminale d'ingresso RGB di un monitor di computer, o di un proiettore, utilizzando il cavo PC in dotazione.

7 **INGRESSO VIDEO VGA**

Collegare questo attacco al terminale di uscita VGA di un altro dispositivo utilizzando il cavo PC in dotazione.
Quando si seleziona il menu di ingresso esterno, l'immagine viene visualizzata attraverso il terminale di ingresso VGA.

8 **USB: TERMINALE DI COLLEGAMENTO COMPUTER**

Utilizzare questo attacco per collegare il cavo USB quando si trasmette un'immagine a un PC per mezzo della porta USB.

English

French

German

Nomenclatura e funzioni delle parti

Italian

Spanish

日本語

Nomenclatura e funzioni delle parti

Telecomando

Nomenclatura e funzioni delle parti





English

French

German

Nomenclatura e funzioni delle parti

Italian

Spanish

日本語

1 POWER
Serve per spegnere o accendere l'apparecchio.

2 INT/EXT
Serve per selezionare gli ingressi dei segnali da visualizzare.

3 TXT/IMG
Regola la nitidezza dell'immagine in uscita.
Serve per alternare fra la modalità TEXT (Testo) e quella IMAGE (Immagine).

4 LAMP
Serve per accendere o spegnere la lampada superiore.

5 FOCUS
Serve per mettere a fuoco un oggetto.
F: utilizzare questa opzione per mettere a fuoco un oggetto distante.
N: utilizzare questa opzione per mettere a fuoco un oggetto vicino.

6 RED/BLUE/AWC
Servono per regolare il colore delle immagini.
R +/-: Serve per regolare il rosso.
B +/-: Serve per regolare il blu.
AWC: Serve per regolare automaticamente il colore.

7 AF
Utilizzare questo tasto per regolare automaticamente la messa a fuoco.

8 FREQ
Alterna le frequenze di 75 Hz e 60 Hz XGA.

9 FREEZE
Blocca l'immagine visualizzata in quel momento sullo schermo.

10 3X3 MODE
Serve per alternare le seguenti modalità: 3X3 Multi ON e 3X3 Multi OFF.

11 ROTATE (SOLO PER IL MODELLO UF-80DX)
Utilizzare questo tasto per ruotare l'immagine di 90°, 180°, 270° oppure 0°.

12 WIDE/TELE
13
• Ingrandisce l'immagine.
• Riduce l'immagine.

14 BRIGHT + /BRIGHT -
• Aumenta la luminosità.
• Riduce la luminosità.

15 EXIT(SOLO PER IL MODELLO UF-80DX)
Interrompe la funzione corrente e ripristina la modalità normale.

16 PRESET
•SAVE: salva i valori delle impostazioni personalizzate dall'utente.
•ACTIVE: attiva le impostazioni preconfigurate dall'utente.

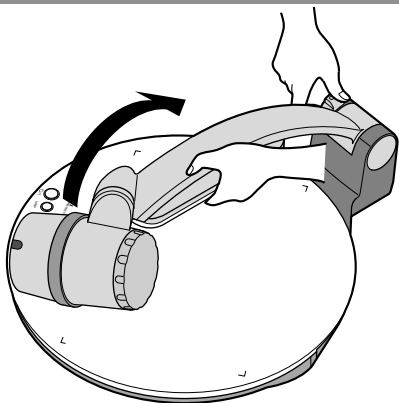
17 SAVE/RECALL (SOLO PER IL MODELLO UF-80DX)
• Salva l'immagine proiettata nella memoria dell'unità.
• Richiama l'immagine dalla memoria.

DIVIDE
Suddivide lo schermo per visualizzare contemporaneamente l'immagine corrente e quella richiamata dalla memoria.

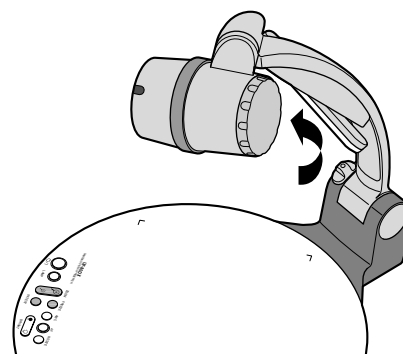
SHIFT
Sposta da sinistra a destra l'immagine richiamata sullo schermo suddiviso per visualizzarne la parte nascosta.

Preparazione del set

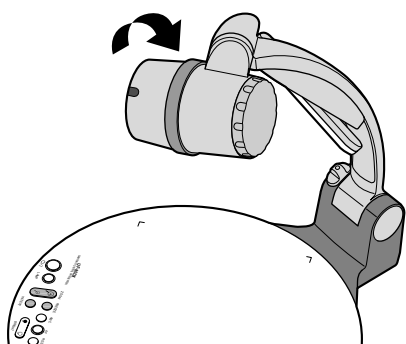
- 1** Premere il tasto di blocco principale e sollevare il supporto principale.



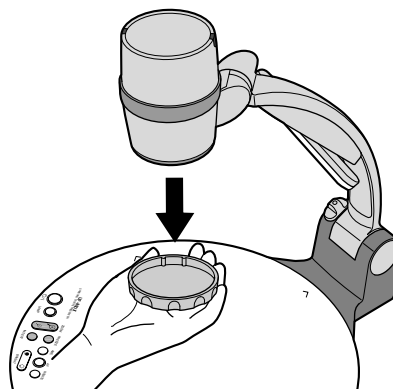
- 2** Ruotare l'unità della lampada in modo da portarla nella posizione più adatta all'uso (ruotare di 90° in senso antiorario).



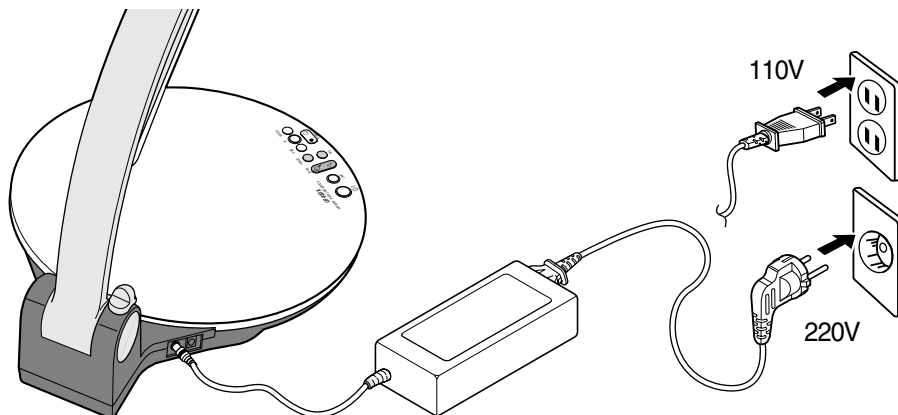
- 3** Ruotare l'obiettivo in modo che sia rivolto verso il basso.



- 4** Togliere il coperchio dell'obiettivo.

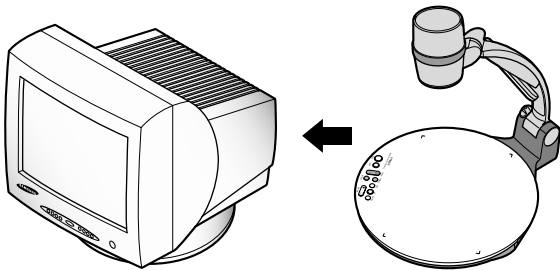


- 5** Inserire la spina nella presa.



Collegamento al dispositivo in uscita

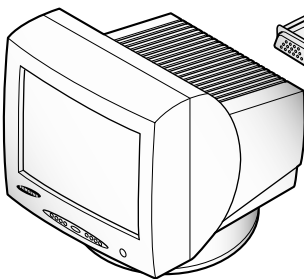
Monitor del PC, proiettore o dispositivi che supportano l'interfaccia DVI



- Collegare l'apparecchio al monitor del PC, al proiettore o ad altri dispositivi che supportano l'interfaccia DVI (monitor o proiettore) per visualizzare le immagini proiettate. Per il collegamento utilizzare il cavo del monitor del PC oppure il cavo DVI.

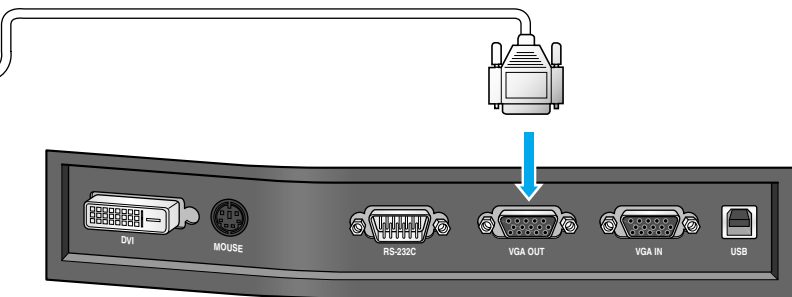
Collegamento

Collegare al terminale di ingresso VGA.



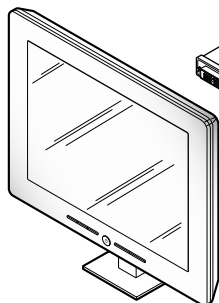
Monitor del PC, proiettore ecc.

Cavo del monitor del PC



Digital Presenter

Collegare al terminale di ingresso DVI.



Monitor del PC, proiettore ecc.

Cavo DVI



Digital Presenter

English

French

German

Collegamento al dispositivo in uscita

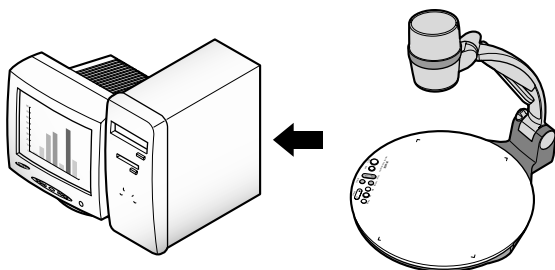
Italian

Spanish

日本語

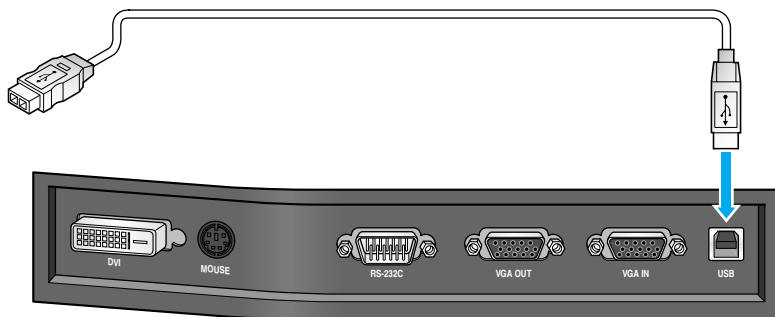
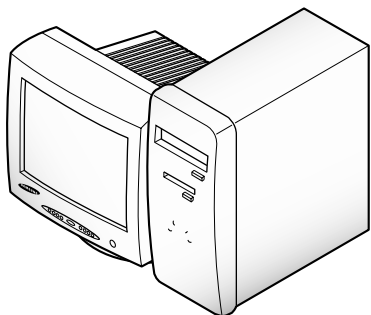
Collegamento al dispositivo in uscita

Computer desktop



- Collegare il computer da desktop al Presenter utilizzando il cavo USB, quindi installare il programma in dotazione. È possibile visualizzare l'immagine proiettata sul monitor del PC e regolarla utilizzando il programma.
- Per gli utenti avanzati è disponibile una connessione RS-232C. Se si collega un PC per mezzo del cavo RS-232C, è necessario configurare il computer e creare un programma personalizzato per regolare l'immagine proiettata sul PC. Per ulteriori informazioni rivolgersi al proprio rivenditore di fiducia.

Collegamento USB



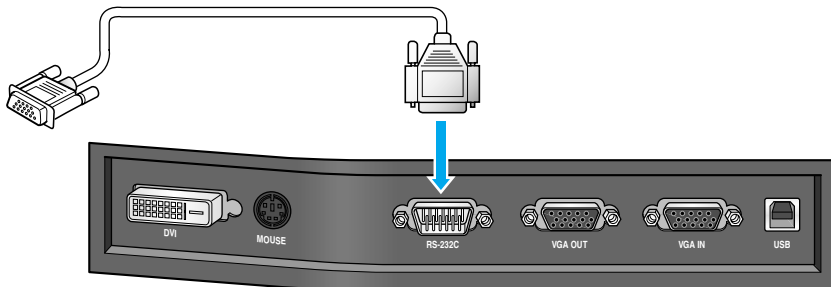
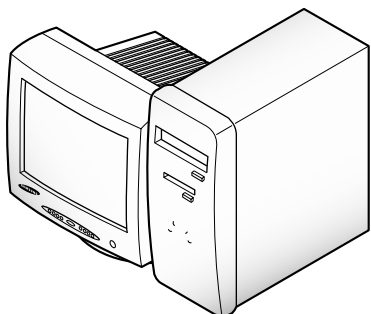
Collegare alla porta USB del PC, quindi installare il programma UF-80 in dotazione.

Digital Presenter

ATTENZIONE

Si consiglia di collegarsi alla porta USB, installata nella scheda principale del computer. (In caso di porte USB estese sul lato anteriore o di hub USB con un'alimentazione diversa da quella del computer, potrebbero verificarsi dei problemi.) Verificare che la lunghezza del cavo USB non sia superiore a 5 metri.

Collegamento RS-232C



Collegare il cavo al terminale RS-232C del PC.

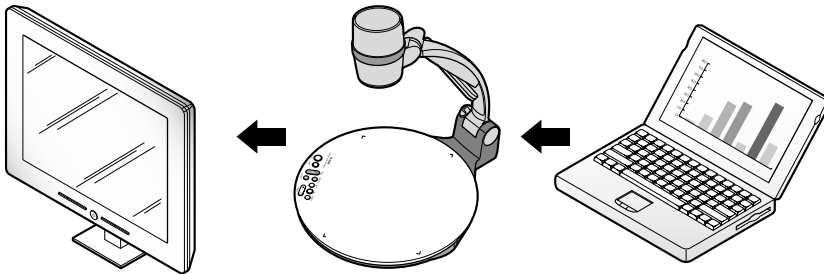
Digital Presenter

NOTA

Il cavo RS-232C non viene fornito insieme al Presenter. Il cavo può essere acquistato separatamente presso un rivenditore di accessori per computer.

Collegamento al dispositivo in uscita

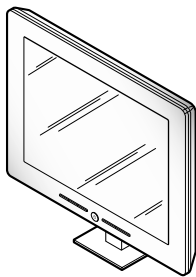
Computer



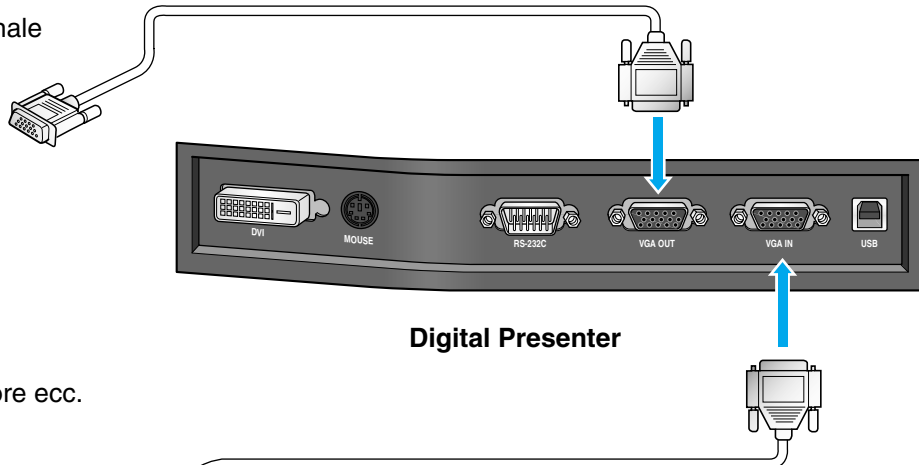
- Se si collega il computer per mezzo della porta d'ingresso VGA IN, è possibile ricevere il segnale video proveniente dal computer.

Collegamento

Collegare il cavo al terminale di ingresso VGA.



Monitor del PC, proiettore ecc.



Digital Presenter

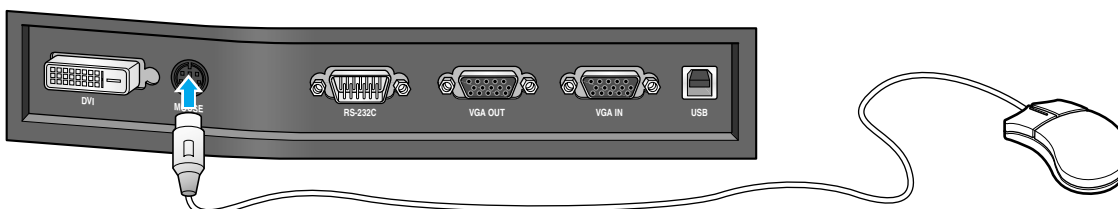


Collegare al terminale VGA IN utilizzando il cavo VGA proveniente dal computer. È disponibile un terminale VGA IN.

Collegare il cavo alla porta VGA del computer dotato di scheda grafica XGA, SXGA o UXGA.

Mouse PS/2

- Se si collega il mouse PS/2 utilizzando la porta MOUSE, è possibile regolare varie funzioni del Digital Presenter (vedere la pagina 28).



English

French

German

Collegamento al dispositivo in uscita

Italian

Spanish

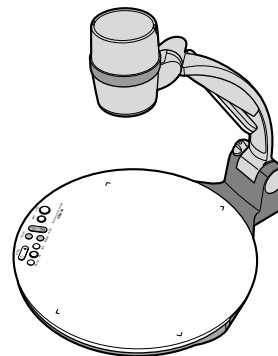
日本語

Uso del Presenter

Visualizzazione dell'immagine ricevuta da un dispositivo esterno

1

Installare correttamente il Digital Presenter (vedere la pagina 14).

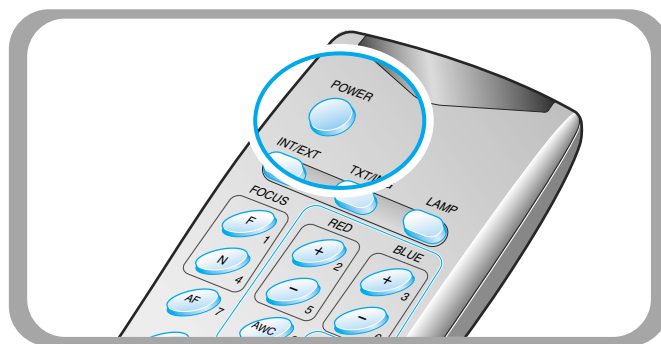
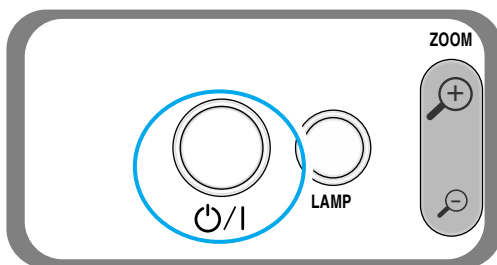


2

Collegare il dispositivo di ingresso dal quale si desidera ricevere l'immagine al dispositivo di uscita nel quale visualizzare l'immagine.

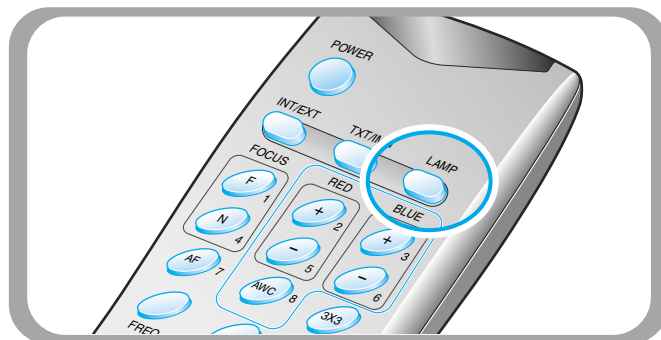
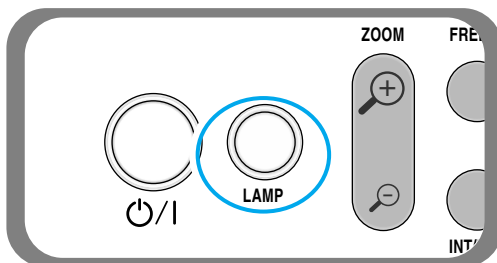
3

Accendere il dispositivo di ingresso, quello di uscita e il Digital Presenter.



NOTA

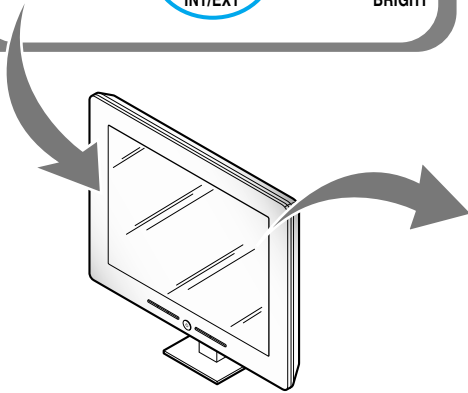
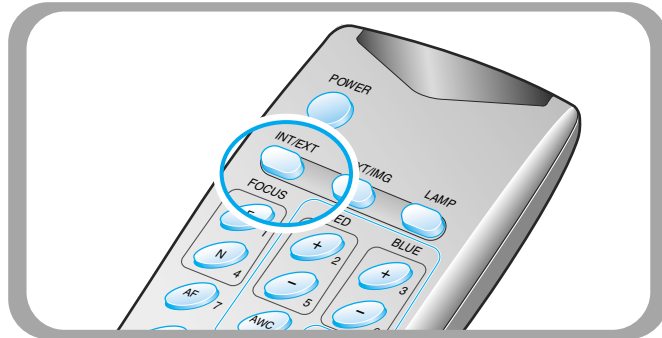
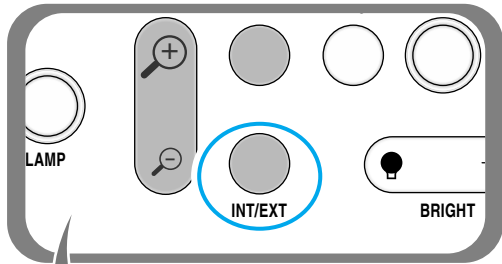
Quando si accende il Digital Presenter, la lampada superiore si accende. Per spegnere la lampada, premere il tasto LAMP del Presenter.



Uso del Presenter

4

Scegliere la sorgente video utilizzando il tasto INT/EXT del Presenter.



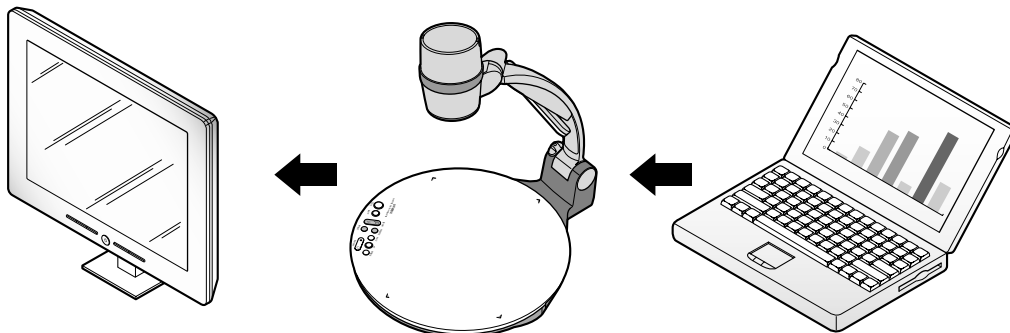
- Ogni volta che si preme il tasto, sul display si alternano le seguenti scritte: EXT OUT, INT OUT.
- **EXT OUT**
Scegliere questa modalità per visualizzare l'immagine proveniente da un dispositivo di uscita VGA esterno attraverso il monitor del PC o un proiettore collegato al Digital Presenter.
- **INT OUT**
Scegliere questa modalità per visualizzare l'immagine attraverso l'obiettivo del Digital Presenter.

NOTA

- Se non viene visualizzata alcuna immagine, controllare che il dispositivo di ingresso esterno sia collegato in modo corretto.
- Anche se si seleziona INT oppure EXT, lo stato corrente non viene visualizzato.
- Non è possibile ricevere l'immagine proveniente dal dispositivo esterno per mezzo della porta DVI.

5

Aprire l'immagine nel computer. L'immagine viene ora visualizzata attraverso il monitor del PC o un proiettore.



English

French

German

Uso del Presenter

Italian

Spanish

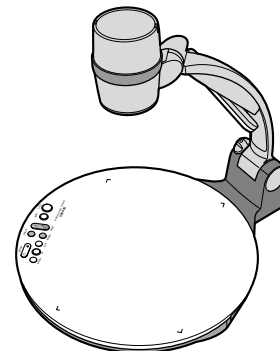
日本語

Uso del Presenter

Proiezione di un oggetto nel Digital Presenter

1

Installare correttamente il Digital Presenter (vedere la pagina 14).

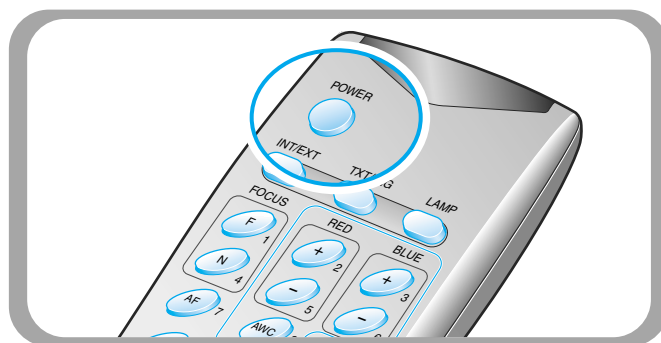
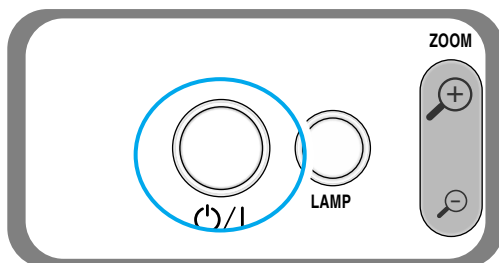


2

Collegare il Presenter al monitor del PC, o a un proiettore, per visualizzare l'immagine (vedere la pagina 15).

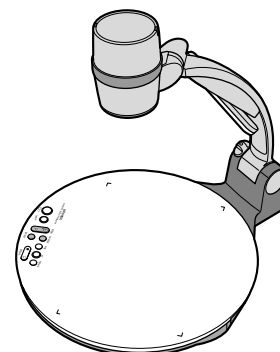
3

Accendere il dispositivo di uscita e il Digital Presenter.



4

Collocare l'oggetto nel visore e regolare la testa in modo che sia rivolta verso l'oggetto.



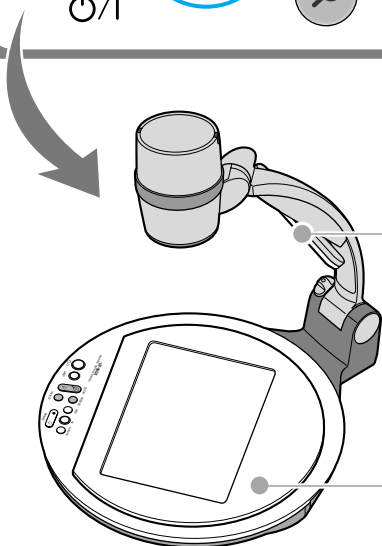
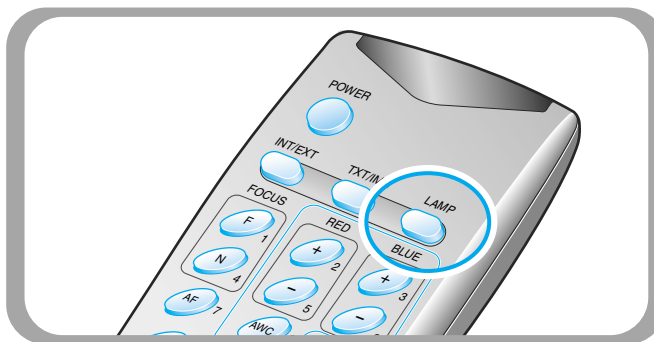
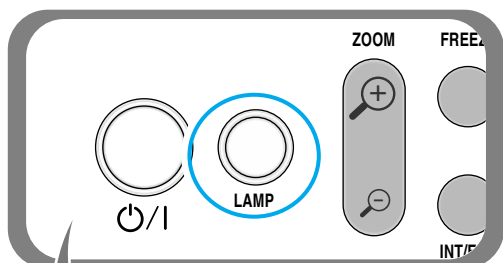
NOTA

Se sul monitor del PC (o sul proiettore) non appare alcuna immagine, controllare il collegamento del cavo e premere il tasto **INT/EXT** del Presenter per impostare la modalità di ingresso su **INT OUT**

Uso del Presenter

5

Ogni volta che si preme il tasto, la lampada si accende o si spegne.



Lampada superiore. Utilizzare la lampada superiore per proiettare un documento cartaceo o altri materiali. Per proiettare materiale trasparente, utilizzare la lampada del visore.

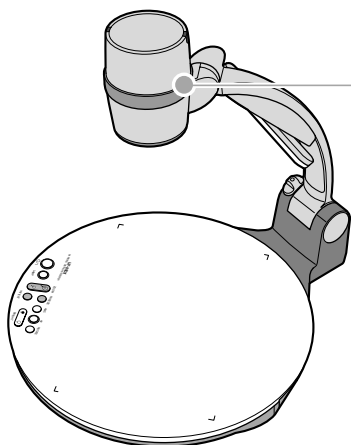
Visore. L'interruttore del visore è situato accanto a quello di accensione.

NOTA

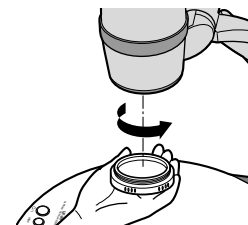
- Dopo aver acceso il Presenter, attendere due minuti per proiettare con una luminosità ottimale. A questo punto è possibile usare il tasto AWC per regolare lo stato del colore.

6

A seconda dell'oggetto, rimuovere o inserire l'adattatore.



Ruotare l'obiettivo per rimuovere o inserire l'adattatore.



- Rimuovere l'adattatore nella modalità fotocamera. (Lunghezza focale possibile: 0,7m ~ ∞)
- Inserire l'adattatore per visualizzare materiali, documenti o pellicole situati sulla lastra documenti. (Lunghezza focale possibile: 250 mm ~ 325 mm)
- Se si supera la lunghezza focale indicata, l'oggetto potrebbe risultare fuori fuoco. Prestare quindi attenzione alla distanza fra l'oggetto e l'obiettivo.

English

French

German

Uso del Presenter

Italian

Spanish

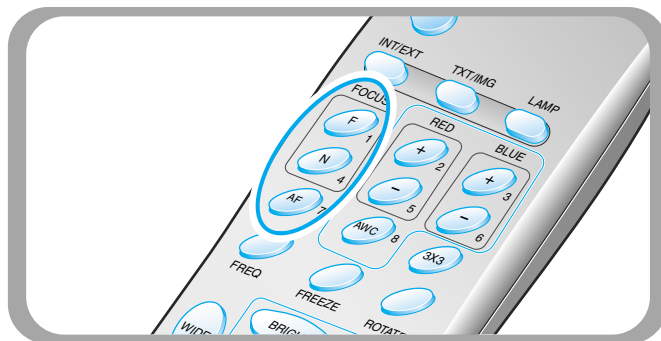
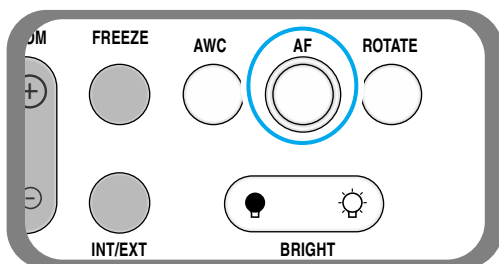
日本語

Uso del Presenter

7

Messa a fuoco dell'oggetto.

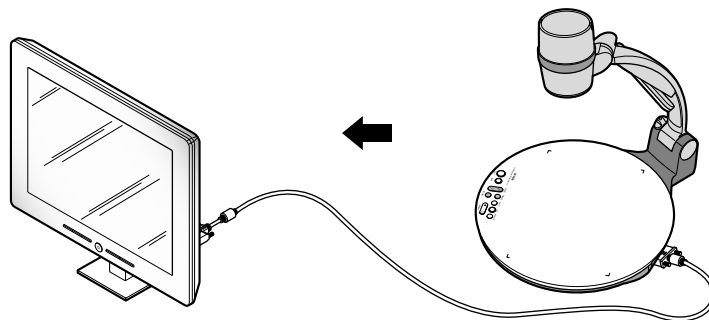
- Controllo della messa a fuoco automatica: premere il tasto AF.
- Controllo della messa a fuoco manuale: premere [Focus F] oppure [Focus N] per regolare manualmente la messa a fuoco.



8

L'immagine viene visualizzata sul monitor del PC, sul proiettore o sui dispositivi che supportano l'interfaccia DVI (monitor o proiettore).

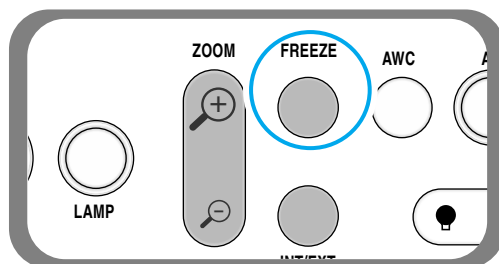
- Per utilizzare le funzioni di controllo versatile delle immagini, consultare le pagine 23-27.



NOTA

Per modificare l'oggetto proiettato nel corso della presentazione, bloccare l'immagine sullo schermo per mezzo del tasto FREEZE del Presenter, quindi apportare le modifiche.



Per disattivare la modalità FREEZE, premere di nuovo il tasto FREEZE oppure premere il tasto EXIT del telecomando.

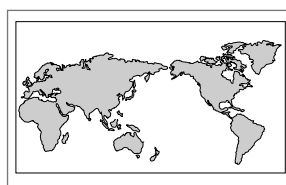
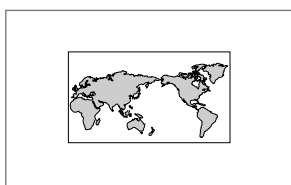
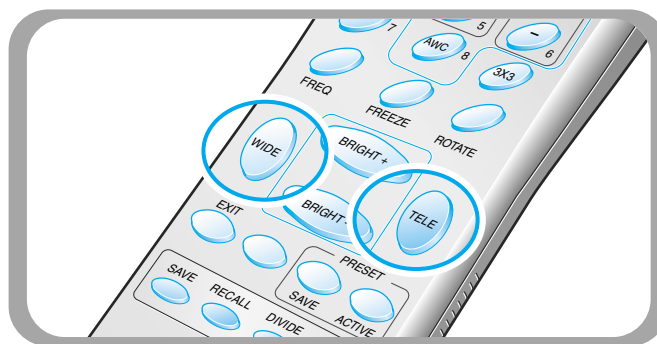
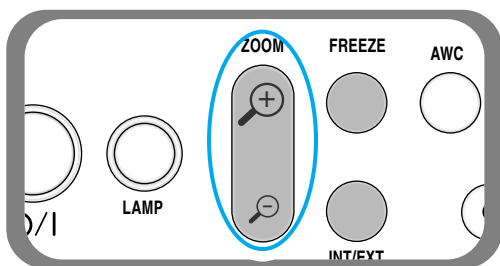


Regolazione dell'immagine



Per regolare l'immagine proiettata, utilizzare i tasti del telecomando oppure quelli del pannello di controllo del Presenter. Di seguito sono descritte alcune delle funzioni principali.

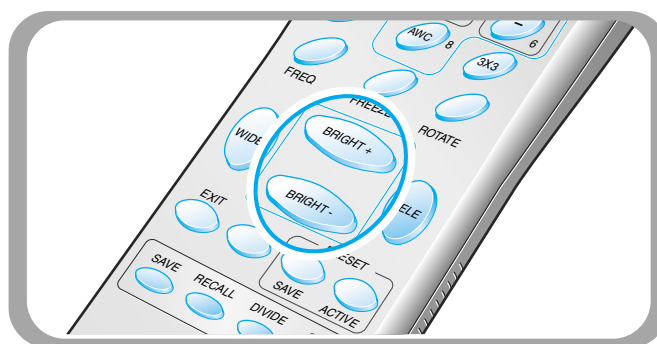
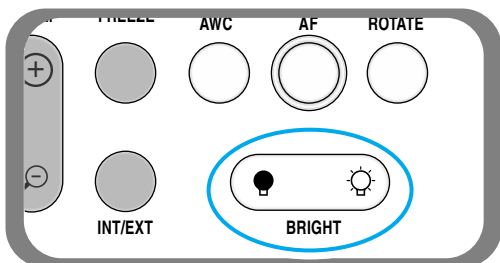
Regolazione delle dimensioni dell'immagine

- ▼ Premere il tasto **WIDE** oppure **TELE** del telecomando per modificare le dimensioni dell'immagine visualizzata sullo schermo.
- ▼ Per ottenere lo stesso risultato è anche possibile usare il tasto **ZOOM**  del telecomando oppure il tasto **ZOOM**  del Presenter.




Regolazione della luminosità

- ▼ Premere il tasto **BRIGHT**  del pannello di controllo, oppure il tasto **BRIGHT +** del telecomando, per schiarire l'intera immagine.
- ▼ Premere il tasto **BRIGHT**  del pannello di controllo, oppure il tasto **BRIGHT -** del telecomando, per scurire l'intera immagine.



NOTA

Nel caso di presentazioni di fotografie sotto vetro, spegnere la lampada superiore e premere il tasto **BRIGHT**  del pannello di controllo o il tasto **BRIGHT-** del telecomando.

English

French

German

Regolazione dell'immagine

Italian

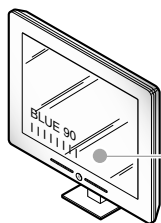
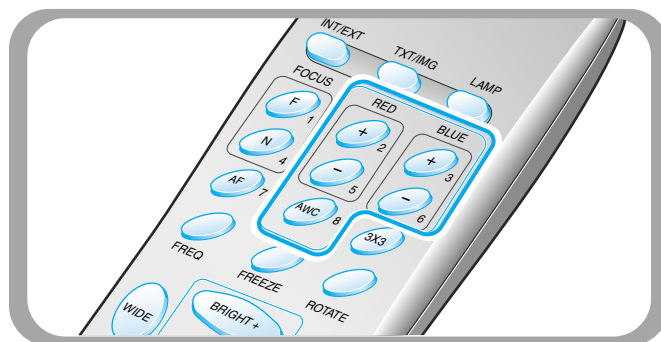
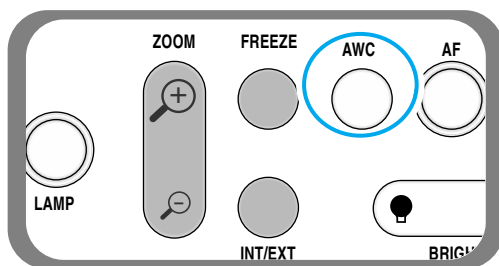
Spanish

日本語

Regolazione dell'immagine

Regolazione del colore dell'immagine

- ▼ Per regolare automaticamente il colore, premere il tasto **AWC**.
- ▼ Per perfezionare la regolazione, premere il tasto **BLUE +/-** oppure **RED +/-** del telecomando per aumentare o ridurre manualmente la componente di blu o di rosso.



Verrà visualizzato il livello del colore.

Suggerimento:

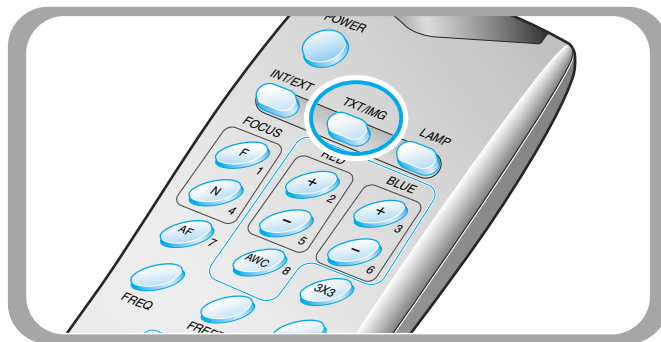
Per ottenere risultati ottimali, rivolgere l'obiettivo della fotocamera sul foglio bianco e premere il tasto **AWC**.

Controllo della nitidezza dell'immagine

- ▶ Premere il tasto **TXT/IMG** del telecomando per regolare la nitidezza dell'immagine in uscita.

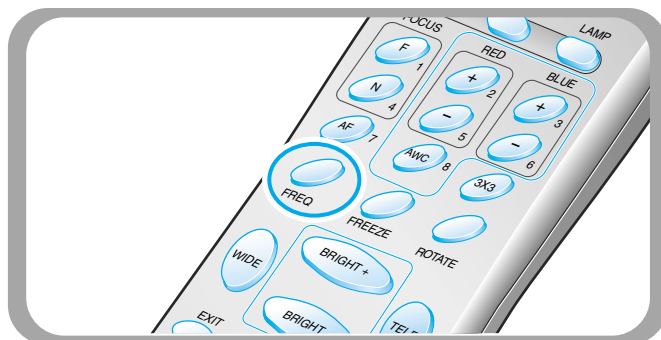
MODALITÀ TEXT: adatta a materiale costituito principalmente da parole.

MODALITÀ IMAGE: adatta a materiale costituito principalmente da immagini.



