

MANUALE UTENTE

Virtual Interactive Board
U - P O I N T E R



Versione 1.2

INDICE

1. Introduzione

- 1.1 Contenuto della confezione
- 1.2 Descrizione dell'Hardware
- 1.3 Contenuto del CD
- 1.4 Informazioni generali
- 1.5 Caratteristiche del sistema ospite

2. Installazione ed uso

- 2.1 Processo di installazione
- 2.2 Uso

3. Procedura di montaggio

- 3.1 Montaggio con l'uso dell'anello adesivo
- 3.2 Montaggio con l'uso della vite
- 3.3 Montaggio a soffitto

4. Come usare la penna U-Pointer

5. Installazione del software

- 5.1 Installazione del software di gestione U-Pointer
- 5.2 Avvio della procedura guidata di configurazione

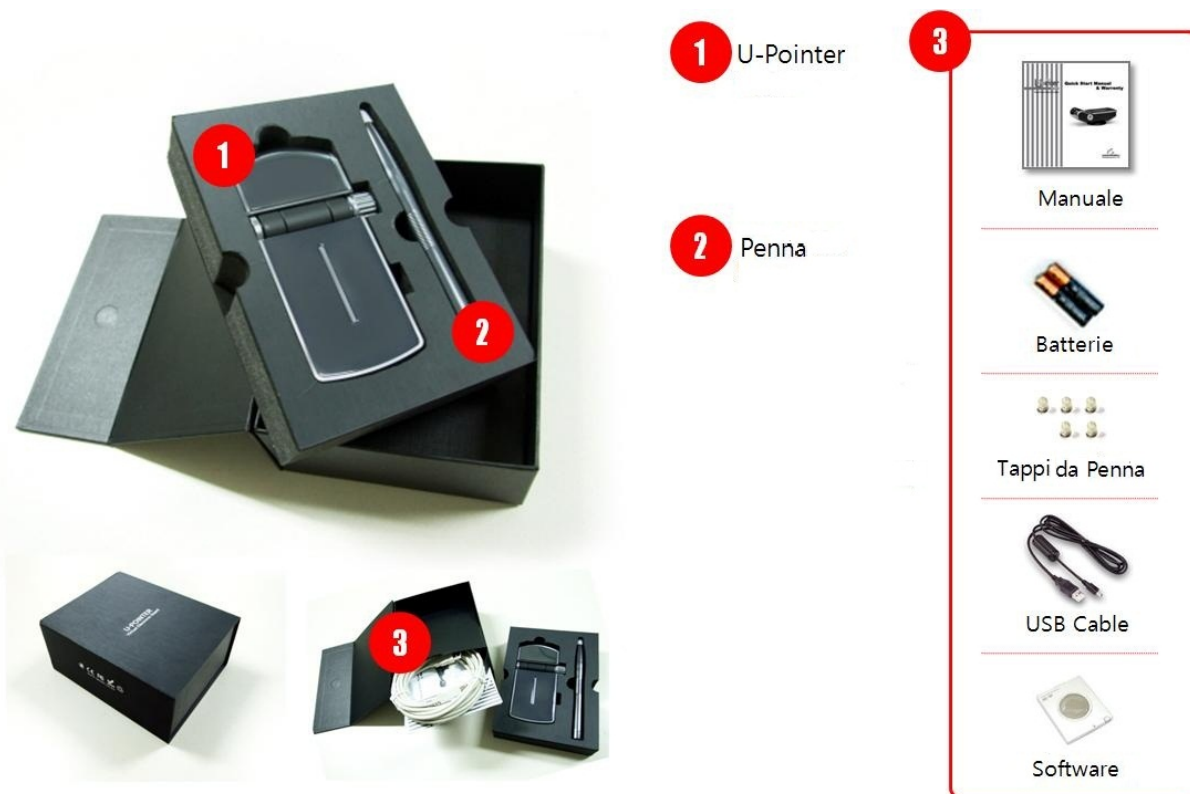
6. Eseguire il software di gestione U-Pointer

- 6.1 Eseguire il software di gestione U-Pointer
- 6.2 Descrizione del Menu

1. Introduzione

1.1 Contenuto della confezione

Nella confezione sono contenuti U-Pointer e gli accessori. Per favore controllate che ci siano tutti gli accessori qui riprodotti.



1.2 Descrizione dell'Hardware





1.3 Contenuto del CD

Nel CD sono inclusi l'hardware, il software U-Pointer, l'applicazione software I-Pro ed il manuale utente in inglese. La versione in italiano è in un CD a parte.

