



## Guida all'uso del sistema web NED-DP



## SOMMARIO

1. Premessa.....	5
2. Tipologie di utenti.....	5
3. Struttura del sistema web.....	5
4. Interfaccia di autentificazione.....	9
4.1    Come accedo all'interfaccia di autentificazione?.....	9
4.2    Perché visualizzo un messaggio di errore invece dell'interfaccia di autentificazione?.....	10
4.3    Cosa trovo nell'interfaccia di autentificazione?.....	10
4.4    Come eseguo il login?.....	10
4.5    Perché sotto il nominativo di un altro utente compare la scritta "Master"?.....	11
4.6    Perché sotto il nominativo di un altro utente compare la scritta "Viewer"?.....	11
4.7    Perché visualizzo il messaggio di errore "Wrong username or password"?.....	12
4.8    Perché visualizzo il messaggio di errore "Sorry!"?.....	13
4.9    Perché visualizzo il messaggio di errore "This user must first log in"?.....	13
4.10    Perché visualizzo il messaggio di errore "User data not available"?.....	14
5. Interfaccia di scelta Master/Viewer.....	14
5.1    Come accedo all'interfaccia di scelta Master/Viewer?.....	14
5.2    Cosa trovo nell'interfaccia di scelta Master/Viewer?.....	14
5.3    Come faccio a collegarmi come "Master"?.....	15
5.4    Perché non visualizzo il bottone "Connect" del riquadro dedicato al login come utente "Master"?.....	15
5.5    Come faccio a collegarmi come "Viewer"?.....	16
5.6    Perché non visualizzo il bottone "Connect" del riquadro dedicato al login come utente "Viewer"?.....	17
5.7    Perché visualizzo uno o più nominativi nel riquadro dedicato al login come utente "Viewer"?.....	17
5.8    Come termino la sessione e quindi eseguo il logout?.....	17
6. Interfaccia di modifica password.....	18
6.1    Come accedo all'interfaccia di modifica della password?.....	18
6.2    Come modifco la mia password?.....	18
6.3    Perché sotto il campo "Conferma Nuova password" visualizzo il messaggio di errore "Password do not match"?.....	19
6.4    Perché sotto il campo "Conferma Nuova password" visualizzo il messaggio "Password match"?.....	19
6.5    Perché visualizzo il messaggio "Compila questo campo"?.....	20
6.6    Perché visualizzo il messaggio di errore "Wrong older password"?.....	21
6.7    Come faccio a tornare all'interfaccia di scelta Master/Viewer?.....	21
7. Interfaccia di settaggio Viewer.....	21
7.1    Come accedo all'interfaccia di settaggio Viewer?.....	21
7.2    Cosa trovo nell'interfaccia di settaggio Viewer?.....	22
7.3    Perché visualizzo delle scritte bianche sullo sfondo dell'interfaccia di settaggio Viewer?.....	22
7.4    Come seleziono uno o più utenti a cui concedere l'accesso come utenti "Viewer"?.....	22
7.5    Come deselecto uno o più utenti che ho precedentemente selezionato per concederli l'accesso come utenti "Viewer"?.....	23
7.6    Perché il sistema non mi lascia selezionare un utentE a cui concedere l'accesso come utenti "Viewer"?.....	23
7.7    Come concedo l'accesso agli utenti "Viewer"? Come accedo all'interfaccia di lavoro "Master"?.....	23
7.8    Come termino la sessione e quindi eseguo il logout?.....	24
8. Interfaccia di lavoro Master.....	24

8.1	Come accedo all'interfaccia di lavoro Master?.....	24
8.2	Cosa trovo nell'interfaccia di lavoro Master?.....	24
8.3	Perché l'Interfaccia di lavoro Master si blocca?.....	25
8.4	Perché mentre utilizzo il NED non visualizzo più l'interfaccia di lavoro Master?.....	26
8.5	Dove consulto le informazioni base del mio profilo utente?.....	27
8.6	Come eseguo il logout?.....	27
8.7	Come associo una determinata funzione al tasto destro del mouse all'interno dell'area di osservazione?.....	27
8.8	Come inverto i movimenti lungo l'asse x all'interno dell'area di osservazione?.....	28
8.9	Come inverto i movimenti lungo l'asse Y all'interno dell'area di osservazione?.....	29
8.10	Come rallento i movimenti di trascinamento dell'immagine all'interno dell'area di osservazione?.....	29
8.11	Come attivo il joystick?.....	29
8.12	Perché visualizzo il messaggio di errore "Joystick not connect correctly or not exist."?.....	30
8.13	Dove consulto quali sono le funzioni associate al joystick?.....	30
8.14	Quali sono le funzioni associate al joystick?.....	31
8.15	Come inverto i movimenti della leva del joystick lungo l'asse X?.....	31
8.16	Come inverto i movimenti della leva del joystick lungo l'asse Y?.....	32
8.17	Come rallento i movimenti lungo l'asse X e l'asse Y eseguiti utilizzando la leva del joystick?.....	32
8.18	Come attivo automaticamente l'uso del joystick ogni volta che accedo al ned-dp?.....	32
8.19	Come attivo i tasti di scelta rapida?.....	32
8.20	Dove consulto quali sono le funzioni associate ai tasti di scelta rapida?.....	33
8.21	Quali sono le funzioni associate ai tasti di scelta rapida?.....	33
8.22	Come attivo automaticamente l'uso dei tasti di scelta rapida ogni volta che accedo al NED-DP?.....	34
8.23	Come attivo la scansione automatica nel momento in cui viene inserito il portavetrini nel ned-DP?.....	34
8.24	Come faccio a visualizzare sempre o nascondere la macromappa del vetrino in uso?.....	35
8.25	Come scelgo il formato dell'immagine del vetrino che voglio salvare?.....	36
8.26	Come scelgo l'algoritmo per eseguire l'autofocus?.....	36
8.27	Come attivo l'esecuzione automatica dell'autofocus ogni volta che cambio obiettivo?.....	37
8.28	Come scelgo la lingua dell'interfaccia di lavoro Master?.....	37
8.29	Come fisso oppure nascondo un menu dell'interfaccia di lavoro Master?.....	38
8.30	Dove trovo le informazioni generali dell'azienda produttrice?.....	41
8.31	Dove trovo i contatti dell'azienda produttrice?.....	42
8.32	Come visualizzo o nascondo dei suggerimenti durante l'utilizzo del programma?.....	43
8.33	Dove trovo la versione del software e la versione del firmware?.....	43
8.34	Dove trovo le informazioni relative alla telecamera del NED-DP?.....	43
8.35	Dove trovo le informazioni relative agli obiettivi del NED-DP?.....	44
8.36	Dove trovo la temperatura interna del NED-DP?.....	44
8.37	Come salvo la posizione di un punto del vetrino di mio interesse?.....	45
8.38	Come elimino una o tutte le posizioni salvate?.....	47
8.39	Dove visualizzo l'immagine trasmessa in real-time dal NED-DP?.....	47
8.40	Come porto al centro dell'area di osservazione un preciso punto del vetrino?.....	47
8.41	Come mi muovo nell'area di osservazione?.....	47
8.42	Come seleziono la velocità del movimento di spostamento nell'area di osservazione?.....	48
8.43	Come metto a fuoco l'immagine manualmente?.....	48
8.44	Come seleziono la velocità del movimento di messa a fuoco dell'immagine nell'area di osservazione?.....	48
8.45	Come eseguo l'autofocus?.....	49

8.46	Come disegno una linea nell'area di osservazione?.....	49
8.47	Come disegno una freccia nell'area di osservazione?.....	51
8.48	Come disegno un righello nell'area di osservazione?.....	51
8.49	Come disegno un cerchio nell'area di osservazione?.....	52
8.50	Come disegno un rettangolo o un quadrato nell'area di osservazione?.....	53
8.51	Come eseguo un conteggio nell'area di osservazione?.....	54
8.52	Come scelgo il colore del disegno?.....	55
8.53	Come utilizzo sempre lo stesso colore per disegnare?.....	55
8.54	Come definisco lo spessore delle linee dei disegni?.....	56
8.55	Come aumento le dimensioni delle etichette delle misure dei disegni?.....	57
8.56	Come nascondo o visualizzo le etichette delle misure dei disegni?.....	57
8.57	Come visualizzo o nascondere la scala grafica dei disegni?.....	58
8.58	Come ricavo delle statistiche con le misure dei disegni inseriti nell'area di osservazione?.....	59
8.59	Come deselecto un disegno dalle statistiche visualizzate?.....	60
8.60	Perché visualizzo un messaggio all'interno del riquadro delle statistiche?.....	60
8.61	Come sposto la tabella?.....	61
8.62	Come scatto e salvo una foto dei disegni inseriti nell'area di osservazione?.....	62
8.63	Come annullo l'ultima azione eseguita nell'area di osservazione?.....	62
8.64	Come cancello tutti i disegni inseriti nell'area di osservazione?.....	63
8.65	Come torno alla mia sessione d'esame e termine l'inserimento di disegni?.....	63
8.66	Come eseguo il bilanciamento del bianco?.....	63
8.67	Come scatto e salvo una foto dell'area di osservazione?.....	63
8.68	Come visualizzo o nascondo una croce al centro dell'area di osservazione?.....	64
8.69	Come visualizzo o nascondo una griglia numerata sovrapposta all'area di osservazione?.....	65
8.70	Come modifco il colore primario della croce centrale e della griglia numerata?.....	65
8.71	Come modifco il colore secondario della croce centrale e della griglia numerata?.....	66
8.72	Come resetto tutti i parametri?.....	66
8.73	Come indico un punto preciso da osservare all'utente viewer?.....	66
8.74	Come scatto una foto di una specifica porzione dell'area di osservazione?.....	67
8.75	Come sposto la finestra di salvataggio dell'immagine?.....	68
8.76	Come inserisco dei disegni a mano libera nella foto scattata di una specifica porzione dell'area di osservazione?.....	68
8.77	Come salvo la foto scattata di una specifica porzione dell'area di osservazione?.....	69
8.78	Come annullo lo scatto e il salvataggio di una foto di una specifica porzione dell'area di osservazione?.....	70
8.79	Come blocco tutti i motori del NED-DP che sto usando?.....	71
8.80	Come espello il portavetrino?.....	71
8.81	Come inserisco il portavetrino?.....	72
8.82	Come scansione un solo vetrino?.....	72
8.83	Come cancello una singola minimappa?.....	74
8.84	Come scansione tutti i vetrini?.....	74
8.85	Come cancello tutte le minimappe?.....	75
8.86	Come modifco il colore dell'indicatore del vetrino in uso e dell'indicatore della mia posizione all'interno del vetrino?.....	76
8.87	Come cambio il vetrino in uso?.....	76
8.88	Come visualizzo la macromappa di un vetrino?.....	76