Regolazione della frequenza del Presenter

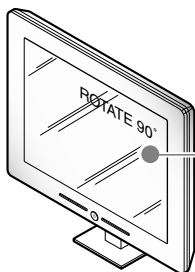
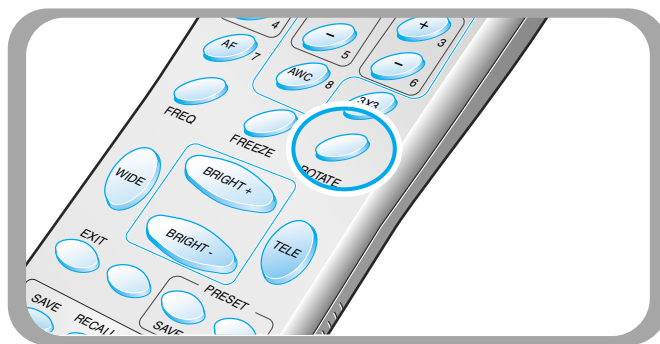
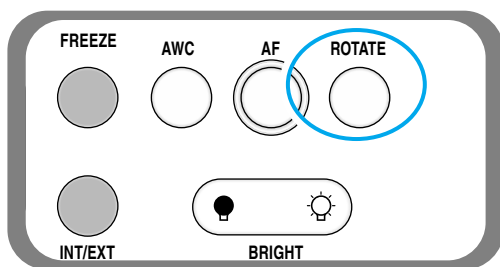
- ▼ Premere il tasto **FREQ** per selezionare la frequenza dell'immagine in uscita del Presenter.
 - 60Hz:** Selezionare questa opzione quando la frequenza massima supportata dal monitor o dal proiettore è di 60 Hz.
 - 75Hz:** Selezionare questa opzione quando la frequenza massima supportata dal monitor o dal proiettore è di 75 Hz o superiore.



Regolazione dell'immagine

Controllo della rotazione dell'immagine (Solo per il modello UF-80DX)

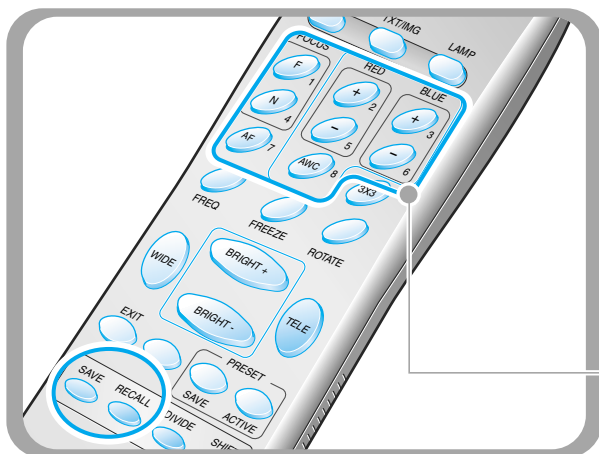
- ▼ Per ruotare l'immagine, premere il tasto **ROTATE**.
Per ruotare l'immagine di 90°, 180°, 270° oppure 0°, premere il tasto ROTATE.



Viene visualizzato lo stato dell'immagine ruotata.

Salvataggio dell'immagine nella memoria (Solo per il modello UF-80DX)

- È possibile salvare l'immagine (fino a un massimo di 8 fotogrammi) nella memoria del Digital Presenter. Una volta salvata, l'immagine potrà essere richiamata in un secondo momento.



- ◀ Per salvare l'immagine nella memoria, premere il tasto **SAVE** e specificare la posizione nella memoria entro 4 secondi, utilizzando i tasti numerici da 1 a 8.
- ◀ Per richiamare l'immagine salvata nella memoria, premere il tasto **RECALL** e premere il numero corrispondente alla posizione nella memoria entro 4 secondi. Se si preme e si tiene premuto il tasto **RECALL**, tutte le immagini salvate in memoria vengono visualizzate in sequenza.
- ◀ Per uscire dalla modalità **RECALL**, premere il tasto **EXIT**.

I numeri delle posizioni in memoria sono stampati sul lato destro dei tasti. Esempio: per salvare l'immagine nella posizione 7, premere **SAVE**, quindi premere il tasto **AF** con il numero 7 stampato sulla destra.

NOTA

- Se si spegne l'apparecchio, tutte le immagini salvate andranno perdute.
- Le immagini ruotate o bloccate non vengono salvate.
- Le immagini ingrandite/ridotte con lo zoom digitale non vengono salvate, perciò quando si preme il tasto **SAVE** nella modalità Zoom digitale, il Digital Presenter ritorna automaticamente allo stato di zoom ottico massimo.

English

French

German

Regolazione dell'immagine

Italian

Spanish

日本語

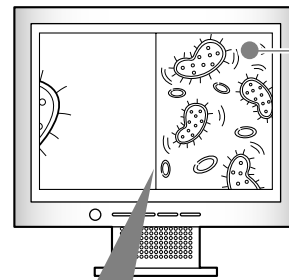
Regolazione dell'immagine

Suddivisione in 2 dello schermo e spostamento dell'immagine(Solo per il modello UF-80DX)

- È possibile visualizzare contemporaneamente l'immagine di un oggetto proiettato in quel momento e l'immagine salvata in memoria.

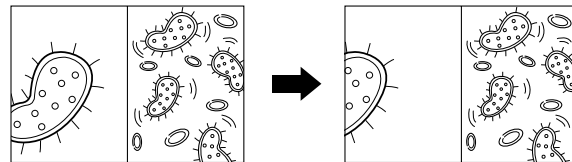


- ◀ Premere il tasto **DIVIDE**, quindi premere entro 4 secondi il numero della posizione in memoria per richiamare l'immagine da visualizzare.
- ◀ Per disattivare questa modalità e ritornare a quella normale, premere il tasto **EXIT**.
- ◀ Lo zoom digitale non è attivabile nella modalità **DIVIDE**, perciò quando si seleziona la modalità **DIVIDE** con lo zoom digitale attivato, il Digital Presenter riporta automaticamente l'immagine dal vivo di destra allo stato di zoom ottico massimo.



È possibile visualizzare sulla destra l'immagine di un oggetto proiettato in quel momento.

L'immagine richiamata dalla memoria viene visualizzata sulla sinistra. Premere il tasto **SHIFT** per spostare l'immagine da destra a sinistra. Ogni volta che si preme il tasto, un terzo dell'immagine viene spostato da destra a sinistra.

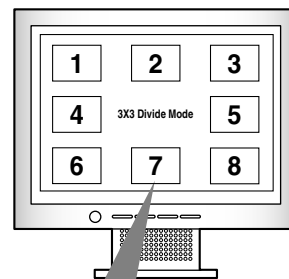


Multischermo 3X3(Solo per il modello UF-80DX)

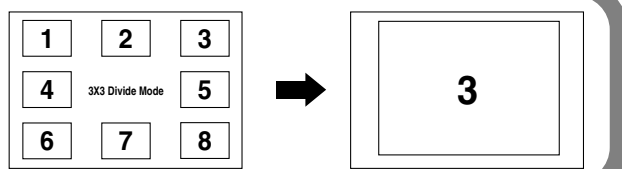
- È possibile vedere contemporaneamente su un solo schermo tutte le immagini salvate in memoria per poi scegliere quella da visualizzare.



- ◀ Premere il tasto **3x3** per 2 o più secondi; tutte le immagini salvate in memoria verranno visualizzate sullo schermo.
- ◀ Per disattivare questa modalità e ritornare a quella normale, premere il tasto **EXIT**.



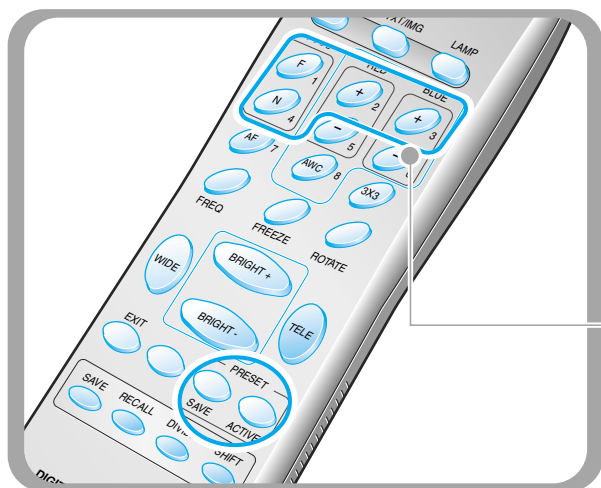
Per visualizzare una delle immagini, premere il tasto numerico corrispondente alla posizione per richiamare l'immagine.
Esempio: per vedere l'immagine salvata in memoria nella posizione 3, premere il tasto **BLUE +** per visualizzare l'immagine sullo schermo.



Regolazione dell'immagine

Salvataggio delle impostazioni personalizzate dall'utente

- Dopo aver regolato il valore della funzione, è possibile salvare il valore per riutilizzarlo in futuro. È possibile salvare fino a 4 diverse impostazioni personalizzate dall'utente (possono essere salvate le impostazioni relative al livello di zoom, alla messa a fuoco, al diaframma, allo stato della lampada e al livello dei colori).



- ◀ Per salvare il valore corrente, premere il tasto **SAVE** e specificare la posizione nella memoria entro 4 secondi, utilizzando i tasti numerici da 1 a 4.
- ◀ Per richiamare l'impostazione personalizzata, premere il tasto **ACTIVE**, quindi premere il numero corrispondente alla posizione in memoria entro 4 secondi.

I numeri delle posizioni in memoria sono stampati sul lato destro dei tasti. Esempio: per salvare la funzione nella posizione numero 4 della memoria, premere **SAVE**, quindi premere il tasto **FOCUS N** con il numero 4 stampato sulla destra.

NOTA

Non è possibile salvare l'impostazione per le funzioni **FREEZE**, **RECALL**, **DIVIDE**, **SHIFT** e **ROTATE**.

English

French

German

Regolazione dell'immagine

Italian

Spanish

日本語

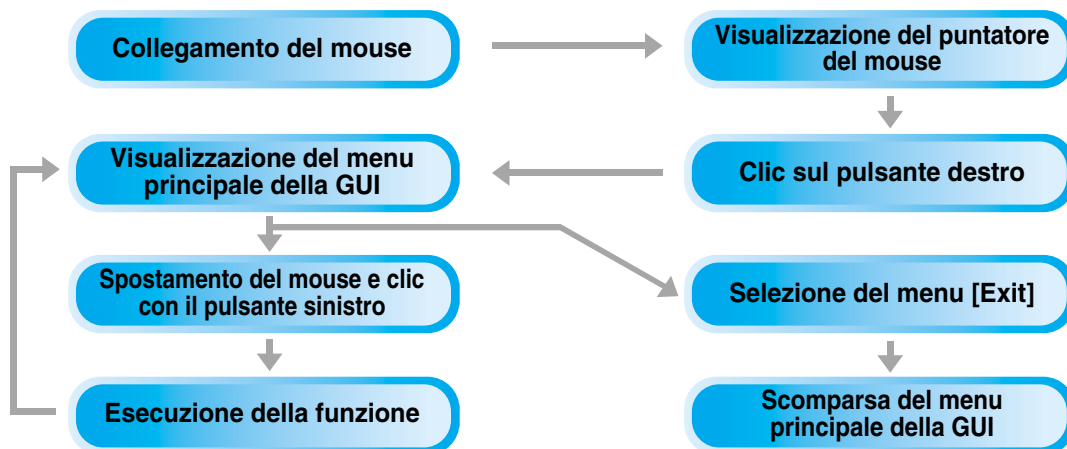
Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

- Il Samsung Digital Presenter supporta il sistema di menu della GUI per regolare le varie funzioni per mezzo del mouse.

Per poter utilizzare il sistema di menu della GUI, per prima cosa è necessario collegare il mouse (del tipo PS/2) all'apposito attacco. Se il collegamento viene eseguito correttamente, sullo schermo viene visualizzato il puntatore del mouse.

A questo punto, fare clic sul pulsante destro del mouse. Sullo schermo viene visualizzato il menu principale della GUI e viene attivato il sistema di menu corrispondente.

Quando si seleziona il menu [Exit], il menu principale della GUI scompare e sullo schermo rimane solo il puntatore del mouse.

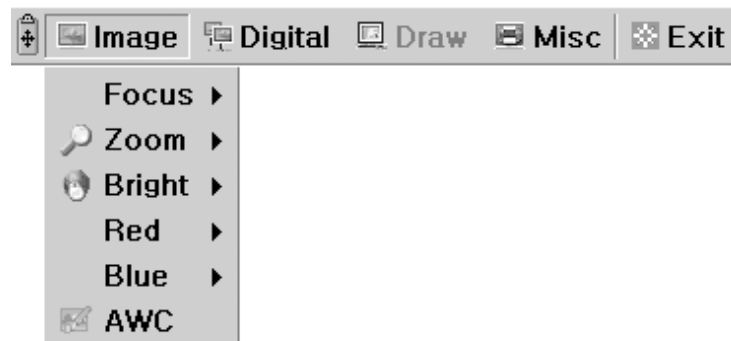


Menu e funzioni

1

Sezione Image

Il menu Image riguarda le varie funzioni per la regolazione dell'immagine visualizzata sullo schermo.



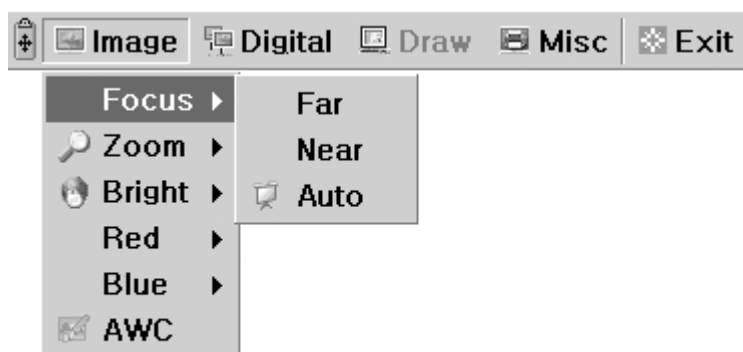
Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

■ Focus

Serve per mettere a fuoco un oggetto vicino o lontano, oppure per la messa a fuoco automatica.

Quando si seleziona il menu [Far]/[Near] con il pulsante sinistro del mouse, la funzione di messa a fuoco viene attivata.

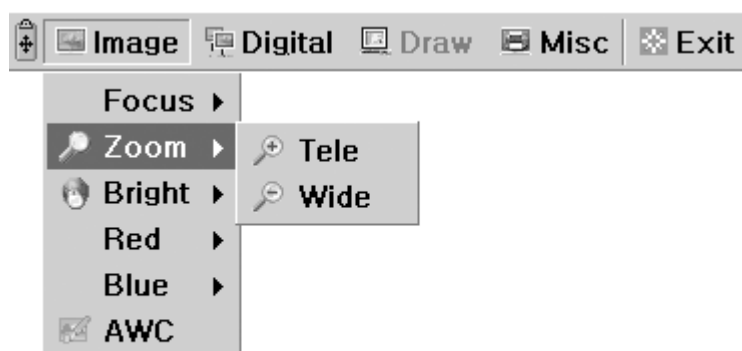
Per attivare la funzione di messa a fuoco automatica, selezionare il menu [Auto].



■ Zoom

Serve per modificare le dimensioni dell'immagine.

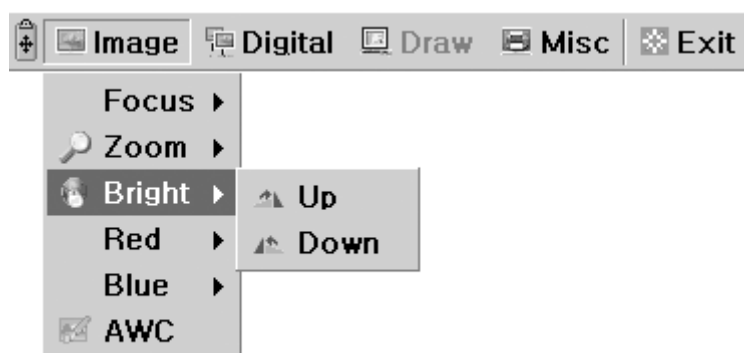
Quando si seleziona il menu [Tele]/[Wide] con il pulsante sinistro del mouse, la funzione di zoom viene attivata.



■ Bright

Serve per modificare il diaframma per aumentare o ridurre la quantità di luce.

Quando si seleziona il menu [Up]/[Down] con il pulsante sinistro del mouse, il diaframma dell'obiettivo viene attivato.

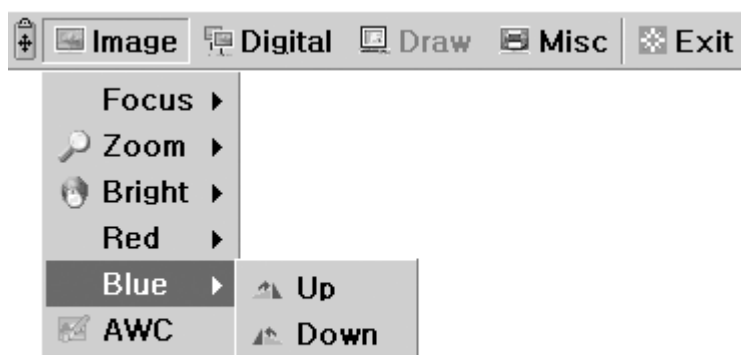
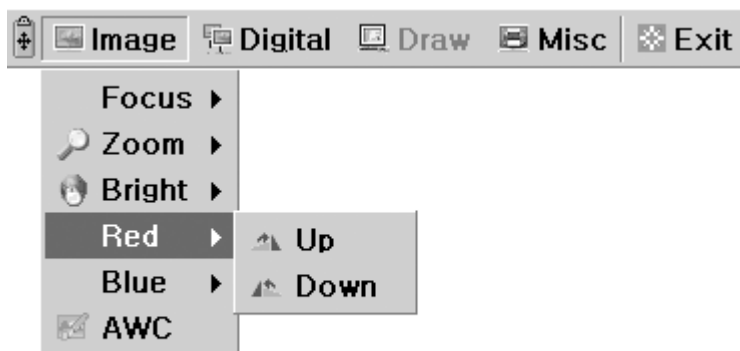


Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

■ Red / Blue

Serve per regolare il colore dell'immagine per mezzo del controllo del guadagno del rosso o del blu

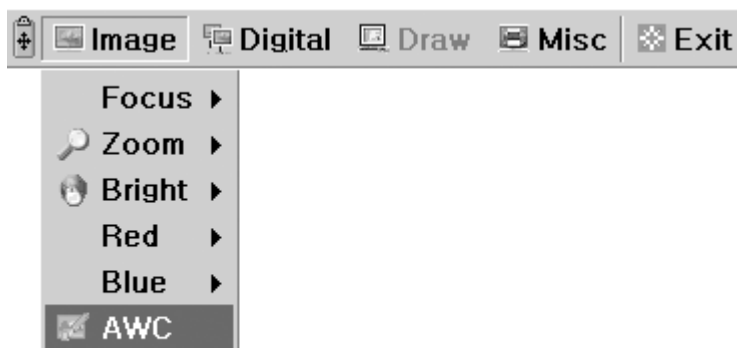
Quando si seleziona il menu [Up]/[Down] con il pulsante sinistro del mouse, il controllo del guadagno del rosso o del blu viene attivato.



■ AWC

Serve per regolare automaticamente il colore dell'immagine per mezzo del controllo automatico del bilanciamento del bianco.

Quando si seleziona il menu [AWC] con il pulsante sinistro del mouse, la funzione AWC viene eseguita una volta.

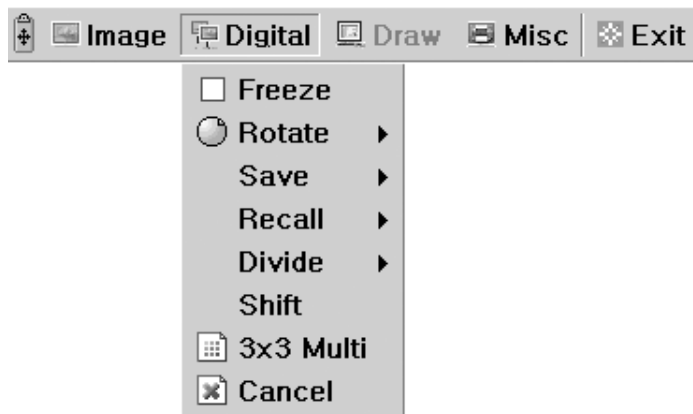


Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

2

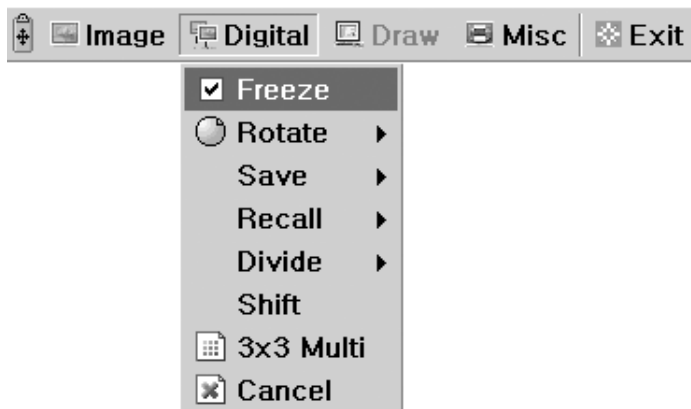
Sezione Digital

Il menu Digital riguarda le varie funzioni di elaborazione digitale delle immagini.



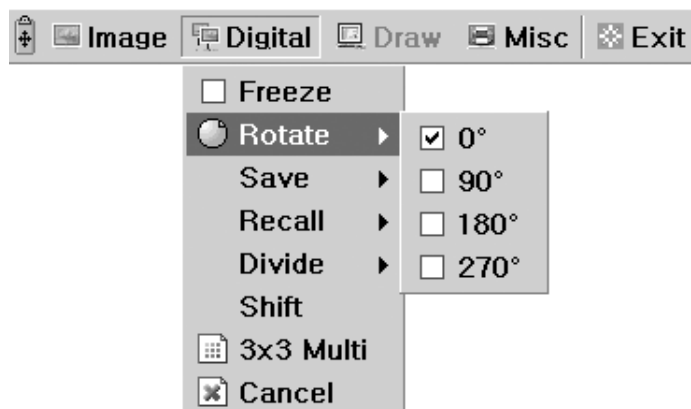
■ Freeze

Blocca l'immagine visualizzata in quel momento sullo schermo. Fare clic su [Freeze] con il pulsante sinistro del mouse; la modalità Freeze viene attivata e accanto alla voce di menu [Freeze] appare un segno di spunta. Per disattivare la modalità Freeze, selezionare di nuovo la voce di menu [Freeze] oppure fare clic su [Cancel] con il pulsante sinistro del mouse (la voce di menu [Freeze] viene deselezionata).



■ Rotate (Solo per il modello UF-80DX)

Serve per ruotare l'immagine di 0° (Off), 90°, 180° oppure 270°. Fare clic sul menu [0°/90°/180°/270°] con il pulsante sinistro del mouse; l'immagine viene ruotata in base all'indicazione dell'utente e il menu appare selezionato dopo lo stato corrente dell'immagine.



English

French

German

Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

Italian

Spanish

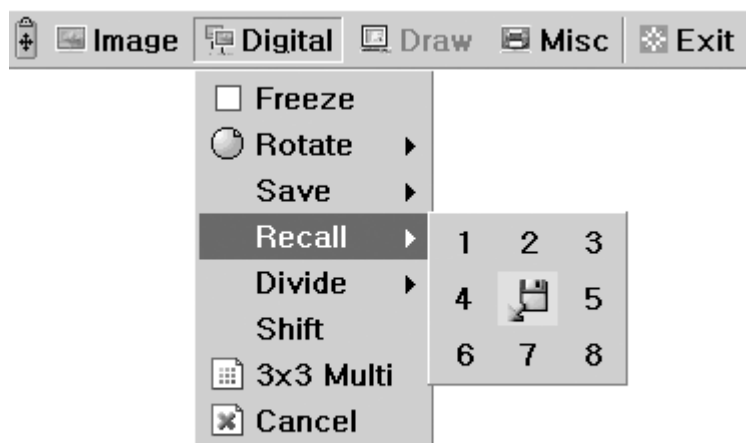
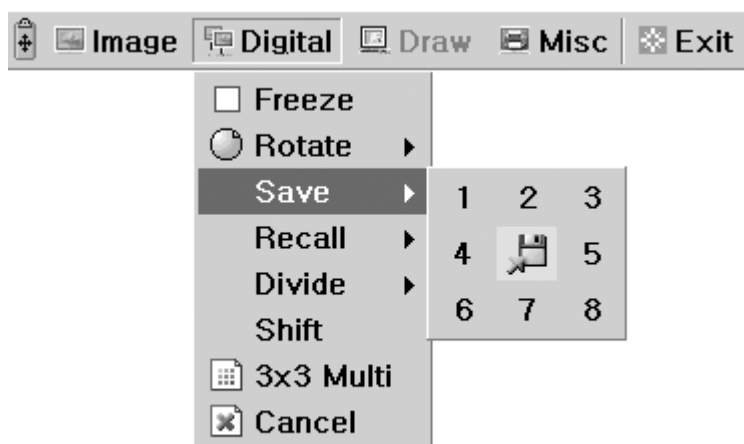
日本語

Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

■ Save / Recall (Solo per il modello UF-80DX)

Queste voci di menu servono per salvare l'immagine proiettata nella memoria del Digital Presenter oppure per richiamare l'immagine dalla memoria.

Per salvare/ricchiamaire l'immagine per mezzo del numero corrispondente, fare clic sul menu [numeri] con il pulsante sinistro del mouse; l'immagine corrente viene salvata nella memoria o richiamata da quest'ultima.

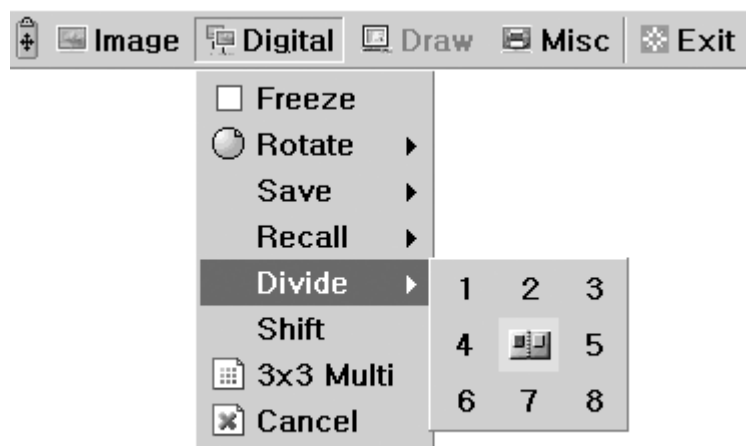


Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

■ Divide(Solo per il modello UF-80DX)

Suddivide lo schermo per visualizzare contemporaneamente l'immagine corrente e quella richiamata dalla memoria.

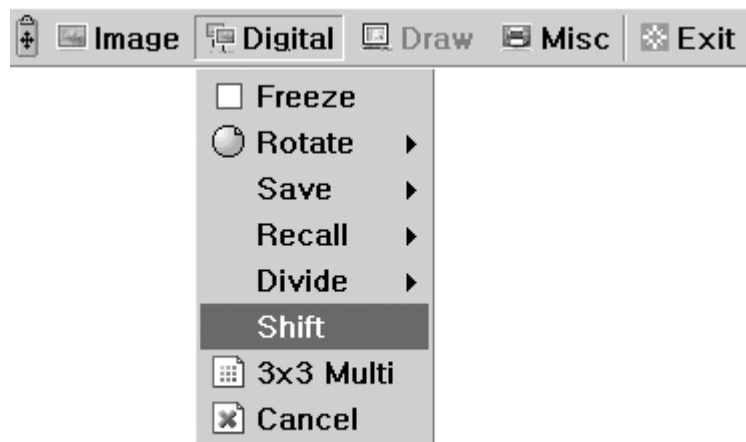
Fare clic sul menu [numer] con il pulsante sinistro del mouse; lo schermo viene suddiviso e il numero dell'immagine selezionata viene richiamato dalla memoria.



■ Shift(Solo per il modello UF-80DX)

Serve per spostare l'immagine richiamata sullo schermo suddiviso per visualizzarne la parte nascosta.

Fare clic sul menu [Shift] con il pulsante sinistro del mouse; l'immagine viene spostata da destra a sinistra in passaggi successivi a ciascuna richiesta nella modalità Divide.



English

French

German

Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

Italian

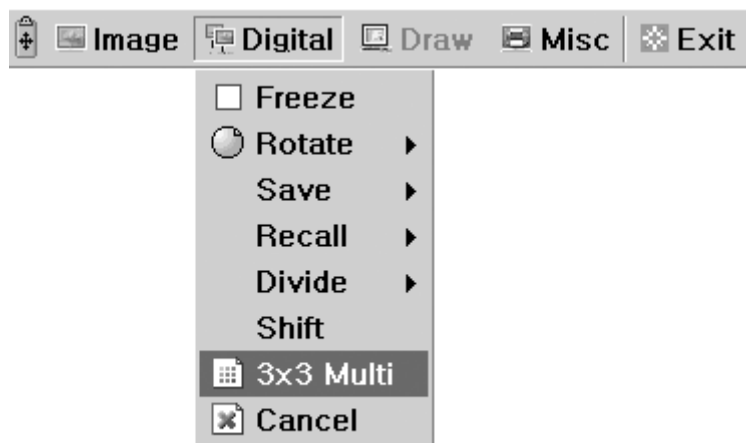
Spanish

日本語

Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

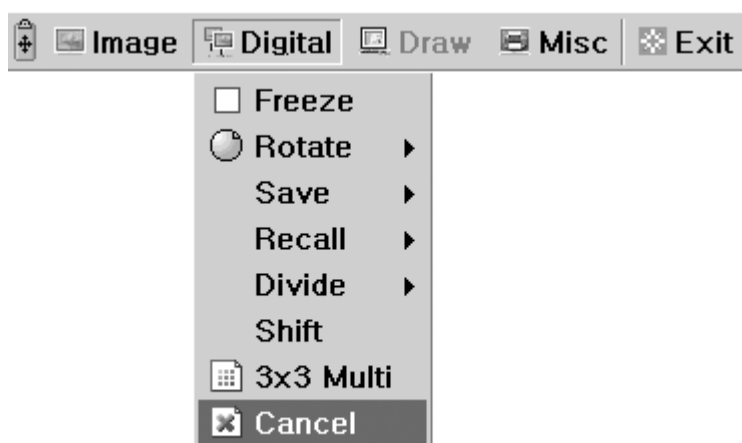
■ 3x3 Multi(Solo per il modello UF-80DX)

Serve per visualizzare tutte le immagini presenti in memoria (fino a 8 fotogrammi) su un unico schermo. Fare clic sul menu [3x3 Multi] con il pulsante sinistro del mouse; la modalità di suddivisione dello schermo in 9 parti viene attivata e il menu della GUI scompare. Se si fa clic sul numero dell'immagine sullo schermo, l'immagine selezionata viene ingrandita a tutto schermo e viene visualizzato il menu della GUI. Per disattivare la modalità 3x3 Multi, fare clic sull'immagine al centro.



■ Cancel(Solo per il modello UF-80DX)

Disattiva la funzione corrente e ripristina la modalità normale. Fare clic sul menu [Cancel] con il pulsante sinistro del mouse; tutte le funzioni digitali vengono disattivate.

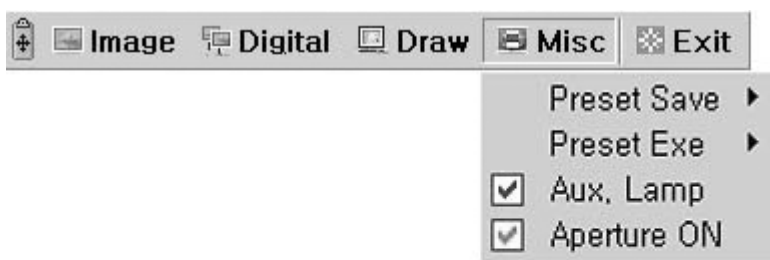


Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

3

Sezione Misc

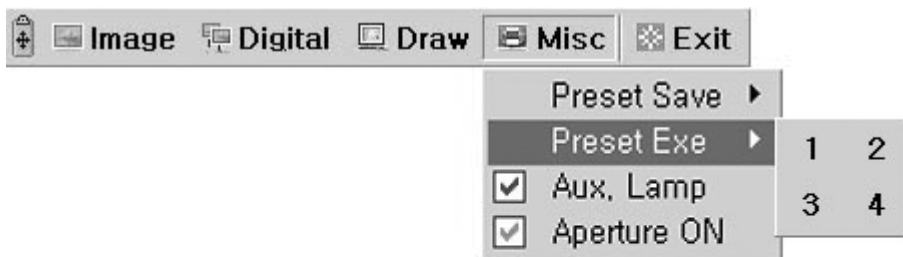
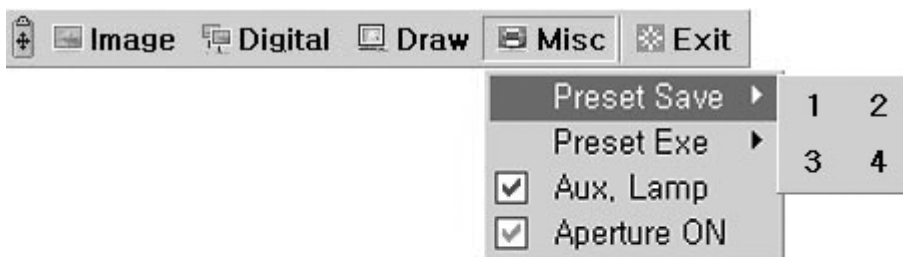
Il menu Misc riguarda varie funzioni del Digital Presenter.



■ Preset Save / Preset Exe

Queste voci di menu servono per salvare i valori dell'impostazione personalizzati dall'utente o per attivare l'impostazione preconfigurata dall'utente.

Fare clic sul menu [numeri] con il pulsante sinistro del mouse; il valore corrente dell'impostazione viene salvato nella memoria flash. In alternativa, caricare il valore dell'impostazione dalla memoria flash.



English

French

German

Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

Italian

Spanish

日本語

Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

■ Lamp

Serve per accendere o spegnere la lampada.

Selezionare questo menu con il pulsante sinistro del mouse; la modalità Lamp passa al valore corrente.



■ Aperture

Serve per regolare la nitidezza dell'immagine in uscita (impostazione predefinita: On). Selezionare il menu [Aperture] con il pulsante sinistro del mouse per attivare/disattivare la modalità Aperture (modalità IMAGE/TEXT).



Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

4

Sezione Exit

Il menu principale della GUI scompare e resta visualizzato solo il puntatore del mouse.



■ Suggerimenti: Funzione Trascina e Rilascia

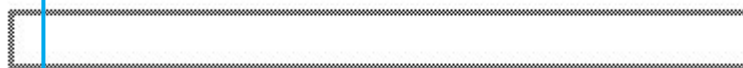
Il menu principale della GUI può essere spostato in qualunque punto dello schermo utilizzando la funzione Trascina e Rilascia.

Per prima cosa, fare clic sul punto in movimento del menu principale, quindi trascinarlo e rilasciarlo nella posizione desiderata.

1. Fare clic sull'immagine del punto in movimento.



2. Trascinare il menu principale della GUI.



3. Rilasciare il menu della GUI.



English

French

German

Regolazione dell'immagine per mezzo dell'interfaccia grafica utente (GUI)

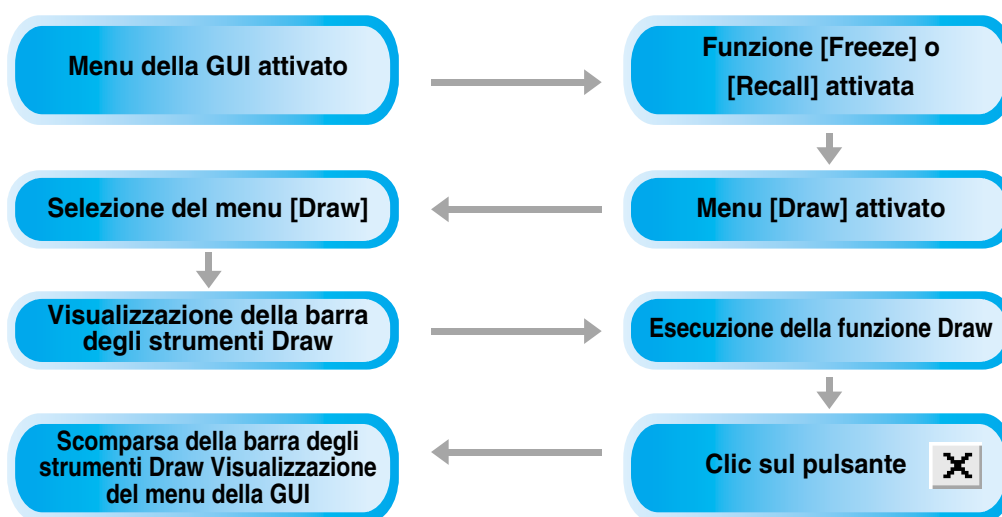
Italian

Spanish

日本語

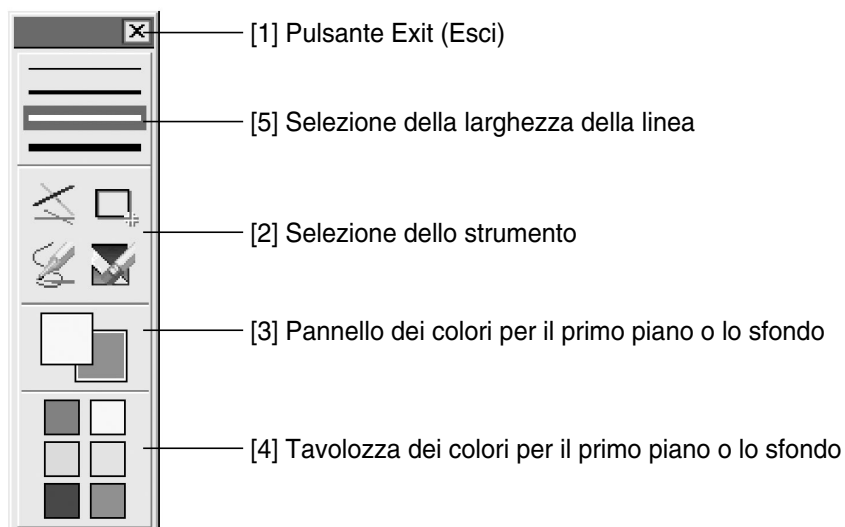
Modifica dell'immagine per mezzo della funzione Draw

- Il Digital Presenter Samsung supporta le funzioni Draw della GUI per tracciare sullo schermo linee dritte, a mano libera o rettangoli per mezzo del mouse. Per utilizzare questa funzione, per prima cosa è necessario attivare il sistema di menu della GUI e le funzioni [Freeze] o [Recall]. Il menu Draw risulta quindi attivato. (Vedere la pagina 28.) Quando si seleziona il menu [Draw], sullo schermo viene visualizzata la barra degli strumenti di disegno e il menu principale della GUI scompare.



NOTA

Per utilizzare questa funzione, per prima cosa è necessario attivare il sistema di menu della GUI e le funzioni [Freeze] o [Recall]. Per uscire dalla modalità Draw, fare clic sul pulsante del menu Exit, oppure premere il tasto EXIT del telecomando. Quando la modalità Draw è stata attivata dalla funzione FREEZE, premere il tasto FREEZE del pannello di controllo o del telecomando.



Modifica dell'immagine per mezzo della funzione Draw

English

French

German

Modifica dell'immagine per mezzo della funzione Draw

Italian

Spanish

日本語

1 Pulsante Exit (Esci)

Utilizzare il pulsante Exit (**x**) per chiudere il sistema Draw della GUI, oppure cancellare tutte le immagini dell'utente sullo schermo.

2 Selezione di uno strumento

Utilizzare lo strumento di selezione della larghezza della linea per impostare una larghezza compresa fra 1 e 4 pixel.



■ Creazione di una linea singola

Per creare una linea singola, fare clic sull'icona corrispondente, quindi

- 1) Posizionare il cursore sulla posizione dello schermo corrispondente al punto iniziale della linea.
- 2) Premere e tenere premuto il pulsante sinistro/destro del mouse.
- 3) Trascinare il mouse.
- 4) Per terminare la linea, rilasciare il pulsante del mouse. L'UF-80 crea la linea.

■ Creazione di un rettangolo

Per creare un rettangolo, fare clic sull'icona corrispondente, quindi

- 1) Collocare il cursore in un angolo dell'area che si desidera selezionare.
- 2) Fare clic e trascinare il mouse fino a quando l'area selezionata corrisponde alla dimensione desiderata.
- 3) Rilasciare il pulsante del mouse.

■ Creazione di una linea a mano libera

Per creare una linea a mano libera, fare clic sull'icona corrispondente, quindi

- 1) Posizionare il cursore sulla posizione dello schermo corrispondente al punto iniziale della linea.
- 2) Premere e tenere premuto il pulsante sinistro/destro del mouse.
- 3) Trascinare il mouse lungo il percorso desiderato per la linea.
- 4) Rilasciare il pulsante del mouse.

■ Strumento Eraser (Gomma)

- 1) Fare clic sull'icona dello strumento Eraser (Gomma); il cursore assume la forma del rettangolo di cancellazione.
- 2) Portare il cursore sopra la linea, quindi fare clic per cancellare la linea.

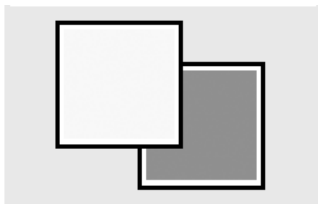
Modifica dell'immagine per mezzo della funzione Draw

3

Pannello dei colori per il primo piano o lo sfondo

Il sistema Draw della GUI prevede due colori attivi, quello per il primo piano (clic con il pulsante sinistro del mouse) e quello per lo sfondo (clic con il pulsante destro del mouse).

È possibile modificare i colori del pennello selezionando dei nuovi colori per il primo piano o lo sfondo per mezzo dell'apposita tavolozza.



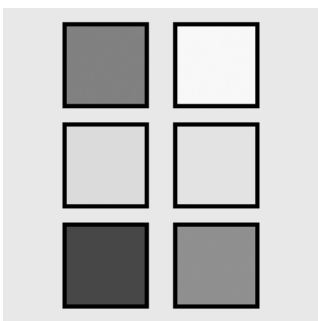
4

Tavolozza dei colori per il primo piano o lo sfondo

Utilizzare la tavolozza dei colori per selezionare i colori da usare per la linea.

