

SHARP[®]

**PN-M501
PN-M401
PN-B501
PN-B401**

LCD FARBMONITOR

SOFTWARE-ANLEITUNG

Inhalt

Einleitung	3
Umschalten dieses Monitors in den Modus APPLICATION <ANWENDUNG>	4
LAN-Anschluss / USB Buchse / SD-Kartenschlitz	5
Grundlegende Aktionen im Modus APPLICATION <ANWENDUNG>	6
Verwendung des Media Player <Medienplayer>	7
Über den Bildschirm.....	7
Verwendung des Media Player <Medienplayer>.....	8
Settings <Einstellungen>	10
Mögliche Operationen während der Wiedergabe.....	12
Anzeigen von webbasierten Inhalten (HTML5 Browser <HTML5-Browser>)	14
Setup <Einrichtung>	15
Aktualisieren der Software (Update <Aktualisierung>).	16
Lizenzinformationen für die Software, die für dieses Produkt verwendet wird.....	17

Wichtige Informationen

- Dieses Produkt wurde vor der Auslieferung nach strikten Qualitäts- und Produktnormen überprüft. Falls trotzdem Störungen oder ein Defekt auftreten sollte, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.
- Wir bitten um Ihr Verständnis, dass SHARP CORPORATION über die gesetzlich anerkannte Leistungshaftung hinaus keine Haftung für Fehler übernimmt, die sich aus der Verwendung durch den Kunden oder einer Drittperson ergeben, und auch nicht für sonstige Funktionsstörungen oder Schäden, die während der Verwendung am Produkt entstehen.
- Wenn Sie (oder ein Dritter) das Produkt unsachgemäß verwenden oder wenn das Produkt elektrostatischen Einflüssen oder elektrischem Rauschen ausgesetzt wird oder wenn das Produkt eine Funktionsstörung aufweist oder repariert wird, besteht die Gefahr, dass gespeicherte Daten beschädigt werden oder verloren gehen.
- Sichern Sie wichtige Daten stets auch auf einem USB-Stick oder einer SD-Speicherkarte.
- Wir tragen keine Verantwortung für den Schutz von auf dem internen Speicher gespeicherten Inhalten oder damit zusammenhängende Schäden.
- Das Überschreiben oder Vervielfältigen dieser Anleitung bzw. der Software, auch auszugsweise, ist ohne ausdrückliche Zustimmung untersagt.
- Bedingt durch fortlaufende technische Verbesserungen behält sich SHARP das Recht vor, das Design und die Spezifikationen ohne vorherige Ankündigung ändern zu können.
- Die in dieser Anleitung verwendeten Beispiele beziehen sich auf das englischsprachige OSD-Menü.
- In dieser Anleitung sind keine Anweisungen für die Grundbedienung von Android enthalten.

Warenzeichen

- Google und Android sind Warenzeichen oder geschützte Warenzeichen von Google LLC.
- Alle andere Markenprodukt und Produktnamen sind Warenzeichen oder geschützte Warenzeichen der betreffenden Urheberrechteinhaber.

Einleitung

Indem Sie den Eingangsmodus dieses Monitors auf "APPLICATION" <ANWENDUNG> ändern, können Sie Android-Anwendungen nutzen.

Bei diesem Monitor können die folgenden Anwendungen verwendet werden. (Werkseinstellung)

Media Player <Medienplayer> (siehe Seite 7)	Geben Sie eine Bild- oder Videodatei wieder. Hiermit können Sie den Monitor für einfache Signage-Zwecke verwenden. Ferner können Sie Dateien über einen Computer, auf dem der SHARP Content Distributor ver. 1.3 oder höher installiert ist, im gleichen Netzwerk verteilen. (Für Einzelheiten wird auf die Anleitung für den SHARP Content Distributor verwiesen.)
SHARP e-Signage S Player A1	Zeigen Sie Programme an, die über die LCD-Monitorverwaltungssoftware SHARP e-Signage S verteilt werden. Für Einzelheiten wird auf die Anleitung für die SHARP e-Signage S verwiesen.
SHARP Digital Signage Software 4.7 Android Viewer	Zeigen Sie Programme an, die über die LCD-Monitorverwaltungssoftware SHARP Digital Signage Software 4.7 (optional) verteilt werden. Für Einzelheiten wird auf die Anleitung für die SHARP Digital Signage Software 4.7 verwiesen.
HTML5 Browser <HTML5-Browser>	Zeigen Sie webbasierte Inhalte (HTML5) an. In manchen Fällen kann die Anzeige der Inhalte von der Anzeige mit einem Webbrowser auf einem Computer oder anderen Gerät abweichen.
FileExplorer	Verwalten Sie Dateien bzw. Ordner.

Wir gewährleisten nur den Betrieb von "Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ)" und der oben aufgeführten Anwendungen.
Wir gewährleisten nicht den Betrieb beliebiger sonstiger Anwendungen.