1.4 Precauzioni generali

- Pulire regolarmente la superficie frontale dell'U-Pointer, affinché la polvere non influenzi l'input.
- Per pulire la superficie frontale usare esclusivamente panni morbidi **lievemente** inumiditi con acqua.
- La penna U-Pointer non deve essere premuta con forza mentre si scrive, ma usata con leggerezza, come quando si scrive alla lavagna con un pennarello.
- Prestare attenzione a non far cadere la penna U-Pointer. La punta della penna U-Pointer è un delicato strumento di precisione.
- Non puntare direttamente sorgenti luminose attraverso l'asse ottico dell'U-Pointer.
- U-Pointer utilizza unità ottiche disegnate con precisione. Non è fatto per essere aperto, smontato od ispezionato.
- Non ingerire o toccare l'U-Pointer con parti del corpo diverse dalle mani.

1.5 Caratteristiche del sistema ospite

CPU: Pentium IV o superiori

RAM: Almeno 1 GB

Spazio su Hard Disk: maggiore di 20MB

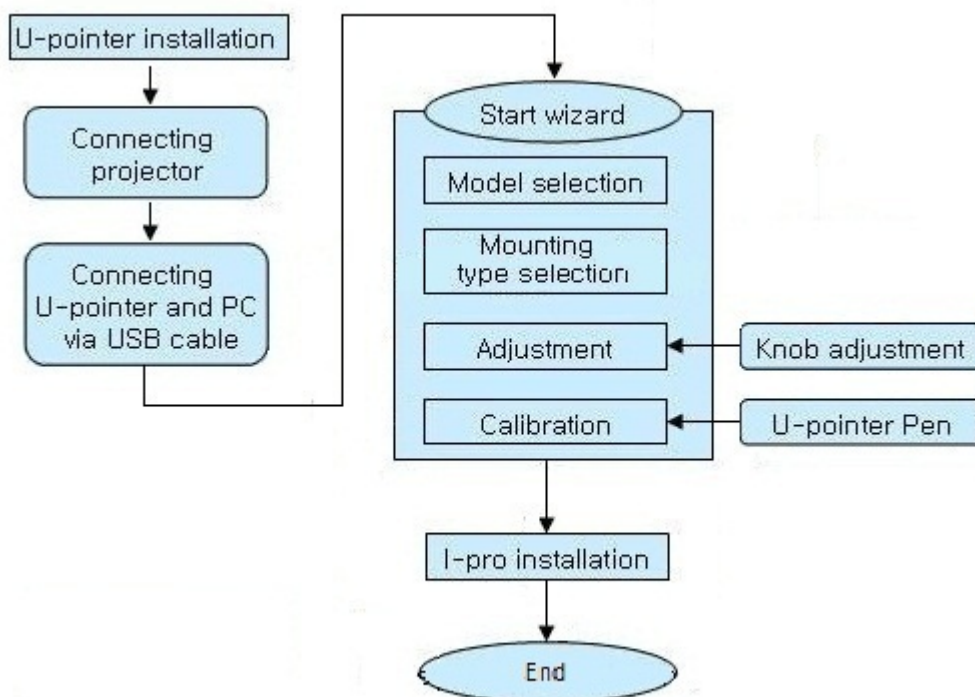
USB: USB 2.0

Sistema operativo Windows XP, Vista

2. Installazione ed uso

2.1 Processo di installazione

Il processo di installazione è descritto nel flow chart riportato qui sotto. Tenere presente che durante il processo di installazione e quando la connessione è designata, sono necessari l'U-Pointer ed un proiettore.



2.2 Uso

Sono possibili due modi d'uso per l'U-Pointer.

Nella prima modalità la penna U-Pointer può essere utilizzata come un mouse wireless interattivo. Premendo brevemente in modo leggero la penna si riprodurrà il clic sinistro del mouse, premendola più a lungo si otterrà il clic destro. Trascinando la penna

mantendola premuta si otterrà la funzione di *drag*. Si raccomanda di premere CON DELICATEZZA.

Questa è la funzione base.

Nella seconda modalità possono essere usate tutte le funzioni di I-Pro (scrivere, disegnare, controllare la finestra) come una normale lavagna elettronica.

E' una vostra scelta se usare le funzioni base o tutte le funzioni durante la presentazione. Per usare le funzioni base basta eseguire il software U-Pointer, per usare tutte le funzioni di U-Pointer deve essere eseguito prima U-Pointer e poi I-Pro, sequenzialmente.