Portare il cursore sul pannello dei colori disponibili. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse per selezionare un colore per il primo piano. Fare clic con il pulsante destro del mouse per selezionare un colore per lo sfondo. I due riquadri sopra il pannello visualizzano i rispettivi colori.

I colori a disposizione sono: rosso, giallo, verde, ciano, blu e magenta.



5

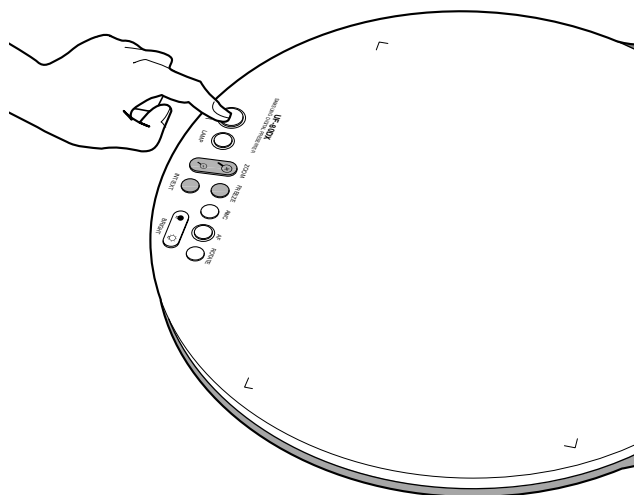
Selezione della larghezza della linea

Utilizzare lo strumento di selezione della larghezza della linea per impostare una larghezza compresa fra 1 e 4 pixel.

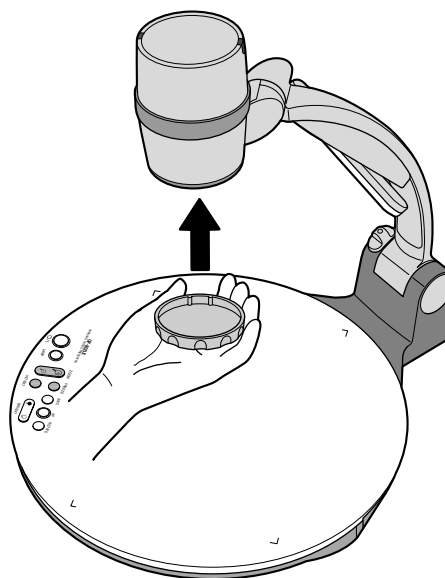


Conservazione dell'UF-80

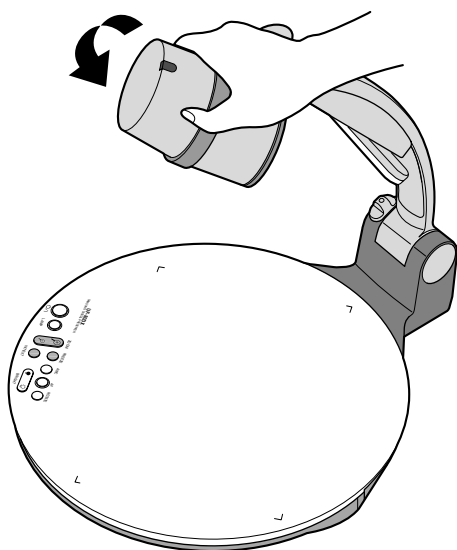
1 Spegnere l'apparecchio e scollegare il cavo di alimentazione.



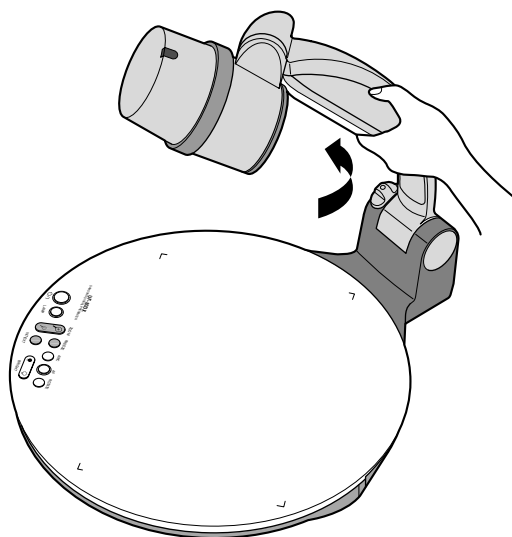
2 Coprire l'obiettivo con l'apposito coperchio.



3 Ruotare la testa come indicato.



4 Ruotare la lampada per riportarla nella posizione originale.



English

French

German

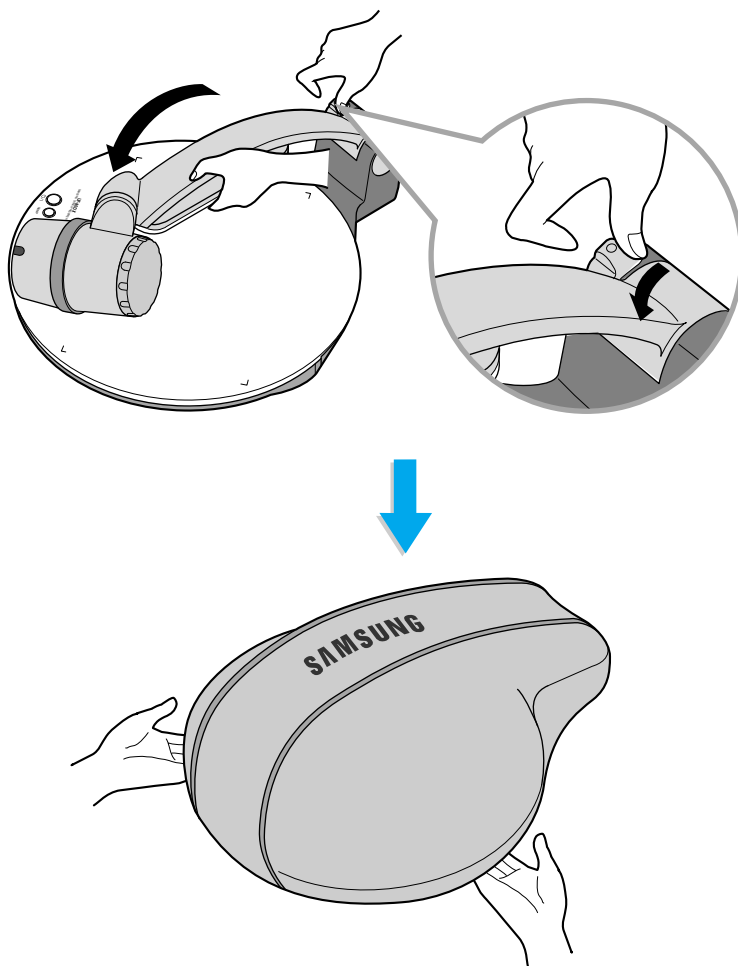
Conservazione dell'UF-80

Italian

Spanish

日本語

- 5 Spingendo il tasto di blocco principale verso la parte anteriore del Presenter, ripiegare completamente il braccio snodabile.



Se si prevede di non utilizzare l'apparecchio per un lungo periodo, utilizzare la custodia protettiva in dotazione.

Risoluzione dei problemi

? Non viene visualizzata alcuna immagine.

- ! - Controllare la selezione dell'ingresso del dispositivo di uscita.
- ! - Controllare l'apertura del diaframma.
- ! - Controllare che il cavo VGA sia collegato correttamente al terminale di uscita VGA.
- ! - Controllare di aver tolto il coperchio dall'obiettivo.

? Nessuna comunicazione fra il PC e l'USB.

- ! - Verificare che il sistema operativo sia Windows 98 o una versione successiva. L'apparecchio non è compatibile con Windows 95.
- ! - Per ulteriori informazioni, consultare il manuale del programma fornito insieme al prodotto.

? Il telecomando non funziona.

- ! - Controllare le pile del telecomando.
- ! - Sostituire le pile.

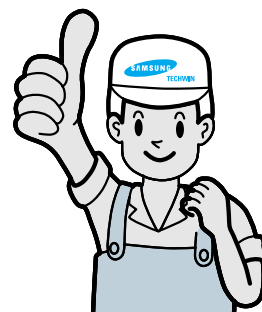
? L'immagine è sfuocata.

- ! - Controllare che sia stato inserito l'adattatore.
(Vedere la pagina 21.)
- ! - Verificare la distanza dall'oggetto.

? Quando si utilizza l'interfaccia grafica utente (GUI), il mouse non si vede o non funziona normalmente.

- ! - Controllare lo stato dei contatti della porta del mouse e verificare che il mouse utilizzato sia quello prodotto da Samsung Techwin.
(L'apparecchio non funziona con mouse diversi da quello prodotto da Samsung Techwin.)

In caso di problemi, rivolgersi al rivenditore più vicino.



English

French

German

Risoluzione dei problemi

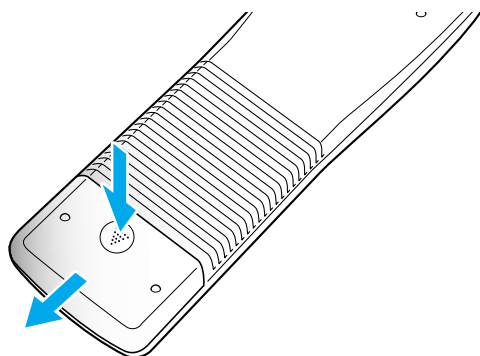
Italian

Spanish

日本語

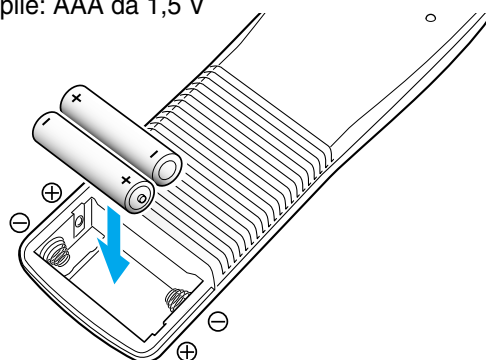
Sostituzione delle pile

1 Aprire il coperchio dello scomparto pile del telecomando.

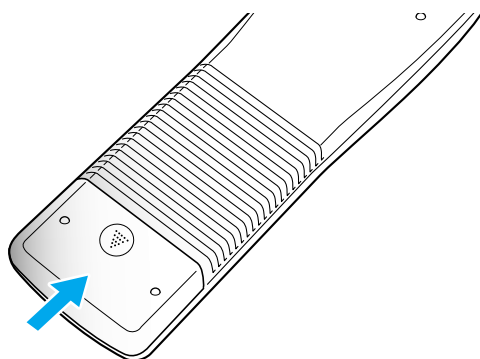


2 Sostituire le pile scariche con nuove pile.

•Tipo di pile: AAA da 1,5 V



3 Chiudere il coperchio.



Specifiche

※ **Nota:** Le specifiche sono soggette a modifica senza preavviso.

Specifiche	Descrizione	
Sistema ottico	Obiettivo	F = 1.5 (Grandangolo)~2.1 (Teleobiettivo) f=4.8-67.2, zoom motorizzato 14x
	Area di ripresa	Max: 298 x 221 mm, Min: 21,7 x 16,4 mm
	Zoom	Motorizzato (14X), Digitale (3X)
	Messa a fuoco	Motorizzata (messa a fuoco automatica/manuale)
	Diaframma	Automatico (con regolazione precisa)
Sistema di illuminazione	Superiore	Installato nel braccio dell'unità principale
	Inferiore	Visore diapositive o ludici (opzionale)
Video	Dispositivo di pick-up/ Pixel effettivi	CCD PS da 1/3", 850.000 pixel / 1034 (H) x 779 (V)
	Velocità fotogrammi	20 fotogrammi/sec
	Sistema di sincronizzazione	Sincronizzazione interna
	Uscita VGA	Colore RGB 1024 x 768 (XGA)
	Bilanciamento del bianco	Manuale/Automatico (tipo a sfioramento)
	Funzione Freeze (Blocco)	Incorporata
	Terminali di ingresso	VGA:1
	Terminali di uscita	VGA:1, USB:1, RS-232C:1, DVI:1
	Telecomando	In dotazione
	GUI (interfaccia grafica utente)	In dotazione
	Selezione ingresso	2 canali (interno: 1, esterno: 1)
	Display OSD	Disponibile
	Blocco delle immagini	Disponibile
	Salvataggio delle immagini	Disponibile (8 fotogrammi) (Solo per il modello UF-80DX)
	Richiamo delle immagini	Disponibile (8 fotogrammi) (Solo per il modello UF-80DX)
	Suddivisione delle immagini	Disponibile (suddivisione da 2 a 9) (Solo per il modello UF-80DX)
	Rotazione delle immagini	Disponibile (Solo per il modello UF-80DX)
	Trasferimento delle immagini al computer	Disponibile (USB: quarto di schermo, metà schermo, schermo intero)
	Funzioni preimpostate	Fino a 4 impostazioni utente
Collegamento PC	USB	Incorporato
	RS-232C	Controllo SET
	Software applicativo	Viewer (per Windows 98, 98SE, ME, 2000 Professional, XP), driver TWAIN (per Windows), Cattura AVI per Windows
Generali	Temperatura/umidità di esercizio	+5°C ~ +35°C, 30% ~ 90%
	Alimentazione	12 V CC (INGRESSO adattatore: tensione di alimentazione 100 V CA~240 V, 50/60 Hz, USCITA: 12 V, 3,5 A)
	Dimensioni	In uso: 404 (L) x 488 (H) x 504 (P) Ripiegato: 404 (L) x 206 (H) x 504 (P)
	Peso	5kg
	Accessori	Telecomando, cavi ecc.

English

French

German

Specifiche

Italian

Spanish

日本語

UF-80



AMSUNG TECHWIN

Nota

Nota

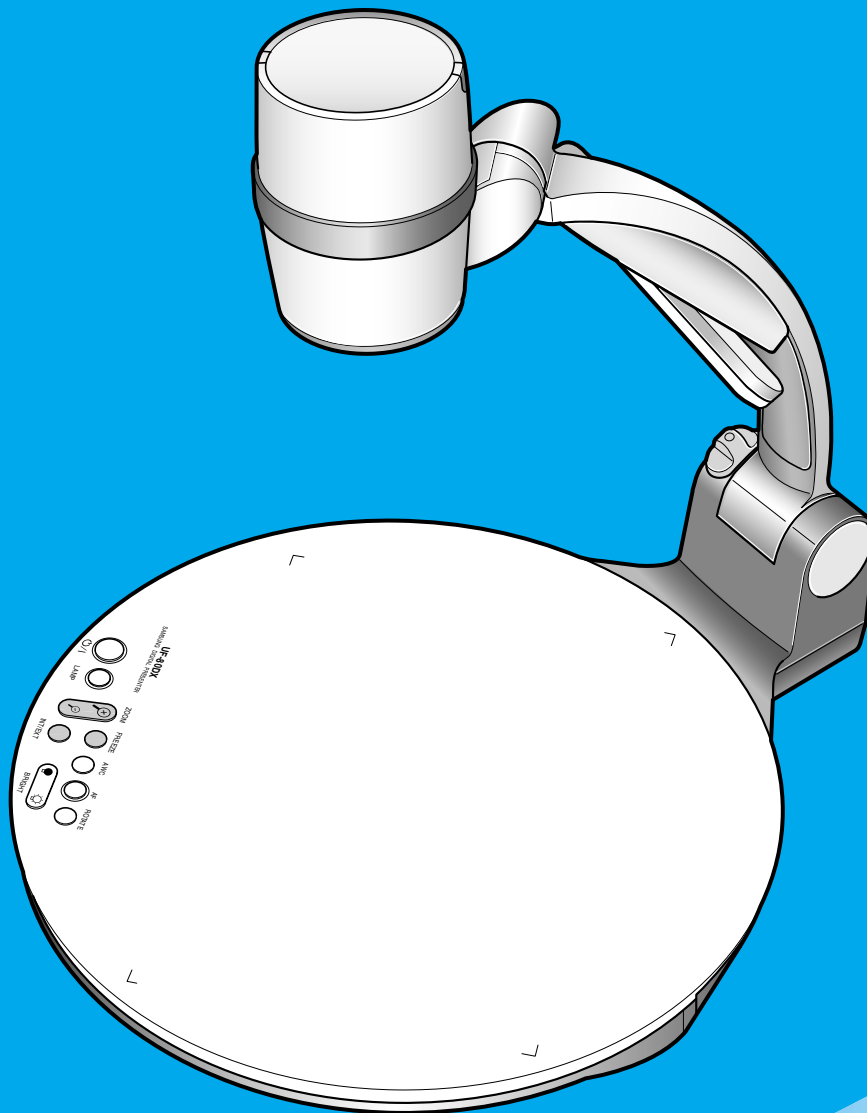
SAMSUNG

ESPAÑOL

English

French

German



Italian

Spanish

日本語

PRESENTADOR DIGITAL DE ALTA RESOLUCIÓN

MANUAL DEL USUARIO

UF-80DX/ST

Antes de manejar este producto, lea las instrucciones atentamente.

www.samsungpresenter.com

Características especiales

- Gracias por comprar este producto.
Se trata de un presentador digital de alta resolución que puede proyectar todo tipo de datos en un monitor de ordenador o un proyector con manipulaciones simples.

Objetivo de zoom óptico de 14x y zoom digital de 3x

Con el objetivo de zoom superóptico de 14x puede disparar a todos los materiales desde un tamaño de archivo de 35 mm a tamaño A4.

CCD (Dispositivo de carga acoplada) de 850.000 píxeles

Si elige el CCD tipo PS de 1/3 pulgadas, obtendrá alta resolución y excelente reaparición del color.

Puede controlar USB 2.0/1.1 y RS-232C

Especialmente mediante la utilización de USB, es posible ver o almacenar imágenes en tiempo real en un ordenador y controlar las funciones en un momento. También es posible controlar las funciones utilizando el puerto RS-232C.

Puerto DVI integrado

Con el puerto de salida de DVI (Vídeo digital interactivo) UF-80 presenta imágenes vivas y sin ruidos.

El mando a distancia es una función estándar

El mando a distancia se suministra como función estándar del producto para poder manipularlo a distancia, lo cual resulta muy útil durante una conferencia.

Caja luminosa opcional

Puede seleccionar la caja luminosa como una opción cuando necesite utilizar transparencias o diapositivas.

Controles de imágenes variados

Las funciones digitales del presentador digital ofrecen controles de imágenes útiles y variados como:

- Control del brillo y del color rojo o azul
- Rotación de la imagen
- Guardar o recuperar imagen
- Congelación de imagen
- División de imágenes

Selección del origen de entrada

Puede cambiar rápidamente del ordenador al presentador con el botón INT/EXT del panel de control o con el mando a distancia.

Configuración personalizada por el usuario

Para evitar que con las interrupciones de la presentación tenga que reiniciar el presentador digital, puede preconfigurar hasta 4 ajustes personalizados en la memoria para recuperarlos simplemente durante la presentación.

Soporte para el sistema de menús de GUI

UF-80 admite el sistema de menús de GUI para controlar varias funciones del presentador digital con el ratón.

Estructura y características del producto

Precauciones de seguridad	5
Usos del presentador digital	6
Accesorios suministrados	7
Nombre y función de cada pieza	8
Lado frontal	8
Panel de control principal	10
Terminales posteriores	11
En el mando a distancia	12

Funcionamiento

Preparación del equipo	14
Conexión a un dispositivo de salida	15
Monitor de ordenador, proyector o dispositivo compatible con DVI	15
Ordenador de escritorio	16
Ordenador	17
Ratón PS/2	17
Uso del presentador	18
Para ver la imagen recibida de un dispositivo externo	18
Para proyectar un objeto en el presentador digital	20
Ajuste de la imagen	23
Ajuste de la imagen con GUI	28
Sección Imagen	28
Sección Digital	31
Sección Varios	35
Sección Salir	37
Cambiar la imagen con Draw	38

Antes de solicitar ayuda del servicio técnico

Almacenamiento	41
Solución de problemas	43
Sustitución de la pila	44
Especificaciones	45

Precauciones de seguridad

Siga estas instrucciones de seguridad al configurar y utilizar el presentador digital:

1. No coloque el presentador en un carro, soporte o mesa inestable.
2. No utilice el presentador cerca de agua o fuentes de calor.
3. Use el tipo de fuente de alimentación que se indica en el presentador. Si no está seguro de la alimentación disponible, consulte al distribuidor o a la compañía eléctrica.
4. Coloque el presentador cerca de una toma donde pueda desenchufar el aparato fácilmente.
5. Tenga en cuenta estas precauciones para el enchufe.
Si no cumple estas precauciones podrían producirse chispas o incendios:
No introduzca el enchufe en una toma con polvo.
Inserte el enchufe bien en la toma.
6. No sobrecargue las tomas, los cables de extensión o las tomas de corriente integrales, ya que podría causar un incendio o descarga eléctrica.
7. No coloque el presentador donde puedan pisar el cable, ya que puede dañar el enchufe.
8. Desenchufe de la pared el presentador antes de limpiarlo. Utilice un paño húmedo para la limpieza. No utilice productos de limpieza líquidos o de aerosol.
9. No bloquee las ranuras y las aberturas de la carcasa del presentador, ya que ofrecen ventilación y evitan que se recaliente el aparato. No coloque el presentador en un sofá, alfombra u otra superficie suave o en una instalación integrada, a menos que esté bien ventilada.
10. No coloque nunca objetos de ningún tipo en las ranuras del armario. Nunca derrame líquido de ningún tipo en el presentador.
11. A menos que se especifique en este Manual del usuario, no intente reparar este producto usted mismo. Encargue el mantenimiento a personal de servicio cualificado. Si abre o quita cubiertas puede exponerse a tensión peligrosa y otros peligros.
12. Desenchufe el presentador durante tormentas de rayos o cuando no se utilice durante mucho tiempo.
13. No coloque el presentador ni el mando a distancia sobre un equipo que produzca calor o en un lugar con calefacción, como un coche.
14. Desenchufe el presentador de la pared y encargue el mantenimiento a personal de servicio cualificado con las siguientes condiciones:
 - Cuando el cable o enchufe de alimentación esté dañado o destrozado.
 - Si se ha derramado líquido en el presentador o si se ha expuesto a lluvia o agua.
 - Si no funciona con normalidad cuando sigue las instrucciones de funcionamiento o si muestra señales de cambio en el rendimiento, lo que indica que necesita reparación.
 - Si se ha caído o si el armario se ha dañado.

Declaración de cumplimiento de FCC

Este equipo se ha probado y cumple los límites de dispositivos digitales de clase A, conforme a la parte 15 de la normativa FCC. Estos límites se han diseñado para ofrecer protección razonable contra interferencias nocivas cuando el equipo funciona en un entorno comercial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se utiliza conforme al manual de instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones de radio.

El funcionamiento de este equipo en una zona residencial puede causar interferencias dañinas, en cuyo caso el usuario deberá corregirlas corriendo con los gastos.

English

French

German

Precauciones de seguridad

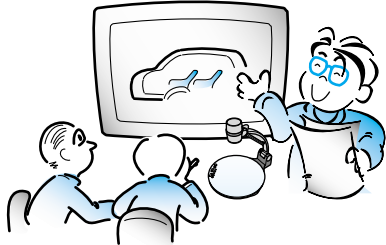
Italian

Spanish

日本語

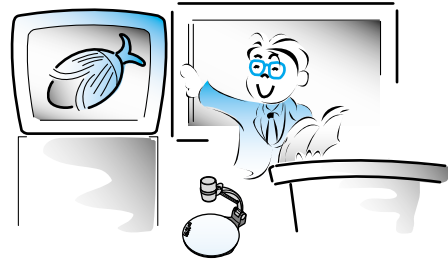
Usos del presentador digital

Conferencia



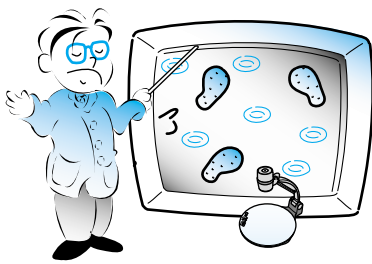
Puede proyectarse información detallada de un informe, formulario, tabla, etc., así como de un objeto tridimensional, como un modelo, en una pantalla de forma clara para que todos los participantes puedan centrarse en el mismo tema durante una conferencia. De modo que resulta muy útil para el avance eficaz de una conferencia.

Educación



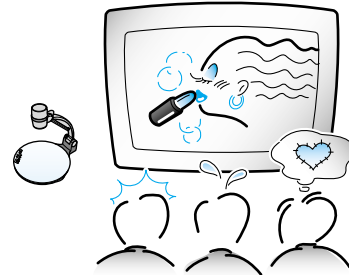
Puede utilizarse como una herramienta audiovisual para materiales impresos, como libros de texto, así como materiales audiovisuales, educativos y especialmente para trabajos de arte de estudiantes.

Medicina y ciencia



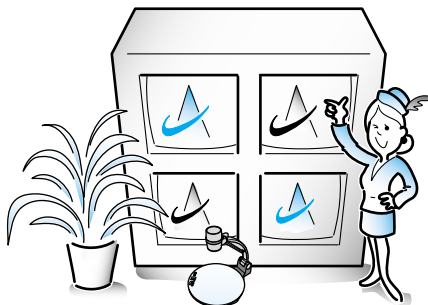
Es posible presentar varios datos visuales, incluyendo diapositivas y películas de rayos X, en una conferencia de medicina o en una asociación de doctores en el orden del archivo.

Demostración o exhibición Publicidad y diseño



Resulta útil en el campo del diseño, donde la visualización es necesaria. Es posible proyectar catálogos y diapositivas, para que el efecto de un trabajo pueda comprobarse fácilmente.

Demostración o exhibición

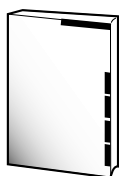


Mediante la conexión a un gran proyector, puede generar imágenes dinámicas en la demostración de un nuevo producto, en una exhibición o en un evento.

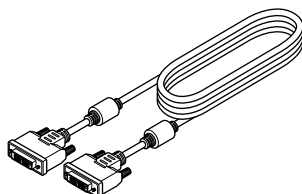
Accesorios suministrados

■ Al desembalar el presentador digital, asegúrese de que incluya todos estos componentes.

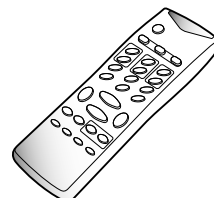
Manual del usuario



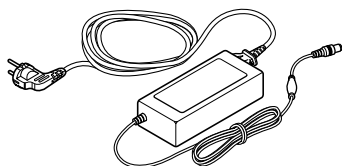
Cable DVI



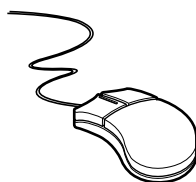
Mando a distancia



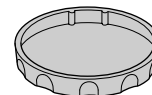
Cable de alimentación



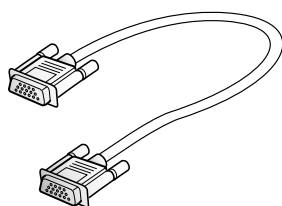
Ratón PS/2



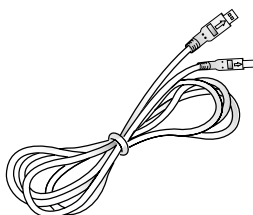
Tapa del objetivo



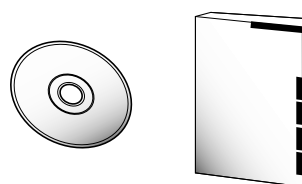
Cable del monitor del ordenador



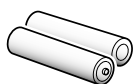
Cable USB



Programa de UF-80

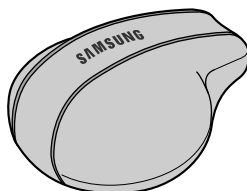


etc.

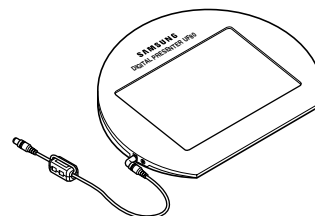


2 pilas

Protector de polvo



Opción



Caja luminosa

English

French

German

Accesorios suministrados

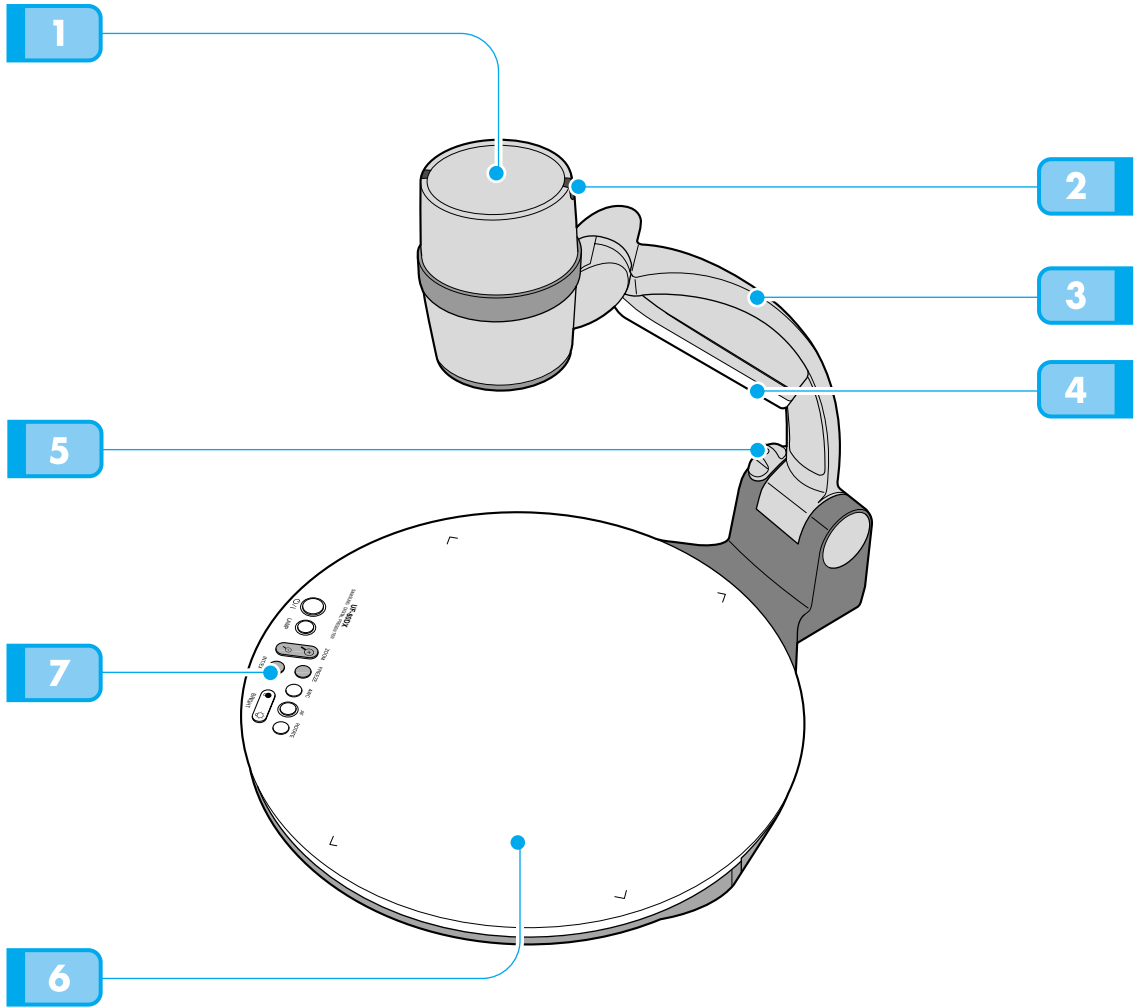
Italian

Spanish

日本語

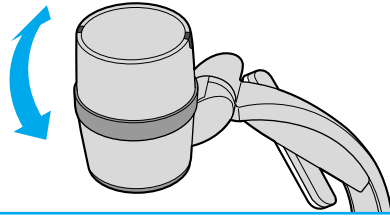
Nombre y función de cada pieza

Lado frontal



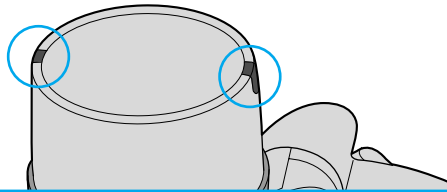
Nombre y función de cada pieza

1

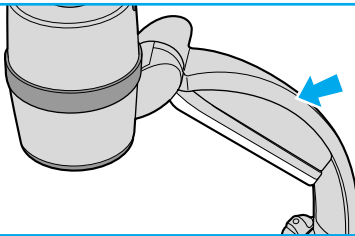
**Objetivo**

Puede girar al frente y atrás.

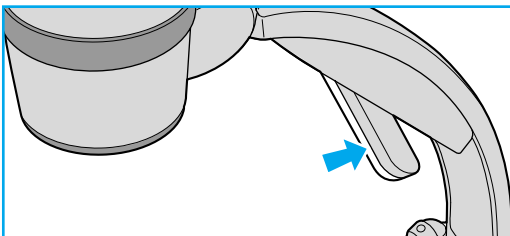
2

**Sensor IR**

3

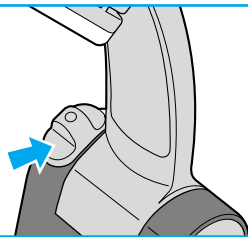
**Soporte principal**

4

**Unidad de lámpara**

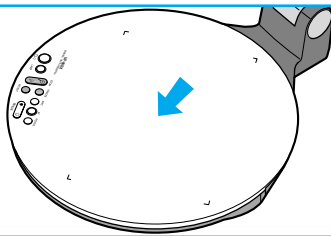
(Lámpara superior)

5

**Botón de bloqueo principal**

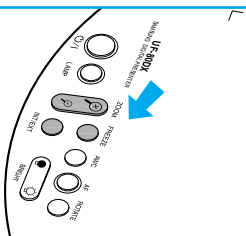
Púlselo para mover el soporte principal.

6

**Placa de documentos**

Coloque el papel ajustado a las esquinas. (tamaño A4)
(Caja luminosa opcional)

7

**Panel de control principal**

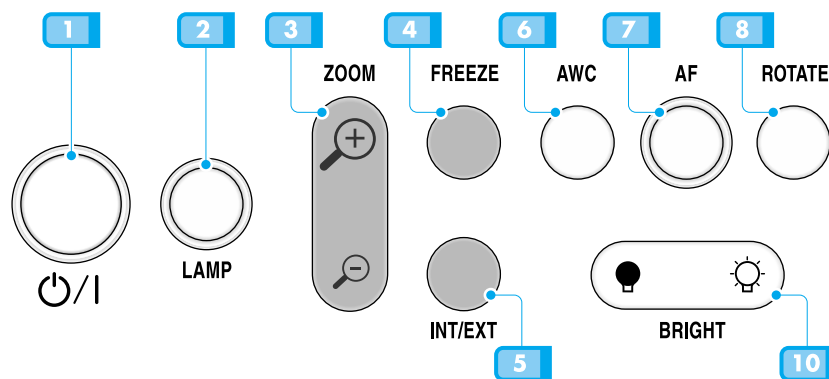
(Consulte la página siguiente)

Nombre y función de cada pieza

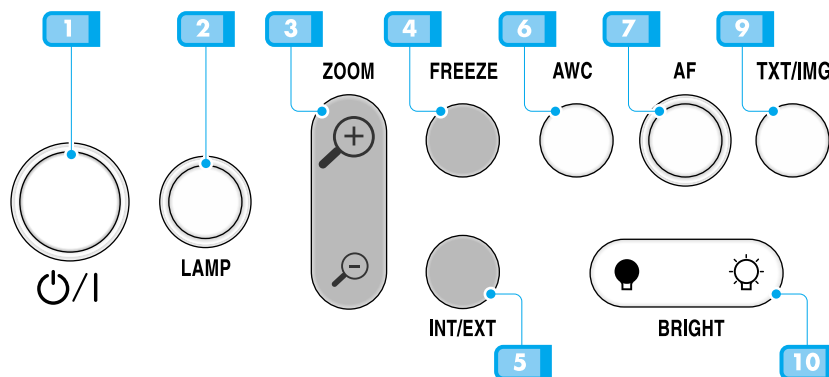
Panel de control principal

- Los botones del panel de control principal pueden encontrarse en el mando a distancia y realizan las mismas funciones.

UF-80DX



UF-80ST



1 ENCENDIDO

Use este botón para encender o apagar la unidad.

2 LAMP

Use este botón para encender o apagar la lámpara superior.

3 ZOOM

Úselo para controlar el tamaño de un objeto proyectado en la pantalla.

4 FREEZE

Úselo para congelar la imagen.

5 INT / EXT

Úselo para seleccionar una imagen interna o externa
 INT: para ver la imagen en este producto.
 EXT: para ver la entrada de VGA desde otro dispositivo como un monitor de ordenador o un proyector conectándolo a este producto.

6 AWC

Use esto para controlar el color automáticamente.

7 AF

Use esto para ajustar el enfoque automáticamente.

8 ROTATE (SÓLO PARA UF-80DX)

Úselo para girar la imagen 90°, 180°, 270°, 0°.

9 TXT/IMG(SÓLO PARA UF-80ST)

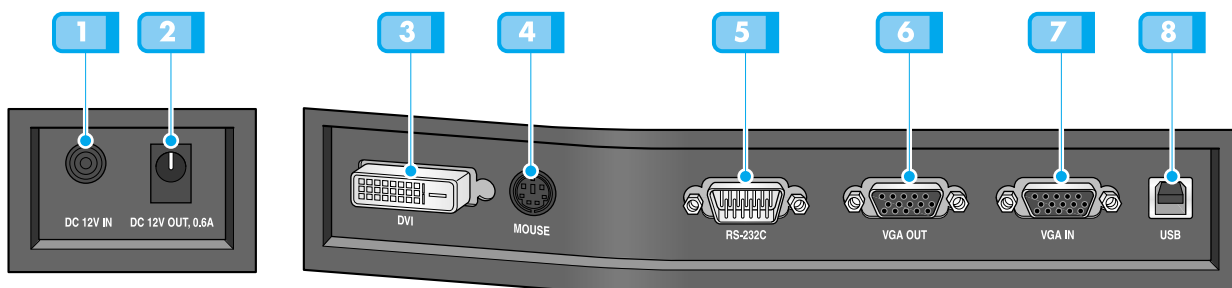
Controla la nitidez de la imagen de salida. Cambia entre el modo TEXT y el modo IMAGE.

10 BRIGHT

Use esto para controlar el brillo de la imagen.

Nombre y función de cada pieza

Terminales posteriores



1 **TERMINAL DE ENTRADA DE ALIMENTACIÓN**

Úselo para conectar el cable de alimentación. (CC 12 V)

2 **TERMINAL DE SALIDA DE ALIMENTACIÓN DE LA CAJA LUMINOSA**

Cuando se utiliza la caja luminosa, puede conectar su cable al terminal de ENTRADA situado junto al interruptor de la caja luminosa. CC 12 V SALIDA, 0,6 A

3 **SALIDA DVI**

Conecte esto al monitor o al proyector mediante el cable DVI suministrado.

4 **RATÓN**

Use esto para conectar el ratón PS/2. (Consulte la página 17).

5 **RS-232C: TERMINAL DE CONEXIÓN DEL ORDENADOR**

Use esto para conectar el cable RS-232C.

6 **SALIDA DE VÍDEO VGA**

Conecte esto al terminal de entrada RGB de un monitor de ordenador o un proyector mediante el cable de ordenador suministrado.

7 **ENTRADA DE VÍDEO VGA**

Conéctela al terminal de salida VGA de otro dispositivo mediante el cable de ordenador suministrado. Cuando seleccione el menú de entrada externa, la imagen aparecerá mediante el terminal de entrada de VGA.

8 **USB: TERMINAL DE CONEXIÓN DEL ORDENADOR**

Úselo para conectar el cable USB cuando transmita imágenes a un ordenador mediante el puerto USB.

English

French

German

Nombre y función de cada pieza

Italian

Spanish

日本語

Nombre y función de cada pieza

En el mando a distancia

Nombre y función de cada pieza





English

French

German

Nombre y función de cada pieza

Italian

Spanish

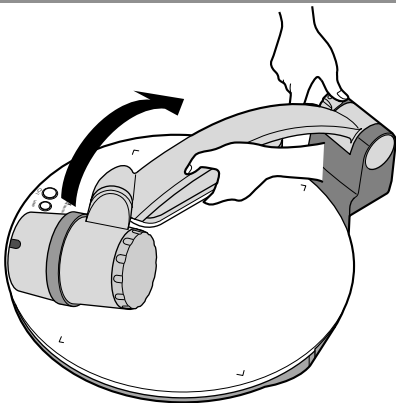
日本語

- 1 POWER**
Enciende o apaga la unidad.
- 2 INT/EXT**
Permite elegir las entradas de señal que aparecerán.
- 3 TXT/IMG**
Controla la nitidez de la imagen de salida.
Cambia entre el modo TEXT y el modo IMAGE.
- 4 LAMP**
Enciende o apaga la lámpara superior.
- 5 FOCUS**
Permite enfocar un objeto.
F: se utiliza para enfocar un objeto que está a mucha distancia.
N: permite enfocar un objeto cercano.
- 6 RED/BLUE/AWC**
Ajusta el color de la imagen.
R +/-: ajusta el color rojo.
B +/-: ajusta el color azul.
AWC: ajusta el color automáticamente.
- 7 AF**
Use esto para ajustar el enfoque automáticamente.
- 8 FREQ**
Cambia a XGA 75 Hz o 60 Hz
- 9 FREEZE**
Mantiene la imagen actual en la pantalla.
- 10 3X3 MODE**
Cambia a 3X3 Multi ON o 3X3 Multi OFF.