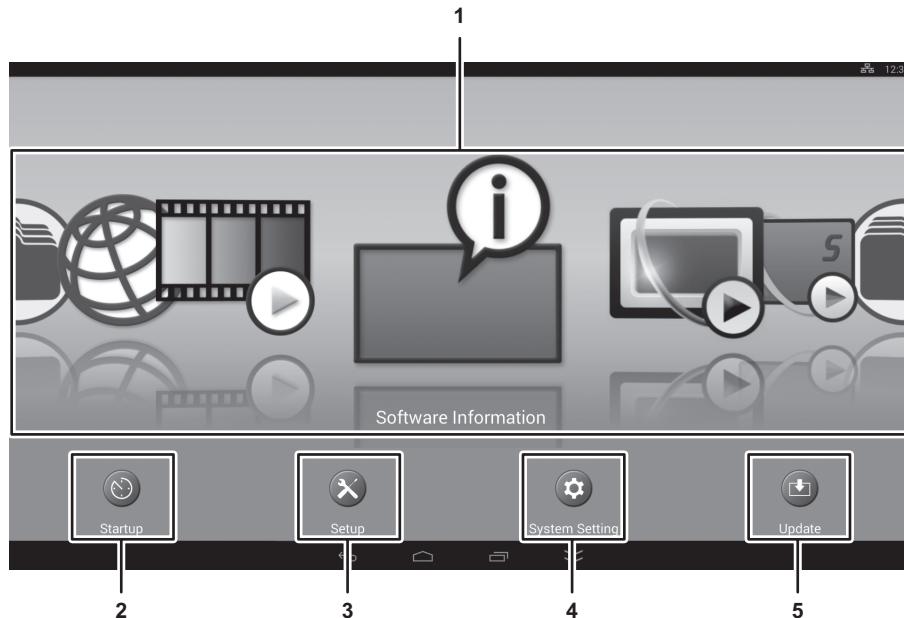
! Vorsicht

- Bei einigen Arten von Inhalten dauert es unter Umständen etwas länger, bis sie angezeigt bzw. wiedergegeben werden, oder es kann vorkommen, dass die Inhalte nicht korrekt angezeigt bzw. wiedergegeben werden.
Prüfen Sie daher beim Einsatz für Signage-Zwecke im Vorfeld die korrekte Funktion und die Anzeige-Qualität.

Umschalten dieses Monitors in den Modus APPLICATION <ANWENDUNG>

1. Schalten Sie diesen Monitor ein.
2. Schalten Sie den Eingangsmodus über die Eingabemodus-Auswahl auf “APPLICATION” <ANWENDUNG> um oder drücken Sie die Taste CONTENT MENU.

Der Basisbildschirm des Modus APPLICATION <ANWENDUNG> (Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ)) wird daraufhin angezeigt.



1. Anwendungen

Wählen Sie die Anwendung aus, die Sie verwenden möchten.

Die Anwendung wird daraufhin gestartet.

2. Startup <Systemstart>

Sie können festlegen, dass Anwendungen automatisch gestartet werden, wenn der Modus APPLICATION <ANWENDUNG> gestartet wird.

3. Setup <Einrichtung>

Sie können Einstellungen für den Modus APPLICATION <ANWENDUNG> konfigurieren. (Siehe Seite 15.)

4. System Setting <Systemeinstellungen>

Sie können Einstellungen für Android konfigurieren.

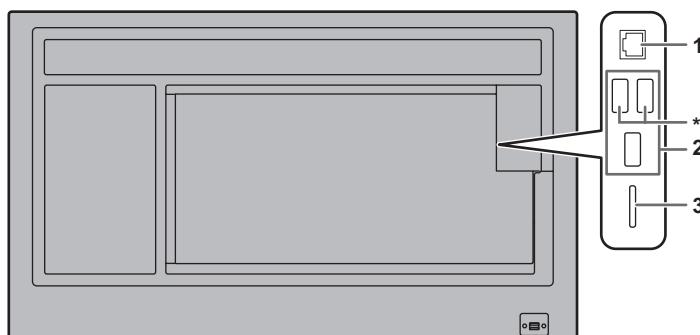
5. Update <Aktualisierung>

Aktualisieren Sie die werkseitig installierten Anwendungen im Modus APPLICATION <ANWENDUNG>. (Siehe Seite 16.)
(Eine Netzwerkumgebung, die Zugriff auf das Internet bietet, ist erforderlich.)

LAN-Anschluss / USB Buchse / SD-Kartenschlitz

Im Modus APPLICATION <ANWENDUNG> können USB-Geräte (wie ein Speichergerät, eine Tastatur oder eine Maus) sowie eine SD-Speicherkarte verwendet werden.

Eine Verbindungsherstellung zu einem Netzwerk ist ebenfalls möglich.



1. LAN-Anschluss

- Sie können den Monitor mit einem Netzwerk verbinden.

2. USB Buchse

- Schließen Sie USB-Geräte (wie ein Speichergerät, eine Tastatur oder eine Maus) an, die Sie im Modus APPLICATION <ANWENDUNG> verwenden möchten.
- Schließen Sie einen USB-Stick an, der mit dem Media Player <Medienplayer> verwendet werden soll, an eine der oben mit einem "*" gekennzeichneten USB Buchsen ein.