8.89	Come sposto la macromappa di un vetrino?.....	77
8.90	Come mi muovo all'intero del vetrino?.....	78
8.91	Come aumento la luminosità dell'immagine nell'area di osservazione?.....	78
8.92	Come diminuisco la luminosità dell'immagine nell'area di osservazione?.....	78
8.93	Come cambio obiettivo con movimento micro-metrico?.....	78
8.94	Come attivo il macro-movimento dell'obiettivo in uso?.....	79
8.95	Come attivo o disattivo l'exposure time automatico?.....	79
8.96	Come aumento l'exposure time?.....	80
8.97	Come diminuisco l'exposure time?.....	80
8.98	Come aumento il gain?.....	80
8.99	Come diminuisco il gain?.....	81
8.100	Come attivo o disattivo il digital zoom?.....	81
8.101	Come seleziono il valore di ingrandimento del digital zoom?.....	81
8.102	Come eseguo il digital zoom?.....	82
9.	Interfaccia di lavoro Viewer.....	82
9.1	Come accedo all'interfaccia di lavoro Viewer?.....	82
9.2	Cosa trovo nell'interfaccia di lavoro Viewer?.....	83
9.3	Dove consulto le informazioni basi del mio profilo utente?.....	83
9.4	Come eseguo il logout?.....	83
9.5	Quale vetrino sta visualizzando l'utente Master?.....	83
9.6	Quale obiettivo sta utilizzando l'utente Master?.....	84
9.7	Perché visualizzo il messaggio "The slideholder has been extracted."?.....	84
9.8	Perché visualizzo il messaggio "Acquiring minimaps in progress..."?.....	85
9.9	Perché vedo una o tutte le minimappe vuote?.....	86
9.10	Perché l'immagine all'interno dell'area di osservazione si muove?.....	86
9.11	Perché visualizzo il messaggio "Changing objective in progress..."?.....	86
9.12	Perché visualizzo l'immagine più chiara o più scura?.....	87
9.13	Perché visualizzo l'immagine sfuocarsi?.....	87
9.14	Perché visualizzo il messaggio "Autofocus in progress..."?.....	87
9.15	Perché visualizzo una freccia nell'area di osservazione?.....	88
9.16	Perché visualizzo il messaggio di errore "The Master is not connected right now."?.....	89
9.17	Perché visualizzo il messaggio di errore "An error has occurred in the connection."?.....	89
	Indice di figure.....	91

## 1. PREMESSA

Per poter accedere ed utilizzare il sistema web è necessario:

- Essere in possesso delle credenziali utente del NED-DP a cui si desidera collegarsi;
- Essere, pertanto, in possesso di un profilo utente registrato nel sistema locale del dispositivo in questione;
- Avere a disposizione una connessione ad Internet e un browser;
- Che l'utente da locale abbia premuto il bottone "Connect" dell'interfaccia tecnico lato server (Figura 1) e quindi abbia reso il NED-DP accessibile da remoto.

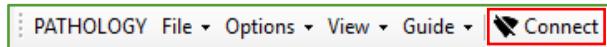


Figura 1 Menu a tendina dell'interfaccia tecnico lato server

## 2. TIPOLOGIE DI UTENTI

Il sistema web è progettato per ospitare e gestire due tipologie di utenti:

- "Master", ovvero l'utente base che utilizza il NED da remoto con tutte le funzioni disponibili e può gestire e salvare i suoi parametri di profilo da remoto;
- "Viewer", ovvero l'utente che può solamente visualizzare le immagini in real time e l'operato del Master.

## 3. STRUTTURA DEL SISTEMA WEB

Il sistema è composto dalle seguenti interfacce:

- *Interfaccia di autentificazione* (Figura 2), è la schermata iniziale nella quale è possibile:
  - eseguire il login;
  - visualizzare quali utenti hanno accesso al NED-DP in uso;
  - visualizzare le informazioni dell'utente tecnico collegato da locale;
  - visualizzare le informazioni del NED-DP in uso.

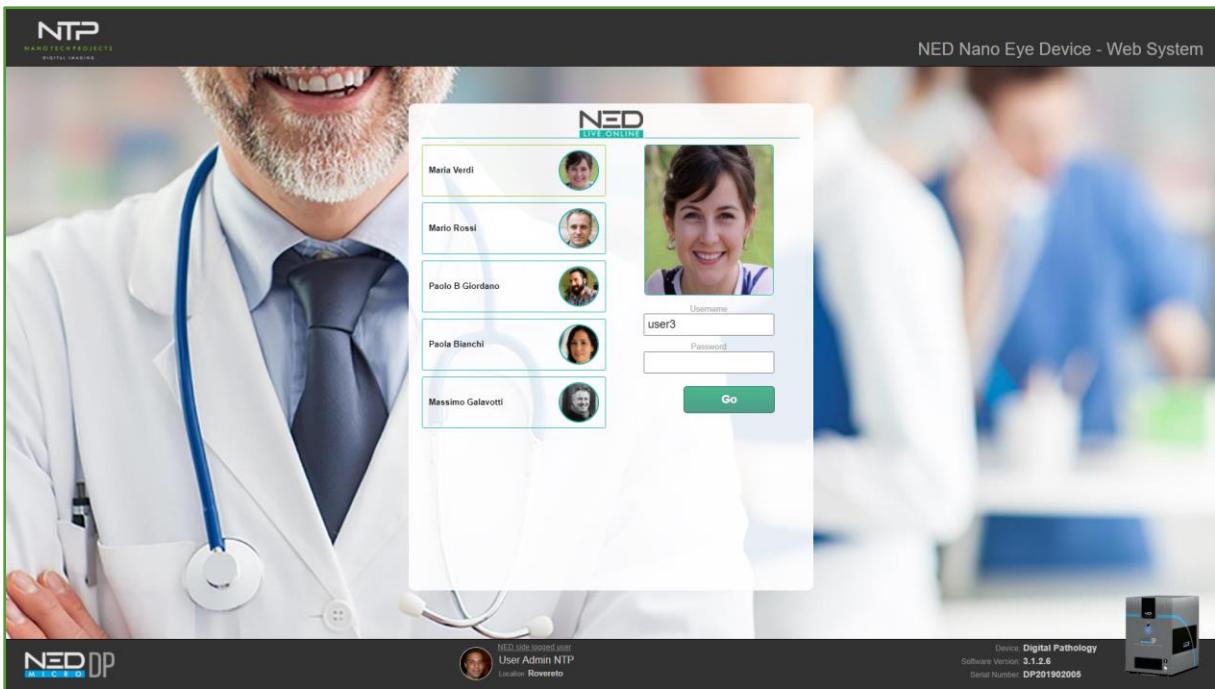


Figura 2 Interfaccia di autentificazione del sistema web

- *Interfaccia di scelta Master/Viewer* (Figura 3), è la schermata a cui accedo una volta eseguito il login e nella quale posso:
- scegliere di modificare la password del mio profilo utente;
  - eseguire il logout;
  - decidere se collegarmi come utente Master oppure come utente Viewer.