3. Procedura di montaggio

U-Pointer può essere posizionato sia nei pressi di un proiettore che in posizione differente, purché l'asse ottico non individui un angolo inferiore ai 30° rispetto alla superficie di proiezione e l'U-Pointer non sia a più di 5 metri dalla superficie di proiezione.

In caso in cui U-Pointer debba essere spostato rispetto al proiettore, deve essere rieseguita la procedura di calibrazione

3.1 Montaggio con l'uso dell'anello adesivo

Se si desidera posizionare U-Pointer sulla parte superiore della scocca di un proiettore, può essere incollato grazie all'anello adesivo fornito, applicando quest'ultimo sulla parte inferiore del supporto. Prima di montare U-Pointer, bisogna pulire accuratamente la superficie dove verrà montato. Nel caso in cui U-Pointer non sia posizionato orizzontalmente, è opportuno aggiungere all'anello adesivo altri dispositivi di ritenzione (non forniti) o studiare l'installazione con il fornitore.

3.2 Montaggio con l'uso della vite

Il foro della vite di U-pointer è delle dimensioni e forme standard che vengono utilizzate per le macchine fotografiche ordinarie.

Questo metodo di fissaggio è sicuramente preferibile in caso di montaggio di U-Pointer a un soffitto. Un altro buon metodo è quello di usare il treppiedi di una macchina fotografica e posizionarlo su un tavolo. E' possibile fissare la U-Pointer con lo stesso metodo usato per fissare una telecamera su un treppiedi.

3.3 Montaggio a soffitto

Se il proiettore è installato sul soffitto, è necessario montare U-Pointer sulla faccia inferiore della struttura portante del proiettore. In questo caso U-Pointer è montato capovolto, in modo che l'immagine catturata sullo schermo dall' U-pointer diventi a testa in giù. Così, quando si monta la U-Pointer sul soffitto o si verifica una situazione simile, impostare la configurazione dell'U-Pointer a soffitto nel programma U-Pointer.

4. Come usare la penna U-Pointer



La penna U-Pointer permette di emulare le cinque azioni del mouse: click, doppio click, tasto destro, disegno, trascinamento.

Per emulare un Click: Toccare leggermente un'icona o un menu nella finestra dello schermo.

Per emulare un Doppio Click: Toccare un'icona o un menu nella finestra dello schermo due volte.

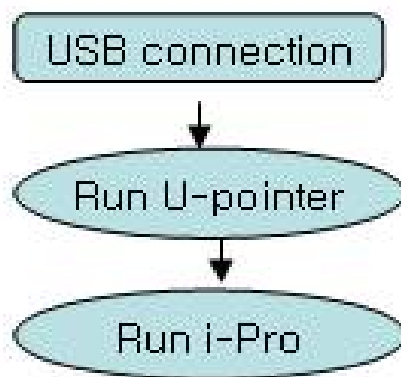
Per emulare un click col tasto destro: Tenere premuto il punto desiderato oltre 1.5 secondi

Per emulare un Trascinamento: Toccare e trascinare un oggetto sullo schermo come fa un mouse ordinario.

Disegno: l'uso è analogo a quello di un pennarello

5. Installazione del software

Inserire il CD U-Pointer nel lettore CD/DVD. L'assistente all'installazione si eseguirà in automatico. Seguire le istruzioni dell'assistente all'installazione. Se l'assistente non viene eseguito automaticamente fare doppio click su "setup.exe" sulla directory CD/DVD-ROM e l'assistente all'installazione andrà in esecuzione.