Unterstützte USB-Sticks

Dateisystem	FAT32
Speicherkapazität	Bis zu 32 GB (maximale Dateigröße 4 GB)

- Ein verschlüsselter oder geschützter USB-Stick kann nicht verwendet werden.
- Verwenden Sie einen USB-Stick, der so gestaltet ist, dass er in die USB Buchse eingesteckt werden kann. Einige außergewöhnlich geformte USB-Sticks können nicht eingesteckt werden. Wenden Sie beim Einsticken des USB-Sticks keine Gewalt an. Andernfalls kann es zu Schäden am Anschluss oder zu Störungen kommen.

3. SD-Kartenschlitz

- Stecken Sie eine SD-Speicherkarte in den Kartenschlitz.

Unterstützte SD-Speicherkarten

Dateisystem	FAT32
Speicherkapazität	<ul style="list-style-type: none"> SD-Speicherkarte: Bis zu 2 GB SDHC-Speicherkarte: Bis zu 32 GB Maximale Dateigröße: Bis zu 4 GB

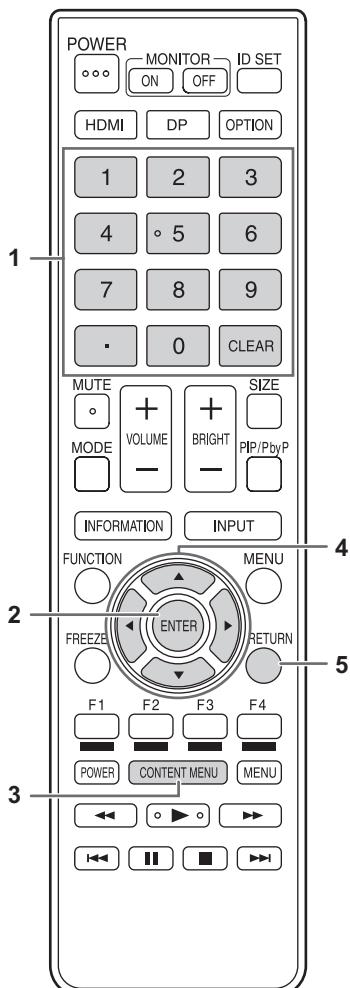
- Verwenden Sie keine SD-Speicherkarte bei aktivierter Schreibschutzfunktion. Verwenden Sie keine Sicherheitsfunktion.
- Aufgrund von Einschränkungen des Android-Systems können Sie nicht eine SD-Speicherkarte von der Anwendung schreiben, die der Kunde haben installiert.

■ Entfernen eines USB-Sticks oder einer SD-Speicherkarte

- Wählen Sie "System Setting" <Systemeinstellungen> im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) des Modus APPLICATION <ANWENDUNG>.
- Wählen Sie "Storage" <Speicher>.
- Wählen Sie je nach dem zu entfernenden Gerät "Unmount USB storage" oder "Unmount SD card" <SD-Karte entnehmen>.
- Wenn die Bestätigungsmeldung angezeigt wird, wählen Sie "OK".

Grundlegende Aktionen im Modus APPLICATION <ANWENDUNG>

Verwenden Sie zum Ausführen von Aktionen im Modus APPLICATION <ANWENDUNG> die Fernbedienung.



1. Numerische Eingabetasten

Verwenden Sie diese Tasten zum Eingeben von Zahlen.

2. ENTER (EINGABE)

Bestätigen das ausgewählte Element.

3. CONTENT MENU (INHALTSMENÜ)

Wenn für den Eingangsmodus ein anderer Modus als APPLICATION <ANWENDUNG> gewählt ist, schalten Sie den Eingangsmodus auf APPLICATION <ANWENDUNG> um.

Wenn der Eingangsmodus auf APPLICATION <ANWENDUNG> ausgewählt ist, wird durch Drücken dieser Taste der Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) aufgerufen.

4. Mauszeiger

Diese Tasten dienen zum Ausführen von Vorgängen, wie z. B. Auswählen von Anwendungen oder Elementen und Bewegen des Mauszeigers.

5. RETURN (ZURÜCK)

Kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück.

TIPPS

- Welche Tasten verwendet werden, variiert je nach Anwendung.