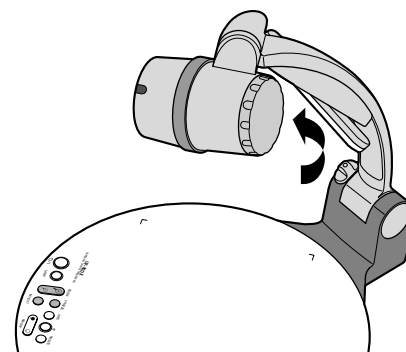
- 11 ROTATE(SÓLO PARA UF-80DX)**
Úselo para girar la imagen 90°, 180°, 270°, 0°.
- 12 WIDE/TELE**
- 13**
 - Amplía el tamaño de la imagen.
 - Reduce el tamaño de la imagen.
- 14 BRIGHT + / BRIGHT -**
 - Aumenta el brillo.
 - Reduce el brillo.
- 15 EXIT(SÓLO PARA UF-80DX)**
Detiene la función actual y vuelve al modo normal.
- 16 PRESET**
 - SAVE: guarda los valores de configuración personalizados del usuario.
 - ACTIVE: activa la configuración predeterminada del usuario.
- 17 SAVE/RECALL (SÓLO PARA UF-80DX)**
 - Guarda la imagen proyectada en la memoria de esta unidad.
 - Recupera la imagen de la memoria.
- DIVIDE**
Divide la pantalla para mostrar la imagen actual y la imagen recuperada de la memoria simultáneamente en una pantalla.
- SHIFT**
Cambia la imagen recuperada que aparece en la pantalla dividida de izquierda a derecha para mostrar la parte oculta de la imagen.

Preparación del equipo

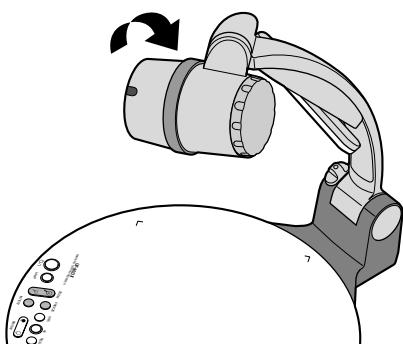
1 Pulse el botón de bloqueo principal y eleve el soporte principal.



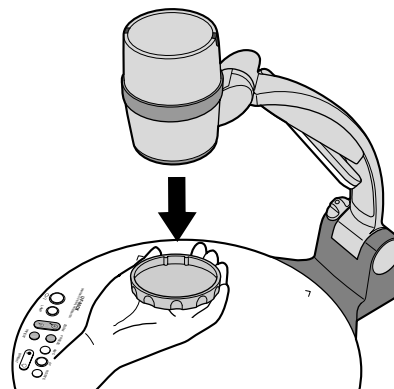
2 Gire la unidad de la lámpara hasta que resulte cómoda de usar (en sentido antihorario 90°).



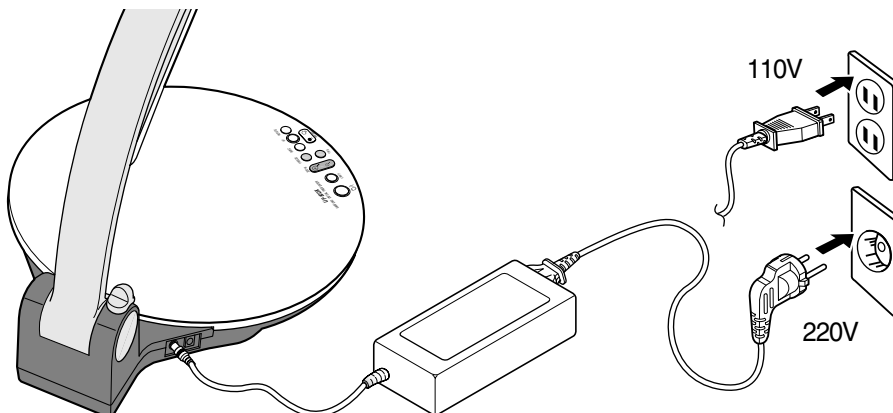
3 Gire el objetivo para que mire hacia abajo.



4 Quite la tapa del objetivo.

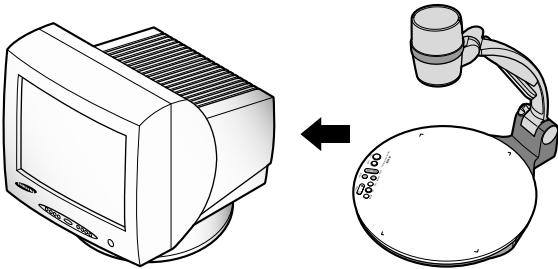


5 Inserte el enchufe en la toma.



Conexión a un dispositivo de salida

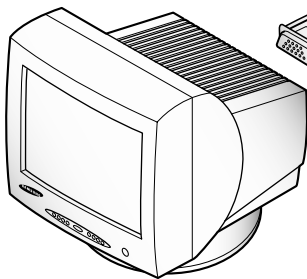
Monitor de ordenador, proyector o dispositivos compatibles con DVI



- Conecte el monitor de ordenador, el proyector y los dispositivos compatibles con DVI (monitor o proyector) a este presentador para mostrar las imágenes proyectadas utilizando el cable del monitor de ordenador o el cable DVI.

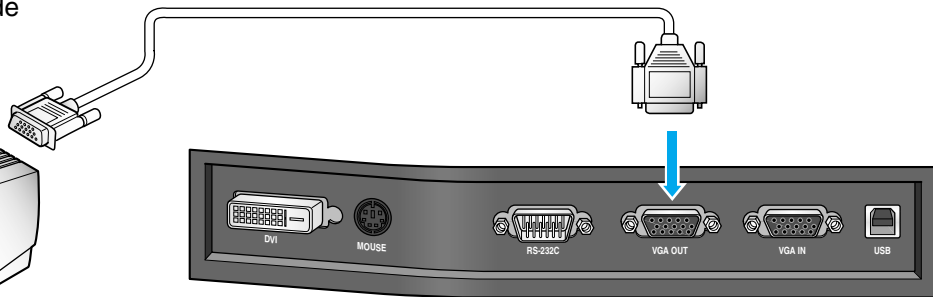
Conexión

Conéctelo al terminal de entrada de VGA



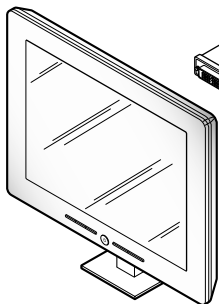
Monitor de ordenador, proyector, etc

Cable del monitor del ordenador



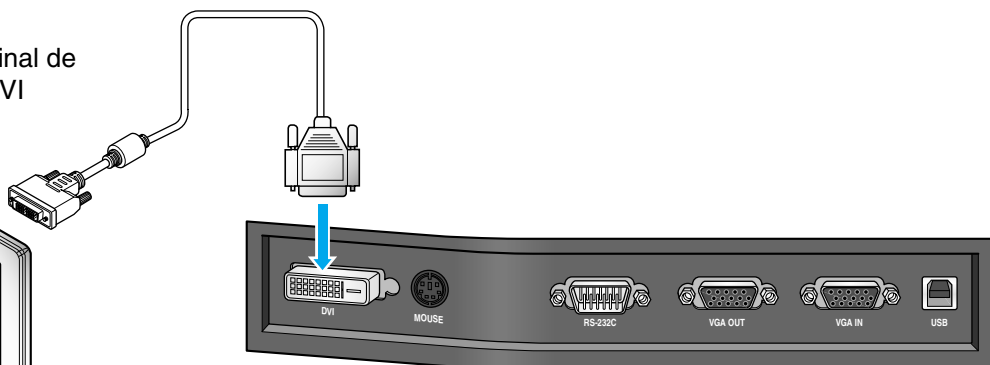
Presentador digital

Conéctelo al terminal de entrada de DVI



Monitor, proyector, etc

Cable DVI



Presentador digital

English

French

German

Conexión a un dispositivo de salida

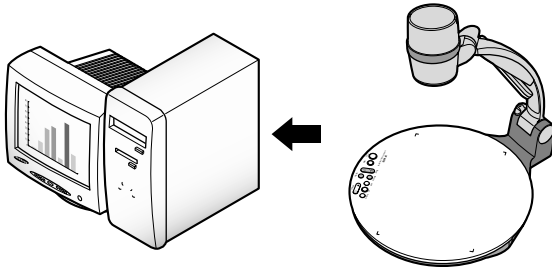
Italian

Spanish

日本語

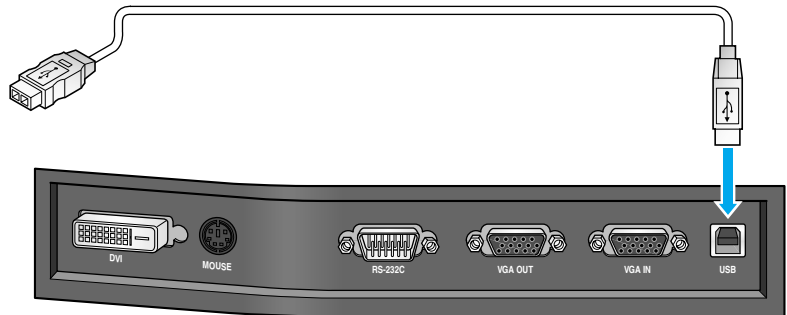
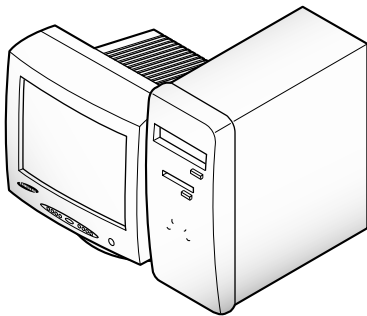
Conexión a un dispositivo de salida

Ordenador de sobre mesa



- Conecte un ordenador de sobre mesa y el presentador con el cable USB e instale el programa suministrado. Puede ver la imagen proyectada en el monitor del ordenador y controlar la imagen utilizando el programa.
- La conexión RS-232C está disponible para usuarios avanzados. Si conecta un ordenador con el cable RS-232C, debe configurar el ordenador y crear su propio programa para controlar la imagen proyectada en el ordenador. Solicite a su distribuidor más información.

Conexión de USB



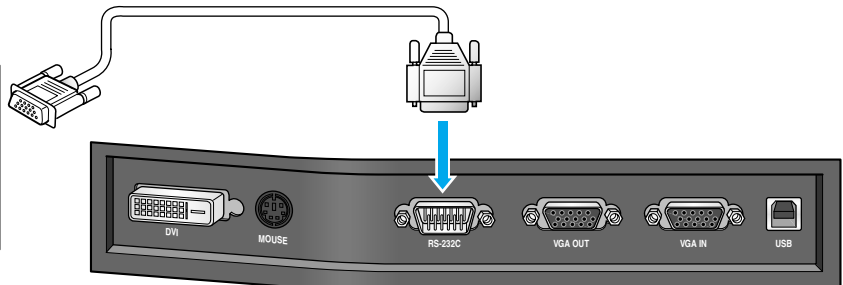
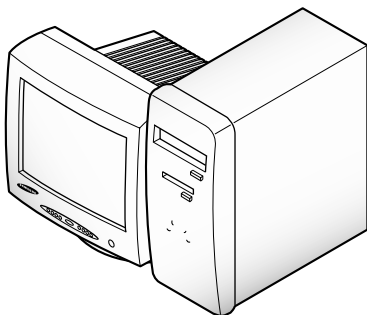
Conecte el puerto USB al ordenador e instale el programa UF-80 suministrado.

Presentador digital

PRECAUCIÓN

Recomendamos conectar un puerto USB que esté integrado a la placa base del ordenador. (Podría haber algún problema con puertos USB ampliados en la parte frontal de la caja del ordenador o con puertos USB de un hub con fuente de alimentación independiente..) Asegúrese de utilizar un cable USB más corto que 5,0 m.

Conexión de RS-232C



Conecte el cable al terminal RS-232C del ordenador.

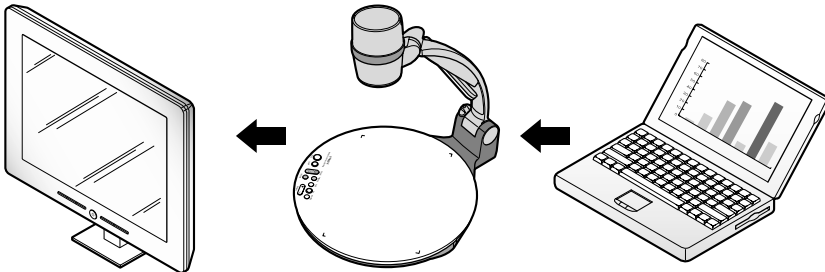
Presentador digital

NOTA

El cable RS-232C no se suministra con el presentador. Puede obtener uno en su establecimiento de ordenadores.

Conexión a un dispositivo de salida

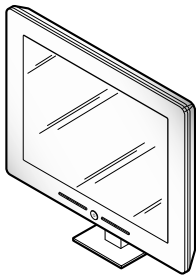
Ordenador



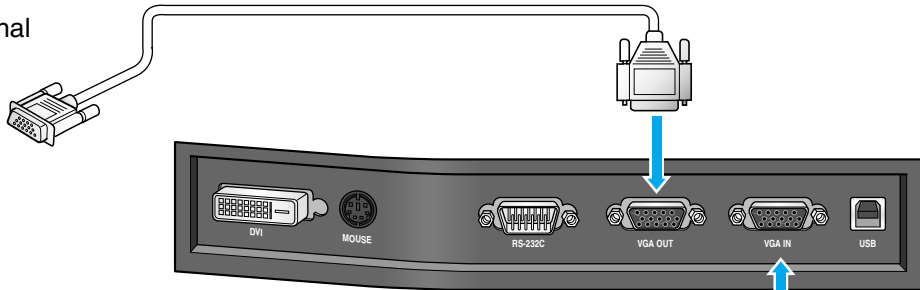
- Si conecta el ordenador mediante el puerto de entrada VGA, puede recibir señal de vídeo del ordenador.

Conexión

Conecte el cable al terminal de entrada de VGA



Monitor de ordenador, proyector, etc.



Presentador digital

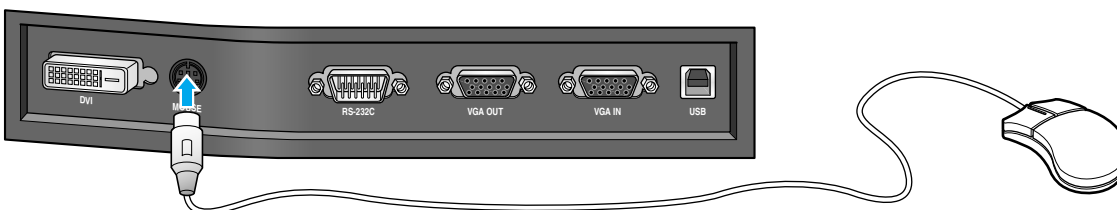


Conectar al terminal de entrada de VGA utilizando el cable VGA del ordenador. Está disponible el terminal de entrada de VGA.

Conecte el cable al puerto VGA del ordenador equipado con tarjeta gráfica XGA, SXGA, UXGA.

Ratón PS/2

- Si conecta el ratón PS/2 mediante el puerto MOUSE, puede controlar varias funciones del presentador digital. (Consulte la página 28).



English

French

German

Conexión a un dispositivo de salida

Italian

Spanish

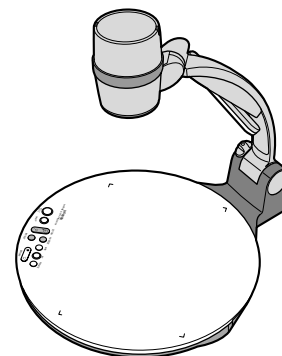
日本語

Uso del presentador

Para ver la imagen recibida de un dispositivo externo

1

Configure el presentador digital correctamente.
(Consulte la página 14).

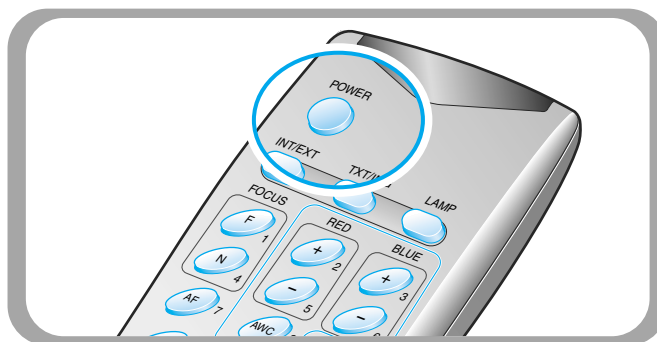
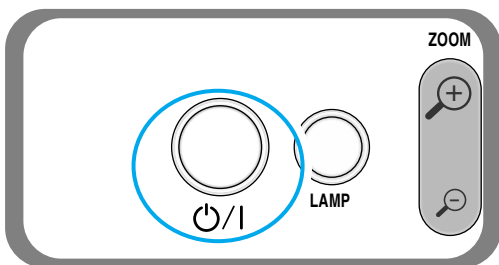


2

Conecte el dispositivo de entrada desde donde desea recibir la imagen y el dispositivo de salida donde desea mostrarla.

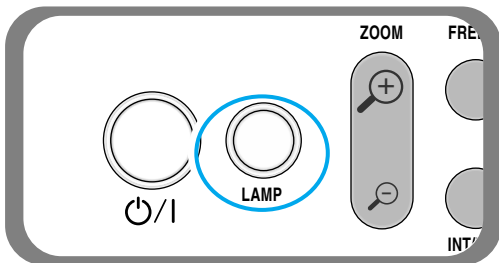
3

Active la dispositivo de entrada y de salida y el presentador digital.



NOTA

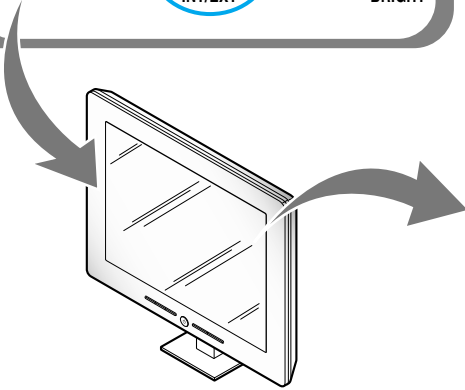
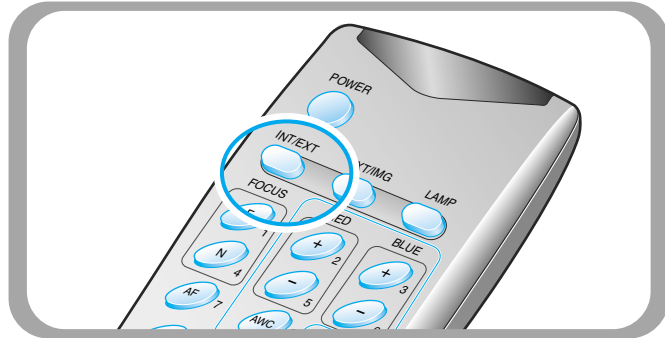
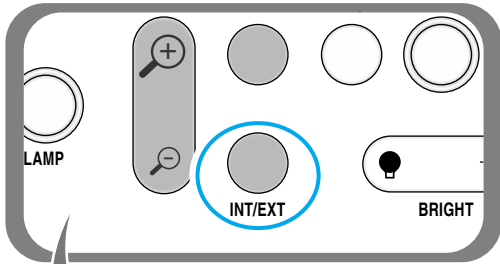
Cuando se enciende el presentador digital, se activa la lámpara superior.
Para apagarla, pulse el botón LAMP del presentador.



Uso del presentador

4

Elija el origen de vídeo con el botón **INT/EXT** del presentador.



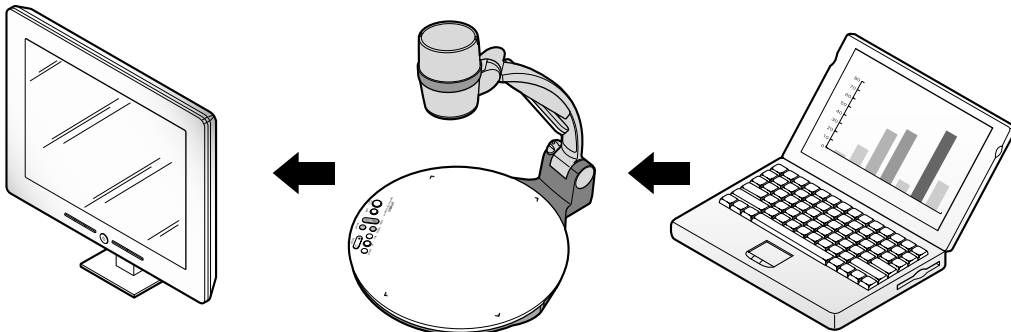
- Cada vez que pulse el botón, aparecerá la visualización EXT OUT, INT OUT
- **EXT OUT**
Vea la imagen desde un dispositivo de salida VGA externo mediante un monitor de ordenador o un proyector conectado al presentador digital.
- **INT OUT**
Elija este modo para mostrar la imagen a través del objetivo del presentador digital.

NOTA

- Si aparece una imagen en blanco, compruebe si el dispositivo de entrada externo está conectado correctamente.
- Aunque seleccione INT o EXT, el estado actual no aparecerá.
- Mediante el puerto DVI no puede recibir la imagen del dispositivo externo.

5

Abra la imagen en el ordenador. Ahora verá la imagen a través del monitor del ordenador o de un proyector.



English

French

German

Uso del presentador

Italian

Spanish

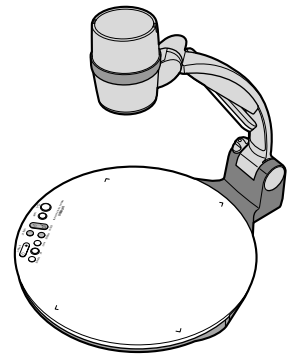
日本語

Uso del presentador

Para proyectar un objeto en el presentador digital

1

Configure el presentador digital correctamente.
(Consulte la página 14.)

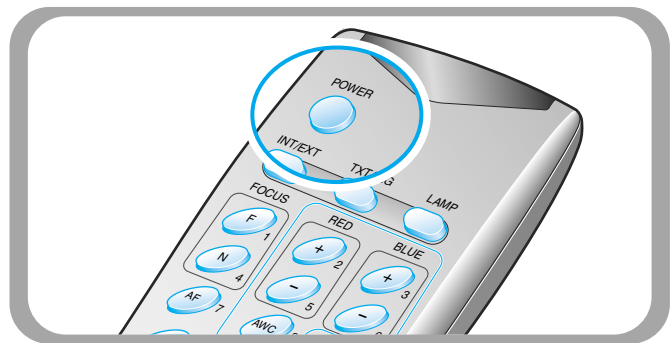
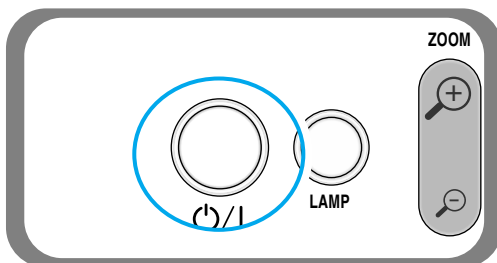


2

Conecte el presentador a un monitor de ordenador o a un proyector para ver la imagen.
(Consulte la página 15.)

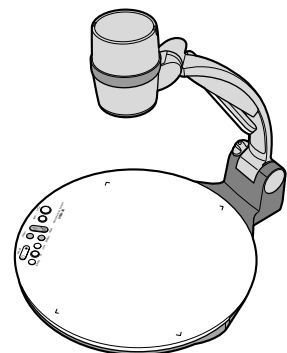
3

Active el dispositivo de salida y el presentador digital.



4

Coloque el objeto en la caja luminosa y ajuste la parte superior para que coincida con el objeto.



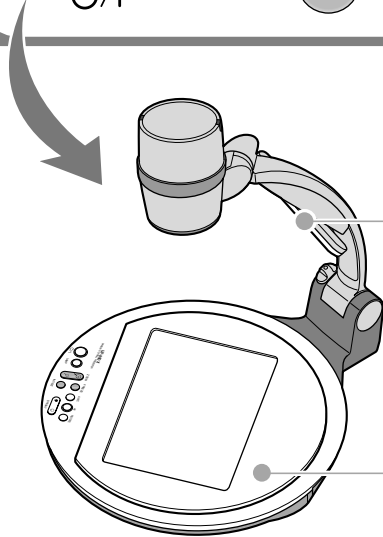
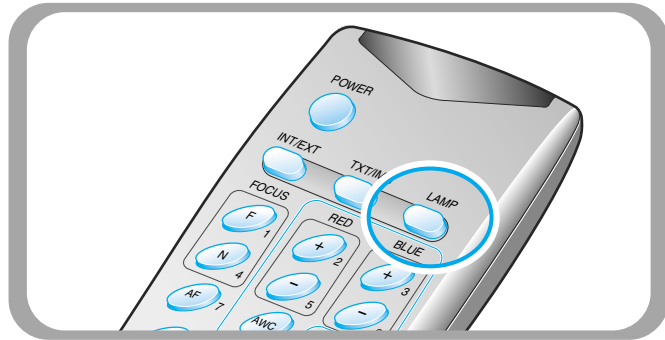
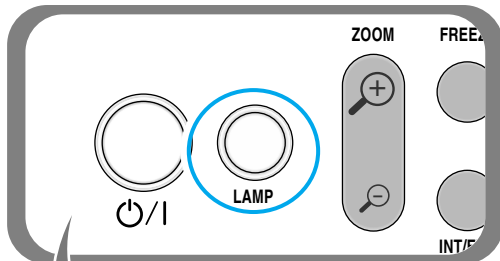
NOTA

Si no hay imagen en el monitor del ordenador o en el proyector, compruebe si el cable está bien conectado y pulse el botón INT/EXT del presentador para seleccionar el modo de entrada en INT OUT

Uso del presentador

5

Cada vez que pulse el botón se activará o desactivará la lámpara.



Lámpara superior. Use la lámpara superior para proyectar documentos en papel y otro material y utilice la lámpara de la caja luminosa para proyectar transparencias.

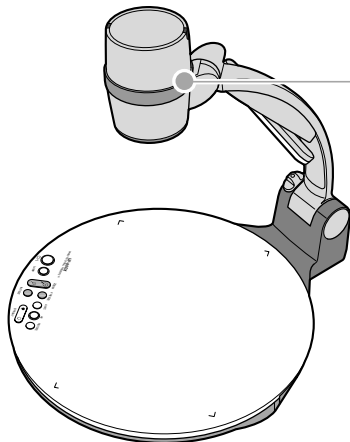
Caja luminosa. El interruptor de la caja luminosa se encuentra junto a su botón de encendido.

NOTA

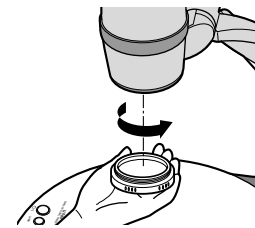
- Tardará dos minutos en proyectar con el brillo óptimo una vez encendido el presentador. A continuación, podrá pulsar el botón AWC para ajustar el estado del color.

6

Quite o acople el objetivo del adaptador en función del objeto.



Gire el objetivo para quitarlo o acoplarlo.



- Quite el objetivo del adaptador en el modo de cámara. (posible distancia focal: 0,7m ~ 8)
- Acople el objetivo del adaptador para ver materiales o documentos o una película colocada en la bandeja de documentos. (posible distancia focal: 250 mm ~ 325 mm)
- Aparte de la posible distancia focal mencionada, podría estar desenfocado. Así pues, preste atención a la distancia entre el objetivo y el objeto.

English

French

German

Uso del presentador

Italian

Spanish

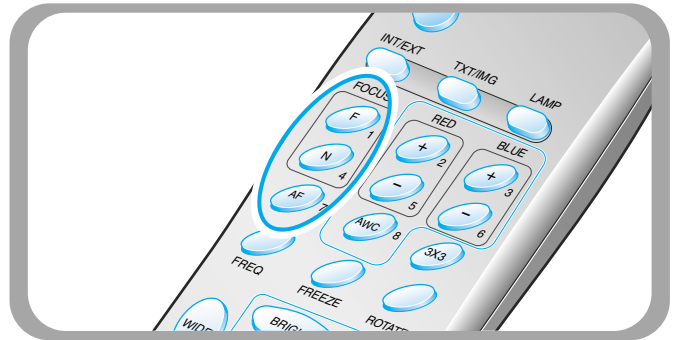
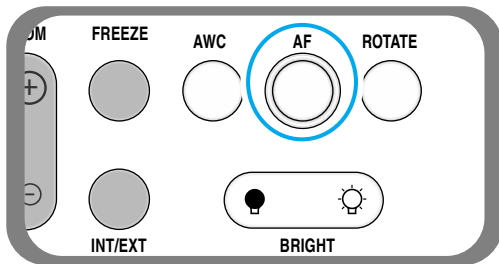
日本語

Uso del presentador

7

Enfocar el objeto.

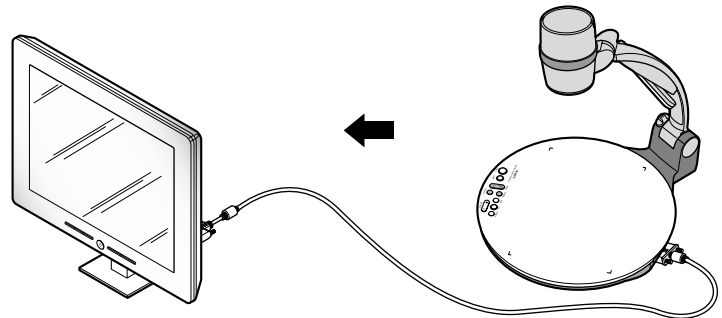
- Control de autoenfoco: pulse el botón AF.
- Control de enfoque manual: pulse [Focus F] o [Focus N] para el ajuste manual.



8

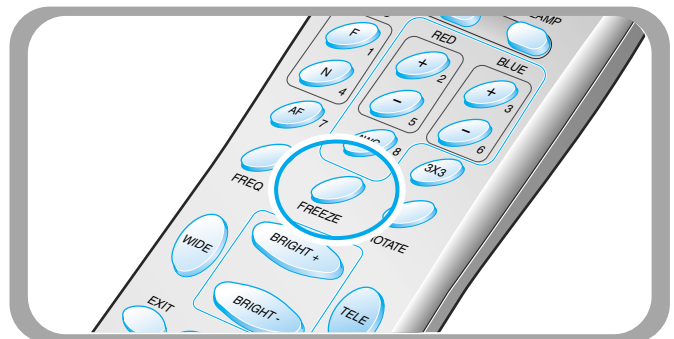
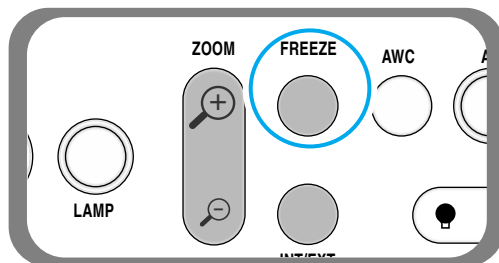
La imagen se ve en el monitor del ordenador, en el proyector o en dispositivos que admitan DVI (monitor o proyector)

- Para utilizar funciones de control de imágenes versátiles, consulte las páginas 23 a la 27.



NOTA



Para cambiar el objeto proyectado durante la presentación, congele la imagen en la pantalla utilizando el botón FREEZE del presentador y cámbielo. Para liberar el modo FREEZE, pulse el botón FREEZE de nuevo o el botón EXIT con el mando a distancia.

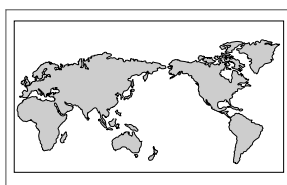
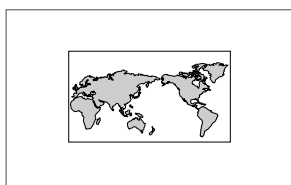
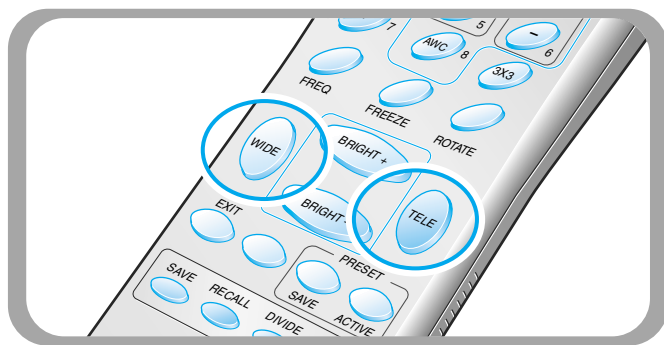
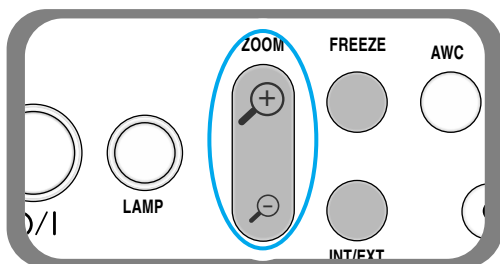


Ajuste de la imagen



Use los botones de control del mando a distancia o en el panel de control del presentador para ajustar la imagen proyectada. Algunas de las funciones principales se describen abajo:

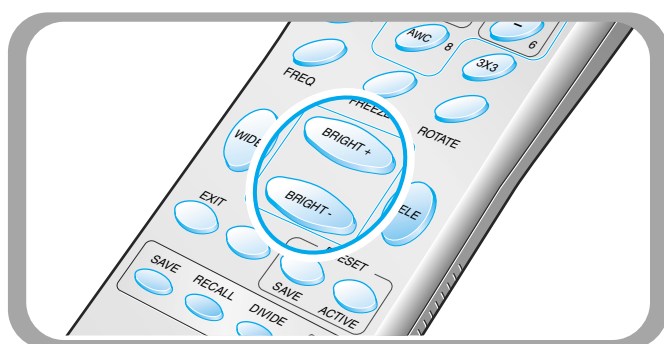
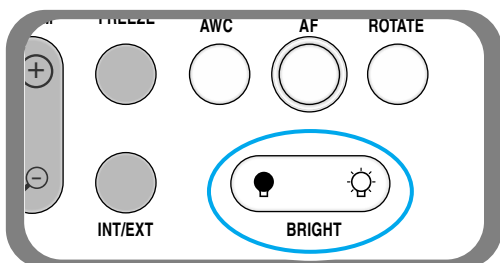
Ajuste del tamaño de la imagen

- ▼ Pulse el botón **WIDE** o **TELE** en el mando a distancia para cambiar el tamaño de la imagen que aparece en la pantalla.
- ▼ También puede utilizar el botón **ZOOM**  o **ZOOM**  del presentador para conseguir el mismo resultado.




Ajuste del brillo

- ▼ Pulse el botón **BRIGHT**  en el panel de control o el botón **BRIGHT +** del mando a distancia para iluminar toda la imagen.
- ▼ Pulse el botón **BRIGHT**  en el panel de control o el botón **BRIGHT -** del mando a distancia para oscurecer toda la imagen.



NOTA

Si presenta una fotografía con cristal, apague la lámpara superior y pulse el botón del panel o el botón  del mando a distancia.

English

French

German

Ajuste de la imagen

Italian

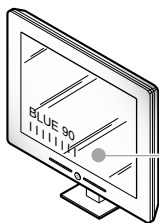
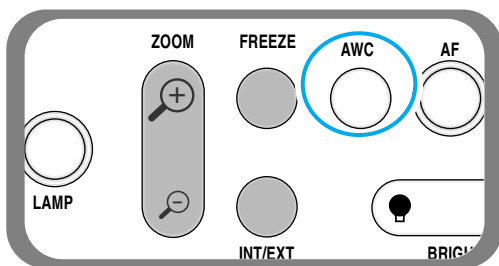
Spanish

日本語

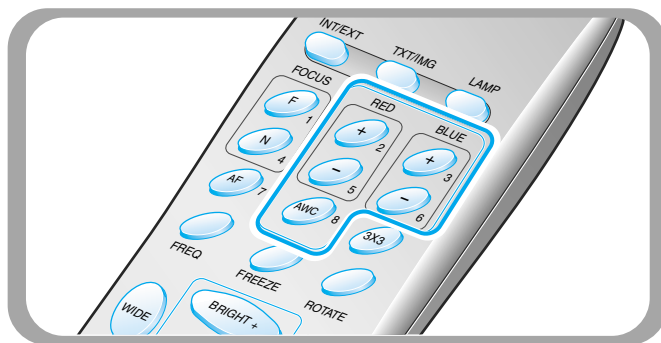
Ajuste de la imagen

Ajuste del color de la imagen

- ▼ Para ajustar el color automáticamente pulse el botón **AWC**.
- ▼ Si desea un ajuste preciso del nivel, pulse el botón **BLUE + / -** o **RED + / -** en el mando a distancia para aumentar o disminuir el factor de color azul o rojo manualmente.



Aparecerá el nivel de color.

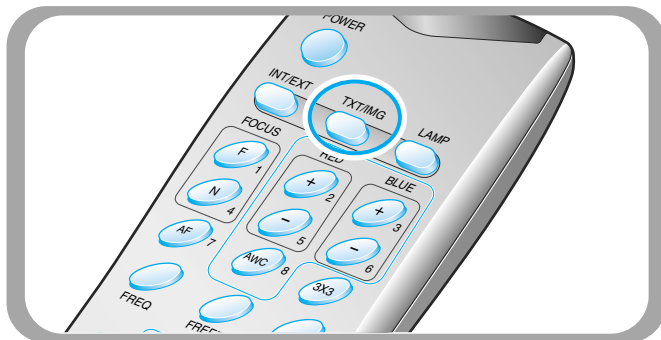


Consejo:

Para obtener el mejor resultado, coloque el objetivo de la cámara frente al papel blanco y pulse el botón **AWC**

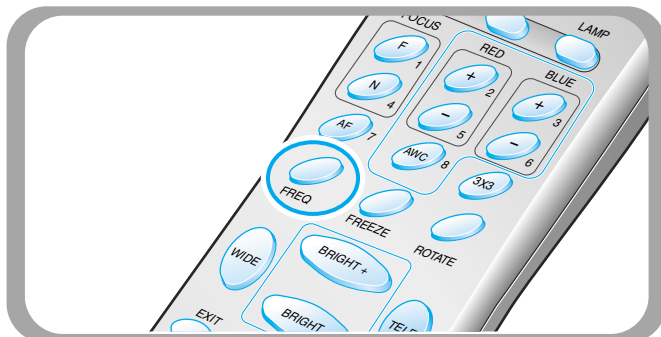
Control de nitidez de la imagen

- ▶ Pulse el botón **TXT/IMG** del mando a distancia para controlar la nitidez de la imagen de salida.
 - MODO TEXTO:** para material con predominancia de palabras.
 - MODO IMAGEN:** para material con predominancia de imagen.



Ajuste de la frecuencia del presentador

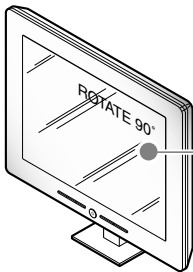
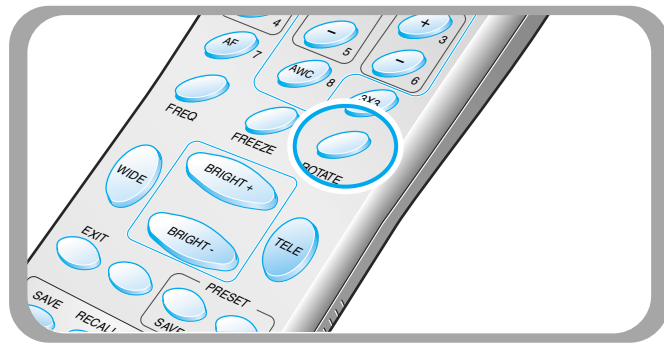
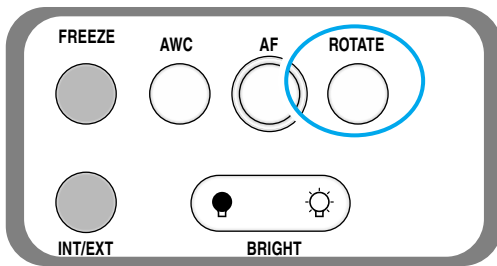
- ▼ Pulse el botón **FREQ** para seleccionar la frecuencia de la imagen de salida del presentador.
 - **60Hz:** selecciónelo cuando el monitor o proyector admita un máximo de 60 Hz.
 - **75Hz:** selecciónelo cuando el monitor o proyector admita un máximo de 75 Hz o más.



Ajuste de la imagen

Control de rotación de la imagen(Sólo para UF-80DX)

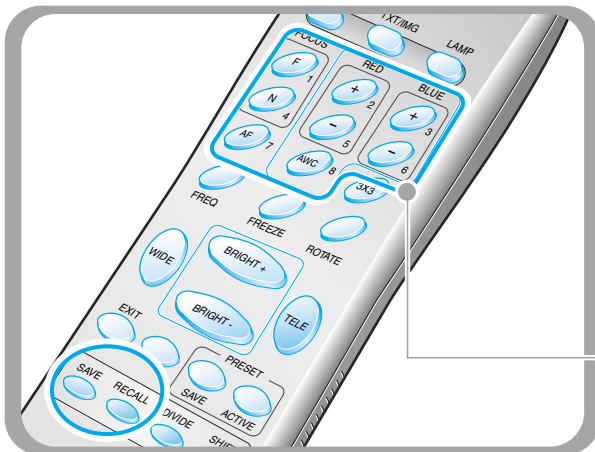
- ▼ Para girar la imagen, pulse el botón **ROTATE**.
Para girar la imagen 90°, 180°, 270°, 0°, pulse el botón ROTATE.



Aparecerá el estado de giro de la imagen.

Guardar la imagen en la memoria(Sólo para UF-80DX)

- Puede guardar la imagen hasta 8 cuadros en la memoria del presentador digital. A continuación, podrá recuperarla.



- ◀ Para guardar la imagen en la memoria, pulse el botón **SAVE** y especifique la ubicación en la memoria en menos de 4 segundos utilizando las teclas de número del 1 al 8.
- ◀ Si desea recuperar la imagen guardada de la memoria, pulse el botón **RECALL** y pulse el número de ubicación de la memoria en menos de 4 segundos. Si mantiene pulsado el botón **RECALL**, aparecerán una a una todas las imágenes guardadas en la memoria.
- ◀ Si desea salir del modo de recuperación, pulse el botón **Exit**.