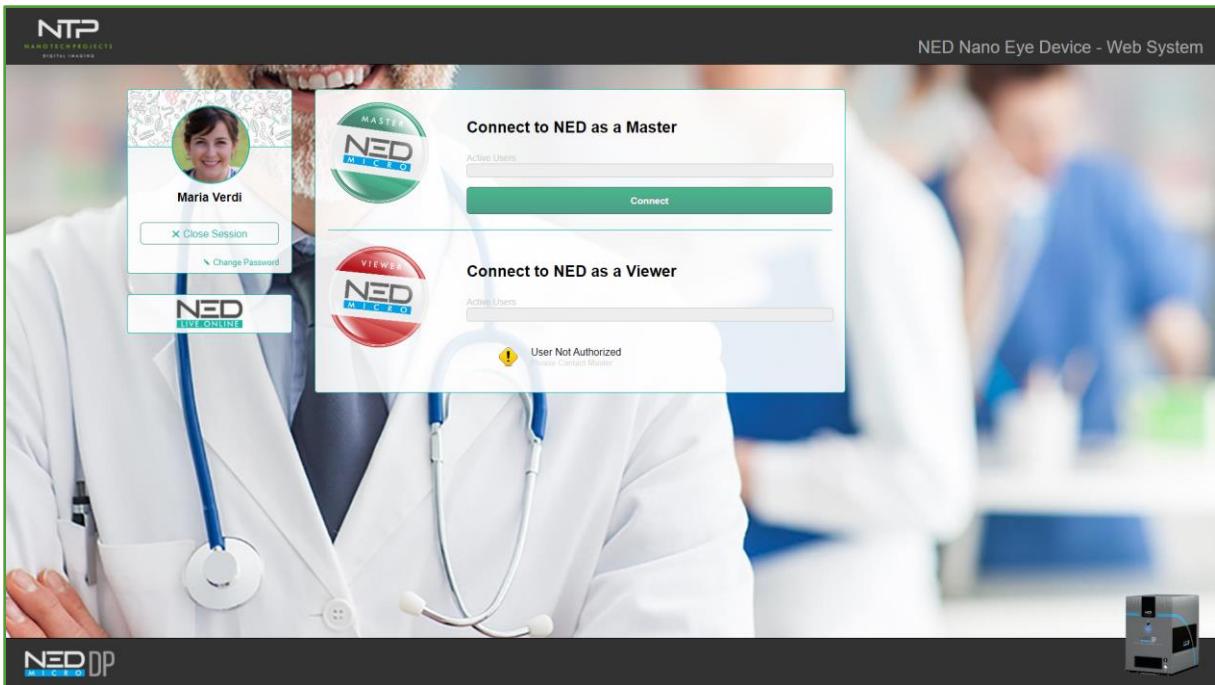


Figura 3 Interfaccia di scelta Master/Viewer

- *Interfaccia di modifica password* (Figura 4), nella quale posso modificare la password del mio profilo utente;

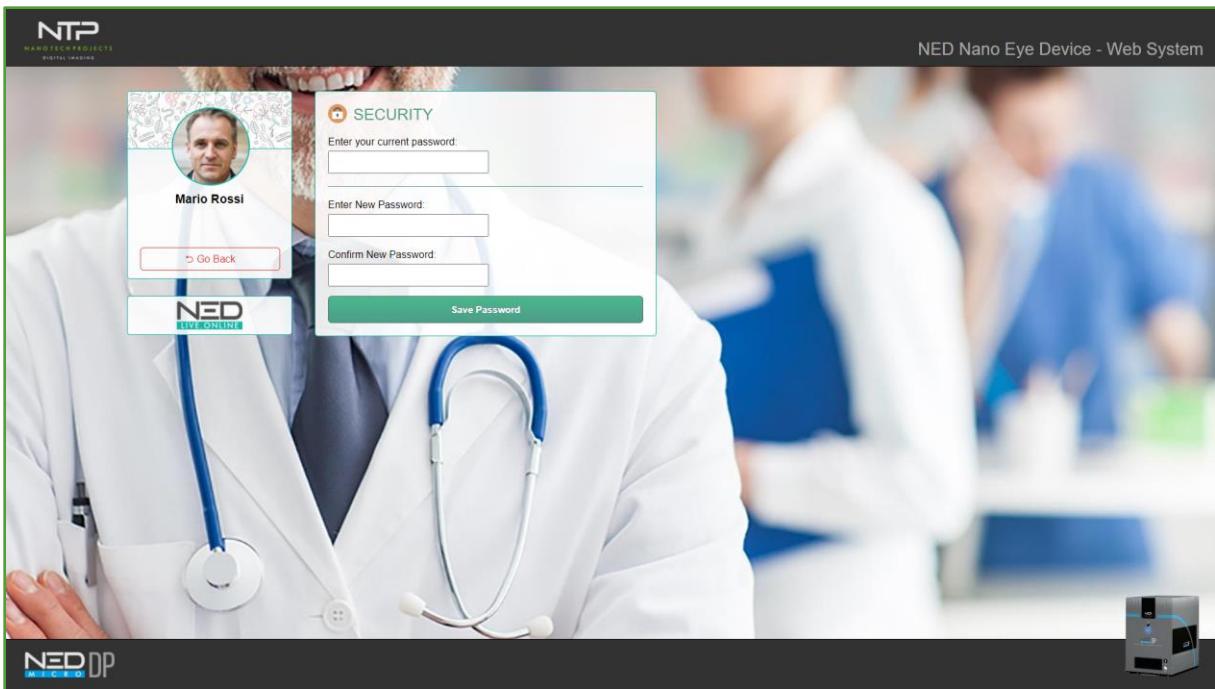


Figura 4 Interfaccia di modifica password

- *Interfaccia di settaggio Viewer* (Figura 5), visualizzo questa schermata nel momento in cui ho scelto di collegarmi come utente Master e mi permette di scegliere gli utenti che potranno accedere al NED-DP come utenti viewer e di accedere all'interfaccia di lavoro Master (Figura 6);

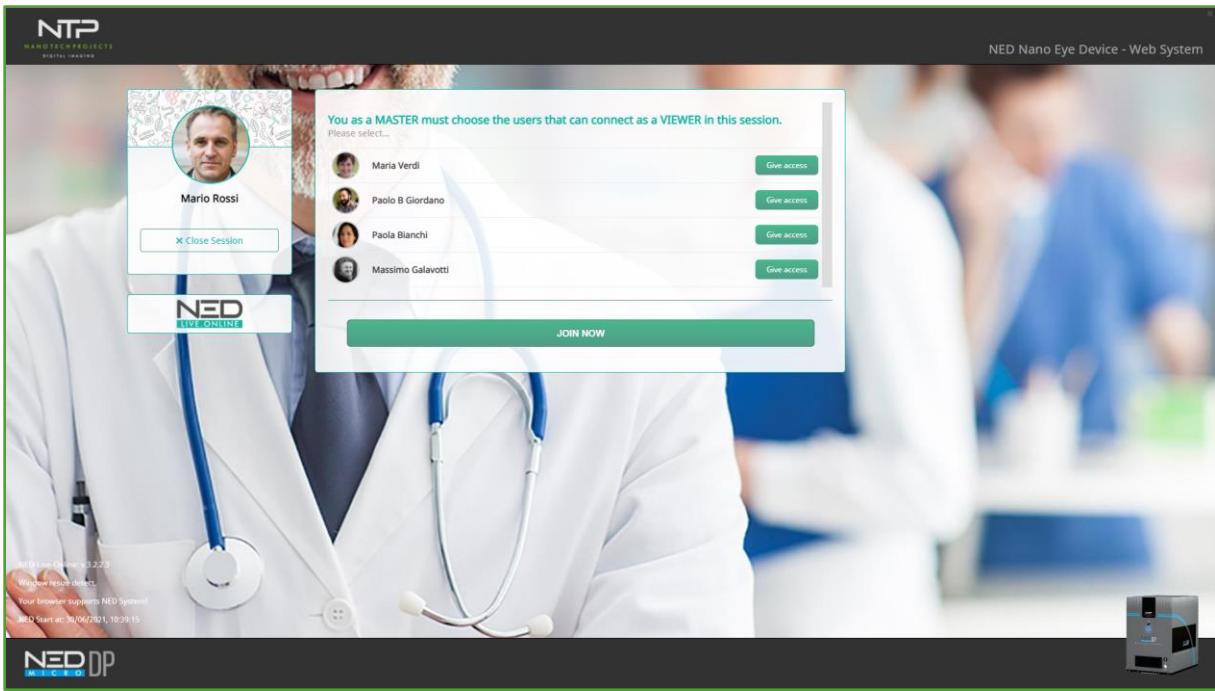


Figura 5 Interfaccia di settaggio viewer

- *Interfaccia di lavoro Master* (Figura 6), è l'interfaccia che permette all'utente collegato come Master di utilizzare tutte le funzionalità del NED-DP da remoto;

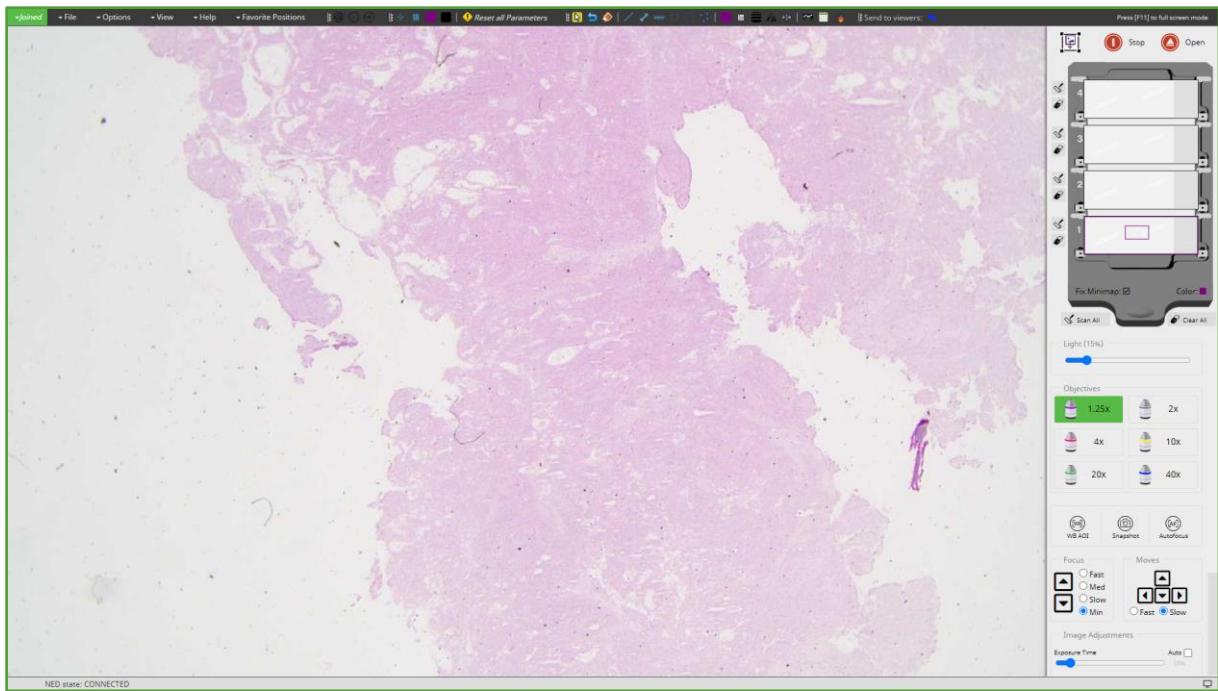


Figura 6 Interfaccia di lavoro Master

- *Interfaccia di lavoro Viewer* (Figura 7), è l'interfaccia che permette all'utente collegato come Viewer di osservare l'operato dell'utente Master.