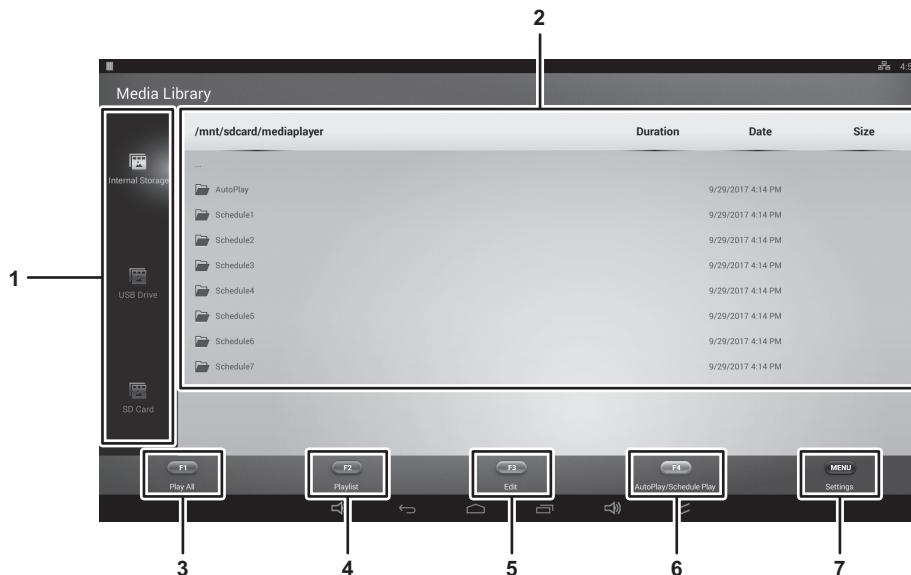
Verwendung des Media Player <Medienplayer>

Wählen Sie "Media Player" <Medienplayer> im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) des Modus APPLICATION <ANWENDUNG>.

TIPPS

- Sie können einstellen, dass der Media Player <Medienplayer> gestartet wird, wenn der Modus APPLICATION <ANWENDUNG> gestartet wird.
Wählen Sie "Startup" <Systemstart> im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) und wählen Sie den Media Player <Medienplayer> aus.
- Sie können nicht gleichzeitig mehrere USB-Sticks mit dem Media Player <Medienplayer> verwenden.
Wenn Sie mehrere USB-Sticks anschließen, kann nur der zuerst angeschlossene Stick verwendet werden.

Über den Bildschirm



1. Wählen Sie das Medium zum Anzeigen der Dateiliste aus.

Internal Storage <Interner Speicher>.....Im Modus APPLICATION <ANWENDUNG> (Android) verwendeter interner Speicher
USB Drive <USB-Laufwerk>In eine USB Buchse angeschlossener USB-Stick

SD Card <SD-Karte>In den SD-Kartenschlitz eingesteckte SD-Speicherkarte

2. Eine Dateiliste wird angezeigt.

3. Play All <Alles abspielen> (siehe Seite 8)

Geben Sie alle Dateien des Ordners in der Reihenfolge der Dateinamen wieder.

Falls eine Wiedergabeliste vorhanden ist, erfolgt die Wiedergabe in der Reihenfolge der Wiedergabeliste.

4. Playlist <Wiedergabeliste> (siehe Seite 8)

Erstellen Sie eine Wiedergabeliste für den angezeigten Ordner.

5. Edit <Bearbeiten> (siehe Seite 9)

Bearbeiten Sie Dateien.

6. AutoPlay/Schedule Play <Auto-/Planwiedergabe>

Starten Sie die Wiedergabe des Autowiedergabe oder Planwiedergabe.

7. Settings <Einstellungen> (siehe Seite 10)

Konfigurieren Sie Einstellungen für den Media Player <Medienplayer>.

Verwendung des Media Player <Medienplayer>

Verwendung des Media Player <Medienplayer>

Informationen zu den Dateiformaten, die wiedergegeben werden können, finden Sie auf Seite 13.

■ Umschalten zwischen Medium

Informationen zum Anschließen von Medium finden Sie auf Seite 5.

1. Drücken Sie die Taste ▲ oder ▼, um das gewünschte Medium auszuwählen.

- Internal Storage <Interner Speicher>Im Modus APPLICATION <ANWENDUNG> (Android) verwendeter interner Speicher
- USB Drive <USB-Laufwerk>.....In eine USB Buchse angeschlossener USB-Stick
- SD Card <SD-Karte>In den SD-Kartenschlitz eingesteckte SD-Speicherkarte

■ Wiedergeben einer Datei

1. Wählen Sie die wiederzugebende Datei aus und drücken Sie die Taste ENTER.

Die Datei ist ausgewählt.

2. Drücken Sie die Taste ENTER.

Die ausgewählte Datei wird wiedergegeben.

■ Wiedergeben aller Dateien im aktuellen Ordner

1. Drücken Sie die Taste F1 (Play All <Alles abspielen>).

Geben Sie alle Dateien des Ordners in der Reihenfolge der Dateinamen wieder.

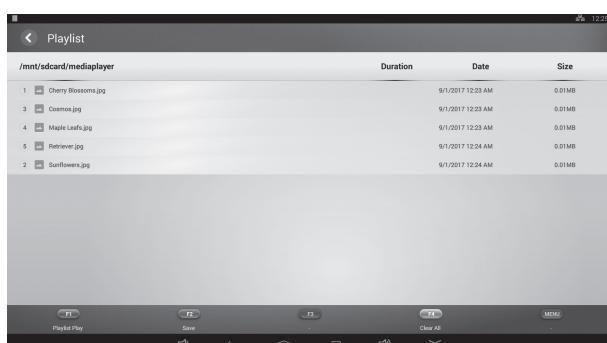
Falls eine Wiedergabeliste vorhanden ist, erfolgt die Wiedergabe in der Reihenfolge der Wiedergabeliste.