Los números de ubicación de la memoria están impresos en el lado derecho de estos botones. Por ejemplo, si desea guardar la imagen en la ubicación de memoria 7, pulse **SAVE** y después **AF** con el número **7** en el lado derecho.

NOTA

- Si apaga la unidad, se perderán todas las imágenes guardadas.
- La imagen no se guarda en el estado Rotate o Freeze.
- La imagen de zoom digital no se guardará, por lo tanto, cuando pulse el botón SAVE en el modo de zoom Digital, el presentador digital vuelve automáticamente al estado máximo de zoom óptico.

English

French

German

Ajuste de la imagen

Italian

Spanish

日本語

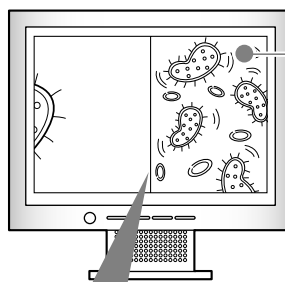
Ajuste de la imagen

División en 2 de la pantalla y cambio de imagen(Sólo para UF-80DX)

- Puede ver la imagen de un objeto proyectado y la imagen guardada en la memoria simultáneamente en una pantalla.

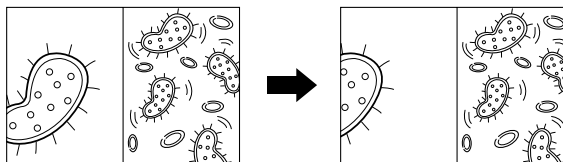


- ◀ Pulse el botón **DIVIDE** y el número de ubicación de la memoria en menos de 4 segundos para recuperar la imagen que desee ver.
- ◀ Para cancelar este modo y volver al modo normal, pulse el botón **EXIT**.
- ◀ El zoom digital no está disponible en el modo **DIVIDE**, por lo que cuando seleccione este modo en el modo de zoom digital, el presentador digital devolverá automáticamente la imagen derecha en el estado máximo del zoom óptico.



Puede ver la imagen de un objeto actualmente proyectado en el lado derecho.

La imagen recuperada de la memoria aparece en el lado izquierdo. Pulse el botón **SHIFT** para cambiar la imagen de derecha a izquierda. Cada vez que pulse el botón, se moverá un tercio de la imagen de derecha a izquierda.

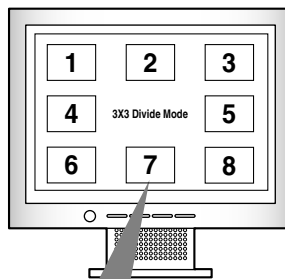


Multipantalla 3 x 3(Sólo para UF-80DX)

- Puede ver todas las imágenes guardadas en la memoria simultáneamente en una pantalla y elegir que aparezca una.

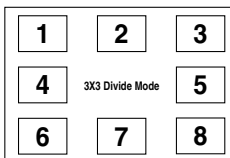


- ◀ Pulse el botón **3x3** durante 2 segundos o más para que todas las imágenes guardadas en la memoria aparezcan en la pantalla.
- ◀ Para cancelar este modo y volver al modo normal, pulse el botón **EXIT**.



Cuando desee ver una de ellas, pulse el botón de número para recuperarla.

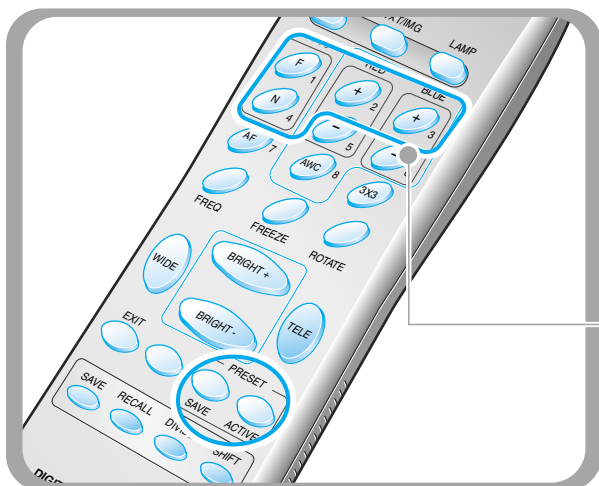
Por ejemplo, si desea ver la imagen en la ubicación de memoria 3, pulse el botón **BLUE +** y la imagen aparecerá en la pantalla.



Ajuste de la imagen

Guardar la configuración personalizada del usuario

- Tras ajustar el valor de la función, puede guardar el valor para el siguiente uso. Puede guardar hasta 4 configuraciones personalizadas del usuario. (Puede guardar la configuración con los botones de estado Zoom, Focus, Iris, Lamp y de nivel Color).



- ◀ Para guardar el valor actual, pulse el botón **SAVE** y especifique la ubicación en la memoria en menos de 4 segundos utilizando las teclas de número del 1 al 4.
- ◀ Para recuperar la configuración personalizada, pulse el botón **ACTIVE** y el número de ubicación de memoria en menos de 4 segundos.

Los números de ubicación de la memoria están impresos en el lado derecho de estos botones. Por ejemplo, si desea guardar la función en la ubicación de memoria 4, pulse **SAVE** y después el botón **FOCUS N** con el número 4 en el lado derecho.

NOTA

No puede guardar la configuración en las funciones *FREEZE*, *RECALL*, *DIVIDE*, *SHIFT* y *ROTATE*.

English

French

German

Ajuste de la imagen

Italian

Spanish

日本語

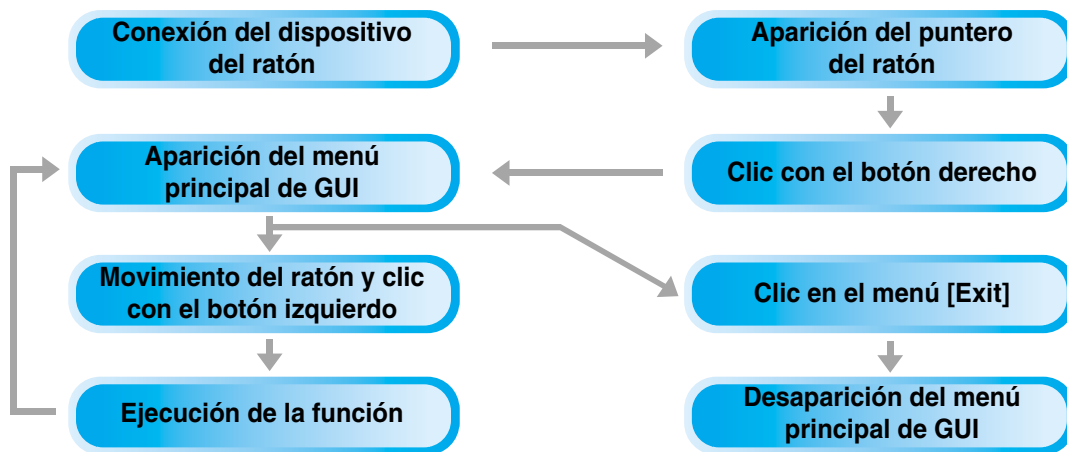
Ajuste de la imagen con GUI

- Samsung Digital Presenter admite el sistema de menús de GUI para controlar varias funciones del presentador con el ratón.

Para utilizar el menú de GUI, en primer lugar el dispositivo del ratón (tipo PS/2) debe estar conectado al terminal de control del ratón. Si se conecta bien, el puntero del ratón aparecerá en la pantalla.

A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón: el menú principal de GUI aparecerá en la pantalla y el sistema del menú de GUI se activará.

Cuando hace clic en el menú [Exit], el menú principal de GUI desaparecerá y sólo permanecerá el puntero del ratón.

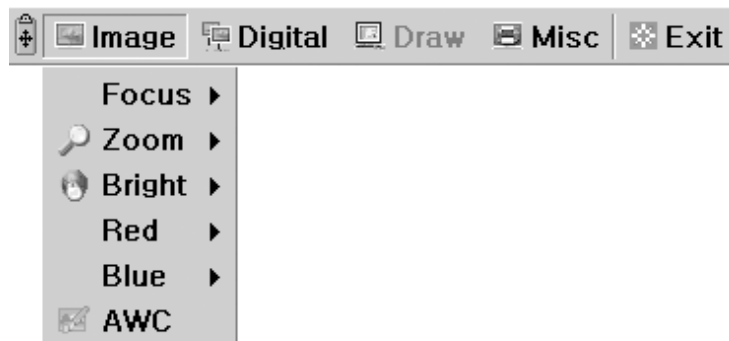


Menú y funciones

1

Sección Imagen

El menú Image presenta varias funciones de ajuste de la imagen de la pantalla.



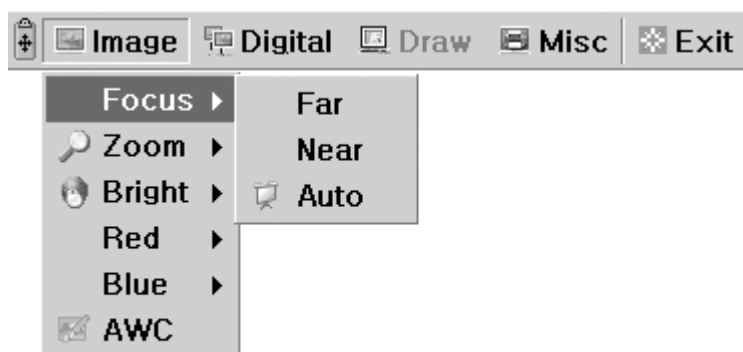
Ajuste de la imagen con GUI

■ Enfoque

Permite enfocar un objeto a distancia corta o lejana o automáticamente.

Si mantiene pulsado el menú [Far]/[Near] con el botón izquierdo del ratón, el enfoque se activará.

Haga clic en el menú [Auto] para activar la función de autoenfoco.



■ Zoom

Permite cambiar el tamaño de la imagen.

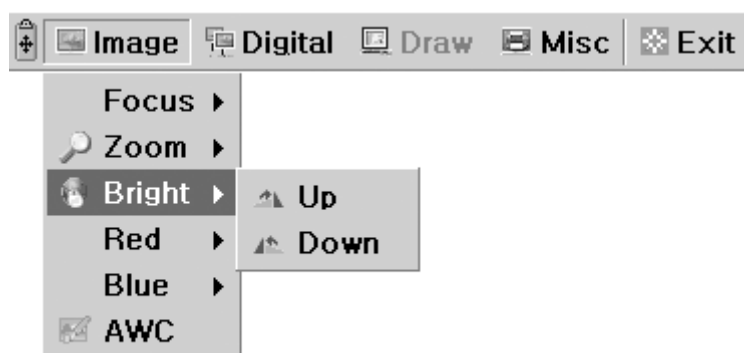
Si mantiene pulsado el menú [Tele]/[Wide] con el botón izquierdo del ratón, el zoom se activará.



■ Brillo

Permite cambiar el IRIS para aumentar o disminuir el brillo.

Si mantiene pulsado el menú [Up]/[Down] con el botón izquierdo del ratón, el iris del objetivo se activará.

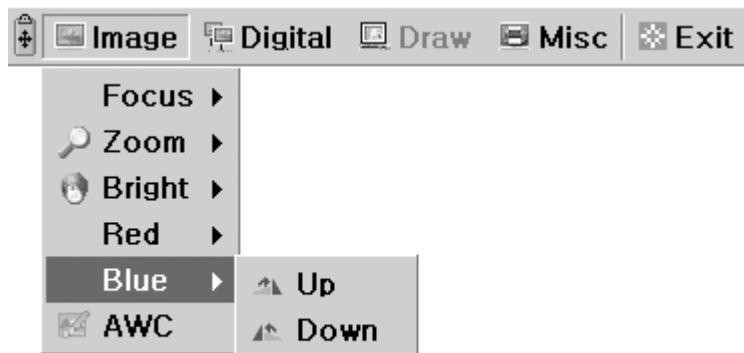
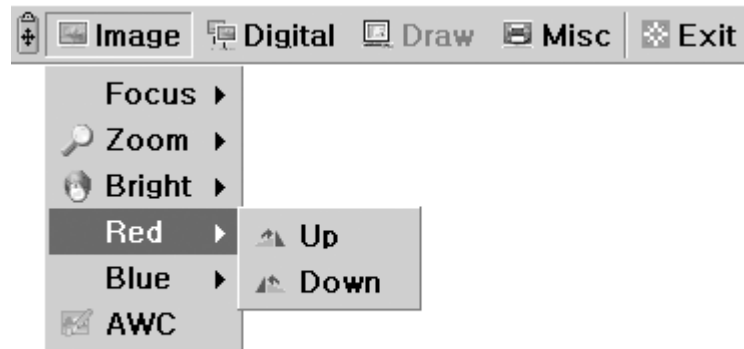


Ajuste de la imagen con GUI

■ Rojo / Azul

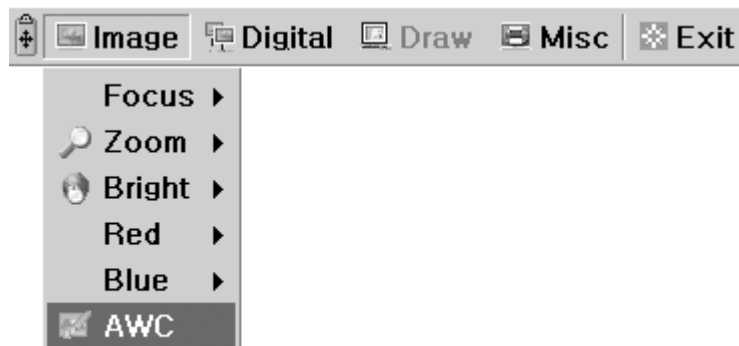
Permite ajustar el color de la imagen con el control de ganancia de rojo o azul.

Si mantiene pulsado el menú [Up]/[Down] con el botón izquierdo del ratón, el control de ganancia de rojo o azul se activará.



■ AWC

Permite ajustar el color de la imagen automáticamente con el control automático de equilibrio de blancos. Si hace clic en el menú [AWC] con el botón izquierdo del ratón, se ejecutará una vez la función AWC.

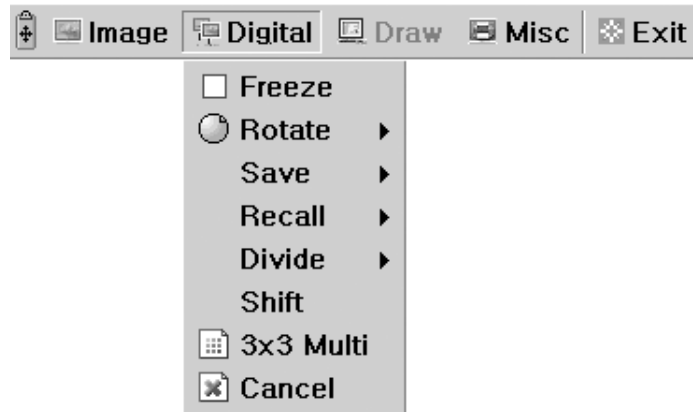


Ajuste de la imagen con GUI

2

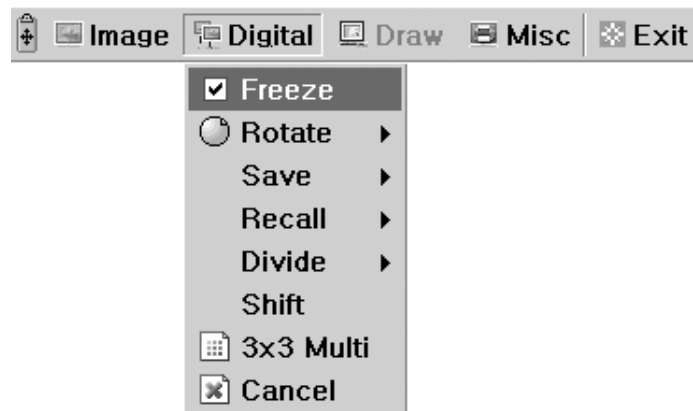
Sección Digital

El menú Digital presenta varias funciones de procesamiento de la imagen digital.



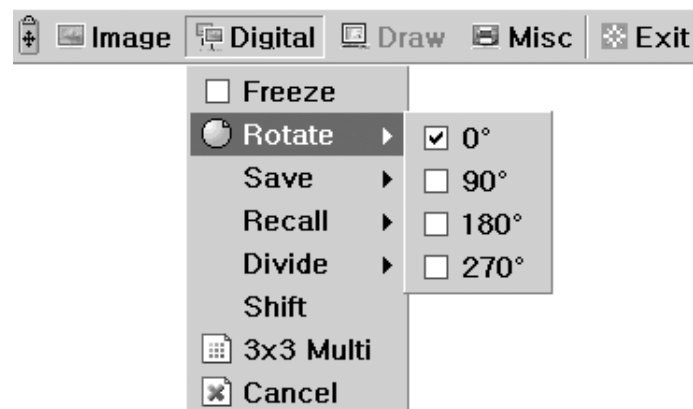
■ Congelar

Mantiene la imagen actual en la pantalla. Haga clic en el menú [Freeze] con el botón izquierdo del ratón para que se active el modo de congelación y para que se marque la casilla del menú [Freeze]. Para liberar el modo de congelación, haga clic en el menú [freeze] de nuevo o en el menú [Cancel] con el botón izquierdo del ratón (el menú [Freeze] volverá al estado desactivado).



■ Girar(Sólo para UF-80DX)

Úselo para girar la imagen 0° (desactivado), 90°, 180°, 270°. Haga clic en el menú [0°/90°/180°/270°] con el botón izquierdo del ratón para que la imagen gire como desee el usuario y para que el menú se active siguiendo el estado actual de la imagen.



English

French

German

Ajuste de la imagen con GUI

Italian

Spanish

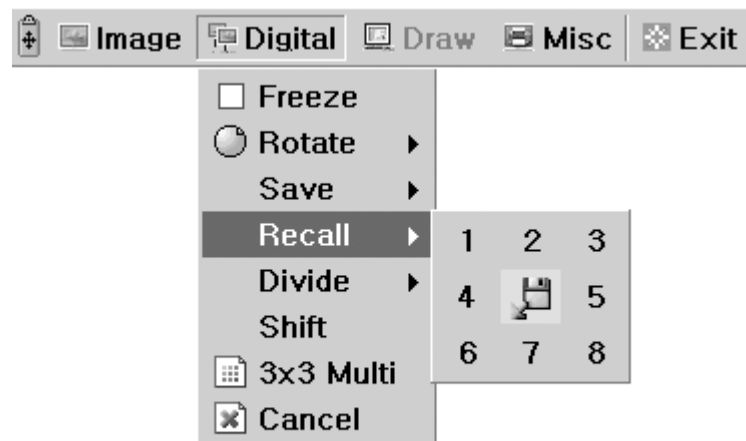
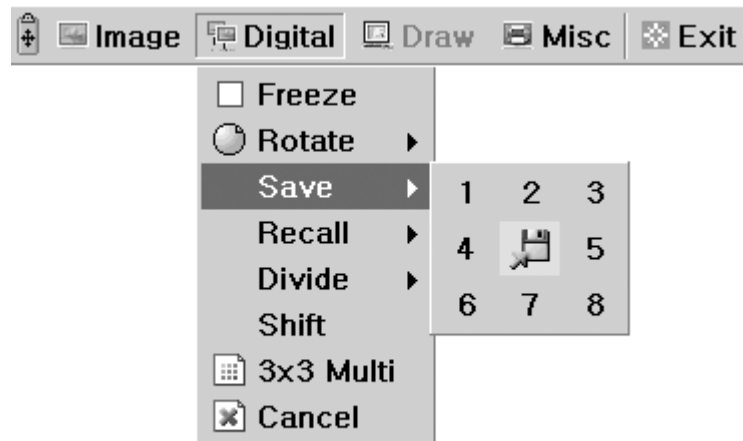
日本語

Ajuste de la imagen con GUI

■ Guardar / Recuperar (Sólo para UF-80DX)

Permite guardar la imagen proyectada en la memoria del presentador digital o recuperar la imagen de la memoria.

Para guardar o recuperar la imagen con el número apropiado, haga clic en el menú [numbers] con el botón izquierdo del ratón y la imagen se guardará en la memoria o se recuperará de ésta.

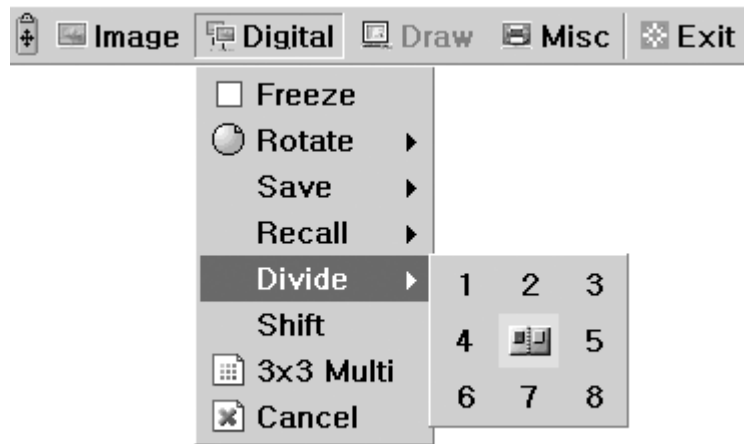


Ajuste de la imagen con GUI

■ Dividir(Sólo para UF-80DX)

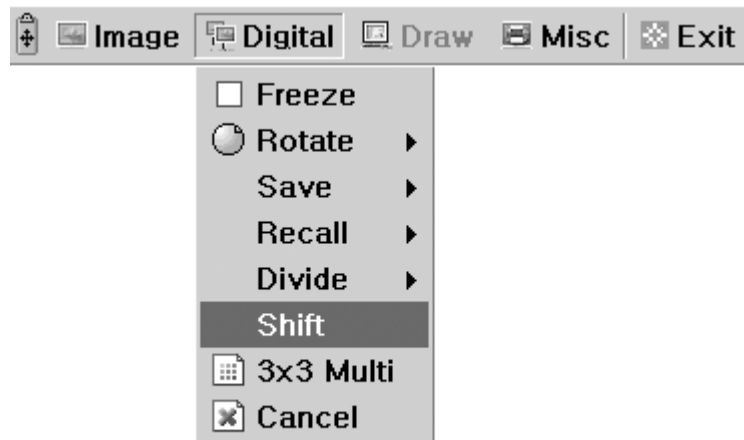
Divide la pantalla para mostrar la imagen actual y la imagen recuperada de la memoria simultáneamente en una pantalla.

Haga clic en el menú [numbers] con el botón izquierdo del ratón para que se divida la pantalla y el número seleccionado de la imagen se recuperará de la memoria.



■ Cambiar(Sólo para UF-80DX)

Cambia la imagen recuperada que aparece en la pantalla dividida para mostrar la parte oculta de la imagen. Haga clic en el menú [Shift] con el botón izquierdo del ratón para que la imagen cambie de derecha a izquierda paso a paso en el modo de división.



English

French

German

Ajuste de la imagen con GUI

Italian

Spanish

日本語

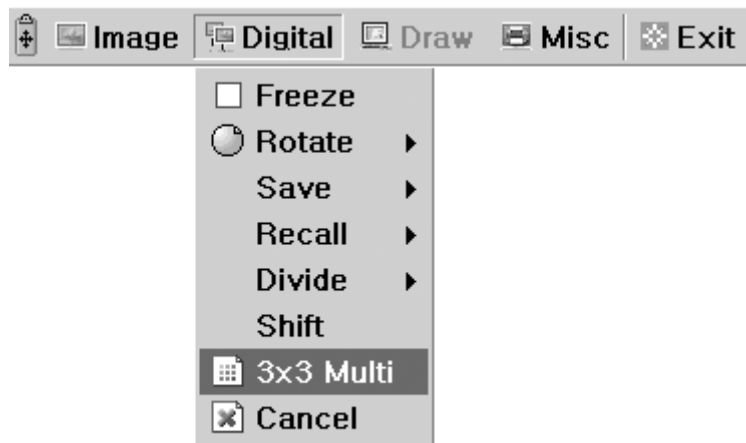
Ajuste de la imagen con GUI

■ 3x3 Multi(Sólo para UF-80DX)

Permite ver todas las imágenes de la memoria (hasta 8 cuadros) en una pantalla.

Haga clic en el menú [3x3 Multi] con el botón izquierdo del ratón: el modo de división 9 se activará y desaparecerá el menú de GUI. Si hace clic en el número de la imagen en la pantalla, la imagen seleccionada se ampliará a toda la pantalla y aparecerá el menú de GUI.

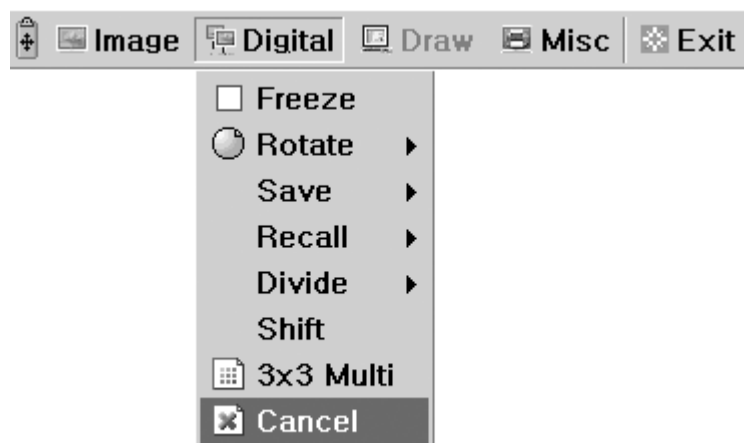
Para liberar el modo 3x3 Multi haga clic en el centro de la imagen.



■ Cancelar(Sólo para UF-80DX)

Permite detener la función de procesamiento y volver al modo normal.

Haga clic en el menú [Cancelar] con el botón izquierdo del ratón para liberar todas las funciones digitales.

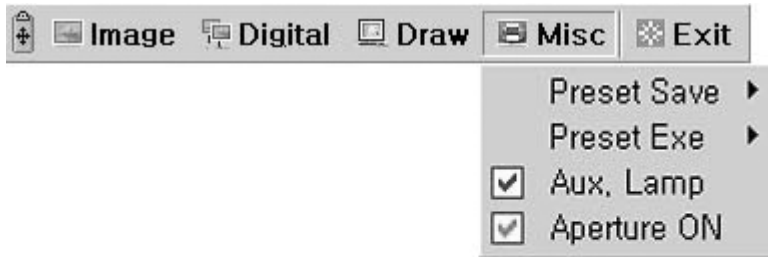


Ajuste de la imagen con GUI

3

Sección Varios

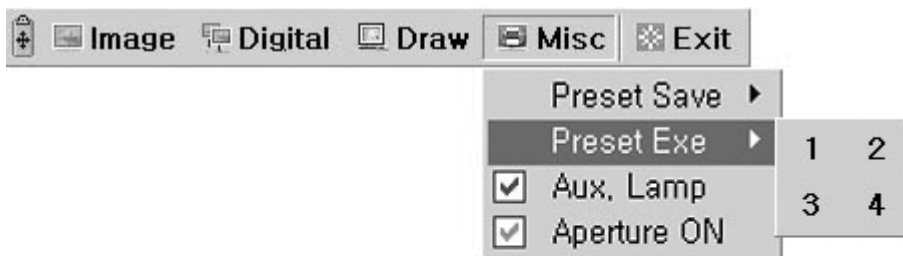
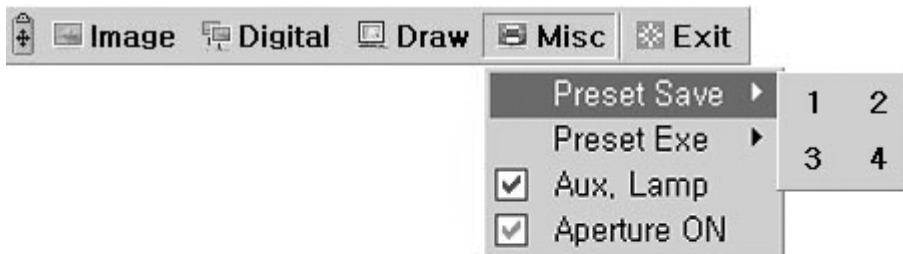
El menú Misc presenta otras funciones del presentador digital.



■ Guardar o Ejecutar preselección

Permite guardar los valores de configuración del usuario personalizado o activar la configuración de usuario predeterminada.

Haga clic en el menú [numbers] con el botón izquierdo del ratón para que el valor de configuración actual se guarde en la memoria flash ROM o cargue del valor de configuración desde flash ROM.



English

French

German

Ajuste de la imagen con GUI

Italian

Spanish

日本語

Ajuste de la imagen con GUI

■ Lámpara

Enciende o apaga la lámpara.

Haga clic en este menú con el botón izquierdo de ratón para activar el modo de lámpara con el valor actual.
Página 37



■ Apertura

Controla la nitidez de la imagen de salida (predeterminada: activado). Haga clic en el menú [Aperture] con el botón izquierdo del ratón para activar o desactivar el modo de apertura. (MODO IMAGEN / MODO TEXTO)



Ajuste de la imagen con GUI

4

Sección Salir

Desaparece el menú principal de GUI y sólo se ve el puntero del ratón



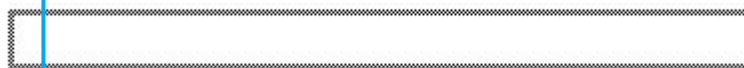
■ Consejos: Función de arrastrar y soltar

El menú principal de GUI puede adoptar cualquier posición de la pantalla utilizando Arrastrar y soltar. En primer lugar, haga clic en el punto en movimiento del menú principal y después arrastre y suelte en cualquier posición de la pantalla que desee.

1. Haga clic en la imagen del punto en movimiento



2. Arrastre el menú principal de GUI



3. Suelte el menú de GUI



English

French

German

Ajuste de la imagen con GUI

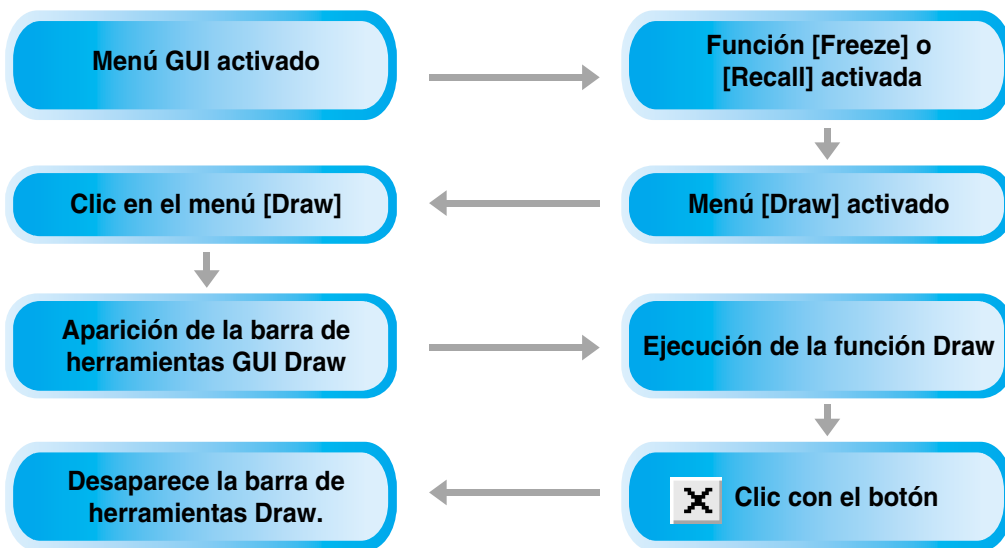
Italian

Spanish

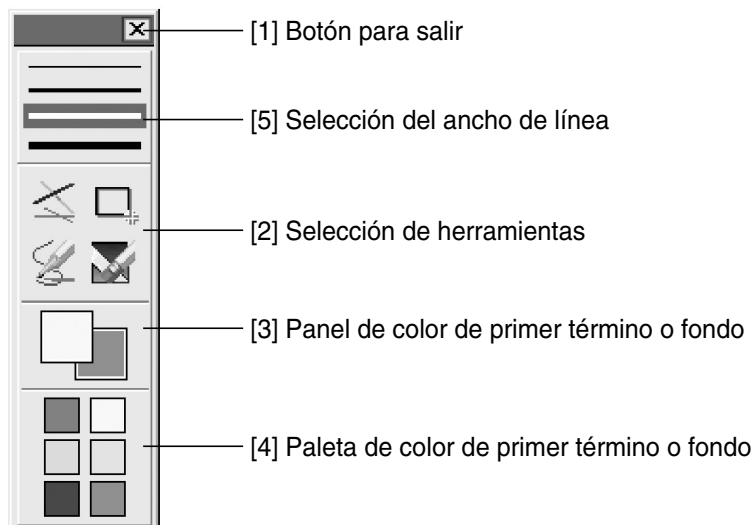
日本語

Cambiar la imagen con Draw

- Samsung Digital Presenter admite el sistema GUI Drawing para dibujar líneas rectas, líneas a mano alzada y rectángulos en la pantalla con el ratón.
Para utilizar el sistema GUI Drawing, primero debe activar el sistema de menú de GUI y la función [Freeze] o [Recall].
A continuación se activará el menú Draw. (Consulte la página 28)
Cuando haga clic en el menú [Draw], aparecerá la barra de herramientas GUI Draw en la pantalla y desaparecerá el menú principal de GUI.




NOTA Para utilizar el sistema GUI Drawing, primero debe activar el sistema de menú de GUI y la función [Freeze] o [Recall]. Si desea salir del modo GUI Drawing, haga clic en el botón de menú [Exit] o pulse el botón EXIT con el mando a distancia, o bien pulse el botón FREEZE en la tecla del panel / botón FREEZE con el mando a distancia al activar el modo Drawing desde la función FREEZE.



Cambiar la imagen con Draw

Cambiar la imagen con Draw

1 Botón para salir

Use el botón () para salir del sistema GUI Drawing al modo normal o para borrar todas las imágenes del usuario en la pantalla completa.

2 Selección de herramientas

Use la selección del ancho de línea para configurar el ancho de línea entre 1 y 4 píxeles.



■ Dibujar una línea individual

Para dibujar una línea individual, haga clic en el icono correspondiente y

- 1) Coloque el cursor en la pantalla donde desea que empiece la línea.
- 2) Mantenga pulsado el botón izquierdo o derecho del ratón.
- 3) Arrastre el ratón.
- 4) Para finalizar la línea, suelte el botón del ratón. UF-80 crea la línea.

■ Dibujar un rectángulo

Para crear un rectángulo, haga clic en su icono y

- 1) Coloque el cursor en una esquina de la zona que desee seleccionar.
- 2) Haga clic y arrastre con el ratón hasta que la selección adopte el tamaño deseado.
- 3) Suelte el botón del ratón.

■ Dibujar una línea a mano alzada

Para dibujar una línea a mano alzada, haga clic en el icono correspondiente y

- 1) Coloque el cursor en la imagen donde desea que empiece la línea.
- 2) Mantenga pulsado el botón izquierdo o derecho del ratón.
- 3) Arrastre el cursor en la ruta que desea que siga la línea.
- 4) Suelte el botón del ratón.

■ Herramienta de borrador

- 1) Haga clic en el icono de la herramienta de borrador y el cursor cambiará al rectángulo de borrar.
- 2) Mueva el cursor sobre la línea y haga clic en ella para eliminarla.

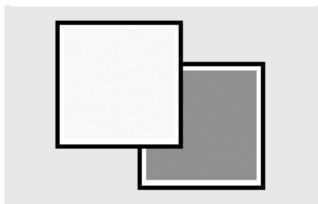
Cambiar la imagen con Draw

3

Panel de color de primer término o fondo

Existen dos colores activos en el sistema GUI Drawing: el de primer término (clic con el botón izquierdo del ratón) y el de fondo (clic con el botón derecho del ratón).

Puede cambiar los colores del pincel seleccionando nuevos colores sólidos de primer término y de fondo utilizando la paleta de colores.



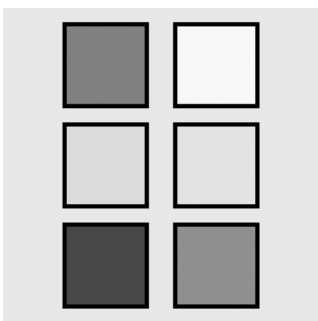
4

Paleta de color de primer término o fondo

Use la paleta de color para seleccionar los colores que desee para la línea.

Mueva el cursor sobre el panel de colores disponible. Haga clic con el botón izquierdo para seleccionar un color de primer término y con el derecho para seleccionar un color de fondo. Los dos cuadros sobre el panel de color muestran los colores respectivos.

Puede seleccionar entre seis colores: rojo, amarillo, verde, cián, azul y magenta.



5

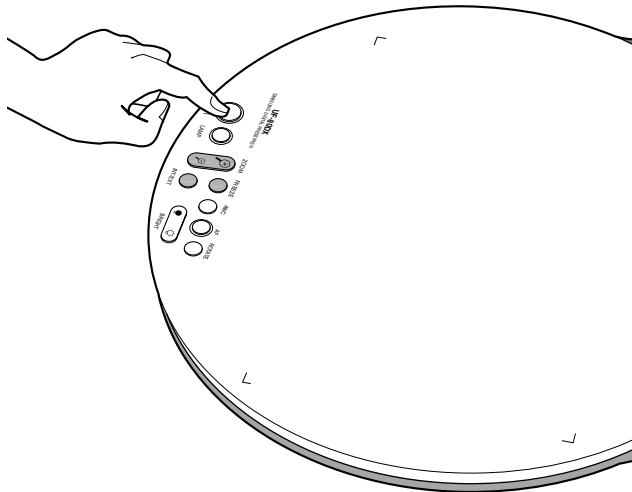
Selección del ancho de línea

Use la selección del ancho de línea para configurar el ancho de línea entre 1 y 4 píxeles.

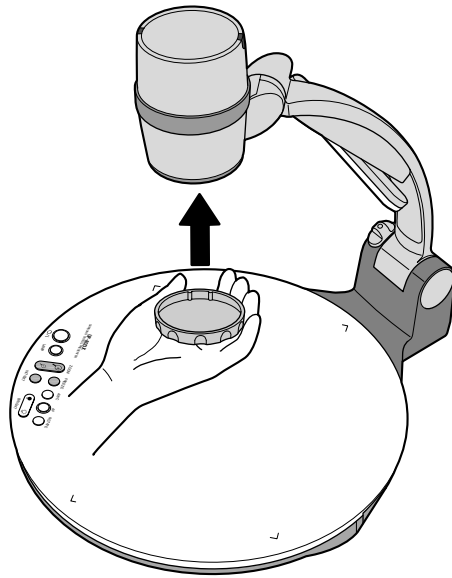


Almacenamiento

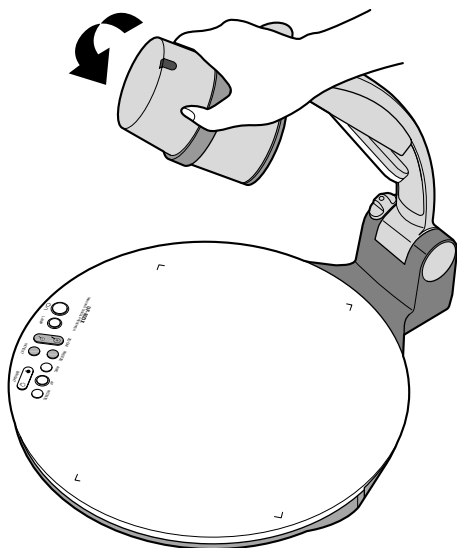
1 Apague la unidad y desenchufe el cable de alimentación



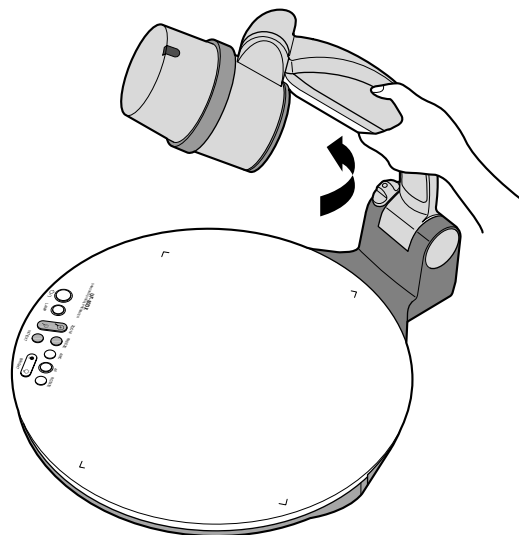
2 Acople la tapa del objetivo.



3 Pliegue la parte superior



4 Gire la lámpara a la posición original.



English

French

German

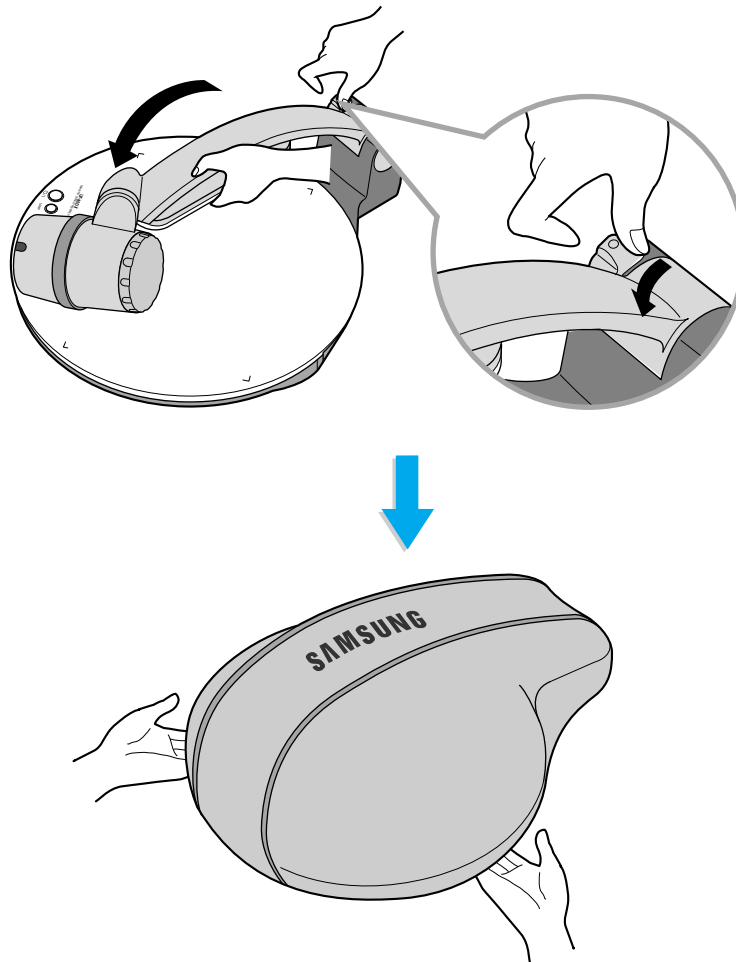
Almacenamiento

Italian

Spanish

日本語

- 5 Mientras empuja el botón de bloqueo principal hacia la parte frontal del presentador, pliegue el eje del brazo completamente



Si no va a utilizarlo durante mucho tiempo, protéjalo con la funda suministrada

Solución de problemas

? No aparecen imágenes

- ! - Compruebe si la selección de entrada del dispositivo de salida es apropiado.
- Compruebe si el control del iris es adecuado.
- Compruebe si el cable VGA está conectado al terminal de salida VGA correctamente.
- Compruebe si la tapa del objetivo está quitada.