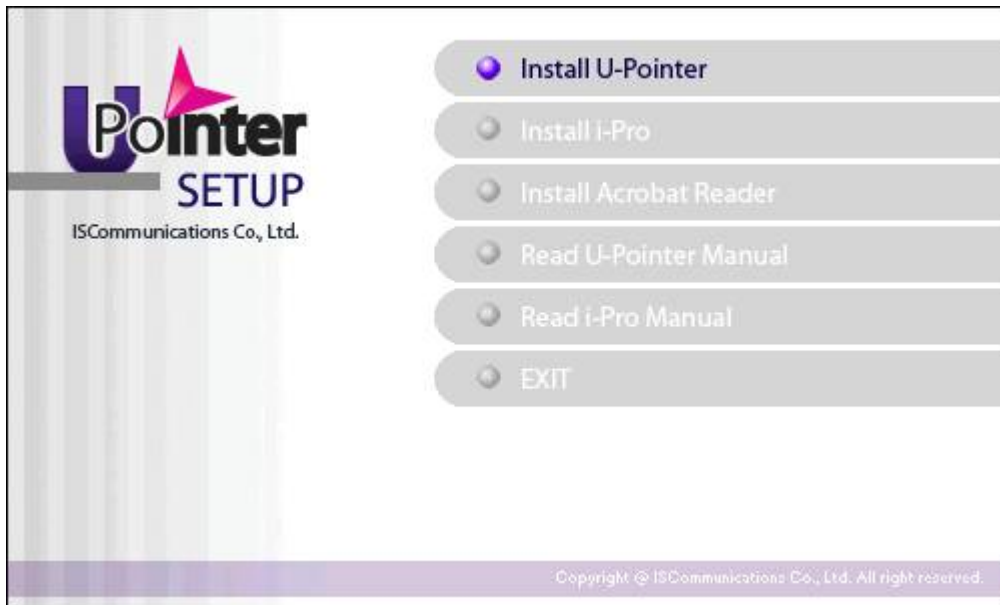


Attenzione: non connettere il cavo USB durante il processo di installazione di U-Pointer ma sempre prima di lanciare l'installazione.

5.1 Installazione del software di gestione dell'U-Pointer

La procedura di installazione del software è la seguente:

a. Cliccare il bottone 'Install U-Pointer' sull'assistente all'installazione.



b. Selezionare una lingua e cliccare 'OK'



c. Apparirà la finestra di dialogo iniziale del processo di installazione. Cliccare su 'Next'.

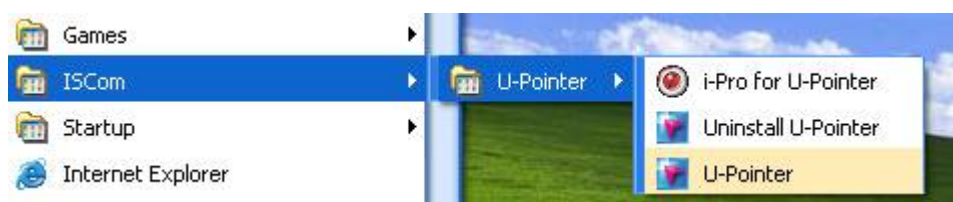
Durante l'installazione si raccomanda di chiudere tutte le altre applicazioni.

Da questo momento in poi è sufficiente seguire le istruzioni riportate nel wizard di installazione e successivamente quello di configurazione (descritto più avanti) **avendo cura di seguire scrupolosamente l'intero processo di calibrazione. Difficoltà nell'uso della penna ai bordi e negli angoli dell'immagine derivano da un errato processo di calibrazione.**

Al termine dell'installazione verrà creata un'icona U-Pointer sul desktop di Windows. Il software di gestione dell'U-Pointer potrà essere lanciato con un doppio click sull'icona U-Pointer oppure

lanciato automaticamente al logon se posto nella cartella “esecuzione automatica” del sistema operativo.

Se il software di gestione dell'U-Pointer non è lanciato, l'U-Pointer non funziona.