■ Erstellen einer Wiedergabeliste

Erstellen Sie eine Wiedergabeliste für den angezeigten Ordner.

1. Drücken Sie die Taste F2 (Playlist <Wiedergabeliste>).

2. Wählen Sie die Dateien in der Reihenfolge aus, in der Sie sie wiedergegeben möchten, und drücken Sie die Taste ENTER.



3. Drücken Sie die Taste F2 (Save <Speichern>).

Die Wiedergabeliste wird gespeichert.

- Taste F1 (Playlist Play <Wiedergabereihenfolge>) Geben Sie die Dateien in der Wiedergabelisten-Reihenfolge wieder.

- Taste F4 (Clear All <Alles aufheben>)..... Löschen Sie die Wiedergabeliste des angezeigten Ordners.

■ Bearbeiten einer Datei

Kopieren einer Datei

- (1) Wählen Sie die zu kopierende Datei aus.
- (2) Drücken Sie die Taste F3 (Edit <Bearbeiten>).
- (3) Wählen Sie "Copy" <Kopieren>.
- (4) Anzeigen Sie die Dateiliste des Zielordners des Kopiervorgangs auf.
- (5) Drücken Sie die Taste F3 (Edit <Bearbeiten>).
- (6) Wählen Sie "Paste" <Einfügen>.

Kopieren aller Dateien einer Liste

- (1) Drücken Sie die Taste F3 (Edit <Bearbeiten>).
- (2) Wählen Sie "Copy all" <Alles kopieren>.
- (3) Anzeigen Sie die Dateiliste des Zielordners des Kopiervorgangs auf.
- (4) Drücken Sie die Taste F3 (Edit <Bearbeiten>).
- (5) Wählen Sie "Paste" <Einfügen>.

Löschen einer Datei

- (1) Wählen Sie die zu löschen Datei aus.
- (2) Drücken Sie die Taste F3 (Edit <Bearbeiten>).
- (3) Wählen Sie "Delete" <Löschen>.

■ Starten der Auto- oder Planwiedergabe

1. Drücken Sie die Taste F4 (AutoPlay/Schedule Play <Auto-/Planwiedergabe>).

Die Autowiedergabe wird entsprechend der Einstellung für die Autoplay Media <Auto-Medienwiedergabe> gestartet.

Wenn ein derzeit gültiger Zeitplan vorhanden ist, startet die Planwiedergabe.

Falls sowohl die Autowiedergabe als auch ein Zeitplan vorhanden ist, startet die Planwiedergabe.

Falls weder die Autowiedergabe noch ein Zeitplan vorhanden ist, startet die Wiedergabe nicht.

TIPPS

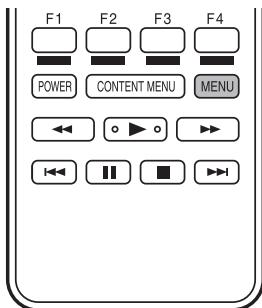
Legen Sie vorab die Dateien für die Wiedergabe in folgendem Ordner, der für die Autowiedergabe von dem Medium verwendet wird.

/mediaplayer/AutoPlay

Verwendung des Media Player <Medienplayer>

Settings <Einstellungen>

1. Drücken Sie die Taste MENU (quadratisch) auf der Fernbedienung.



2. Wenn Sie Einstellungen festgelegt haben, drücken Sie die Taste RETURN.

Autoplay Media <Auto-Medienwiedergabe>

Legen Sie zum Verwenden der Autowiedergabe-Funktion (siehe Seite 9) das Medium fest, das wiedergegeben werden soll. Die sich im folgenden Ordner des ausgewählten Mediums befindlichen Dateien werden wiedergegeben.

/mediaplayer/AutoPlay

Use SHARP Content Distributor <SHARP Content Distributor verwenden>

Legen Sie fest, ob Sie den SHARP Content Distributor verwenden werden.

Wenn diese Einstellung auf "Disabled" <Deaktiviert> lautet, wird das Stammverzeichnis der einzelnen Medien erstmals im Media Player angezeigt.

Slideshow <Diashow>

Legen Sie die Wiedergabemethode fest.

Shuffle <Zufällig>

Legen Sie fest, ob während der fortlaufenden Wiedergabe die Zufallswiedergabe verwendet werden soll.

ON Zufallswiedergabe

OFF Keine Zufallswiedergabe

Folder Repeat <Wiederholen>

Legen Sie fest, ob die Wiedergabe der Dateien eines Ordners wiederholt werden soll.

ON Wiederholt wiedergeben

OFF Nicht wiederholen

Slideshow Duration <Dauer>

Legen Sie die Wiedergabe-Zeitspanne fest.

Die festgelegte Zeitspanne gilt auch für die Auto- und die Planwiedergabe.

Picture transition <Bildübergang>

Legen Sie fest, wie sich die Anzeige ändern soll, wenn Bilder wiedergegeben werden.

Schedule <Zeitplan>

Eine Wiedergabeliste kann zu einem bestimmten Zeitpunkt wiedergegeben werden.

Bis zu 7 Zeitplans-Eintragungen können vorgenommen werden.