? No hay comunicación entre el ordenador y el USB.

- ! - Asegúrese de que el sistema operativo sea Windows 98 o posterior. No funciona con Windows 95.
- Para obtener información detallada, consulte el manual del programa suministrado con el producto.

? El mando a distancia no funciona.

- ! - Compruebe la pila del mando a distancia.
- Sustitúyala por una nueva.

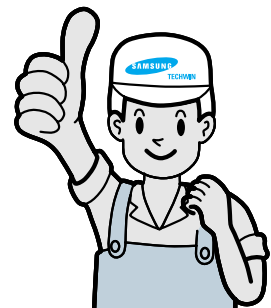
? La imagen está desenfocada.

- ! - Compruebe si el objetivo del adaptador está acoplado correctamente para tal fin. (Consulte la página 21).
- Compruebe si la distancia desde el objeto es demasiado corta.

? Cuando utilizo la GUI, el ratón no se ve o no funciona con normalidad.

- ! - Compruebe el estado de contacto del puerto del ratón y asegúrese de que el ratón sea de Samsung Techwin. (Si no es de Samsung Techwin, quizá no funcione).

Si surgen problemas, póngase en contacto con el proveedor más cercano.



English

French

German

Solución de problemas

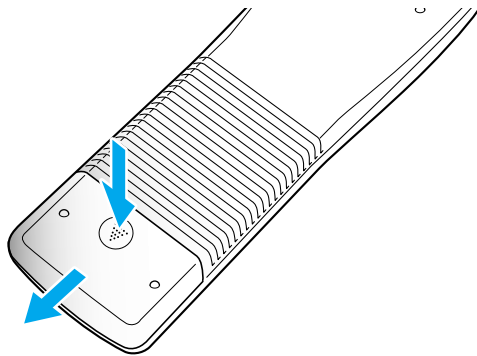
Italian

Spanish

日本語

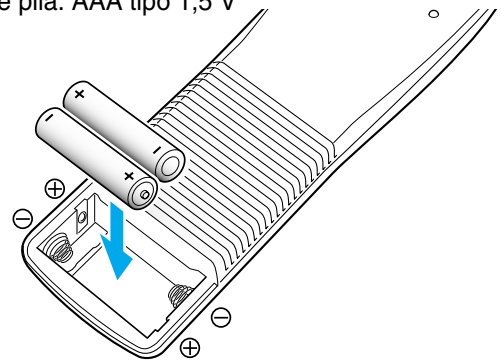
Sustitución de la pila

1 Abra la tapa el compartimento de pila en la parte posterior del mando a distancia.

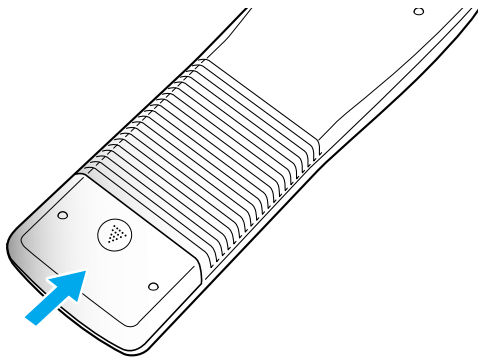


2 Inserte las pilas nuevas.

• Tipo de pila: AAA tipo 1,5 V



3 Cierre la tapa



Especificaciones

※ **Nota:** las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso.

Especificaciones		Descripción
Sistema óptico	Objetivo	F= 1,5 (Gran angular)~2,1(Teleobjetivo) f= 4,8-67,2, zoom potente 14x
	Zona de disparo	Máx: 298 x 221mm; Mín: 21,7 x 16,4 mm
	Zoom	Motorizado (14X), Digital (3X)
	Enfoque	Motorizado (autoenfoco / manual)
	Iris	Auto (con nivel de ajuste preciso)
Iluminación del sistema	Superior	Acoplado al brazo de la unidad principal
	Inferior	Caja luminosa (opcional)
Video	Dispositivo de captación / píxel efectivo CCD PS	1/3" 850,000 píxeles / 1034 (H) x 779 (V)
	Velocidad de cuadros	20 cuadros por segundo
	Sistema de sincronización	Sincronización interna
	Salida VGA	Color 1024 x 768 (XGA) RGB
	Equilibrio de blancos	Manual / automático (tipo táctil)
	Congelar	Integrado
	Terminales de entrada	VGA:1
	Terminales de salida	VGA:1, USB:1, RS-232C:1, DVI:1
	Mando a distancia	Suministrado
	GUI (Interfaz gráfica de usuario)	Suministrado
	Selección de entrada	2 canales (Interno: 1, Externo: 1)
	Visualización en pantalla	Disponible
	Congelación de imagen	Disponible
	Guardar imagen	Disponible (8 cuadros)(Sólo para UF-80DX)
	Recuperación de imagen	Disponible (8 cuadros)(Sólo para UF-80DX)
	División de imagen	Disponible (Sólo para UF-80DX)
	Rotación de la imagen	Disponible (Sólo para UF-80DX)
	Transferencia de imágenes al ordenador	Disponible (USB: QUAR, HALF, FULL, SCREEN FULL)
Función Preset	Hasta 4 configuraciones de usuario	
Conexión de ordenador	USB	Integrado
	RS-232C	Conector de control
	Software de aplicación	Viewer (para Windows 98, 98SE, ME, 2000 Professional, XP), TWAIN Driver (para Windows), AVI capture para Windows
General	Temperatura de funcionamiento / humedad	+5°C ~ +35°C, 30% ~ 90%
	Alimentación	CC 12 V (ENTRADA de adaptador: CA 100~240 V, (50/60 Hz) SALIDA: 12 V, 3,5 A)
	Dimensiones	En uso: 404 (An) x 488 (Al) x 504 (Pr) Almacenamiento: 404 (An) x 206 (Al) x 504 (Pr)
	Peso	5kg
	Accesorios	Mando a distancia, cables, etc

English

French

German

Especificaciones

Italian

Spanish

日本語

UF-80



AMSUNG TECHWIN

Nota

Nota

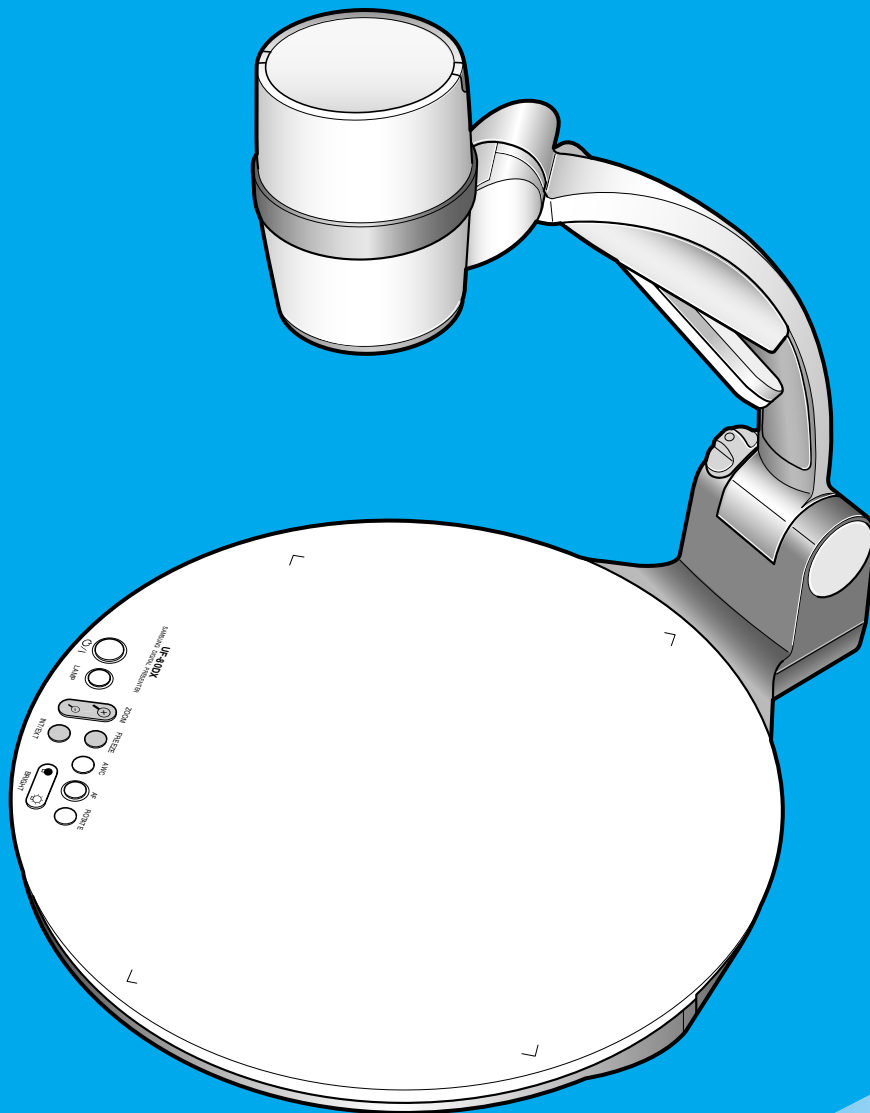
SAMSUNG

日本語

English

French

German



Italian

Spanish

日本語

デジタルプレゼンター 取扱説明書 UF-80DX/ST

プレゼンターを使用する前に、本取扱説明書を注意深く読んで、
将来のために大切に保存してください。

特 徴

- 本装置をお買い上げ頂きありがとうございました。
本装置は高解像度のビデオプレゼンターで、簡単な操作でPCモニターあるいはプロジェクターに各種の資料を表示することができます。

14倍ズームレンズ & 3倍デジタルズーム

14倍高精度ズームレンズにより、フィルムから大よそA4サイズまでの資料を撮像できます。

85万画素CCDの採用

1/3型プログレッシブ走査タイプのCCDの採用により高解像度、忠実な色再現を実現しました。

USB 2.0/1.1及びRS-232C制御

USB接続により、PCに画像を転送し、画像を蓄積したり、見ること及び本体の制御ができます。制御はRS-232Cポートからも可能です。

DVIポート装備

DVI(Digital Video Interactive)出力ポートによりUF-80はより鮮明な画像を表示します。

標準装備のリモートコントローラー

会議中に便利な遠隔操作ができるリモートコントローラーが本体に標準装備されています。

ライトボックス(オプション)

透明資料、スライド資料を提示する場合には、オプションのライトボックスをご購入ください。

主な機能

English

French

German

主な機能

Italian

Spanish

日本語

各種の画像処理

デジタルプレゼンターのデジタル機能により
各種の有効な画像処理を提供します。

- 明るさ及び赤/青色調整
- 画像回転
- 画像セーブ/呼び出し
- 画像フリーズ
- 画像分割表示

入力信号の選択

コントロールパネルとリモートコントローラーの
INT/EXTボタンによりコンピューター画像と
本体撮像画像を即座に切替え表示できます。

カスタムユーザー設定

再設定によるプレゼンテーションの中断を避けるため、
プレゼンテーション中に4種類のお好み設定を
メモリーし、簡単に呼び出すことができます。

お絵描き (GUI) メニュー

マウスを用いて各種機能の制御と線・図形を
描写できます。

目次

特徴.....	2
主な機能.....	3
安全上のご注意.....	5
デジタルプレゼンターの利用分野.....	6
付属品.....	7
各部の名称と機能.....	8
前面.....	8
主操作パネル.....	10
背面パネル端子.....	11
リモートコントローラー.....	12
使用準備.....	14
外部機器との接続方法.....	15
PCモニター、プロジェクターあるいはDVI付属機器.....	15
デスクトップコンピューター.....	16
コンピューター.....	17
PS/2マウス.....	17
操作・使用法.....	18
外部機器から受信した画像の表示.....	18
デジタルプレゼンターの撮像画像の表示.....	20
画像調整.....	23
GUIによる画像調整.....	28
Image section.....	28
Digital section.....	31
Miscellaneous section.....	35
Exit section.....	37
ドロー機能で画像を変化.....	38
保管.....	41
トラブルシューティング.....	43
バッテリー交換.....	44
仕様.....	45

安全上のご注意

本装置を動作させる前に、「安全上のご注意」と取扱説明書を注意深く読んで将来の参考に大切に保存して下さい。

「安全上のご注意」と装置の「取扱説明書」の全ての警告は必ず守って下さい。

1. 本装置を不安定な台、三脚、取付け台に設置しないでください。不安定な台に設置すると装置が落下あるいは倒れ、人体に重大な傷害を与えたり、装置に重大な損傷を与えます。
2. 本装置を水の近くあるいは熱い環境で使用しないでください。
3. 本装置は、メーカーが指定した電源以外の電源を使用しないでください。もし貴方が電源に疑問があれば、販売店にご相談ください。
4. 本装置を、プラグを容易に抜くことができる壁面コンセントの近くに設置してください。
5. 電源コードを踏みつけたり、粉塵で汚れたコンセントに接続したり、重しで圧迫したりしないでください。不注意な取扱いは、スパークあるいは火災の原因になります。
6. コンセントあるいは、延長コードで、過負荷状態で使用しないでください。これは火災と電気衝撃の原因となります。
7. 本装置を、コードを踏みつける位置に設置しないでください。コードを破損させるとスパークあるいは火災の原因になります。
8. 本装置のクリーニング前に、装置の電源を切り、電源プラグを抜いた後でクリーニングを行ってください。湿った布で拭き、液体クリーナーやエアロゾルクリーナーは使用しないでください。
9. 本装置を加熱から防止する排気口である空気孔を塞がないでください。装置を換気機構のないラックに挿入したり、ベッド、ソファ、柔らかいもの等の上に置き空気孔を塞がないでください。空気孔を塞ぐと過熱して火災を発生したり、装置を壊す原因になります。
10. 空気孔に物体あるいは、液体を入れないでください。入れると危険な高圧部に触り、部品をショートし、火災、電気衝撃の原因となります。
11. 本装置のカバーを開けないでください。内部に顧客が修理できる部品はありません。開けると貴方は、危険な高圧に触れ、重大な傷害を受けます。修理は資格の或る技術員に依頼して下さい。
12. 落雷時あるいは長時間使用しない場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。
13. 本装置及びリモートコントローラーを発熱装置の上あるいは車内のような高温環境に置かないでください。
14. 下記の場合、装置の電源プラグをコンセントから外し、販売店にご連絡ください。
 - 電源コードあるいは、プラグが損傷した場合。
 - 液体が本装置の内部に入った場合。
 - 本装置が雨あるいは水をかぶった場合。
 - 取扱説明書内に記載された調整方法に従っても、正常に動作しない場合。取扱説明書以外の取り扱いをした場合は、故障状態を悪化させ、高額な修理費を必要とすることがあります。
 - 装置を落下させたり、外装ケースを壊した場合。
 - 本装置の動作が極端に悪くなった場合。

FCC Compliance Statement

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications.

Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

English

French

German

安全上の御注意

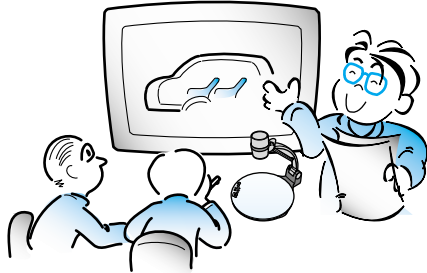
Italian

Spanish

日本語

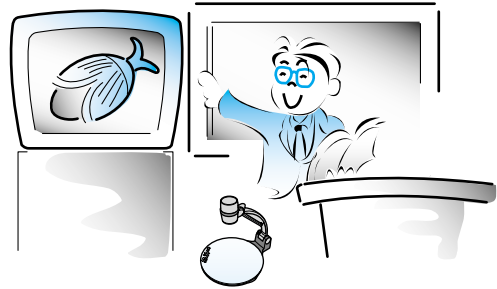
デジタルプレゼンターの利用分野

会議用：



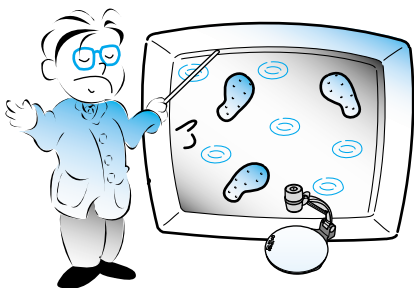
報告書、資料、表、3次元物体等の詳細な情報を明瞭にスクリーンに表示でき、会議中に全ての聴衆が同一の画像に注目でき、会議進行に非常に有効です。

教育用：



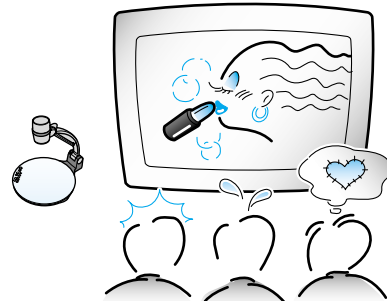
オーディオビジュアル（AV）媒体、教材及び特に学生のアートワークと同様に印刷物及びテキストのためのAV手法として有効です。

医用及び科学用：



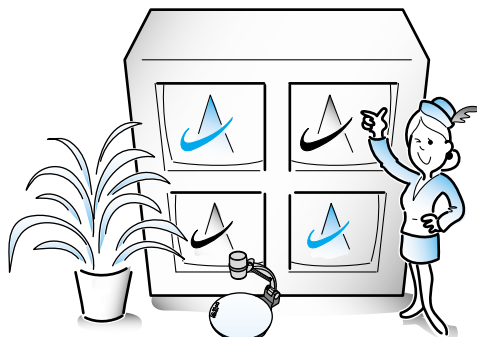
医学会議及び医者会合におけるスライド及びX線像等を含む各種の視覚データを提供します。

広告及びデザイン用：



視覚情報を重視するデザイン分野に有用です。カタログ、スライド及び製品を表示することで作品の理解を容易にできます。

デモンストレーション及び展示用：



大型プロジェクトに画像を表示することで、新製品等のデモンストレーション、展示にダイナミックなイメージ効果を提供できます。

PCインターフェイス機能（USB/RS-232C）

USB接続により、PCに高速に画像表示及び記憶ができ、本装置の制御もできます。この他RS-232Cでも制御できます。

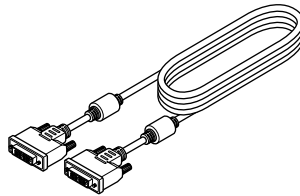
付属品

デジタルプレゼンターの梱包を開梱したとき、下記の付属品が含まれていることを確認してください。

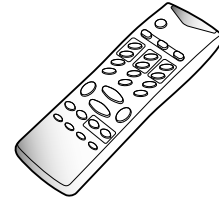
ユーザマニュアル



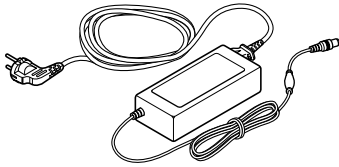
DVIケーブル



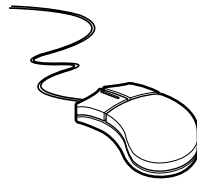
リモートコントローラー



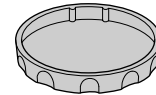
電源ケーブル&アダプター



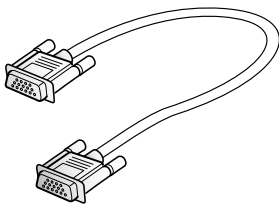
PS/2 マウス



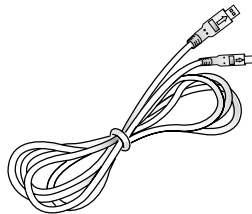
レンズキャップ



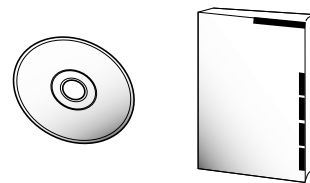
PCモニターケーブル



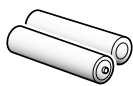
USBケーブル



UF-80プログラム

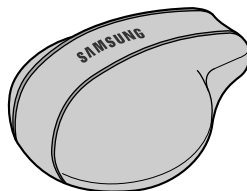


その他

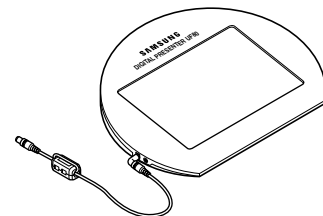


2 Batteries

ダストカバー



ライトボックス



(オプション)

English

French

German

付属品

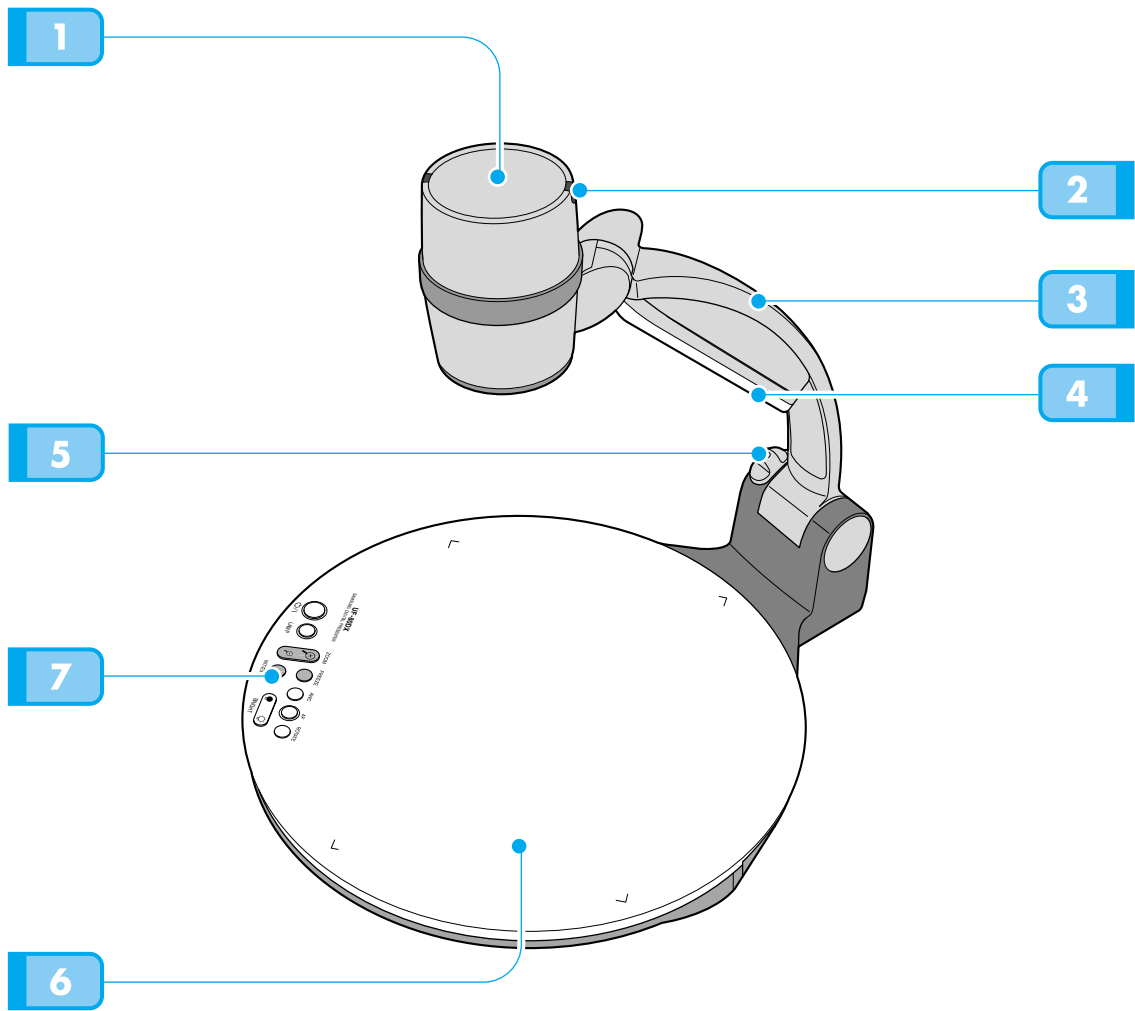
Italian

Spanish

日本語

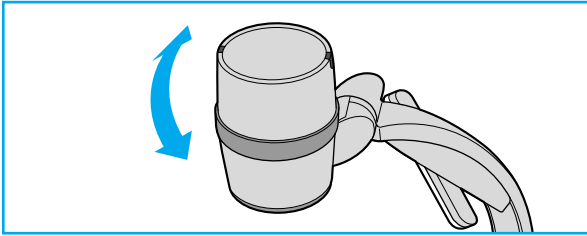
各部の名称と機能

前 面



各部の名称と機能

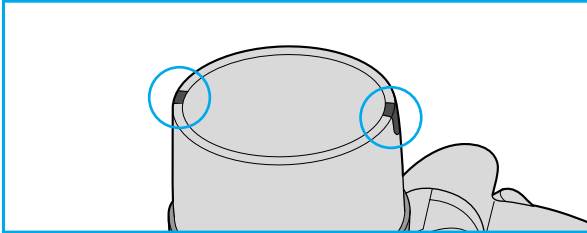
1



レンズ&カメラ

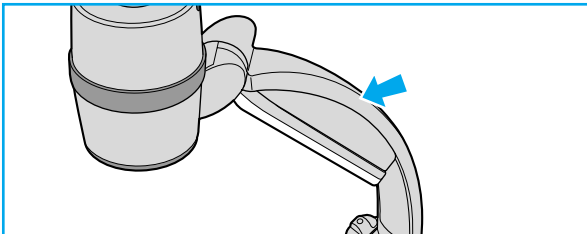
前後に回転可能

2



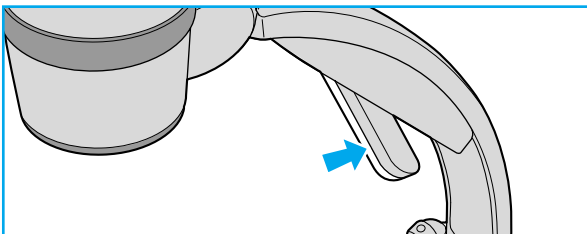
赤外線センサー

3



主軸

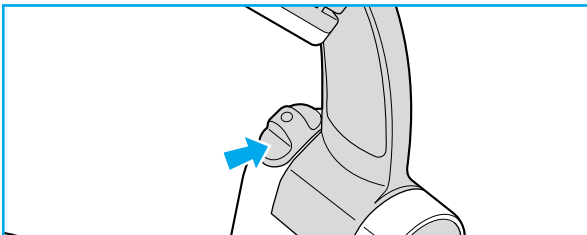
4



ランプユニット

上部ランプ

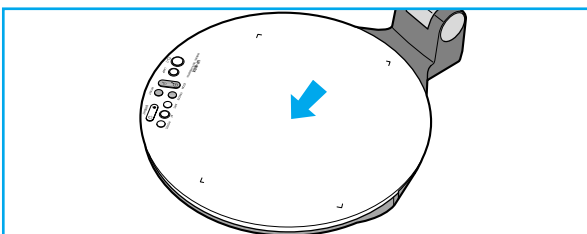
5



主軸固定ボタン

押すと主軸を移動できます

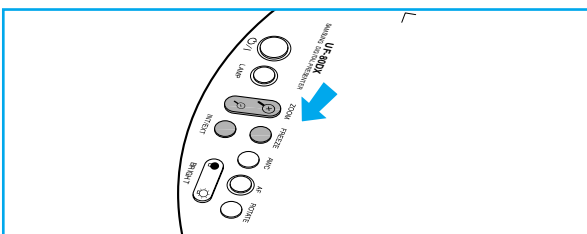
6



資料台

ライトボックスはオプション

7



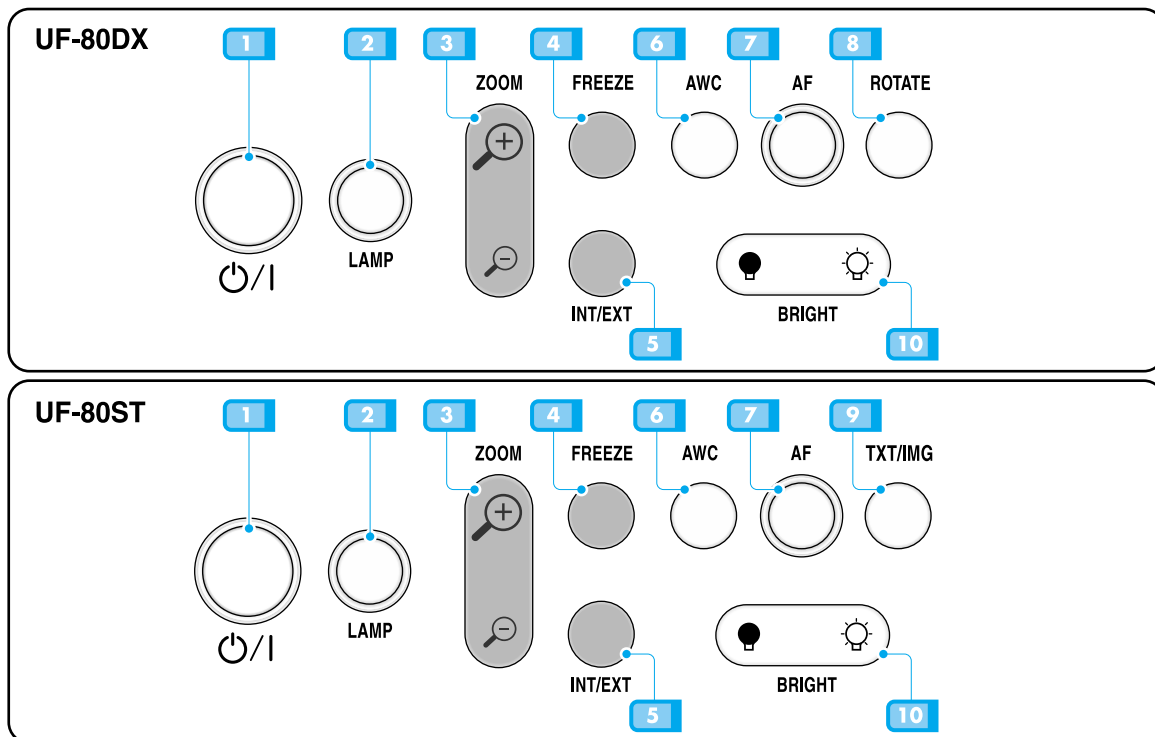
主操作パネル

次頁を参照

各部の名称と機能

主操作パネル

- 主操作パネルの各操作ボタンは、リモートコントローラーにも含まれ、同じ操作ができます。



1 **POWER**
電源のON/OFF。

2 **LAMP**
上部ランプのON/OFF。

3 **ZOOM**
拡大率の制御

4 **FREEZE**
画像のフリーズ

5 **INT / EXT**
内部あるいは外部画像を選択します。
INT：本装置の画像を見ます。
EXT：他機からのVGA出力をPCモニターで見るか、プロジェクターで見ます。

6 **AWC**
ホワイトバランス(カラー)調整

7 **AF**
オートフォーカス制御

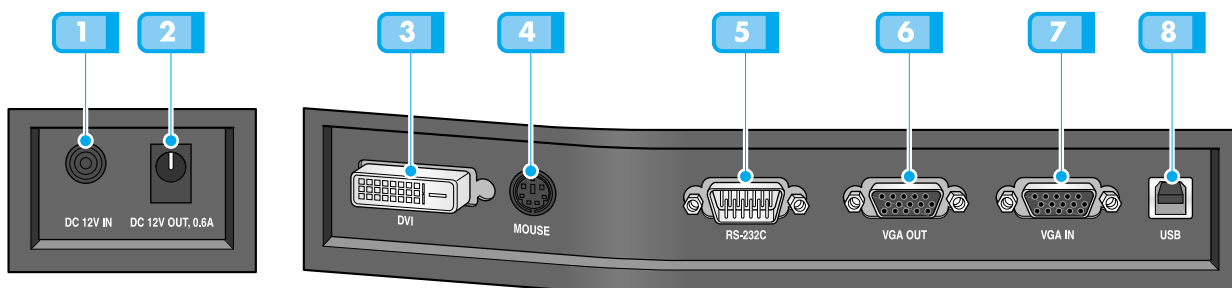
8 **ROTATE (UF-80DXの場合のみ)**
画像回転制 (90° 180° 270° 0°)

9 **TXT/IMG (UF-80STの場合のみ)**
画像の鮮明さを制御します。
TEXTモードあるいはIMAGEモードを選択します。

10 **IRIS**
画像の明るさ制御

各部の名称と機能

背面パネル端子



1 電源入力端子

DC12V電源ケーブルを接続します。

2 ライトボックス電源出力端子

ライトボックスを使用する場合、
ライトボックスの電源ケーブルを接続します。

3 DVI出力

DVIケーブルでLCDモニターあるいはプロジェクターに接続します。

4 MOUSE

PS/2マウスを接続します。(頁17を参照)

5 RS-232C : コンピュータ接続端子

RS-232Cケーブルでコンピュータに接続します

6 VGA video output

PCモニターあるいはプロジェクターのRGB映像入力端子にPCケーブルで接続します。

7 VGA video input

他のVGA出力機器のRGB出力にPCケーブルで接続します。外部入力を選択によりVGA映像出力端子から画像が出力されます。

8 USB : コンピュータ接続端子

USBにより画像をPC転送する場合USBケーブルで接続します。

English

French

German

各部の名称と機能

Italian

Spanish

日本語

各部の名称と機能

リモートコントローラー





English

French

German

各部の名称と機能

Italian

Spanish

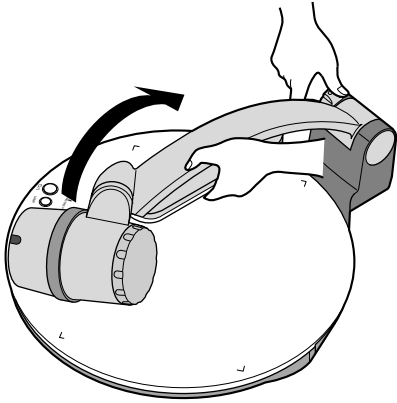
日本語

- 1 POWER**
電源をON/OFFします。
- 2 INT/EXT**
内部映像と外部映像を選択します。
INT：本装置の映像を見る。
EXT：PCモニターあるいはプロジェクターで他のVGA出力を見る。
- 3 TXT/IMG**
画像の鮮明さを制御します。
TEXTモードあるいはIMAGEモードを選択します。
- 4 LAMP**
上部ランプをON/OFFします。
- 5 FOCUS**
F：遠方フォーカス
N：近接フォーカス
- 6 RED/BLUE/AWC**
色の調整
R +/-: 赤色調整
B +/-: 青色調整
AWC: ホワイトバランスを調整します。
- 7 AF**
オートフォーカス自動調整
- 8 FREQ**
XGA75Hzあるは60Hz切換え
- 9 FREEZE**
撮像中の画像のフリーズ
- 10 3X3 MODE**
3×3多画面ONあるいはOFF選択

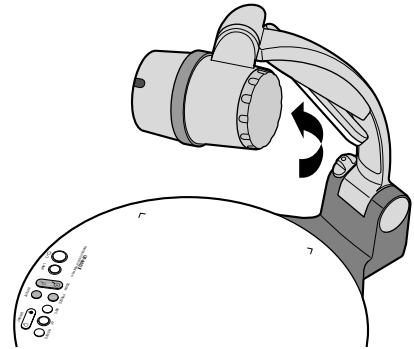
- 11 ROTATE (UF-80DXの場合のみ)**
画像回転：90°, 180°, 270°, 0°.
 - 12 WIDE：画像縮小**
 - 13 TELE：画像拡大**
 - 14 BRIGHT + / BRIGHT -**
• +：明るさ増加
• -：明るさ減少
 - 15 EXIT (UF-80DXの場合のみ)**
現在機能を停止し、通常モードに戻ります。
 - 16 PRESET**
• SAVE：お好み設定値をセーブします。
• ACTIVE：PRESET値を有効にします。
 - 17 SAVE/RECALL (UF-80DXの場合のみ)**
• SAVE：投影画像を本体内蔵メモリーにセーブします。
• RECALL：メモリーから画像を呼び出します
- DIVIDE**
現在撮像中の画像とメモリーから呼び出した映像を同一画面に2分割表示する、あるいはメモリした画像（最大8画像）を同時に一画面に表示します。
- SHIFT**
2分割画面に表示された呼び出した画像を左から右へ移動し、隠れた部分を表示します。

使用準備

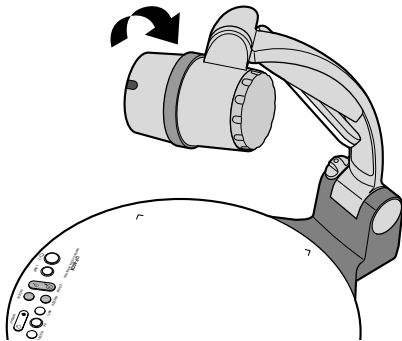
- 1 主軸固定ボタンを押して
主軸支柱を持ち上げる。



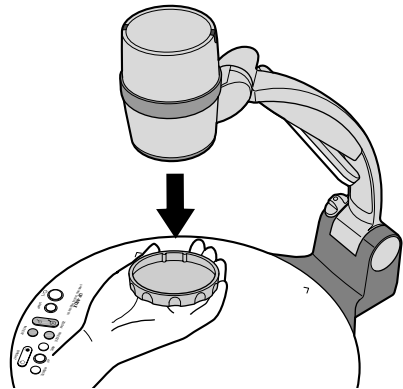
- 2 ランプを適当な位置に上げ、
資料の中央にセットする。



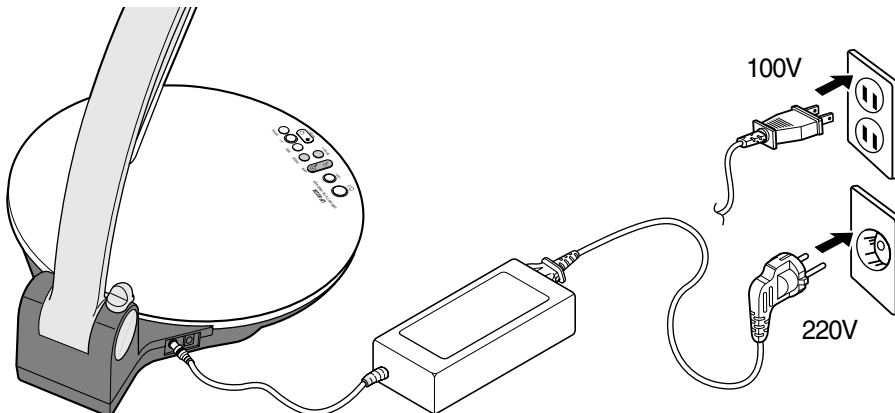
- 3 レンズを下向きにする。



- 4 レンズキャップを取り外す。



- 5 電源ケーブルを本装置に差し込み、
電源を供給する。



外部機器との接続方法

English

French

German

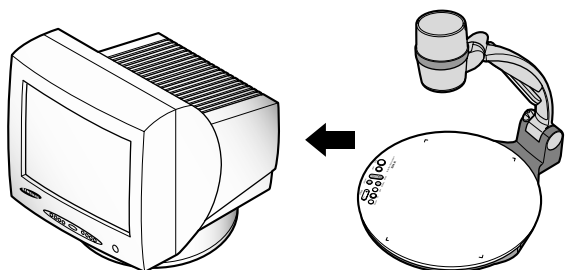
外部機器との接続方法

Italian

Spanish

日本語

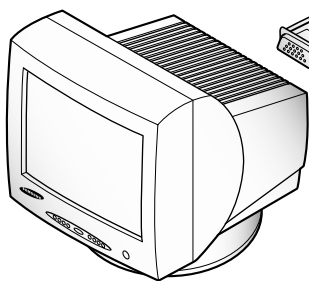
PCモニター、プロジェクターあるいはDVI付属機器



- 本装置に PCモニター、プロジェクターあるいはDVI付属機器（LCDモニターあるいはプロジェクター）をPCモニターケーブルあるいはDVIケーブルで下記に示す方法で接続します。