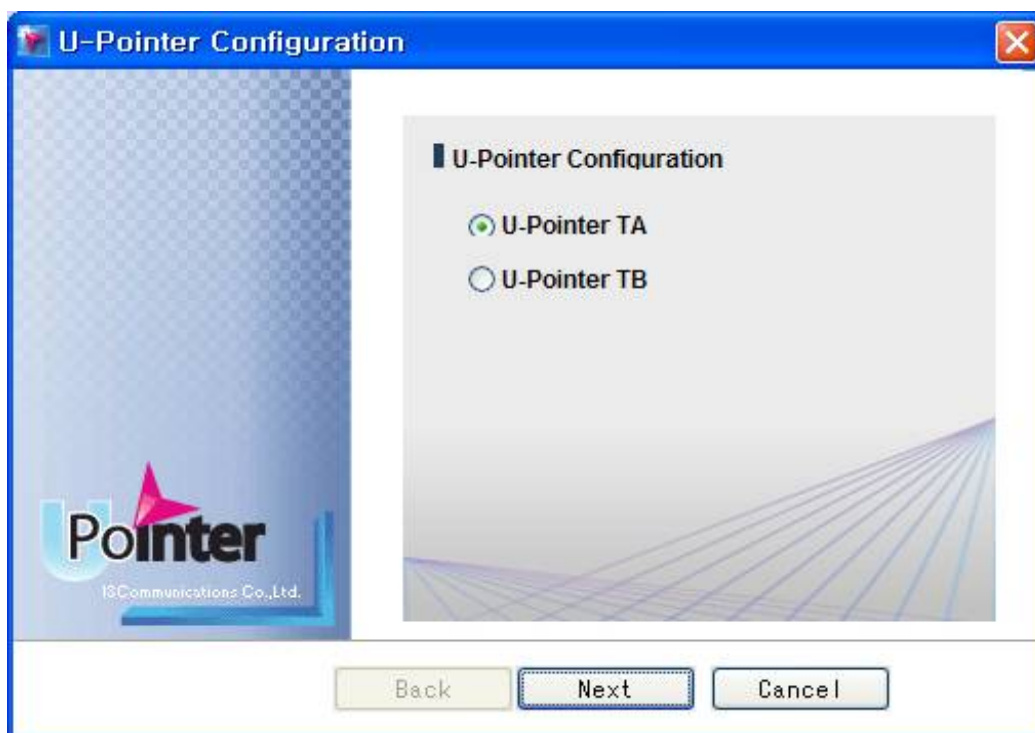


5.2 Avvio della procedura guidata di configurazione

Per usare U-pointer, è necessaria una corretta impostazione della configurazione U-pointer. Il Wizard di configurazione aiuterà a impostare la corretta configurazione dell'U-pointer sul computer. Quando si esegue il software di gestione di U-pointer subito dopo installazione, la procedura guidata di installazione apparirà automaticamente. Dalla seconda esecuzione del software di gestione dell'U-pointer la procedura guidata di installazione non apparirà più.

Attenzione: prima di avviare la procedura guidata di avvio, collegare ed accendere un proiettore al computer **avendo cura che**

la superficie di proiezione, la dimensione dell'immagine e la posizione del proiettore siano quelle definitive.

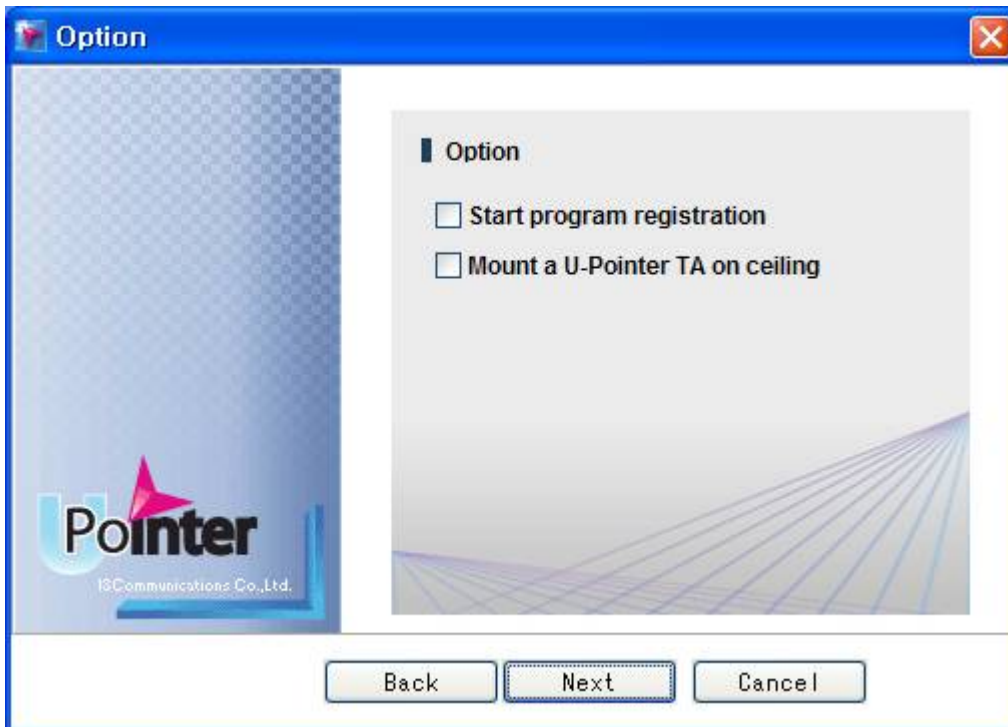


a. Selezionare il modello U-Pointer: Scegliere il modello U-Pointer che si desidera utilizzare e poi premere “**Next**”. Il modello predefinito è “U-pointer TB”. Si prega di controllare il modello sulla confezione.

b. La videata successiva permette di informare il software di un montaggio a soffitto. In questo caso l'U-Pointer sarà montato al rovescio e pertanto il software dovrà tenerne conto: qui lo si informa di tale tipo di montaggio.