Schedule play <Zeitplanwiedergabe>

Aktivieren/deaktivieren Sie die Schedule.

Start Time <Startzeit>

Legen Sie den Zeitpunkt fest, zu dem die Wiedergabe der Wiedergabeliste gestartet werden soll.

Geben Sie die Zeit in der 24h-Schreibweise ein.

Wenn sich der Monitor im Standby-Modus befindet, wird der Monitor eingeschaltet und die Wiedergabe wird gestartet.

End Time <Endzeit>

Legen Sie den Zeitpunkt fest, zu dem die Wiedergabe der Wiedergabeliste gestoppt werden soll.

Geben Sie die Zeit in der 24h-Schreibweise ein.

Repeat Mode <Wiederholen>

Only Once <Nur einmal>..... Die Schedule wird nur einmal ausgeführt.

Die Schedule-Einstellung wird nach Ausführung des Zeitplans gelöscht.

Selected days <Tag der Woche> Die Schedule wird jede Woche zum festgelegten Wochentag ausgeführt.

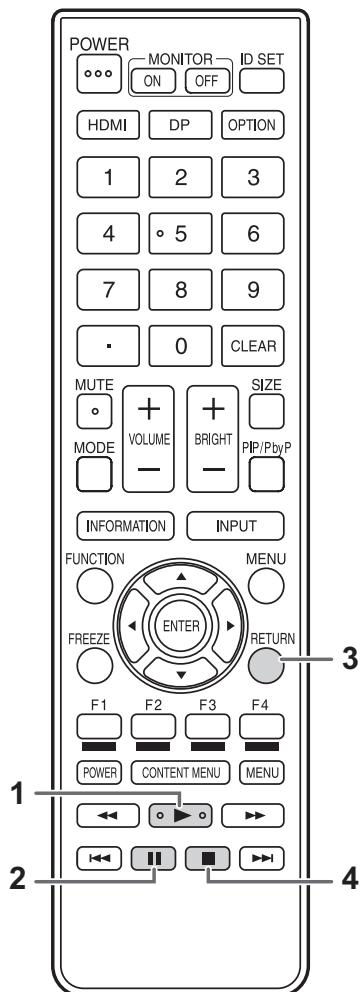
Select Content Folder <Inhaltsordner wählen>

Geben Sie an, welche Wiedergabeliste wiedergegeben werden soll.

TIPPS

- Wenn Sie einen Schedule <Zeitplan> verwenden, stellen Sie den POWER SAVE MODE <ENERGIESPARMODUS> auf OFF <AUS> ein.
Wenn POWER SAVE MODE <ENERGIESPARMODUS> auf ON <EIN> eingestellt ist, wird der Zeitplan im Standby-Modus nicht ausgeführt.

Mögliche Operationen während der Wiedergabe



- (1) PLAY (WIEDERGABE): Neustart Sie die Wiedergabe einer angehaltenen Datei fort.
(2) PAUSE:
(3) RETURN (ZURÜCK): Kehren Sie zur Dateiliste zurück.
(4) STOP (STOPP): Stoppen Sie die Wiedergabe.

■ Vom Media Player <Medienplayer> unterstützte Formate

Nachfolgend sind die Dateiformate angegeben, die mit dem Media Player <Medienplayer> wiedergegeben werden können. Das Funktionieren von Formaten, die nicht in der Tabelle aufgeführt sind, wird nicht garantiert.

TIPPS

- Manche Dateien werden unter Umständen nicht wiedergegeben, obwohl das Format unterstützt wird.
- Bei einigen Arten von Inhalten sowie unter bestimmten Umständen kann es vorkommen, dass es länger dauert, bis die Wiedergabe startet, dass Einzelbilder ausgelassen werden oder dass es zu Verzögerungen kommt.
- Prüfen Sie beim Einsatz für den Media Player <Medienplayer> im Vorfeld die korrekte Funktion und die Anzeige-Qualität.

Bilddateien

Erweiterung	Format	Max. Auflösung
.jpg (.jpeg)	JPEG	3840x2160* ¹
*.bmp	BMP	
*.png	PNG	
.gif	GIF ²	

Video-Dateien

Erweiterung	Videocodierung	Max. Auflösung	Rahmenrate
*.mpg	MPEG2	1920x1080	30
*.mpeg	MPEG-4 (SP/ASP)	1920x1080	30
.mp4	H.264/AVC (BP/MP/HP)	3840x2160 ¹	30
		1920x1080	60
		3840x2160* ¹	30
	H.265/HEVC (MP)	1920x1080	60
*.wmv	VC-1	1920x1080	30

*1 Es wird ein verkleinertes Bild angezeigt, außer im Dot by Dot <Punkt für Punkt> Modus. Im Dot by Dot <Punkt für Punkt> Modus wird das Bild zuerst auf die Größe des Anzeigefeldes verkleinert und dann angezeigt.

*2 Animierte GIF-Dateien werden nicht unterstützt.

Anzeigen von webbasierten Inhalten (HTML5 Browser <HTML5-Browser>)

■ Einrichten der Startseite

Bei der ersten Verwendung des HTML5 Browser <HTML5-Browser> müssen Sie die zu Beginn angezeigten Inhalte festlegen.

