

Logitech ConferenceCam CC3000e

Guia de Referència

Com començar

- 1 Connecta:** Connecta el cable USB al teu ordinador. La càmera i l'altaveu parpellejarà per mostrar la connexió USB i, un cop acabat, el capçal de cambra rotaran i l'altaveu es reproduirà un so. Connecteu LCD per a PC o Mac.
- 2 Inici:** Inicieu la seva aplicació de vídeo, assegurant que s'ha seleccionat el CC3000e per les seves opcions de la càmera, micròfon i altaveus en l'aplicació.
- 3 A punt:** Els LEDs s'il·luminen a la càmera i l'altaveu quan el vídeo i l'àudio estiguin funcionant, respectivament.

Ha de connectar-se a un ordinador per utilitzar aquest dispositiu!



Activitat del LED durant la trucada

- 1. Blau:** La trucada està activa
- 2. Parpelleig blau:** Rebut una trucada
- 3. Parpelleig blau durant la trucada:** Trucada en espera
- 4. Vermell:** Trucada silenciada

Activitat del LCD durant la trucada

La pantalla de LCD mostrarà l'activitat de trucades, així com el volum i la estat de connectivitat. La identificació de trucades i durada de la trucada depenen del suport d'aplicacions a utilitzar (Skype, etc...).

Controls del dispositiu

- Bluetooth:** Premeu el botó Bluetooth® fins que el LED blau en l'altaveu comença a parpellejar. Aneu a Configuració en el seu dispositiu mòbil i completar l'aparellament. Quan es combina, la icona de Bluetooth la pantalla LCD apareixerà més brillant!
- Posició preestablerta de càmera:** Premeu el botó per definir una nova posició "inicial" de la càmera. La càmera tornarà a aquesta posició quan s'iniciï la trucada o prement el botó una vegada. Vostè pot canviar la seva posició inicial en qualsevol moment repetint aquest pas.
- Control de Apropar/Allunyar:** Fes clic sobre aquest botó per modificar la panoràmica, inclinació i zoom. Premeu de nou per canviar entre prop/lluny.

1 El suport per Bluetooth-a-altaveu està pensat per a dispositius mòbils, i no per a PC o Mac.

© 2013 Logitech. Logitech, the Logitech logo and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered. All other trademarks are the properties of their respective owners.