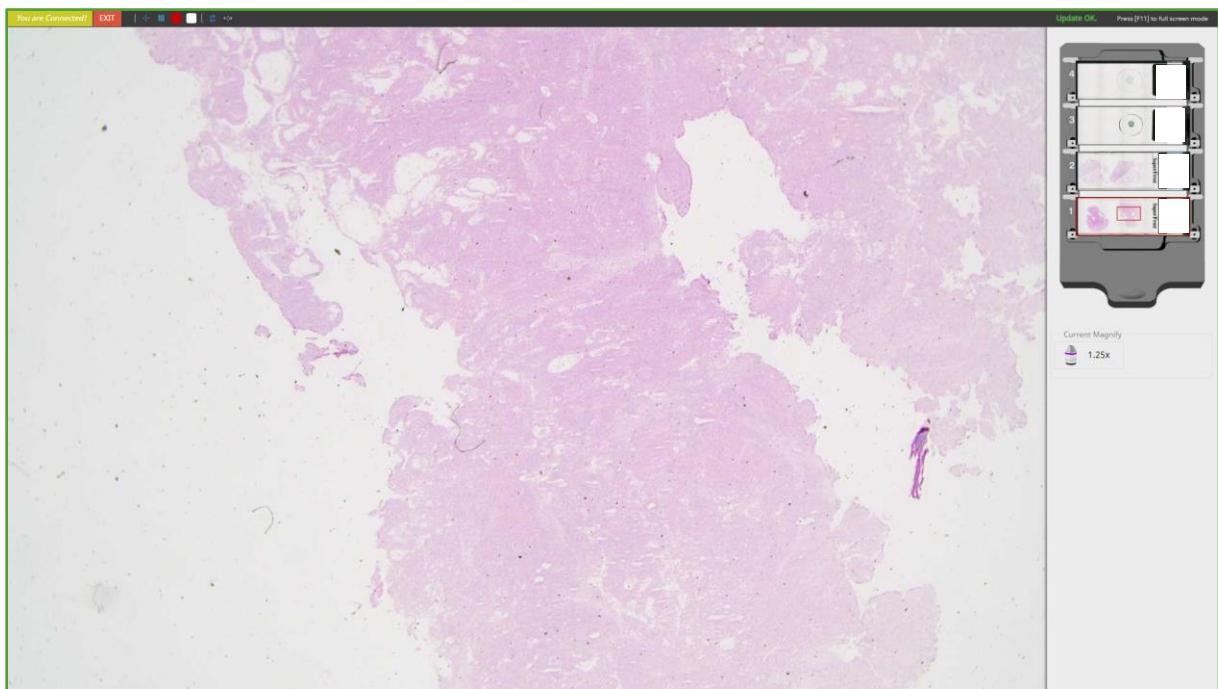


Figura 7 Interfaccia di lavoro Viewer

Di seguito vengono descritte singolarmente le interfacce appena elencate. Nello specifico sono riportate tutte le situazioni nelle quali l'utente si può imbattere, seguite da una breve spiegazione.

## 4. INTERFACCIA DI AUTENTIFICAZIONE

### 4.1. COME ACCEDO ALL'INTERFACCIA DI AUTENTIFICAZIONE?

Per accedere all'interfaccia di autentificazione (Figura 2) è necessario:

1. aprire il browser dal proprio computer;
2. digitare nella barra dell'indirizzo l'IP address del dispositivo seguito dalla relativa porta di accesso web (es. <http://192.168.48.245:8081/>);
3. premere invio.

Visualizzo l'interfaccia di autentificazione (Figura 2) con il relativo messaggio di corretto funzionamento (Figura 8).

**NB.** I browser compatibili con il sistema NED.Micro sono: Chrome, Edge, Brave, Vivaldi, Epic, Comodo e Torch.

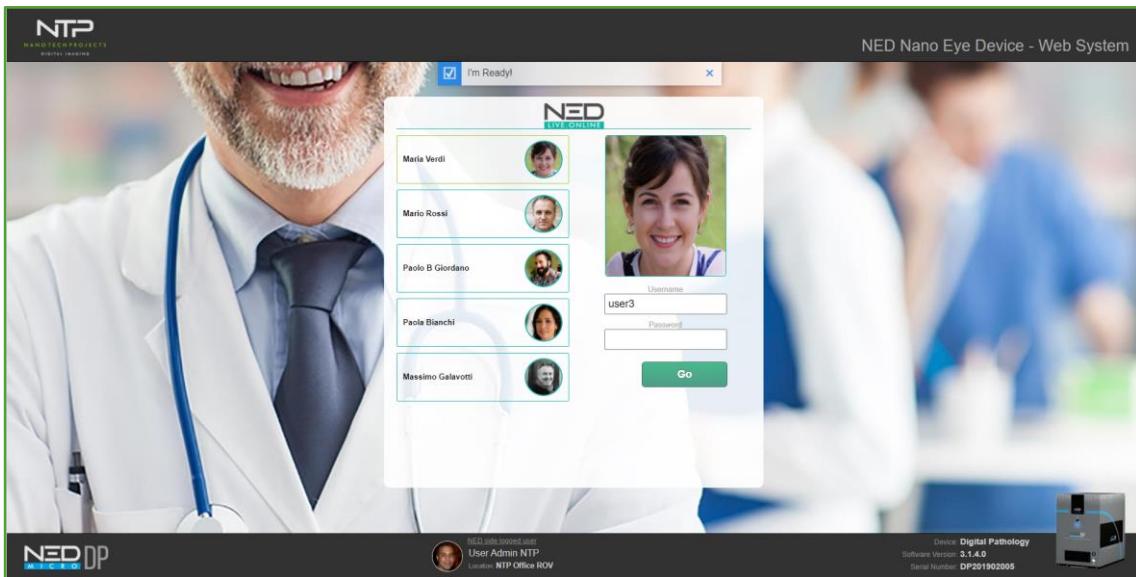


Figura 8 Messaggio di conferma funzionamento

**PS.** Nel caso in cui stessi utilizzando un dispositivo mobile e stessi accedendo al sistema web mediante il browser, visualizzo uno specifico messaggio di avviso (Figura 9).

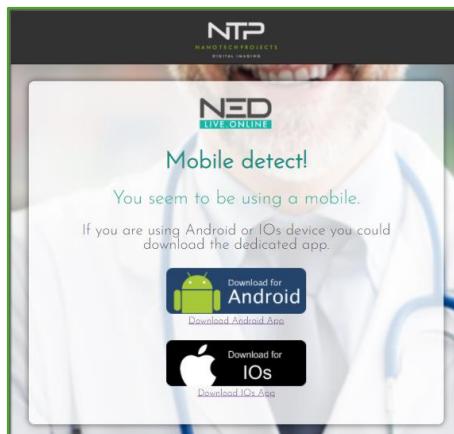


Figura 9 Messaggio di avviso disponibilità app

## 4.2. PERCHÉ VISUALIZZO UN MESSAGGIO DI ERRORE INVECE DELL'INTERFACCIA DI AUTENTIFICAZIONE?

Se, una volta eseguita la procedura riportate nel paragrafo 4.1, visualizzo il seguente messaggio di errore (Figura 10) significa che il browser che sto utilizzando non è compatibile con il sistema NED.Micro. Dovrò dunque utilizzare uno dei browser compatibili, ovvero Chrome, Edge, Brave, Vivaldi, Epic, Comodo oppure Torch.