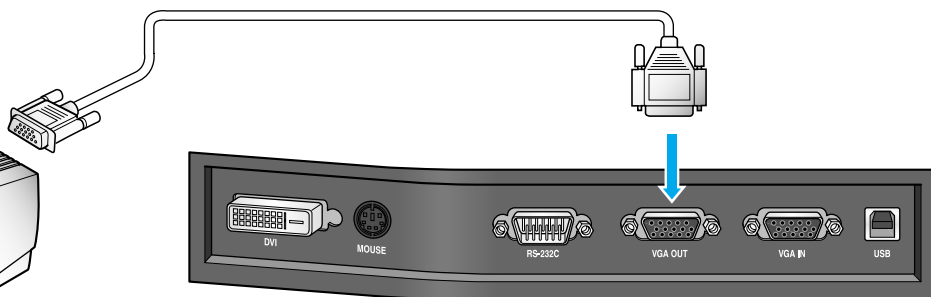
接続方法

VGA入力端子に接続します。



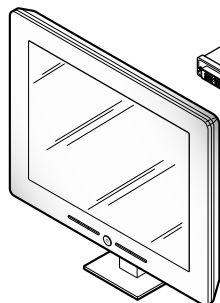
PCモニター、プロジェクター等

PCモニターケーブル



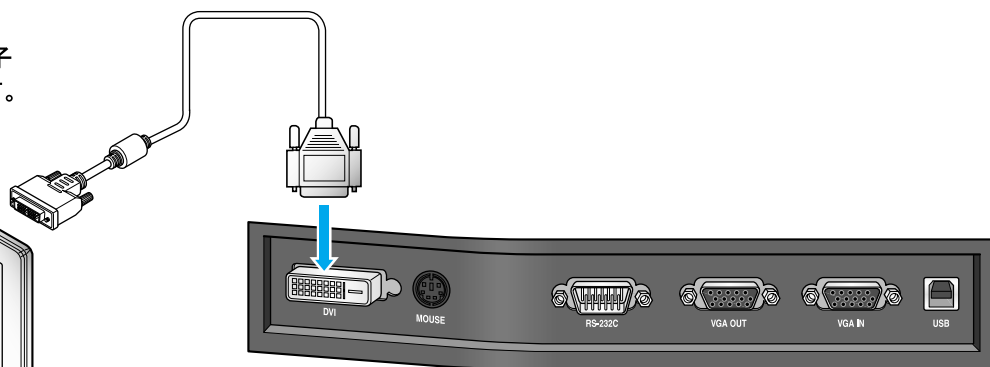
デジタルプレゼンター

DVI入力端子に接続します。



LCDモニター、プロジェクター等

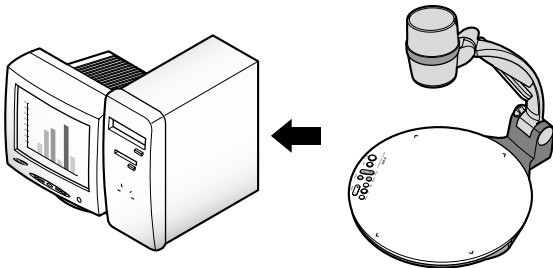
DVIケーブル



デジタルプレゼンター

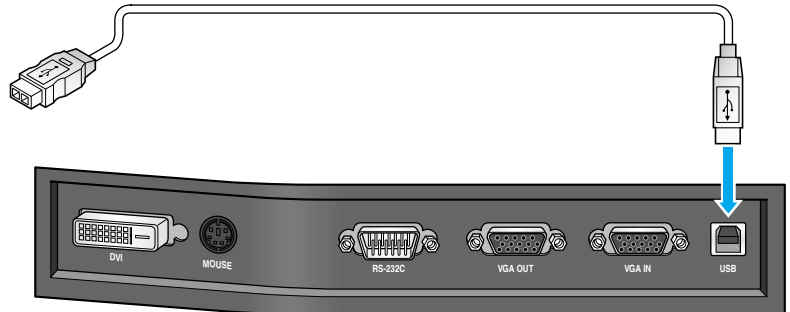
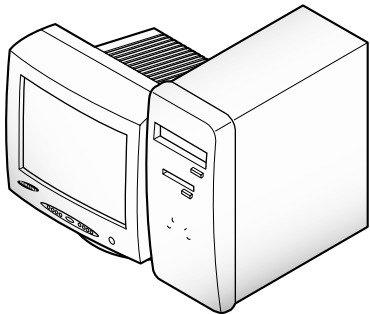
外部機器との接続方法

デスクトップコンピューター



- 本装置をUSBケーブルでデスクトップコンピューターと接続し、UF-80プログラムをインストールします。PCモニターで本装置の撮像した画像を見ることができ、プログラムを用いて、画像を調整できます。
- RS-232C接続も可能ですが、PCの設定及びPC上で本装置を制御する顧客のプログラム作成を必要とします。

USB 接続



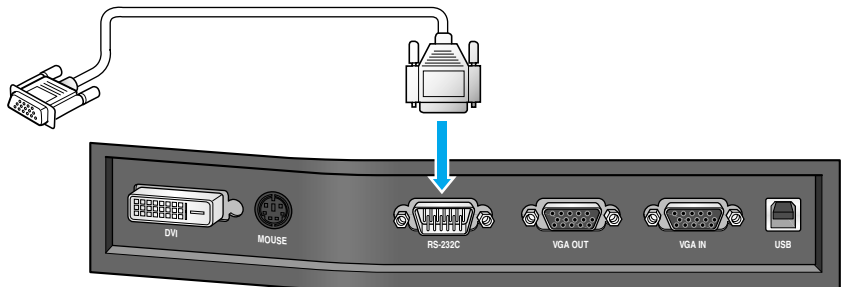
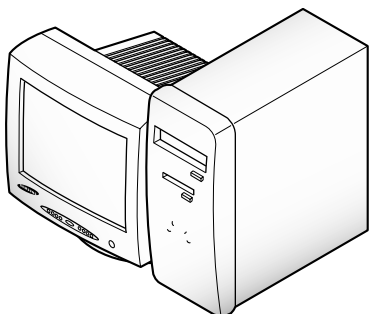
PCのUSBポートに接続し、付属のUF-80プログラムをインストールします。

デジタルプレゼンター

注

コンピューターのメインボードに付いているUSBポートに接続することを薦めます。(コンピューターにより、電源を含まない延長した前面付属のUSBポートやUSBハブでは問題を生じることがあります。)

RS-232C 接続



PCのRS-232C端子に接続します。

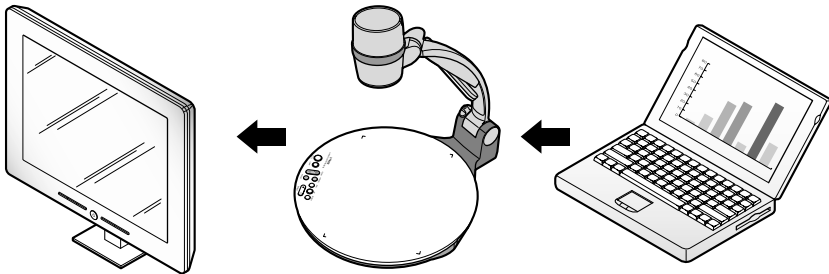
デジタルプレゼンター

注

RS-232Cケーブルは付属しません。別途ご購入ください。

外部機器との接続方法

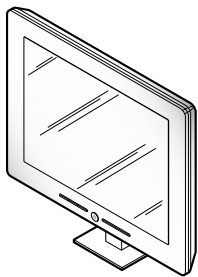
コンピューター



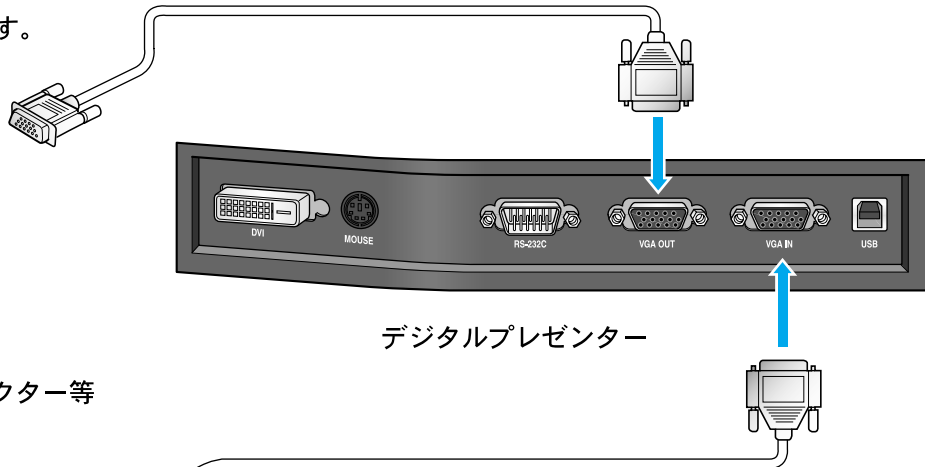
- コンピューターをVGA INポートに接続するとコンピューターから画像及びデータを入力できます。

接続方法

VGA入力端子に接続します。



PCモニター、プロジェクター等



デジタルプレゼンター

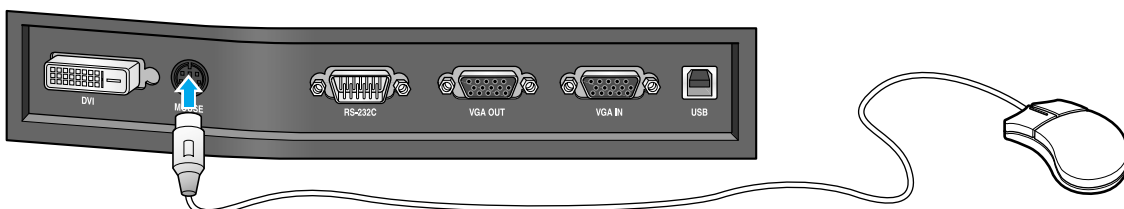


VGA (PC) ケーブルでコンピューターとVGA IN端子を接続します。

XGA,SXGA,UXGAグラフィックカードを有するコンピューターのVGAポートに接続します。

PS/2 マウス

PS/2マウスをMOUSEポートに接続すると、デジタルプレゼンターの各種の機能を制御できます。(頁28を参照)



English

French

German

外部機器との接続方法

Italian

Spanish

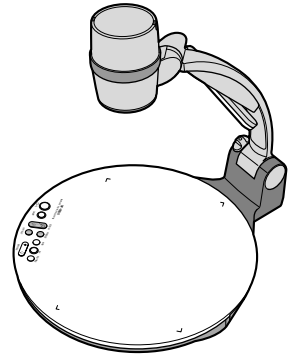
日本語

操作・使用方法

外部機器から受信した画像の表示

1

デジタルプレゼンターを取扱説明書に従い組み立てます。
(頁15参照)

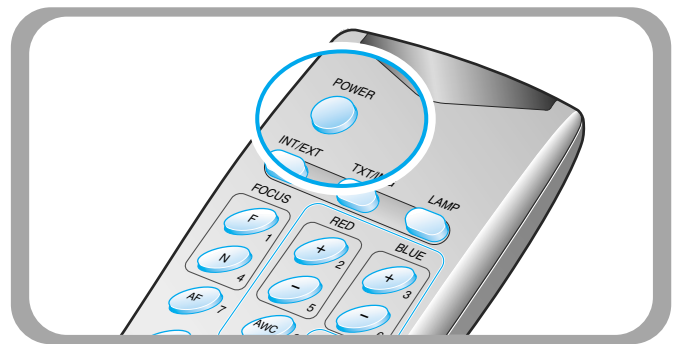
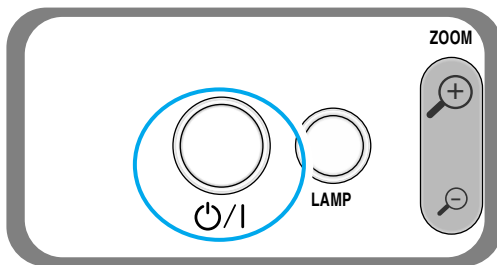


2

画像を受信したい外部機器及び画像を表示したい外部機器を接続します。
(頁15～17参照)

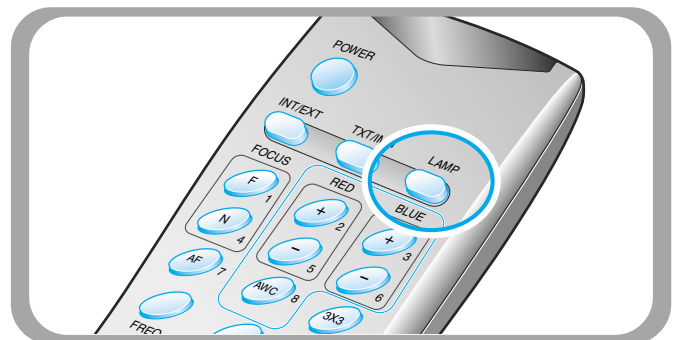
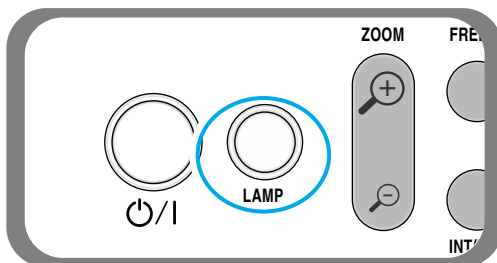
3

入出力機器及びデジタルプレゼンターの電源をONします。



注

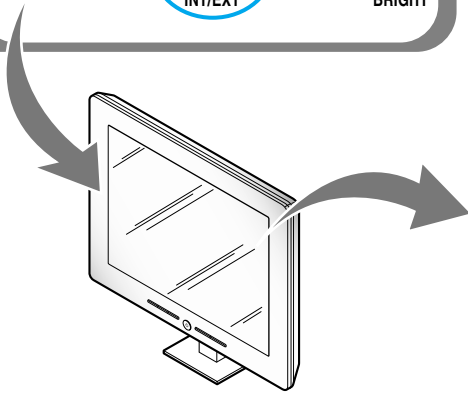
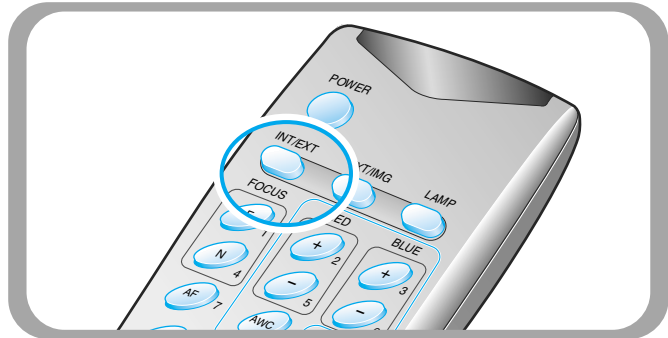
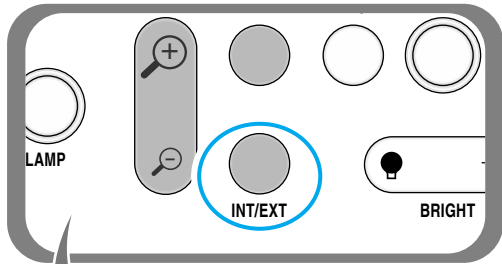
デジタルプレゼンターの電源をONすると、上部ランプが点灯します。
ランプを消す場合は、LAMPボタンを押します。



操作・使用方法

4

本装置のINT/EXTボタンで画像信号を選択します。



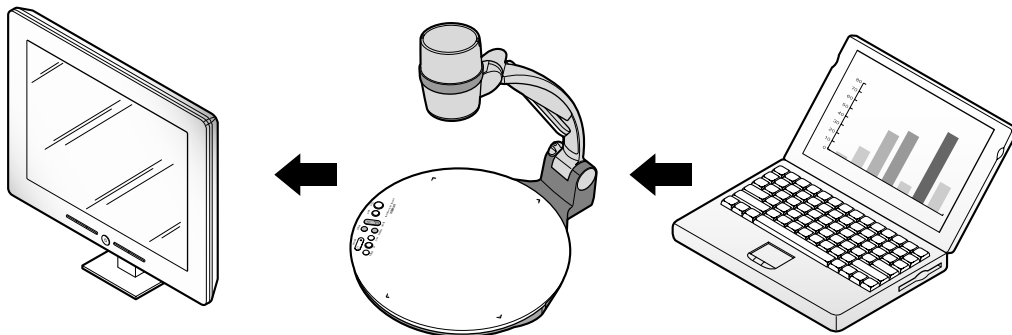
- ボタンを押すたびに、表示画像は EXT OUT、INT OUTに切り換わります。
- EXT OUT
デジタルプレゼンターに接続されたPCモニターあるいはプロジェクターで外部VGA出力機器からの画像を見ることができます。
- INT OUT
本装置で撮影した画像を表示するモードです。

注

- 画像が表示されない場合は、外部機器が適切に接続されているか確認してください。
- DVIポートでは外部機器からの画像は受信できません。

5

コンピューターの画像を開くと、その画像をPCモニターあるいはプロジェクターで見ることができます。



English

French

German

操作・使用方法

Italian

Spanish

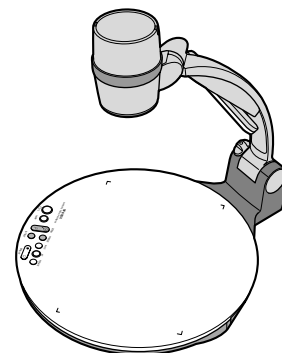
日本語

操作・使用方法

デジタルプレゼンターの撮像画像の表示

1

デジタルプレゼンターを取扱説明書に従い組み立てます。
(頁15参照)

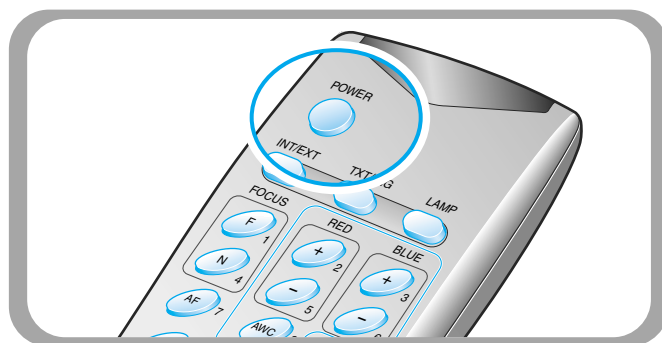
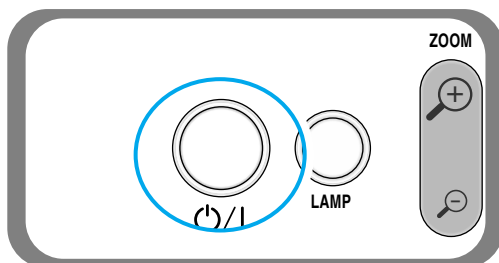


2

画像を表示するために、PCモニターあるいはプロジェクターに接続します。
(頁15参照)

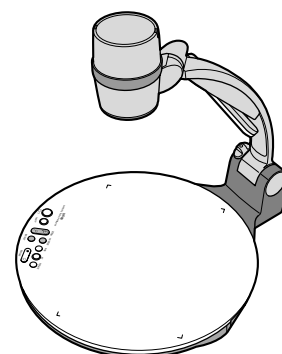
3

外部機器及びデジタルプレゼンターの電源をONします。



4

本体資料台上に資料を載せ、カメラヘッドの方向を調整します。



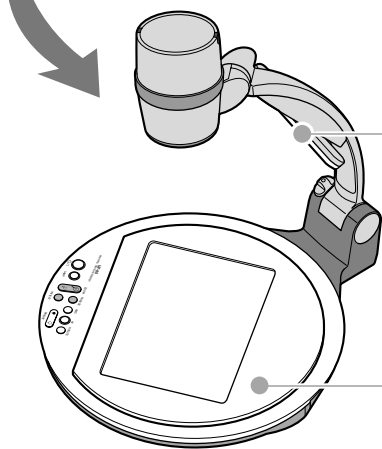
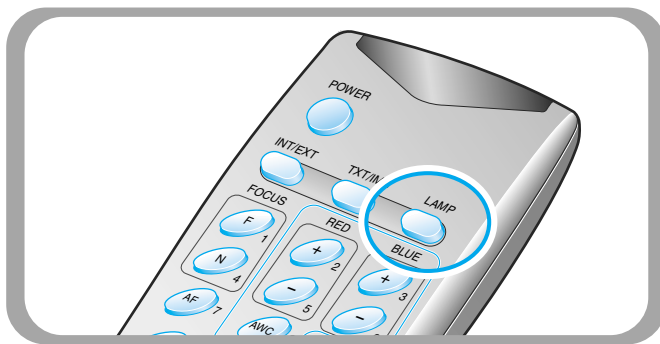
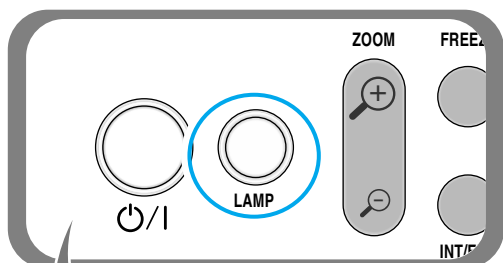
注

PCモニターあるいはプロジェクターに画像が表示されない場合は、
ケーブルの接続をチェックし、本装置のINT/EXTボタンを押してINPUTモードをINT OUTにします。

操作・使用方法

5

本装置のLAMPボタンを押すたびに上部ランプはON、OFFを反復します。



上部ランプ：文書、カタログ、3次元物体等の撮像に使用します。

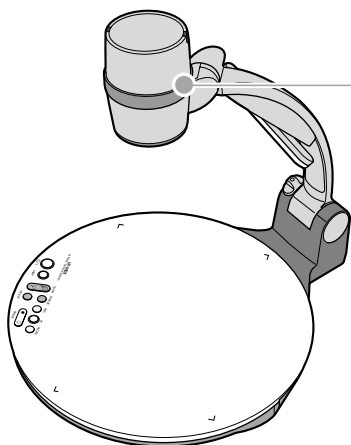
ライトボックス(オプション)：フィルム等の透明資料に使用します。電源スイッチはライトボックス電源の近くにあります。

注

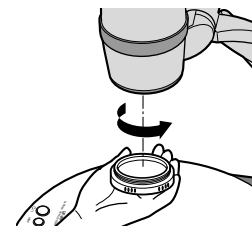
プレゼンターの電源投入後、最適撮像の明るさに至るには約2分必要です。それからカラー調整のためAWCボタンを押します。

6

撮像する対象により、アダプターレンズを付けるか、外すか選択します。



アダプターレンズを回して、取り付け、取り外します。



- カメラとして使用する場合はレンズを外します。(撮像可能範囲：0.7m～∞)
- 資料台上で文書資料あるいはフィルムを撮像する場合は、レンズを装着します。(撮像可能範囲：250mm～325mm)
- 上記の撮像可能範囲以外では、フォーカスしません。従ってレンズ装着時は、カメラと資料の距離に注意してください。

English

French

German

操作・使用法

Italian

Spanish

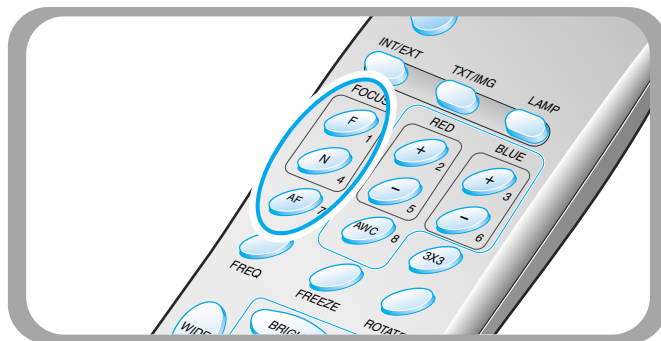
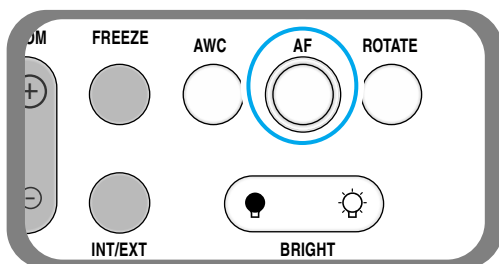
日本語

操作・使用方法

7

フォーカス合わせ

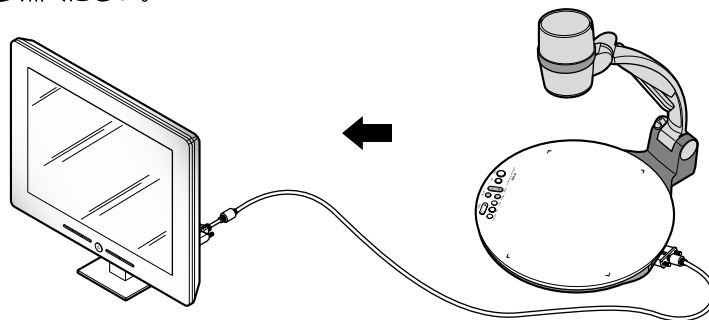
- 自動焦点制御：AFを押します。
- 手動制御：「FOCUS F」あるいは「FOCUS N」を押して調整します。



8

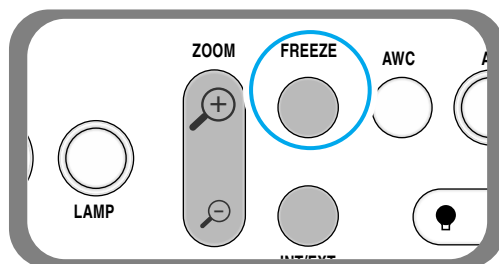
PCモニター、プロジェクターあるいはDVI付属機器で画像を見る。
(LCDモニターあるいはプロジェクター)

- 多様な画像制御については頁23～頁27を参照ください。



注



画像を表示中に撮像している資料を変更する場合は、FREEZEボタンを押して、画像をフリーズしてから変更します。フリーズを解除するには、FREEZEボタンを再度押すか、リモートコントローラーのEXITボタンを押します。

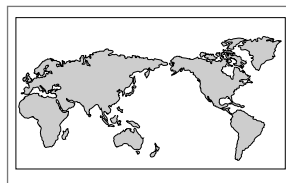
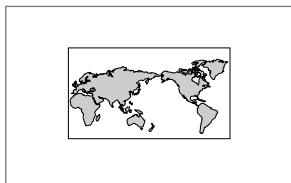
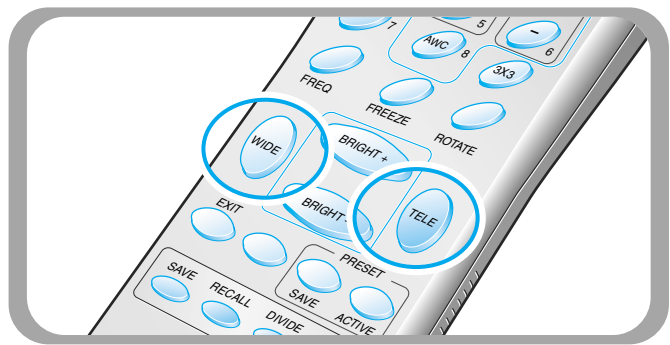
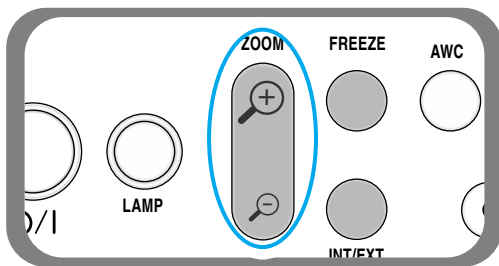


画像調整


表示されている画像を調整するには、本装置の操作パネルあるいはリモートコントローラーの操作ボタンを使用します。主な機能を下記します。

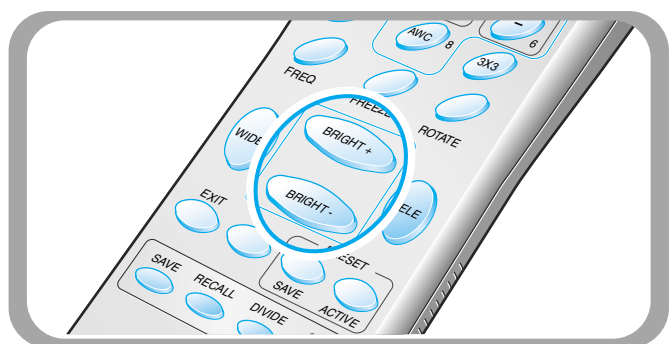
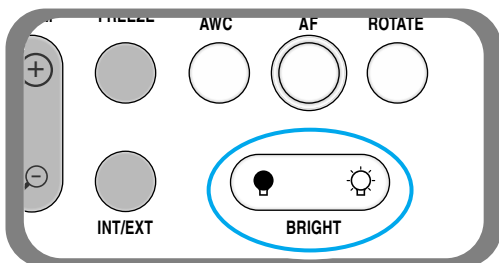
画像サイズ調整

- ▼ リモートコントローラーのWIDEあるいはTELEボタンを押して、表示画像のサイズを増減します。
- ▼ 本装置操作パネルのZOOM  あるいはZOOM  ボタンでも同様の調整ができます。




明るさ調整

- ▼ 画像全体を明るくするには、操作パネルのBRIGHT  ボタンを押すか、リモートコントローラーのBRIGHT+ ボタンを押して調整します。
- ▼ 画像全体を暗くするには、操作パネルのBRIGHT  ボタンを押すか、リモートコントローラーのBRIGHT- ボタンを押して調整します。



注

• 光沢画ある写真を撮像した場合は、上部ランプを消して、操作パネルの  ボタンを押すか、リモートコントローラーのBRIGHT- ボタンを押します。

English

French

German

画像調整

Italian

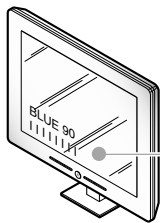
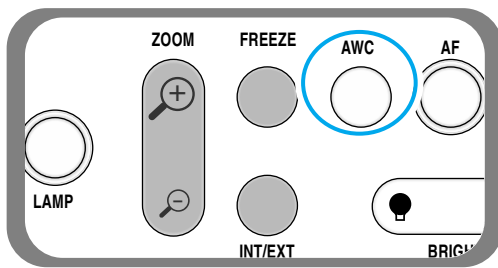
Spanish

日本語

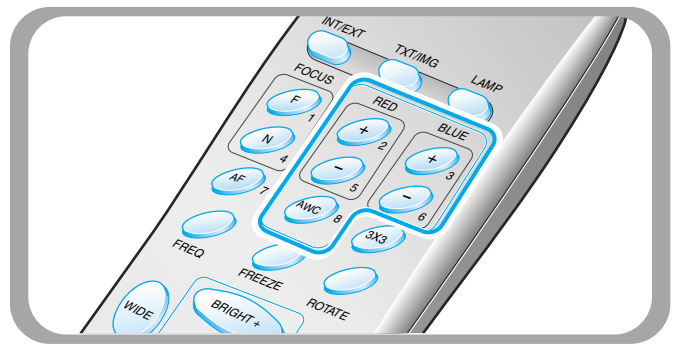
画像調整

画像色調整

- ▼自動的にホワイトバランスを、AWCボタンを押して調整します。
- ▼色を微調整する場合は、リモートコントローラーのBLUE+/-あるいはRED+/-ボタンを押して、手動で青色あるいは赤色を調整します。



カラーレベルの表示



ヒント：
最適な調整は、白紙を撮像してAWCボタンを押します。

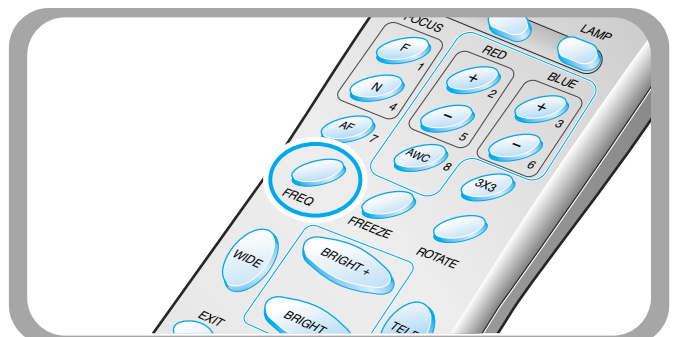
画像鮮鋭度調整

- ▶画像の鮮鋭度を調整するには、TEXT/IMAGEボタンを押します。
 - TEXT：文書資料に適用します。
 - IMAGE：多くの画像資料に適用します。



プレゼンターの周波数調整

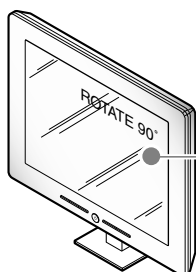
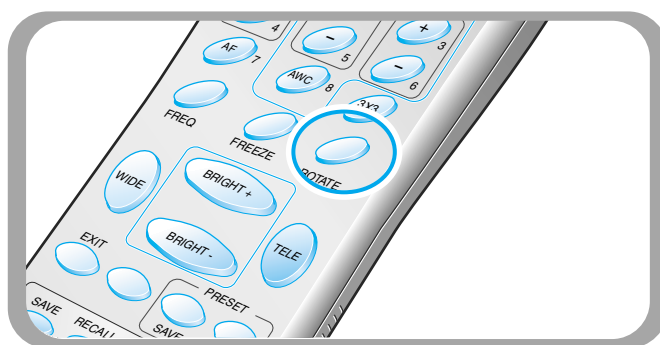
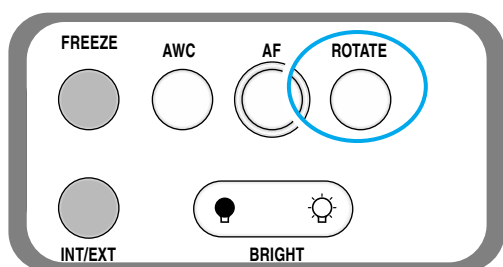
- ▼プレゼンターの出力画像の周波数を選択するためにFREQボタンを押します。
 - 60Hz：モニターあるいはプロジェクター周波数が最大60Hzの場合
 - 75Hz：モニターあるいはプロジェクターの周波数が最大75Hzあるいはそれ以上の場合



画像調整

画像回転調整 (UF-80 DXの場合のみ)

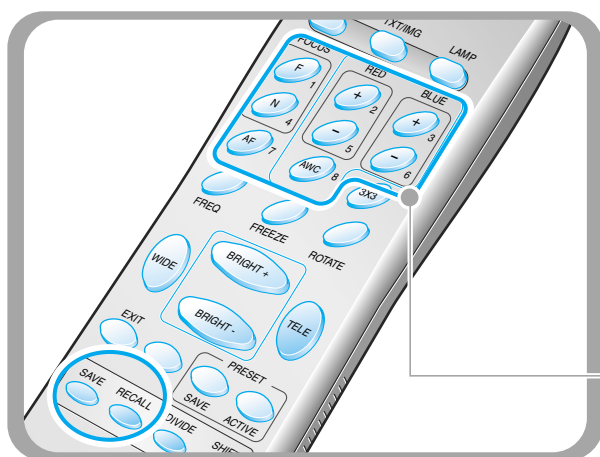
- ▼ 画像を回転するにはROTATEボタンを押します。
ROTATEボタンを押すと、画像は90° 180° 270° 0° 回転します。



画像回転状態の表示

画像をメモリーにセーブ (UF-80 DXの場合のみ)

- 本装置内蔵のメモリーに最大8画像までセーブでき、セーブ後、その画像を呼び出すことができます。



- ◀ 画像をメモリーにセーブするには、SAVEボタンを押して、3秒以内に1～8までの番号ボタンを押して、メモリー位置を指定します。
 - ◀ セーブした画像をメモリーから呼び出すには、RECALLボタンを押して、3秒以内にメモリー位置番号を押します。
RECALLボタンを押し続けると、メモリーにセーブされた全ての画像が順次表示されます。
 - ◀ 呼び出しモードから抜けるには、EXITボタンを押します。
- メモリー位置番号は左図に示すボタンの右に印字されています。例えば、画像をメモリー位置7にセーブするにはSAVEボタンを押して、右に7と印字されているAFボタンを押します。

注

本装置の電源をOFFするとセーブされた全ての画像は消去されます。
デジタルズーム画像はメモリーできません。

English

French

German

画像調整

Italian

Spanish

日本語

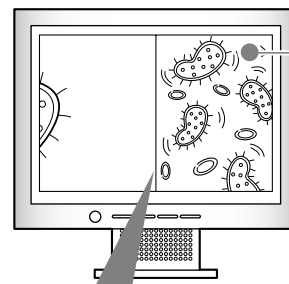
画像調整

2分割画像表示と移動 (UF-80 DXの場合のみ)

- 現在表示されている画像とメモリーにセーブされた画像を、同一画面内に2分割画像として同時に見ることができます。

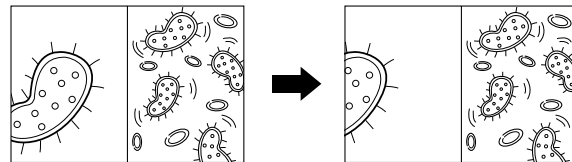


- ◀ DIVIDEボタンを押して、3秒以内にメモリー位置を押して、必要な画像を呼び出します。
- ◀ このモードをキャンセルして、通常モードに戻るには、EXITボタンを押します。
- ◀ デジタルズームはDIVIDEモードでは使用できません。デジタルモードでDIVIDEモードを選ぶと、自動的に右側のライブ画像は、最大光学ズーム状態に戻ります。



現在撮像し表示している
画像が右側に表示
されます。

メモリーから呼び出した画像は画面の左側に表示され、SHIFTボタンを押すごとに、画像は1/3づつ左から右へ移動します。

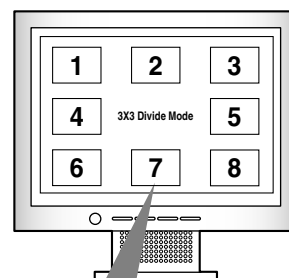


3×3 マルチ画面表示 (UF-80 DXの場合のみ)

- メモリーにセーブされた全ての画像を同時に見ることができ、選択した画面を1画面として表示できます。

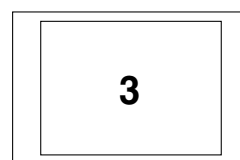
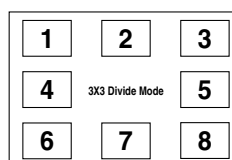


- ◀ DIVIDEボタンを2秒以上押すと、メモリーにセーブされた全ての画像が表示されます。
- ◀ このモードをキャンセルし、通常モードに戻るにはEXITボタンを押します。



画面の一つを呼び出すにはその番号のボタンを押します。

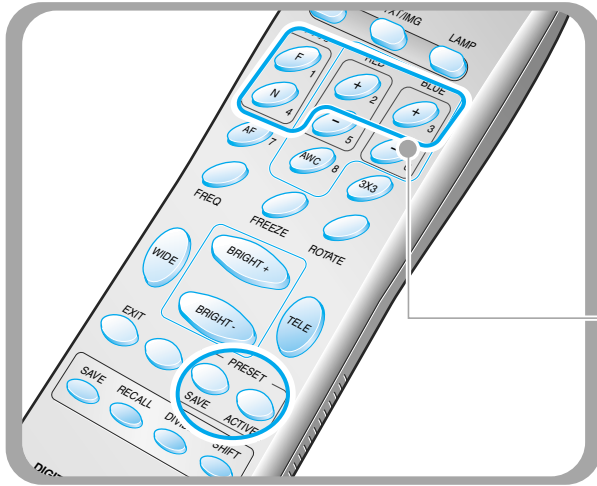
例えば、メモリー位置3の画像を見たい場合は、BLUE+ボタンを押すと、その画像が表示されます。



画像調整

お好み設定のセーブ

- 画像を調整した設定値を次回の使用のために、4つのお好み設定値をセーブできます。
(セーブできる設定値は、Zoom、Focus、Iris、Colorレベルボタンです。)



- ◀ 現在の設定値をセーブするには、SAVEボタンを押して3秒以内に1から4までボタンを使用してメモリー位置を指定します。
- ◀ お好み設定を呼び出すには、ACTIVEボタンを押して、3秒以内にメモリー位置番号ボタンを押します。

メモリー位置番号は左図に示すボタンの右側に印字してあります。例えば、メモリー位置4に設定値をセーブする場合は、SAVEボタンを押して、それから右側に4と印字してあるFOCUS Nボタンを押します。

注

セーブできない設定値は、FREEZE、RECALL、DIVIDE、SHIFT、ROTATEです。

English

French

German

画像調整

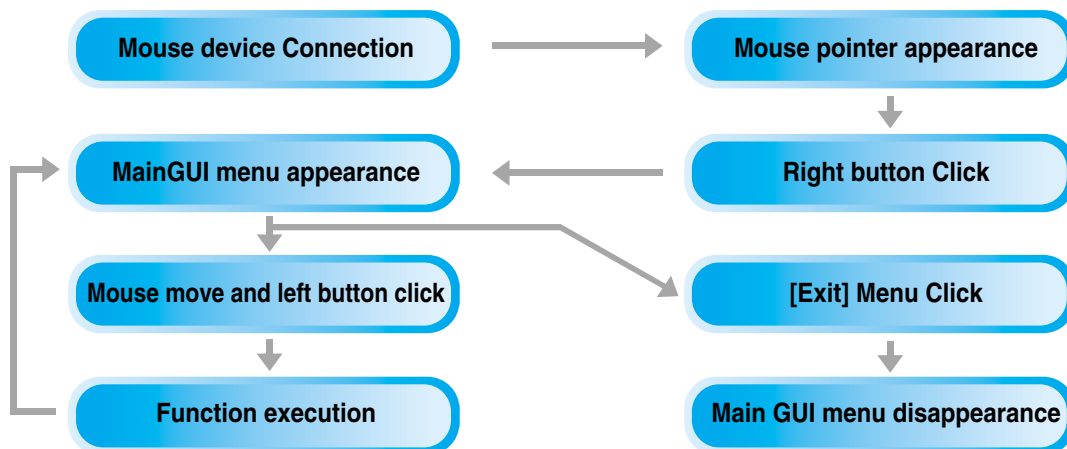
Italian

Spanish

日本語

GUIによる画像調整

- サムスンデジタルプレゼンターは、マウス操作でデジタルプレゼンターの各種の機能を調整するためのGUIメニューシステムをサポートします。
GUIメニューシステムを使用するためには、マウス（PS/2型）をマウスコントロール端子に接続します。適切に接続されると、画面にマウスポインターが現れます。
それからマウス右ボタンをクリックすると、メインメニューが画面に現れ、GUIメニューシステムが作動します。
「EXIT」メニューをクリックすると、GUIメインメニューは消え、マウスポインターだけ表示されます。