1. Wählen Sie "Startup" <Systemstart> im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) des Modus APPLICATION <ANWENDUNG>.

2. Drücken Sie Taste F2 (HTML).

3. Zum Anzeigen von Inhalten aus dem lokalen Speicher

(1) Wählen Sie "File" <Datei>.

(2) Legen Sie den HTML-Inhalt fest, den Sie anzeigen möchten.

Zum Anzeigen von Inhalten aus dem Web

(1) Wählen Sie "Web URL".

(2) Geben Sie die URL ein.

(3) Wählen Sie "OK".

■ Starten des Browsers

Wählen Sie "HTML5 Browser" <HTML5-Browser> im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) des Modus APPLICATION <ANWENDUNG>.

Der festgelegte Web-Inhalt wird angezeigt.

TIPPS

- Sie können einstellen, dass der HTML5 Browser <HTML5-Browser> automatisch gestartet wird, wenn der Modus APPLICATION <ANWENDUNG> gestartet wird.
Wählen Sie "Startup" <Systemstart> im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) und wählen Sie "HTML5 Browser" <HTML5-Browser> aus.

Setup <Einrichtung>

Sie können Einstellungen für den Modus APPLICATION <ANWENDUNG> konfigurieren.

Lesen Sie auch die "Menüoptionen" in der Bedienungsanleitung, beispielsweise für Video- und Audioeinstellungen.
Wählen Sie "Setup" <Einrichtung> im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTS MENÜ) des Modus APPLICATION <ANWENDUNG>.

■ Einrichtung

Date & time <Datum und Uhrzeit>

Stellen Sie das Datum und die Uhrzeit ein.

Screen Resolution (HDMI Mode) <Bildschirmauflösung (HDMI Mode)>

Legen Sie die Bildschirmauflösung für den Modus APPLICATION fest.

Legen Sie die Bildschirmauflösung auf HDMI Mode fest.

Ethernet (LAN)

Geben Sie an, ob ein LAN-Anschluss verwendet werden soll.

Legen Sie die IP-Adresse, die Subnetz-maske und andere Einstellungen fest.

Wi-Fi (Wireless LAN) <Wi-Fi (WLAN)>

Diese Einstellung ist wirksam, wenn der optionale drahtlose Adapter angeschlossen ist.

Konfigurieren Sie die WLAN-Einstellungen.

Network priority <Netzwerk-Rangfolge>

Diese Einstellung ist wirksam, wenn der optionale drahtlose Adapter angeschlossen ist.

Legen Sie die Rangfolge von LAN und WLAN fest.

Telnet Server <Telnet-Server>

Konfigurieren Sie Einstellungen für die Verwendung eines telnet-Servers.

Telnet Server <Telnet-Server>Bei Verwendung der telnet-Server-Funktion, wählen Sie die Einstellung ON <EIN>.

User Name <Nutzernname>Geben Sie einen Kontonamen für die Verbindungsherstellung mit diesem Monitor an.
(Standardmäßig ist dieses Feld leer.)

Password <Kennwort>Geben Sie ein Kennwort für die Verbindungsherstellung mit diesem Monitor an.
(Standardmäßig ist dieses Feld leer.)

PortGeben Sie die zu verwendende Port-Nummer an.

Auto Logout Time (minutes)

<Auto-Abmeldung-Zeit (Minuten)> ...Geben Sie den Zeitpunkt, zu dem die Abmeldung automatisch erfolgen soll, in Minuten an.

HTTP Server <HTTP-Server>

Konfigurieren Sie Einstellungen für die Verwendung eines HTTP-Servers.

HTTP Server <HTTP-Server>Bei Verwendung der HTTP-Server-Funktion, wählen Sie die Einstellung ON <EIN>.

User Name <Nutzernname>Geben Sie einen Kontonamen für die Verbindungsherstellung mit diesem Monitor an.

Password <Kennwort>Geben Sie ein Kennwort für die Verbindungsherstellung mit diesem Monitor an.
PortGeben Sie die zu verwendende Port-Nummer an.

Auto Logout Time (minutes)

<Auto-Abmeldung-Zeit (Minuten)> ...Geben Sie den Zeitpunkt, zu dem die Abmeldung automatisch erfolgen soll, in Minuten an.

FTP Server <FTP-Server>

Konfigurieren Sie Einstellungen für die Verwendung eines FTP-Servers.

FTP Server <FTP-Server>Bei Verwendung der FTP-Server-Funktion, wählen Sie die Einstellung ON <EIN>.

User Name <Nutzername>Geben Sie einen Kontonamen für die Verbindungsherstellung mit diesem Monitor an.
(Standardmäßig ist dieses Feld "admin".)

Password <Kennwort>Geben Sie ein Kennwort für die Verbindungsherstellung mit diesem Monitor an.
(Standardmäßig ist dieses Feld "admin".)

PortGeben Sie die zu verwendende Port-Nummer an.