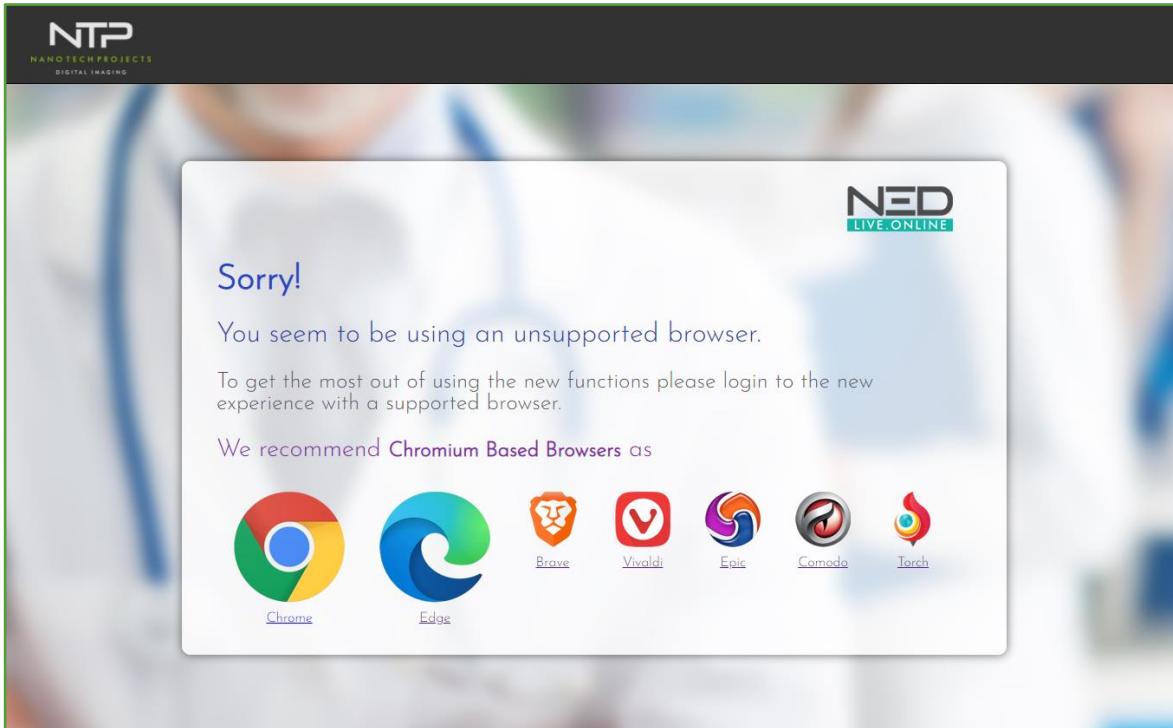


Figura 10 Messaggio di incompatibilità del browser in uso con il sistema

## 4.3. COSA TROVO NELL'INTERFACCIA DI AUTENTIFICAZIONE?

Nella parte centrale di tale interfaccia (Figura 2), nello specifico nella prima colonna, trovo l'elenco degli utenti che hanno accesso al NED-DP in oggetto, quindi potenzialmente che possono utilizzarlo, e trovo i campi relativi al login. Nella seconda colonna, invece, trovo i campi relativi al login e quindi all'inserimento delle mie credenziali utente.

Nella parte centrale inferiore visualizzo il nominativo dell'utente connesso in locale e il luogo in cui si trova il NED-DP a cui mi sto collegando, mentre nell'angolo inferiore destro posso consultare i dati relativi alla macchina stessa.

## 4.4. COME ESEGUO IL LOGIN?

Per poter accedere al NED-DP, è necessario eseguire il login:

1. accedo all'interfaccia di autentificazione (vedi paragrafo 4.1);
2. inserisco nei relativi campi le mie credenziali "Username" e "Password" (Figura 2);

3. premo il bottone "Go" (Figura 2).

Se le credenziali fornite sono corrette e l'operazione avviene senza errori, visualizzo l'interfaccia di scelta di collegamento come Master oppure come Viewer (Figura 3).

#### 4.5. PERCHÉ SOTTO IL NOMINATIVO DI UN ALTRO UTENTE COMPARA LA SCRITTA "MASTER"?

Se al di sotto di un nominativo dell'elenco degli utenti visualizzo l'etichetta "Master" (Figura 11) significa che, nel momento in cui ho acceduto all'interfaccia di autentificazione (vedi paragrafo 4.1), un altro utente ha già effettuato l'accesso come Master.

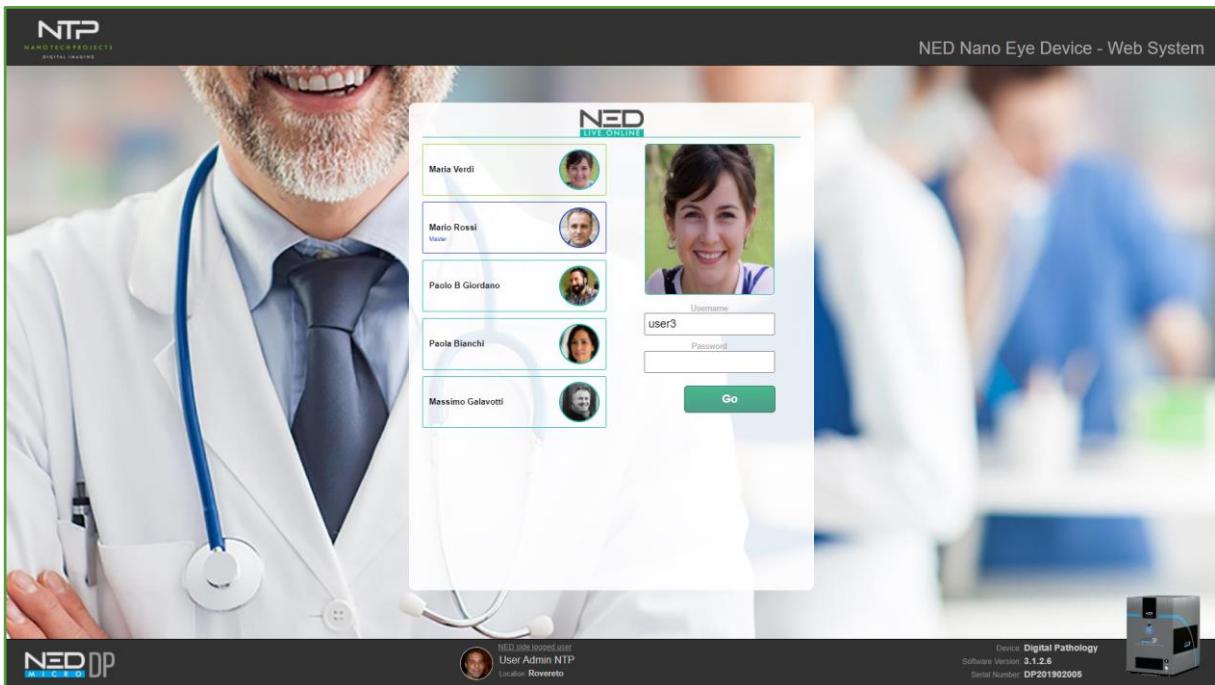


Figura 11 Un utente già connesso come Master

#### 4.6. PERCHÉ SOTTO IL NOMINATIVO DI UN ALTRO UTENTE COMPARA LA SCRITTA "VIEWER"?

Se al di sotto di uno o più nominativo dell'elenco degli utenti visualizzo l'etichetta "Viewer" (Figura 12) significa che, nel momento in cui un utente ha già effettuato l'accesso come Master e un altro utente o più utenti hanno effettuato l'accesso come Viewer.

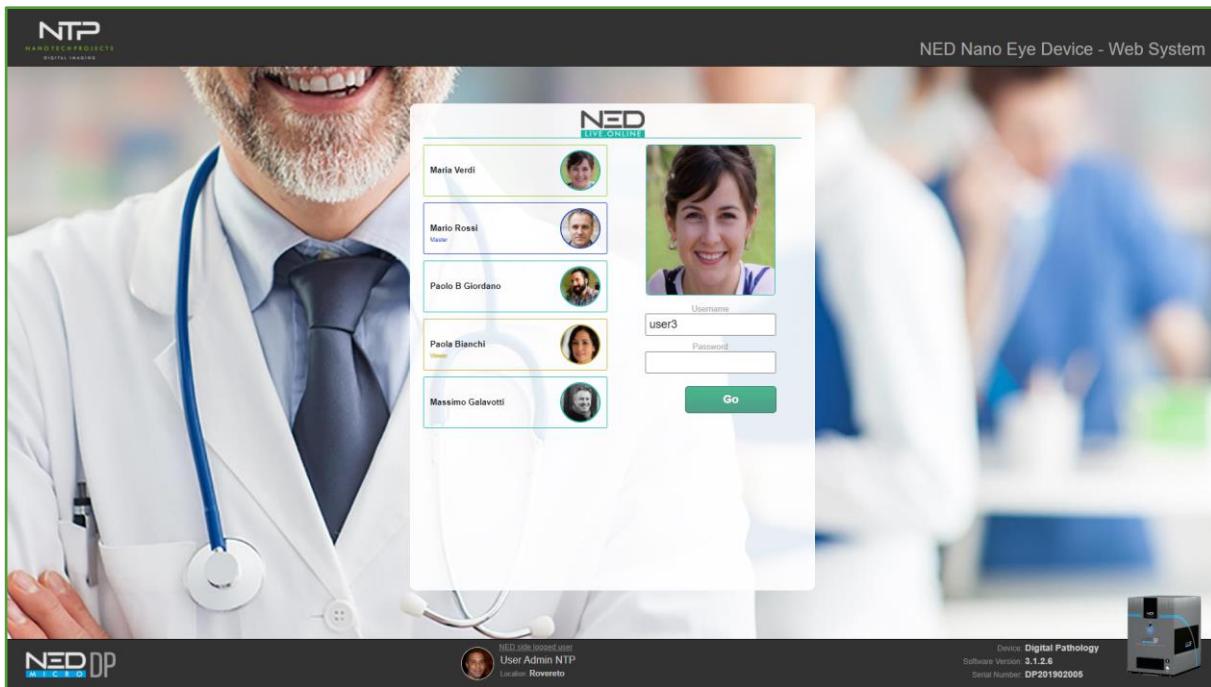


Figura 12 Un utente già connesso come Master e un utente connesso come Viewer

#### 4.7. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “WRONG USERNAME OR PASSWORD”?

Dopo aver inserito le credenziali per il login e aver premuto il bottone “Go” (Figura 2), visualizzo il messaggio di errore in questione (Figura 13) nel caso in cui:

1. non ho compilato il campo “Username” e/o non ho compilato il campo “Password”;
2. ho sbagliato una o entrambe le credenziali.