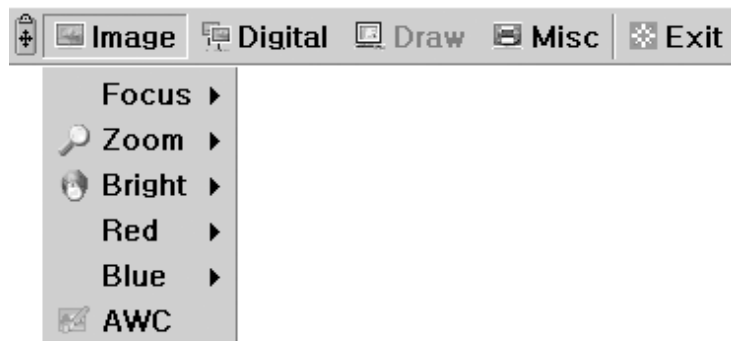


メニュー及び機能

1

Image section

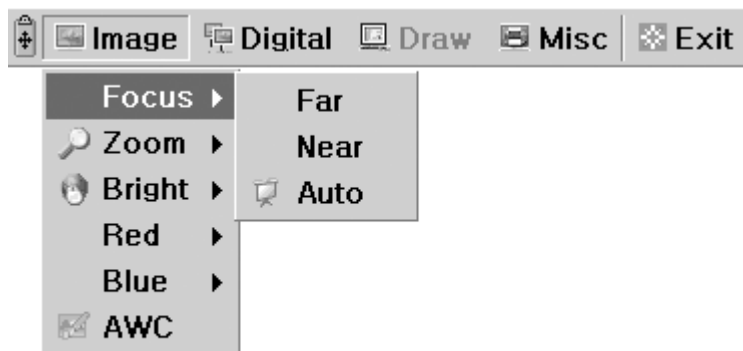
画像メニューは画面画像の各種調整を取り決めます。



GUIによる画像調整

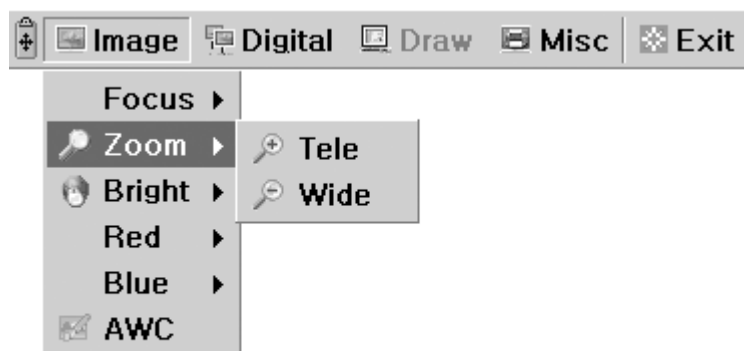
■ Focus

遠近の資料に手動フォーカスとオートフォーカスができます。
マウス左ボタンで[Far/Near]メニューを押さえると、フォーカスがアクティブになります。
「Auto」メニューをクリックするとオートフォーカスになります。



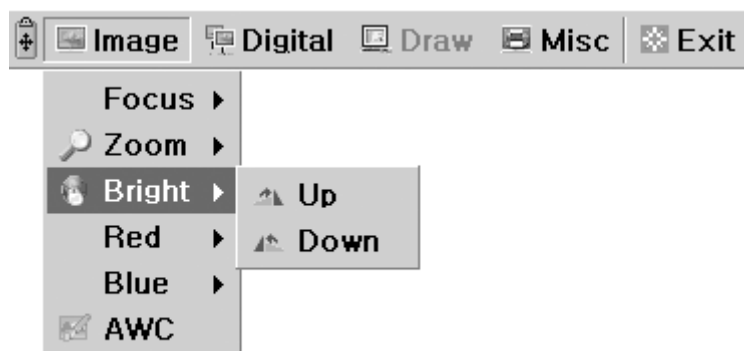
■ Zoom

画像サイズを拡大あるいは縮小します。
マウス左ボタンで[Tele/Wide]メニューを押さえると、ズームがアクティブになります。



■ Bright

画像を明るくするには IRIS を開き、暗くするには IRIS を絞ります。
マウス左ボタンで[Up/Down]メニューを押さえると、レンズIRISがアクティブになります。



English

French

German

GUIによる画像調整

Italian

Spanish

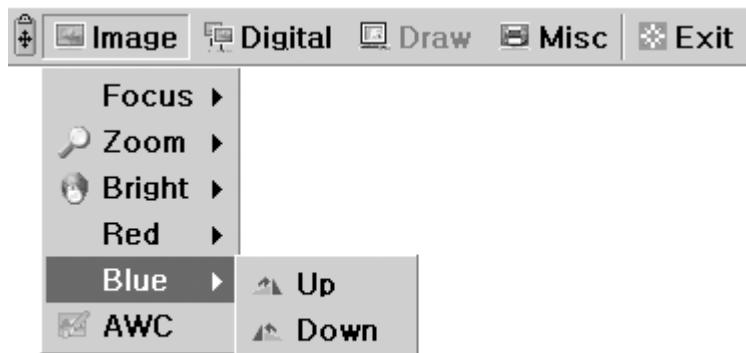
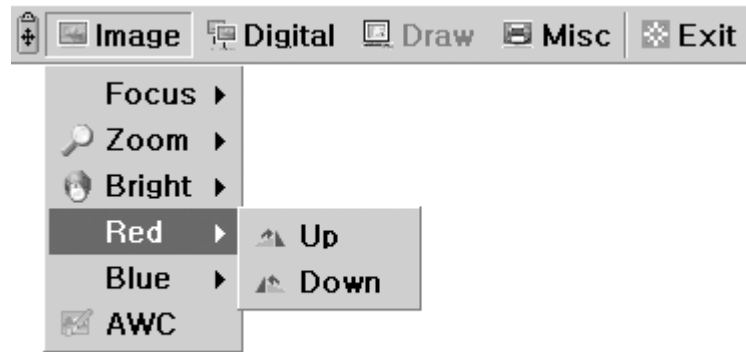
日本語

GUIによる画像調整

■ Red / Blue

red/blueのゲイン調整で画像色を調整します。

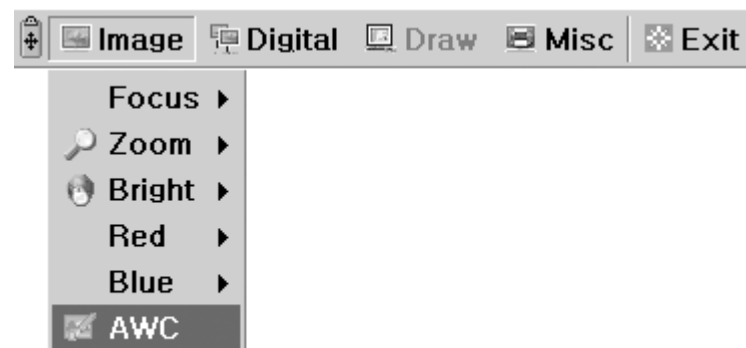
マウス左ボタンで[Up/Down]メニューを押さえると、red/blueゲイン調整がアクティブになります。



■ AWC

自動ホワイトバランス調整で画像色を自動的に調整します。

マウス左ボタンで[AWC]メニューを押さえると、AWC機能がアクティブになります。

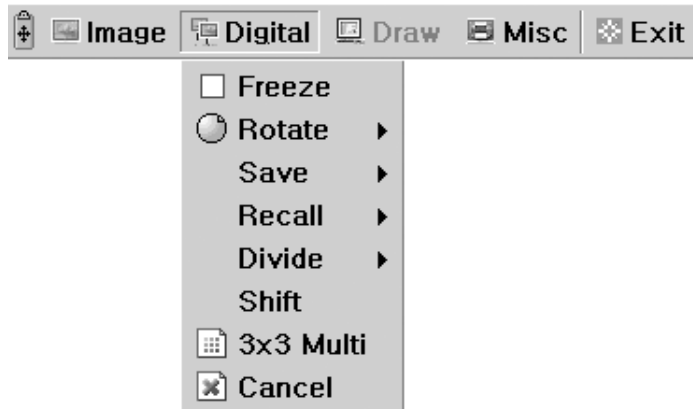


GUIによる画像調整

2

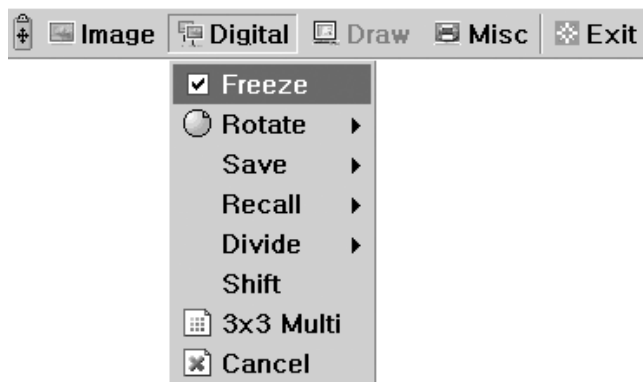
Digital section

デジタルメニューは各種デジタル画像処理機能を取り決めます。



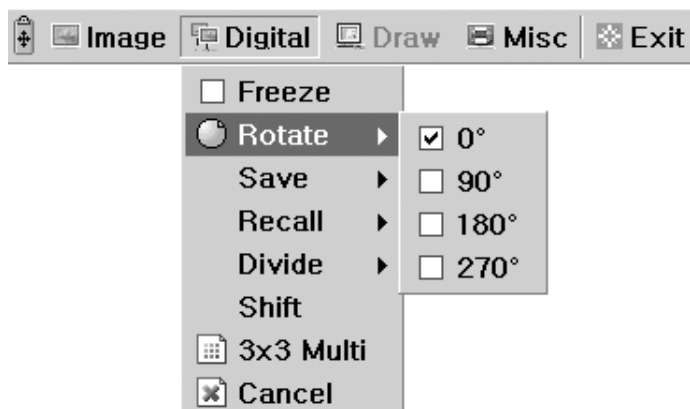
■ Freeze

現在表示されている画像をフリーズします。マウス左ボタンで「Freeze」メニューをクリックすると、フリーズモードがアクティブになり「Freeze」メニューはチェックマーク状態になります。フリーズモードをリリースするには、「Freeze」メニューを再度クリックするか、あるいは左マウスボタンで「Cancel」メニューをクリックします。（「Freeze」メニューのチェックは消えます。）



■ Rotate (UF-80 DXの場合のみ)

画像を 0° (Off), 90°, 180°, 270° 回転します。マウス左ボタンで、[0° /90° /180° /270°]メニューをクリックすると、その角度で回転し、メニューはチェックマーク状態になります。



English

French

German

GUIによる画像調整

Italian

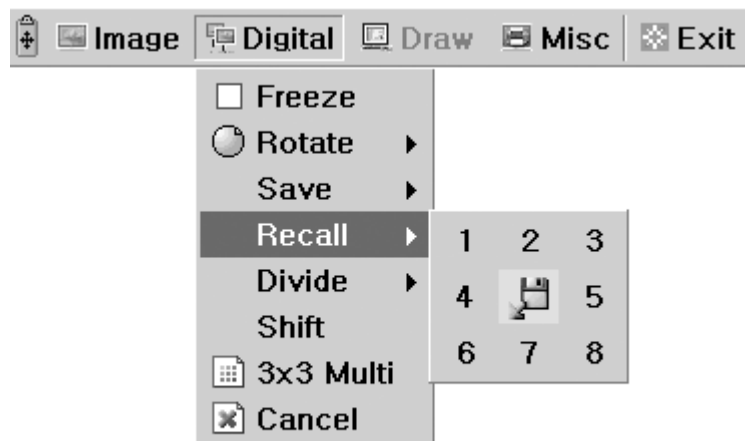
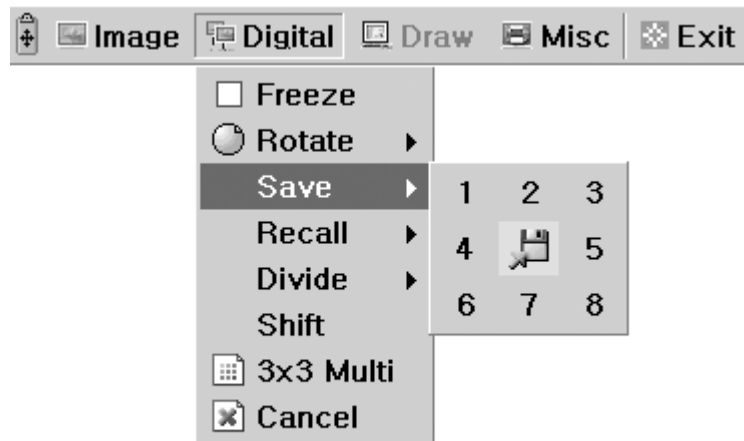
Spanish

日本語

GUIによる画像調整

■ Save / Recall (UF-80 DXの場合のみ)

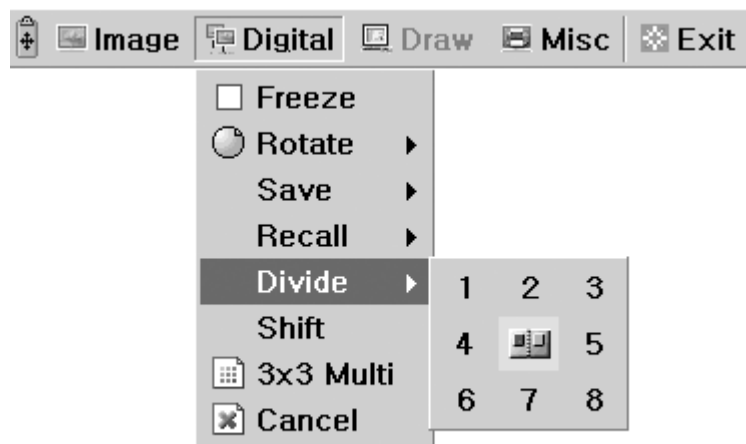
撮像中の画像をデジタルレコーダのメモリーにセーブしたり、あるいはメモリーから呼び出すことができます。適切な番号でセーブ呼び出しをするには、マウス左ボタンで [numbers] メニューをクリックするとその番号のメモリーに現在画像をセーブする、あるいはその番号のメモリー内の画像を呼び出します。



GUIによる画像調整

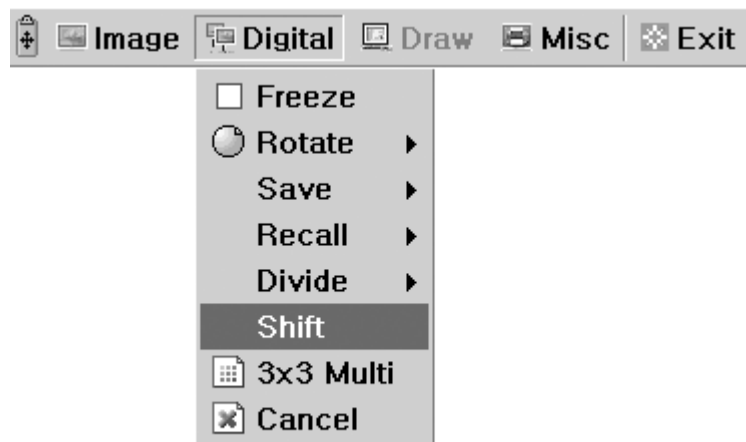
■ Divide(UF-80 DXの場合のみ)

現在撮像中の画像とメモリーから呼び出した画像を同一画面に2分割表示します。
マウス左ボタンで [numbers] メニューをクリックすると画面は分割され選択した番号の画像がメモリーから呼び出されます。



■ Shift(UF-80 DXの場合のみ)

呼び出された画像の隠れた部分を見るために2分割画面で、その画像を左から右へ移動できます。
マウス左ボタンで [Shift] メニューをクリックすると、divideモードでdivideを押すごとに、画像は左から右へ移動します。



English

French

German

GUIによる画像調整

Italian

Spanish

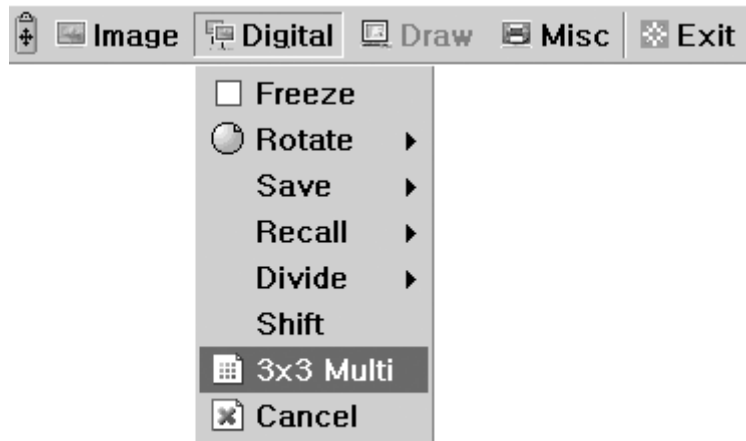
日本語

GUIによる画像調整

■ 3x3 Multi (UF-80 DXの場合のみ)

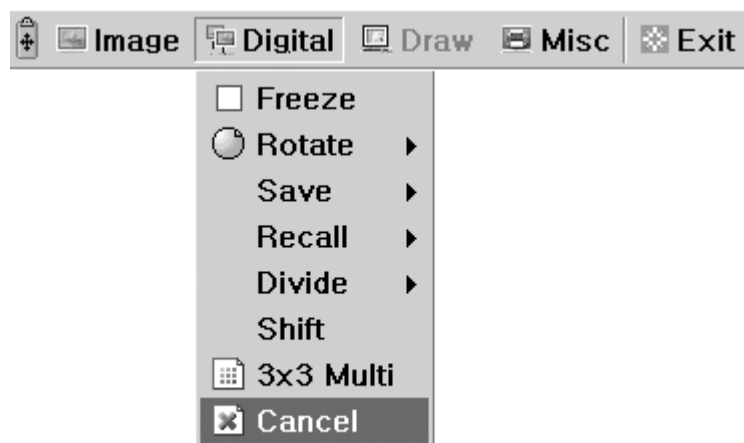
8画面までメモリーした全ての画像を同一画面で見られるように9分割表示します。

マウス左ボタンで[3×3Multi]メニューをクリックすると9分割モードがアクティブになり、GUIメニューは消えます。9分割画面で画像番号をクリックすると、その画像が拡大されフル画面で表示され、GUIメニューが現れます。3x3 Multiモードをリリースするには中心の画像をクリックします。



■ Cancel (UF-80 DXの場合のみ)

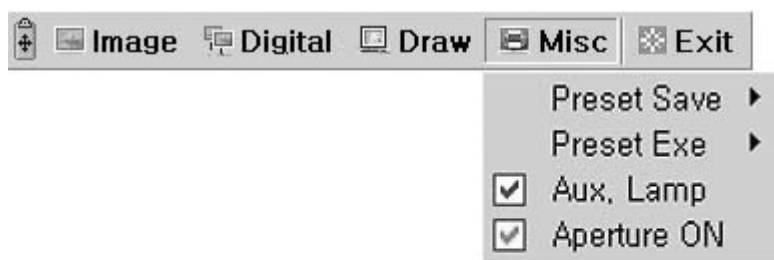
現在の画像処理状態を中止し、通常モードに戻ります。マウス左ボタンで[Cancel]メニューをクリックすると全てのデジタル機能はリリースされます。



GUIによる画像調整

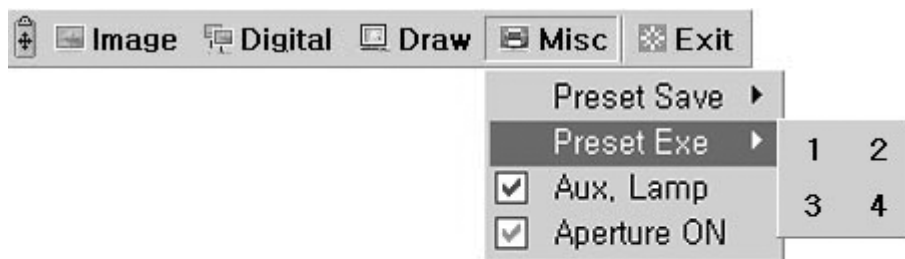
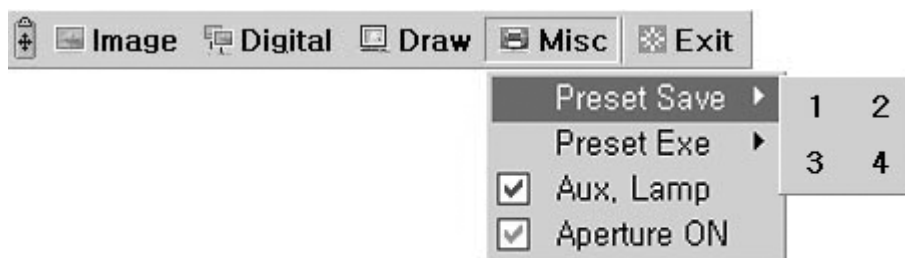
3 Miscellaneous section

Miscメニューは、デジタルカメラの下記に示すその他の機能を取り扱います。



■ Preset Save / Exe

ユーザー好み設定値をセーブするあるいはユーザー設定をアクティブにします。
マウス左ボタンで [number] メニューをクリックするとフラッシュROMに現在設定値をセーブするあるいはフラッシュROMから設定値をロードします。



English

French

German

GUIによる画像調整

Italian

Spanish

日本語

GUIによる画像調整

■ Lamp

上部ランプの電源をON/OFFします。
このメニューを左マウスボタンでクリックし、制御します。



■ Aperture

撮像した出力画像の鮮鋭度を調整します（出荷時：ON）。マウス左ボタンで「Aperture」をクリックすると apertureモードがON/OFFします。（Imageモード/Textモード）



GUIによる画像調整

4 Exit section

GUIメインメニューは消えて、マウスポインターのみ表示されます。



■ ヒント : Drag and Drop 機能

GUI メインメニューは、Drag and Dropで画面中任意の位置に表示できます。まずメインメニューのムービングポイント画像をクリックし、それから画面を希望する位置へドラッグ及びドロップします。

1. ムービングポイント画像をクリック



2. GUIメインメニューをドラッグ



3. GUI メニューをドロップ



English

French

German

GUIによる画像調整

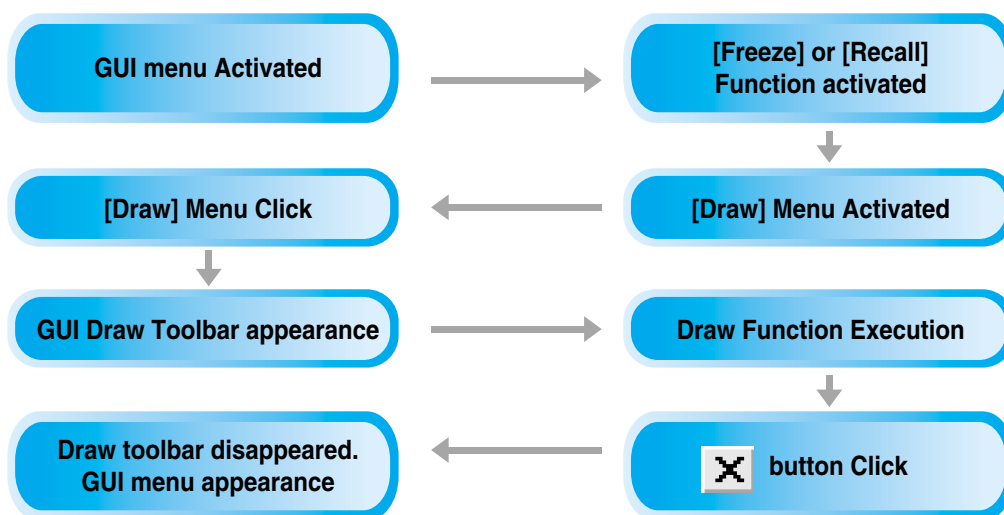
Italian

Spanish

日本語

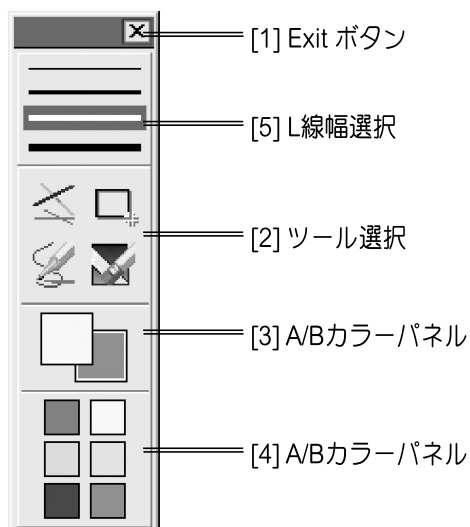
ドロー機能で画像を変化

- サムスンデジタルプレゼンターは、GUI Drawing システムで直線、フリーハンド線及び4角をマウスで画面に描画できます。
GUI Drawingシステムを使用するには、まず、GUI menu システム及び [Freeze] あるいは [Recall] 機能をアクティブにする必要があります。それから Draw menu がアクティブになります。(28頁参照)
[Draw] menu をクリックすると、GUI Draw ツールバーが画面に現れ、GUIメインメニューが消えます。



注

GUI Drawingシステムを使用するには、まず、GUI menu システム及び [Freeze] あるいは [Recall] 機能をアクティブにする必要があります。GUI Drawingモードを閉じる場合は、[Exit]メニューボタンをクリックするか、リモートコントローラーのEXTボタンをクリックします。Drawingモードが、「FREEZE」機能からアクティブにした場合は、操作パネルの「FREEZE」か、リモートコントローラーの「FREEZE」ボタンを押します。



ドロー機能で画像を変化

1 Exit ボタン

GUI Drawingモードを閉じて通常モードに戻るにはExitボタン（ ）を用いるか、あるいはフル画面から全てのユーザー画像をクリアします。

2 Tool 選択

1と4画素の線幅を設定するために線幅選択を用います。



■ 直線を描く

直線を引くには、直線アイコンをクリックし、それから、

- 1) 画面上で直線をスタートする点にカーソルを合わせます。
- 2) マウスポタンの左/右をプレスし、ホールドします。
- 3) カーソルをドラッグします。
- 4) 線の最終でマウスポタンを離すと、線が描画されます。

■ 4角を描く

4角を描くために4角アイコンをクリックし、それから、

- 1) 画面上で希望する4角のコーナーにカーソルを合わせます。
- 2) 希望する大きさになるまでマウス左/右をクリック及びドラッグします。
- 3) マウスポタンをリリースします。

■ フリーハンド線を描く

フリーハンド線を描くためには、フリーハンド線アイコンをクリックし、それから、

- 1) 画面上で線をスタートする点にカーソルを合わせます。
- 2) マウスポタンの左/右をプレスし、ホールドします。
- 3) 希望する線をカーソルでドラッグして描画します。
- 4) マウスポタンをリリースします。

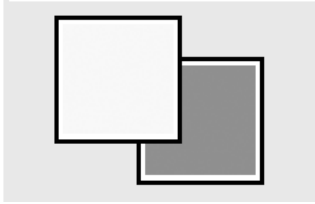
■ ゴム消し

- 1) ゴム消しアイコンをクリックすると、カーソルは4角のゴム消しになります。
- 2) 線上をカーソルでなぞり、そして線を消すためにクリックします。

ドロワー機能で画像を変化

3 A/Bカラーパネル

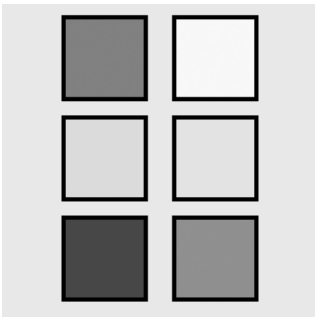
GUI Drawing システムには2種、A（左マウスをクリック）とB（右マウスをクリック）カラーを選択できます。カラーパレットを用いて、新しいA/B色を選択することでブラシカラーを変更できます。



4 A/Bカラーパレット

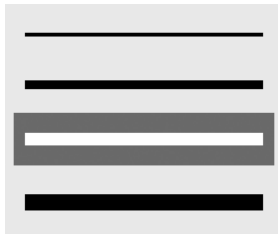
描画する線のカラーを選択するためにカラーパレットを用います。カラーパネル上にカーソルを移動し、Aを選択するには左クリック、Bを選択するには右クリックします。上記の2つのカラーパネルはそれぞれの色を示します。

選択するカラーは赤、黄色、緑、シアン、青及びマゼンタの6種あります。



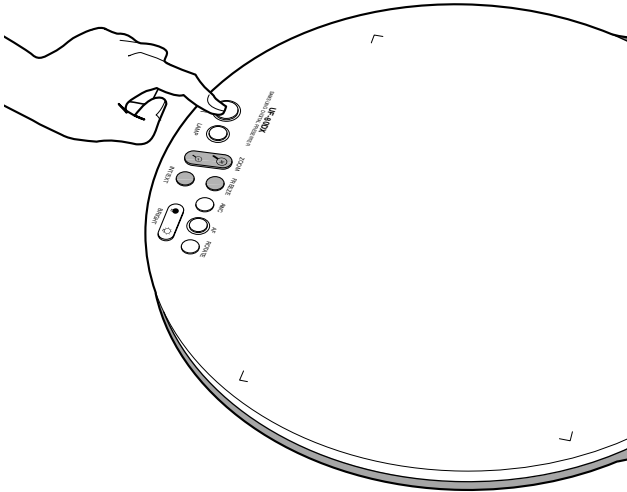
5 線幅選択

1 から 4 画素の線幅設定に線幅選択を用います。

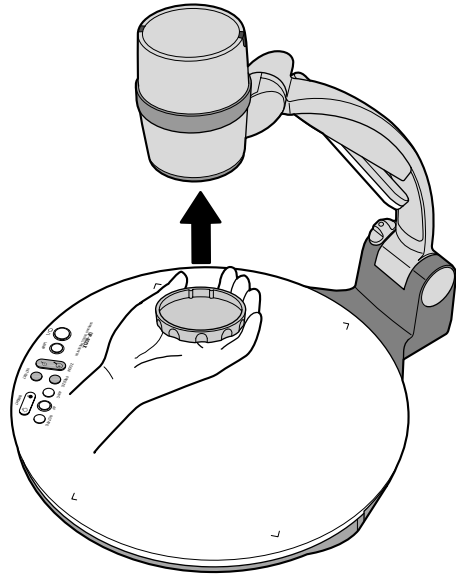


保管

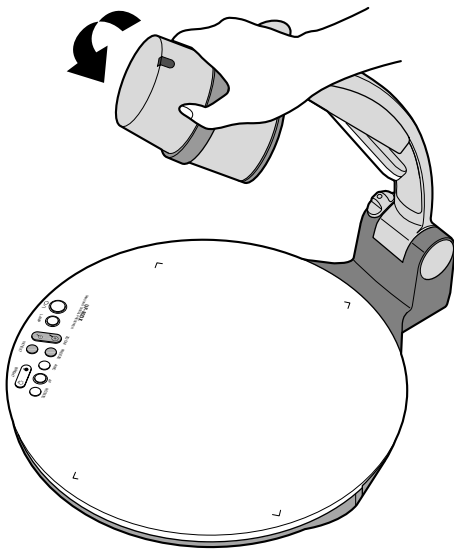
1 電源を切り、電源コードを抜きます。



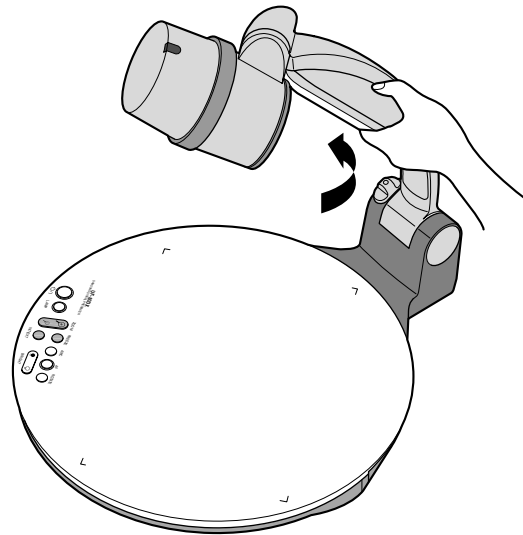
2 レンズキャップを付けます。



3 カメラヘッドを逆転させます。



4 上部ランプを元の位置に戻します。



English

French

German

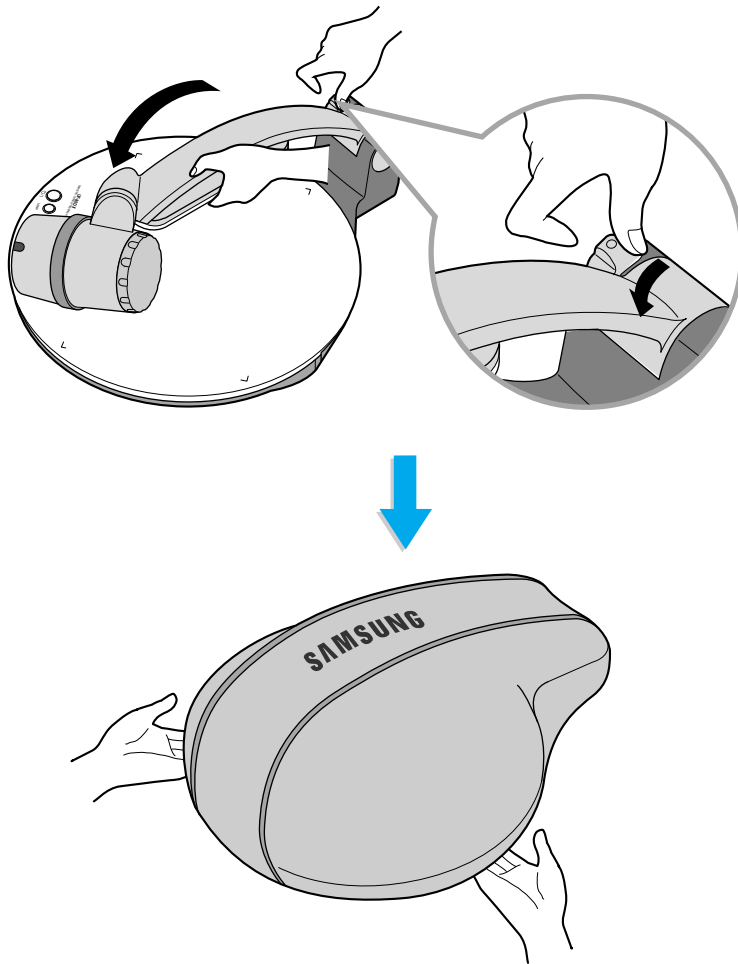
保管

Italian

Spanish

日本語

- 5 プレゼンターの前方向に主軸固定ボタンを押すとき
カメラヘッドを確実に保持してください。



長時間使用しない場合は、
付属のカバーで保護してください。

トラブルシューティング

? 画像がでない



- 外部機器の画像あるいはプレゼンター撮像画像の切換えは正しいか？
- アイリス制御は適切か？
- VGAケーブルがVGA出力コネクタに正しく接続されているか？
- レンズキャップは外れているか？

? PCとUSB 間通信不能



- PCのOSがWindows98あるいは以後のバージョンか？Windows 95 では動作しません。
- この他の詳細情報に関しては、製品に添付されているプログラムマニュアルを参照ください。

? リモコンが作動しない



- バッテリーは正常か？

? 画像のピントが悪い



- アダプターレンズの使用が適切か？
(頁21参照)
- 被写体との距離が近すぎないか？



GUIを使用するとき、マウスが見えない、あるいは正常に作動しない。



- マウスポートの接続及びそのマウスは本装置の付属品か確認します。
(本装置の付属品のマウスでなければ正常に作動しません。)

English

French

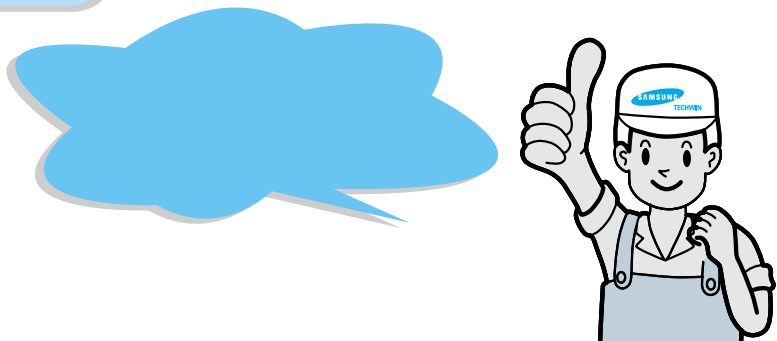
German

Solución de problemas

Italian

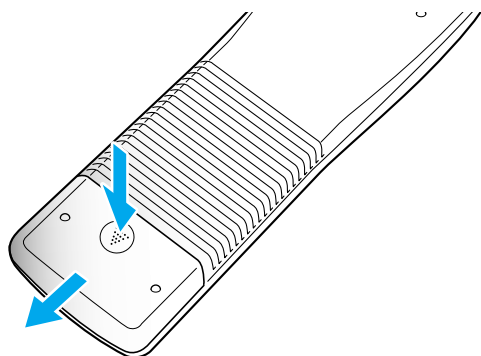
Spanish

日本語



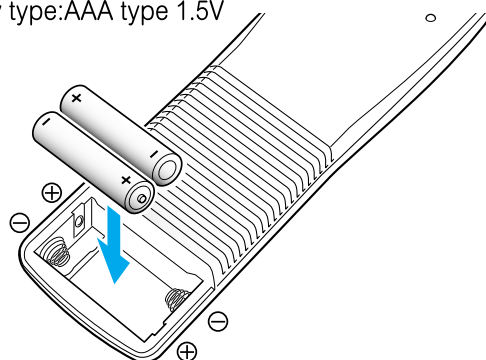
バッテリー交換

1 リモートコントローラー背面の
バッテリーカバーを開けます。

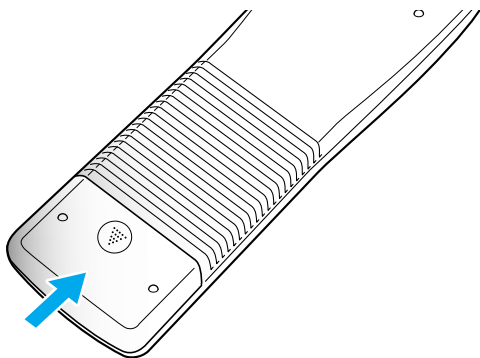


2 新しいバッテリーと交換します。
(バッテリー：単4×2)

• Battery type: AAA type 1.5V



3 カバーを閉じます。



仕様

項目		UF-80
Optical system	レンズ	F=1.5(Wide)~2.1(Tele) f=4.8~67.2, 14倍電動ズーム
	撮像面積	最大：308mm×229.4mm、最小：21.7mm×16.4mm
	ズーム	14倍電動（デジタル4倍）
	フォーカス	自動/手動
	絞り	自動/手動
Illumination system	上部ランプ	冷陰極蛍光灯
	下部ランプ	オプション
Video	撮像素子/有効画素数	1/3型,85万画素PS CCD、1,034(H)×779(V)
	フレームレート	20F/秒
	同期システム	内部同期
	解像度	VGA出力：水平；700TV本、ビデオ出力：水平；400TV本
	ホワイトバランス	手動/自動（ワンタッチ方式）
	ポジネガ切替え	選択可能
	プリセット保存	8機能まで4種保存（Zoom/Focus/Iris/Posi/Nega）
	入力端子	VGA(D-sub 15p)×1、マウス×1
	出力端子	VGA(D-sub 15p)×1、USB Jack×1、RS-232C Jack(9pin)×1、DVI×1
	リモートコントローラー	標準装備
	GUI(グラフィックユーザーインターフェイス)	マウスで各種機能操作及び画像描写
	出力画像選択	2Ch（内部/外部）
	OSD	画面表示機能内蔵
	画像フリーズ機能	内蔵
	画像保存/呼び出し	8画面（UF-80 DXの場合のみ）
	画像分割/移動	2画面（保存画像とライブ画像）（UF-80 DXの場合のみ）
	画像回転	90°、180°、270°、360°（UF-80 DXの場合のみ）
	プリセット機能	4つのお好み設定値をセーブ
PC connection	USB	内蔵、コンピューターへ画像転
	RS-232Cポート	内蔵
	ソフトウェア	Windows 9 8, 98SE、ME、2000 Professional、XP)、TWAIN Driver（Windows用）、ウインドズ用AVIキャプチャ-
General	動作周囲温度/湿度	+5°C~+35°C/30%~90%（RH、非結露）
	電源/消費電力	DC12V（アダプター入力：AC100V-240V、フリーボルテージ）、50/60Hz/3.5A
	外形寸法	保管時：404(W)×206(H)×504(D)mm、 動作時：404(W)×488(H)×504(D)mm
	質量	約5kg
	付属品	取扱説明書、ソフトウェアプログラム、ケーブル（DVI、PCモニター、USB）、電源ケーブル&アダプター、リモートコントローラー、レンズキャップ、PS/2マウス、ダストカバー、電池、オプション（ライトボックス）

English

French

German

仕様

Italian

Spanish

日本語



SAMSUNG TECHWIN CO., LTD

■ **HEAD OFFICE: SAMSUNG TECHWIN CO., LTD**

145-3 Sangdaewon 1-Dong, Jungwon-Gu, Sungnam,
Kyungki-Do, Korea 462-703
TEL : 82-31-740-8137~8141
FAX : 82-31-740-8145

■ **U.S.A OFFICE: SAMSUNG OPTO-ELECTRONICS AMERICA, INC.**

40 Seaview Drive, Secaucus N.J.07094, U.S.A
TEL : 201-902-0347
FAX : 201-902-9342

■ **SAMSUNG TECHWIN MOSCOW OFFICE**

LENNINGRADSKY PR-KT, 37-A. KORP.14
RUSSIA, 125167, MOSCOW
TEL: +7-095-258-9296, 9298 FAX: +7-095-258-9297

■ **SAMSUNG OPTO-ELECTRONICS UK LTD (SOUK)**

Samsung House, 1000 Hillswood Drive Hillswood Business
Park Chertsey Surrey KT16OPS
TEL :44-(0)1932-45-5308 FAX :44-(0)1932-45-5325

■ **TIANJIN SAMSUNG OPTO-ELECTRONICS CO.,LTD (TSOE)**

7 Pingchang Rd, Nankai Dist, Tianjin, P.R China Post Code :300190
TEL :86-22-2761-9698 FAX :86-22-2761-6514