Auto Logout Time (minutes)

<Auto-Abmeldung-Zeit (Minuten)> ...Geben Sie den Zeitpunkt, zu dem die Abmeldung automatisch erfolgen soll, in Minuten an.

Proxy Setting <Proxy-Einstellungen>

Proxy Setting

<Proxy-Einstellungen>Bei Verwendung dieses Monitors in der Proxy-Umgebung, wählen Sie die Einstellung ON <EIN>.

Address <Adresse>Geben Sie eine Proxy-Server-Adresse an.

PortGeben Sie eine Port-Nummer für die Verbindung mit dem Proxy-Server an.

User Name <Nutzername>Geben Sie einen Kontonamen für die Verbindung mit dem Proxy-Server an.

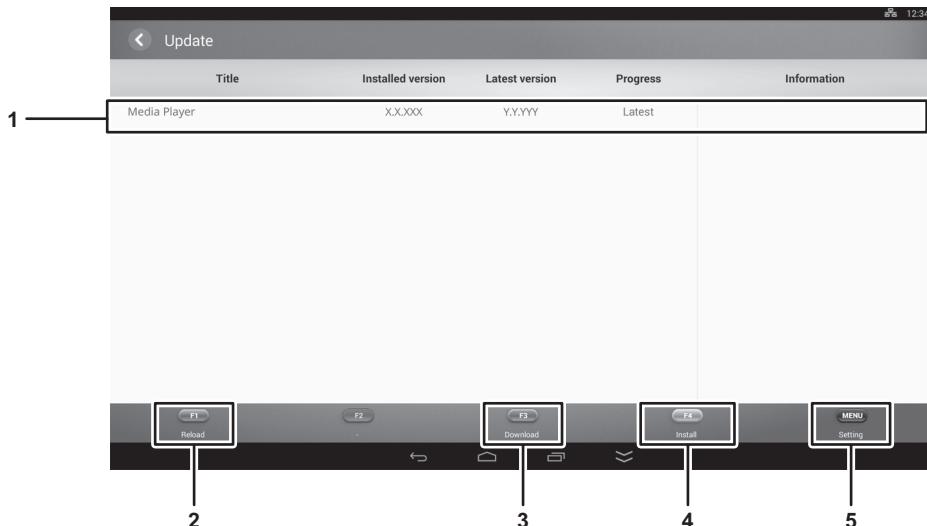
Password <Kennwort>Geben Sie ein Kennwort für die Verbindung mit dem Proxy-Server an.

Exclusion List <Ausschlussliste>Geben Sie die Adresse an, die keinen Proxy-Server verwendet.

Aktualisieren der Software (Update <Aktualisierung>)

Aktualisieren Sie die werkseitig installierten Anwendungen im Modus APPLICATION <ANWENDUNG>. (Eine Netzwerkumgebung, die Zugriff auf das Internet bietet, ist erforderlich.)
Wählen Sie "Update <Aktualisierung>" im Bildschirm CONTENT MENU (INHALTSMENÜ) des Modus APPLICATION <ANWENDUNG>.

Bei der ersten Durchführung einer Aktualisierung wird ein Bildschirm zur Auswahl der Region angezeigt. Wählen Sie Ihre Region aus.



1. Informationsbereich

Zeigt Informationen zu Software an, die bereits heruntergeladen wurde oder heruntergeladen werden kann.

2. Reload <Neu laden>

Aktualisieren Sie die im Informationsbereich angezeigten Informationen.

3. Download

Laden Sie die ausgewählte Software herunter.

4. Install <Installieren>

Installieren Sie die ausgewählte Software.

5. Setting <Einstellungen>

Konfigurieren Sie Einstellungen für Updates.

- Location <Ort>

Wählen Sie die zu verwendende Region aus.

- Show warning messages <Warnmeldungen anzeigen>

Legen Sie fest, ob Warnmeldungen angezeigt werden sollen.

- Hide latest applications <Neueste Applikationen verbergen>

Legen Sie fest, ob die aktualisierten Anwendungen im Informationsbereich ausgeblendet werden sollen.

Lizenzinformationen für die Software, die für dieses Produkt verwendet wird

■Software-Bestandteile

Die für diesen Monitor verwendete Software umfasst mehrere unabhängige Software-Bestandteile, für die ein Copyright von SHARP oder Dritten besteht.

Dieses Produkt verwendet Software-Bestandteile, die als lizenzfreie Software erhältlich sind und deren Copyright bei Dritten liegen.

■Copyrights für Software

Die Copyrights für manche der im Monitor integrierten Software-Bestandteile erfordern die Anzeige der Lizenz. Die Lizenzen dieser Software-Bestandteile werden nachstehend angezeigt.

SIL Open Font License

“Noto Mono” and “Noto Sans CJK JP”

licensed under the SIL Open Font License <http://www.google.com/get/noto/#/>

The Atmel® Software Framework (ASF)

Copyright (c) 2009-2016 Atmel Corporation. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of Atmel may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
4. This software may only be redistributed and used in connection with an Atmel microcontroller product.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ATMEL “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT ARE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ATMEL BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

SHARP
SHARP CORPORATION