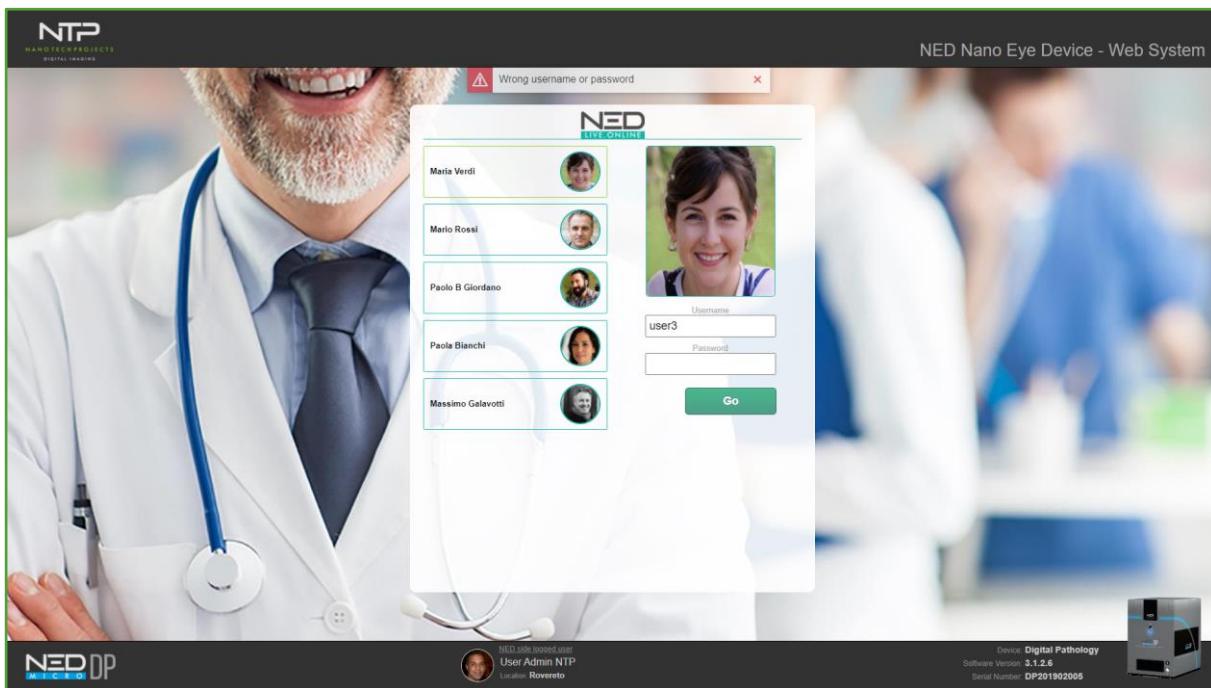


Figura 13 Messaggio di errore username e/o password non inserita oppure errata

#### 4.8. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “SORRY!”?

Durante l'utilizzo del sistema web, visualizzo il messaggio di errore sotto riportato (Figura 14) nel momento in cui il server riscontrasse un qualsiasi errore generico.

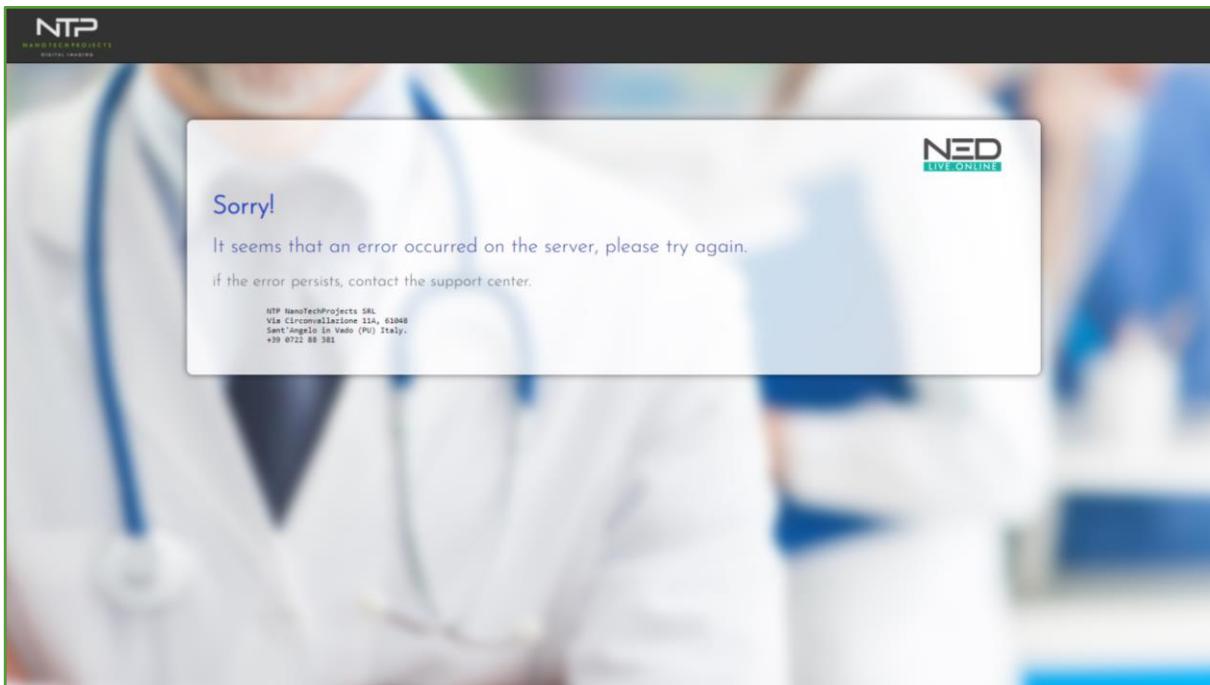


Figura 14 Messaggio di errore generico lato server

#### 4.9. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “THIS USER MUST FIRST LOG IN”?

Nel caso in cui digito direttamente nella barra degli indirizzi del browser l'indirizzo di una pagina specifica e premo il bottone “Enter” da tastiera, visualizzo il messaggio di errore in oggetto (Figura 15).

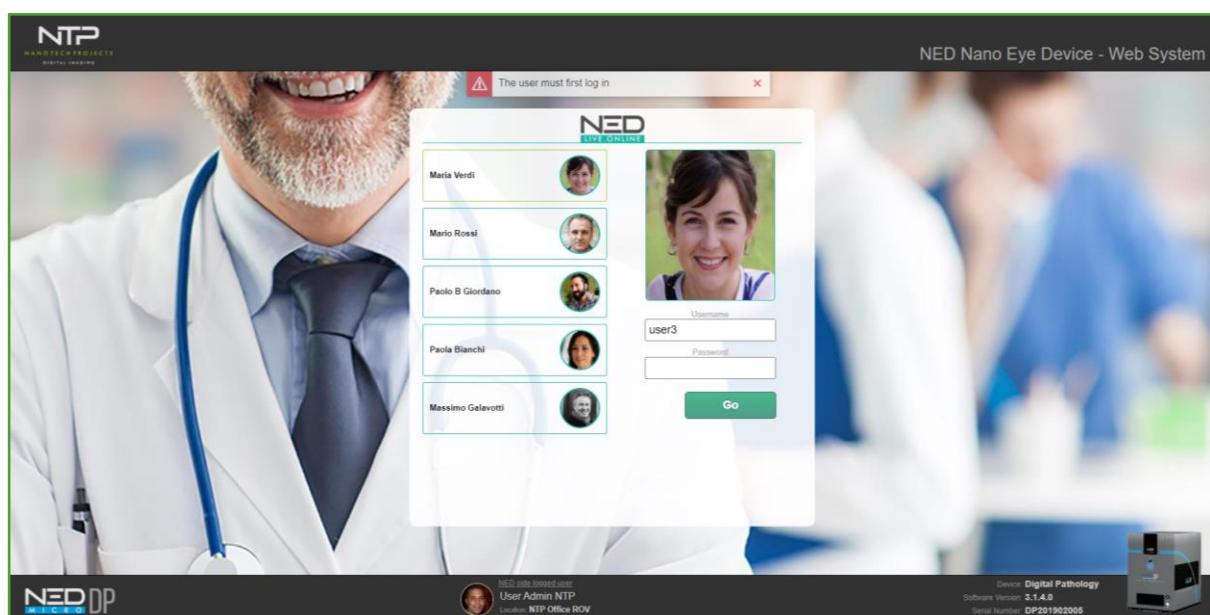


Figura 15 Messaggio di errore utente non loggato

#### 4.10. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “USER DATA NOT AVAILABLE”?

Nel caso il sistema web non riuscisse in qualsiasi momento a recuperare i dati dal server relativi al profilo utente dell'utente collegato, visualizzo un messaggio di errore (Figura 16).