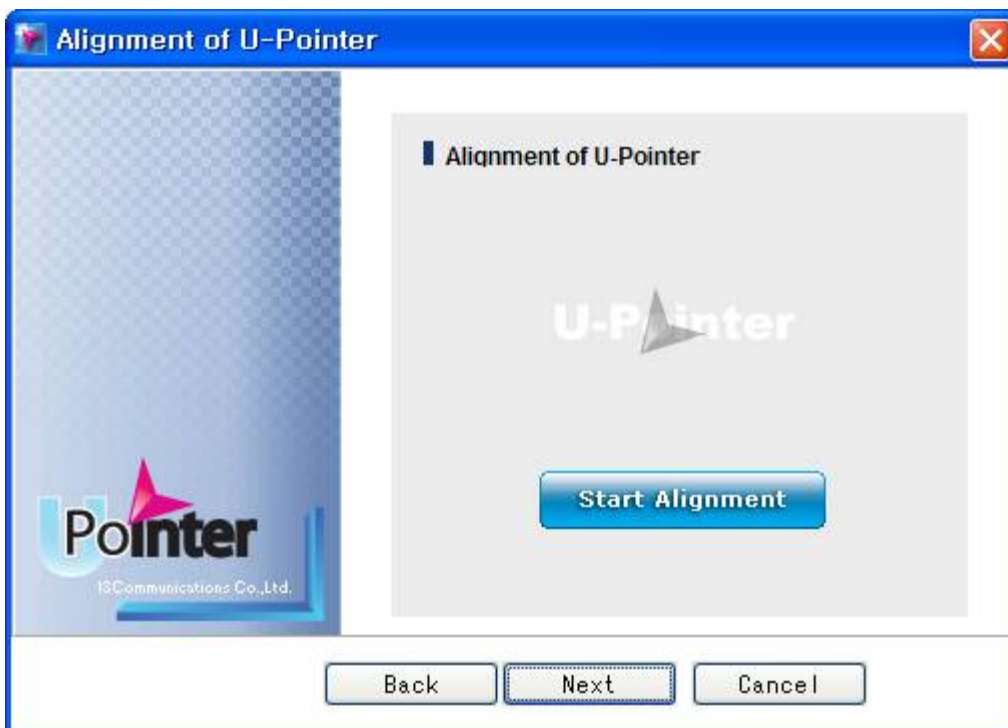
La seconda opzione consente la registrazione del software presso il produttore: aderendo a questa opzione si otterranno tutti i dati connessi alla registrazione.

La registrazione richiede l'immissione di dati personali.