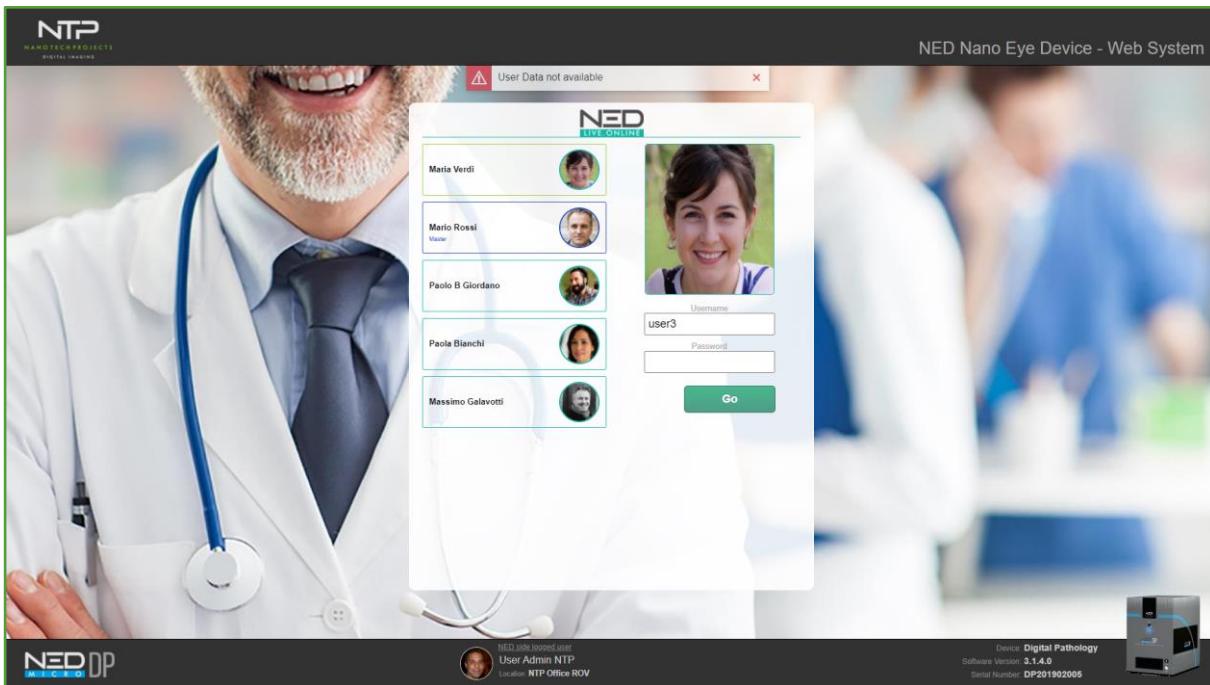


Figura 16 Messaggio di errore dati utente non reperibili

### 5. INTERFACCIA DI SCELTA MASTER/VIEWER

#### 5.1. COME ACCEDO ALL'INTERFACCIA DI SCELTA MASTER/VIEWER?

Per accedere all'interfaccia di scelta Master/Viewer (Figura 3) è necessario:

1. accedere all'interfaccia di autentificazione (vedi paragrafo 4.1);
2. eseguire il login in modo corretto (vedi paragrafo 4.4).

#### 5.2. COSA TROVO NELL'INTERFACCIA DI SCELTA MASTER/VIEWER?

Nella prima colonna della parte centrale di tale interfaccia (Figura 3) trovo il mio username e la foto associata al mio profilo utente seguiti dal bottone “Change password” che mi permette di accedere all'interfaccia di modifica della password (vedi capitolo 6) e dal bottone “Close section” che mi permette di eseguire il logout.

Nella seconda colonna della parte centrale trovo due riquadri (Figura 17). Il primo è dedicato alla scelta di accesso come utente Master e quindi accedere all'interfaccia di selezione degli eventuali

utenti Viewer (vedi capitolo 7), mentre il secondo è dedicato alla scelta di accesso come utente Viewer e quindi all'accesso all'interfaccia di lavoro Viewer (vedi capitolo 9).

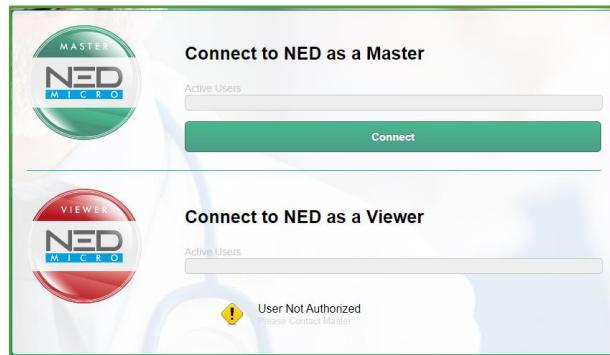


Figura 17 Riquadri dedicati al login utente Master e utente Viewer

### 5.3. COME FACCIO A COLLEGARMI COME “MASTER”?

All'interno dell'interfaccia di scelta di collegamento come Master oppure come Viewer (Figura 3) ci sono due riquadri (Figura 17). Il primo contenitore in alto è dedicato al login come utente “Master”.

Premendo il bottone “Connect” di tale riquadro, richiedo l'accesso come utente “Master” e visualizzo l'interfaccia di settaggio dei viewer (Figura 5), ovvero l'interfaccia dedicata alla condivisione o meno della sessione d'uso del NED-DP con altri utenti spettatori.

### 5.4. PERCHÉ NON VISUALIZZO IL BOTTO“CONNECT” DEL RIQUADRO DEDICATO AL LOGIN COME UTENTE “MASTER”?

Nel caso in cui sia già connesso un utente come Master, non visualizzo il bottone “Connect”, ma bensì il nominativo del Master connesso (Figura 18).

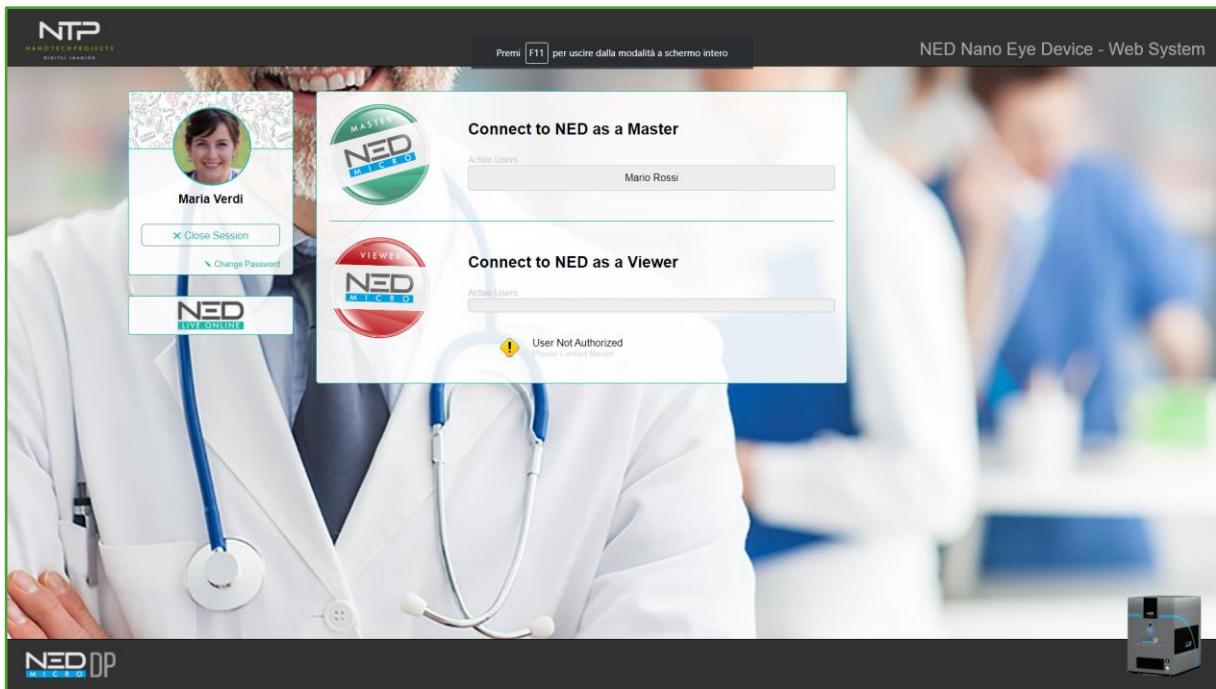


Figura 18 Master già connesso e utente non abilitato come Viewer

## 5.5. COME FACCIO A COLLEGARMI COME "VIEWER"?

Nel caso in cui l'utente "Master" mi abbia concesso l'accesso come "Viewer", visualizzo il bottone "Connect" nel secondo riquadro dedicato all'accesso come utente "Viewer" (Figura 19).