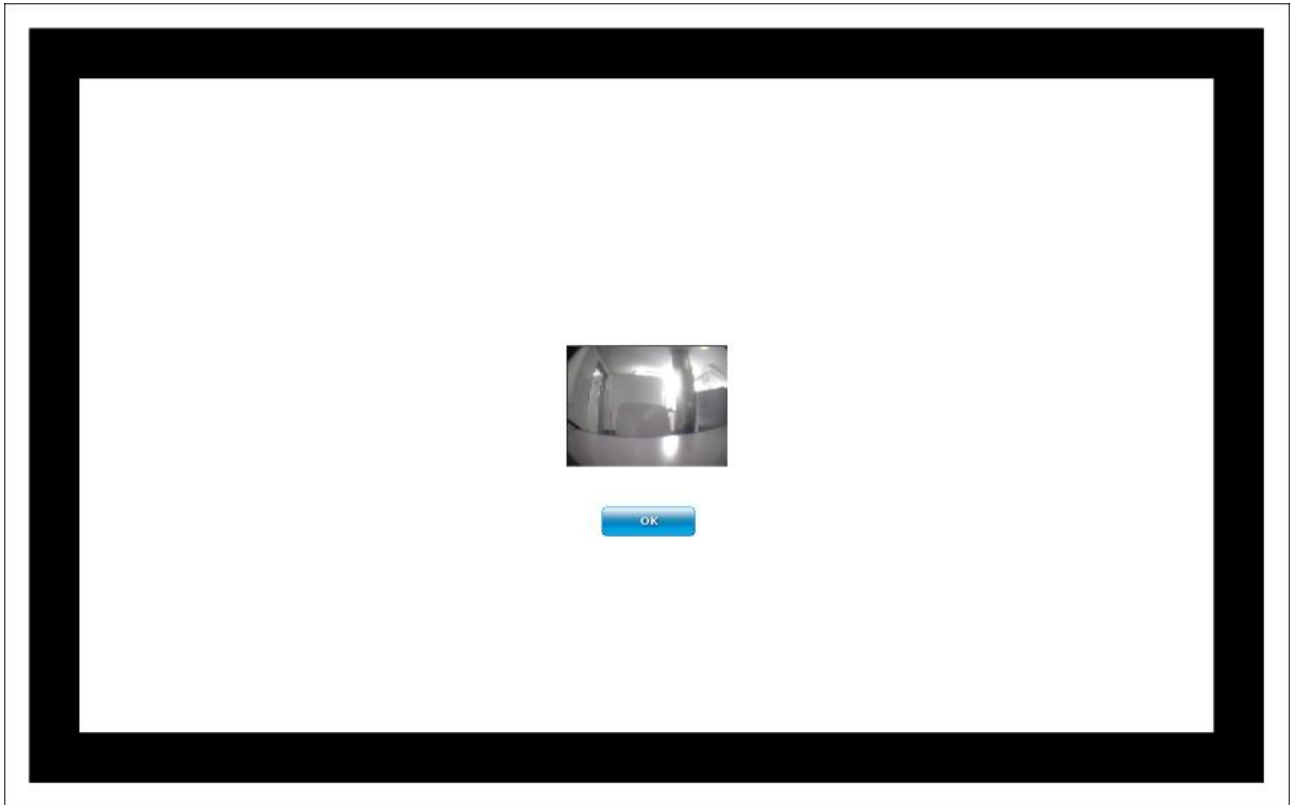


Premere “**Next**”.

c. Al termine di questa videata comparirà la videata iniziale del processo di allineamento relativo tra proiettore e U-Pointer. Prima di procedere assicurarsi che entrambi i dispositivi siano nella loro posizione definitiva.



La procedura di allineamento consiste nella verifica che l'immagine catturata sia visualizzata all'interno della cornice della finestra di dialogo. Durante il processo di allineamento, allineare la direzione e l'angolo guardando l'immagine dello schermo catturata sulla finestra di dialogo.



Regolare in questa condizione il corpo dell'U-pointer verticalmente e orizzontalmente, in modo che lo schermo sia collocato al centro del fotogramma catturato. Ruotare le manopole del corpo U-Pointer in senso antiorario e poi il corpo U-Pointer sarà facilmente posizionato. Al termine dell'allineamento stringere le manopole e cliccare 'next'.

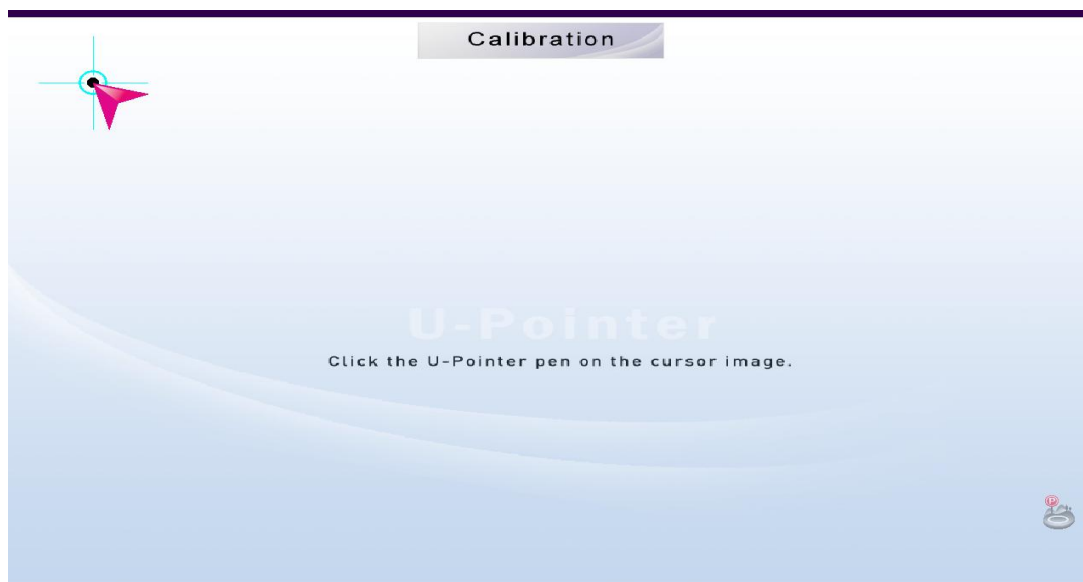
Importante:

La risoluzione dell'U-Pointer è leggermente influenzata dalla dimensione dell'immagine catturata sullo schermo. In caso in cui si avesse la necessità di selezionare porzioni di immagine molto piccole, per utilizzare U-Pointer con una migliore risoluzione posizionare l'U-Pointer più vicino allo schermo. Non è consigliabile comunque posizionare l'U-Pointer a meno di 50 cm dallo schermo.

d. Al termine del processo di allineamento inizia il processo di calibrazione.



Cliccare “**Start Calibration**” e la finestra di calibrazione sarà proiettata sullo schermo.



Cliccare con la penna U-Pointer al centro del bersaglio di calibrazione. Quando l’U-Pointer riconosce la penna U-Pointer , il cursore sarà spostato sul prossimo punto di calibrazione.

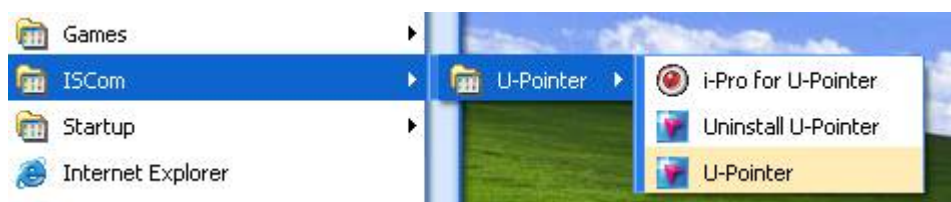
Il numero dei punti di calibrazione è nove. Dopo aver cliccato sui nove punti cliccare 'Finish'. I dati di configurazione e di calibrazione sono memorizzati sul computer.

6. Eseguire il software di gestione U-Pointer

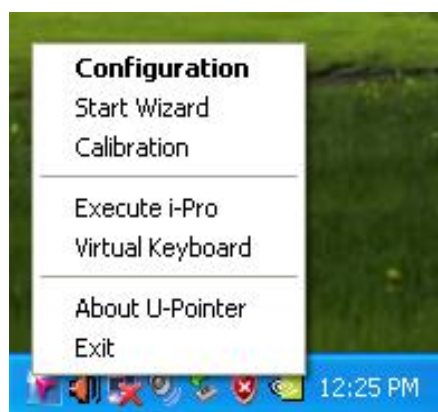
Questo capitolo fornisce informazioni di base sull'esecuzione di U-Pointer.

6.1 Eseguire il software U-Pointer

Per eseguire il software di gestione U-Pointer, fare clic sull'icona U-Pointer sullo sfondo di Windows oppure fare clic sull'icona U-Pointer nella directory ISCom. Quando U-Pointer è in esecuzione, è possibile utilizzare U-Pointer come un mouse senza fili interattivo sullo schermo illuminato.



Mentre è in esecuzione, potete trovare l'icona sulla barra delle applicazioni. Per aprire il menu premere l'icona U-pointer con una penna U-pointer.



6.2 Descrizione del menù

Le attuali opzioni del menu U-pointer sono:

a. Configurazione

Il menù di configurazione deve essere utilizzato quando il modello U-pointer o il tipo di montaggio dell'U-pointer sono cambiati.

b. Procedura Guidata

Se U-pointer o il proiettore vengono spostati, la calibrazione e l'allineamento si romperanno. In questo caso, è consigliabile ripetere l'allineamento ed il processo di calibrazione.

c. Calibrazione

Quando si utilizza l'U-Pointer, possono avvenire dei movimenti di piccola entità della posizione relativa tra U-Pointer e proiettore che non richiedono allineamento ma solo calibrazione.

d. Esecuzione di I-Pro

Ci sono due modi per eseguire i-Pro; uno è quello di cliccare sull'icona di I-Pro e l'altro è quello di cliccare il tasto di I-Pro sul menù. In ogni caso la finestra di I-pro comparirà e sarà possibile utilizzare la funzione completa di I-Pro.

e. Tastiera Virtuale

Se è necessario l'input della tastiera durante la presentazione, fare clic su tastiera virtuale. La tastiera apparirà sullo schermo di proiezione. Cliccare quindi sul tasto desiderato usando il puntatore della Penna-U-Pointer.