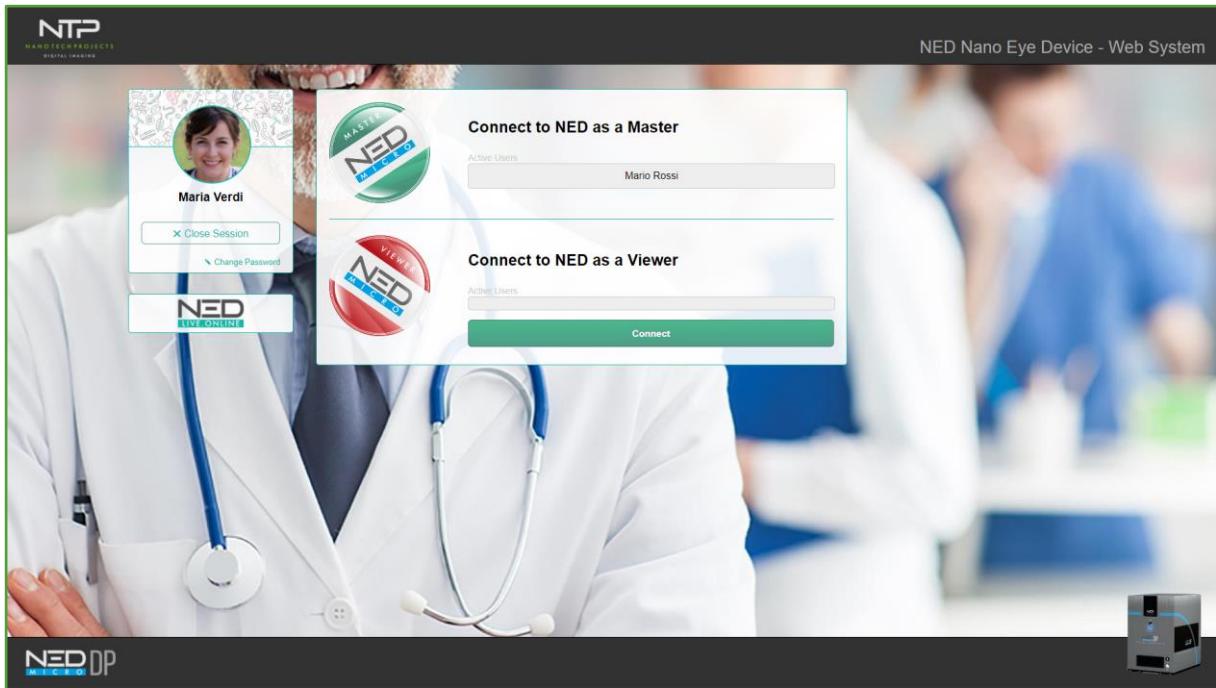


Figura 19 Master già connesso e utente abilitato come Viewer

Premendo tale bottone (Figura 19), accedo all'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 7).

## 5.6. PERCHÉ NON VISUALIZZO IL BOTTONE "CONNECT" DEL RIQUADRO DEDICATO AL LOGIN COME UTENTE "VIEWER"?

Non visualizzo il bottone "Connect" (Figura 19), ma bensì il testo "User Not Authorized. Please Contact Master." (Figura 18) nel caso in cui l'utente "Master" non mi abbia concesso l'accesso come utente "Viewer" oppure nel caso in cui nessun utente abbia già eseguito l'accesso come "Master" (Figura 3).

## 5.7. PERCHÉ VISUALIZZO UNO O PIÙ NOMINATIVI NEL RIQUADRO DEDICATO AL LOGIN COME UTENTE "VIEWER"?

Visualizzo uno o più nominativi all'interno del riquadro dedicato al login come utente "Viewer" (Figura 20) nel caso in cui il Master abbia abilitato altri utenti Viewers e quest'ultimi siano connessi al NED-DP nel momento in cui accedo all'interfaccia di scelta Master/Viewer.

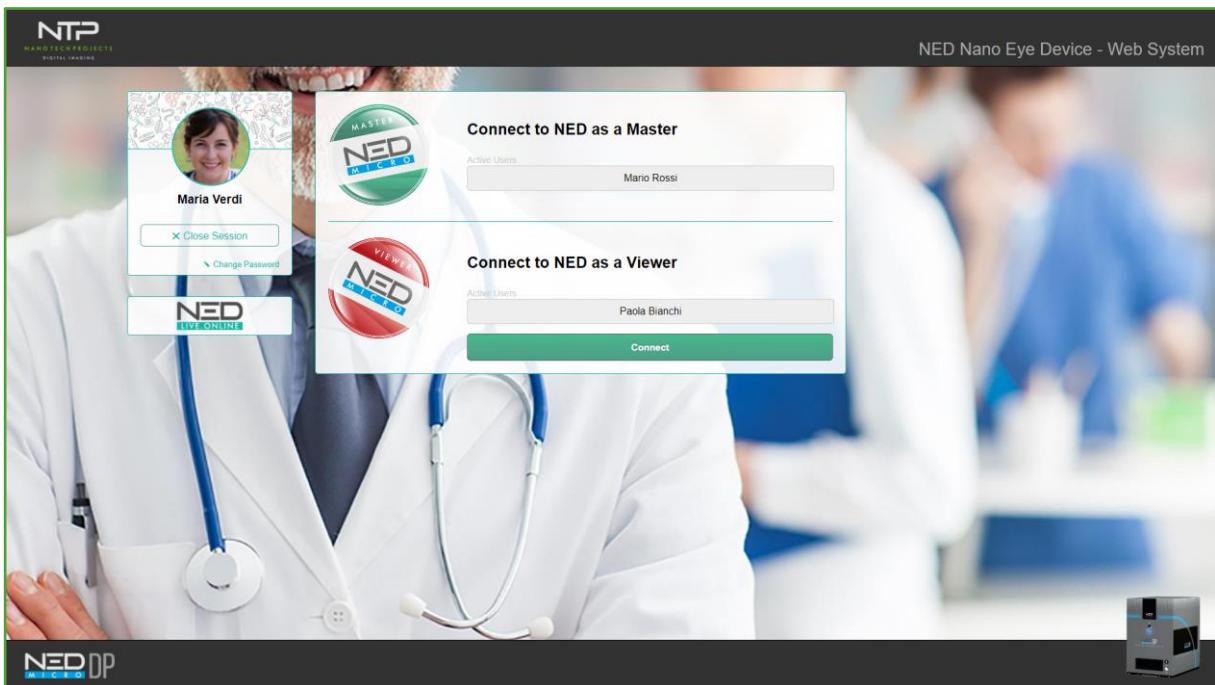


Figura 20 Master connesso, utente abilitato come Viewer, ulteriore viewer connesso

## 5.8. COME TERMINO LA SESSIONE E QUINDI ESEGUO IL LOGOUT?

Per chiudere la sessione e quindi eseguire il logout è sufficiente premere il bottone "Close Session" all'interno dell'interfaccia di scelta Master/Viewer (Figura 3). Verrò quindi reindirizzato all'interfaccia di autenticazione e visualizzerò il relativo messaggio di corretta chiusura della sessione (Figura 21).

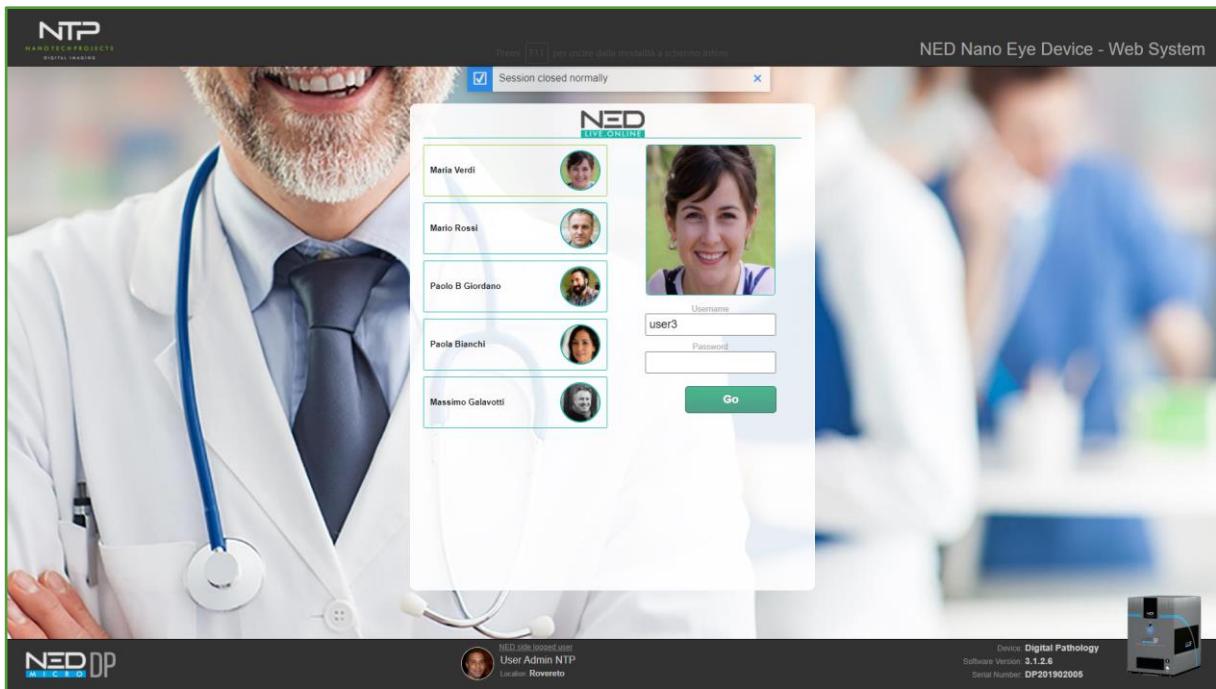


Figura 21 Messaggio sessione chiusa correttamente

## 6. INTERFACCIA DI MODIFICA PASSWORD

### 6.1. COME ACCEDO ALL'INTERFACCIA DI MODIFICA DELLA PASSWORD?

Per accedere all'interfaccia di modifica della password (Figura 4) è necessario:

1. accedere all'interfaccia di autentificazione (vedi paragrafo 4.1);
2. eseguire il login in modo corretto (vedi paragrafo 4.4);
3. premere il bottone “Change Password” (Figura 22) nell'interfaccia di scelta Master/Viewer (Figura 3).



Figura 22 Bottone Change Password dell'interfaccia di scelta Master/Viewer

### 6.2. COME MODIFICO LA MIA PASSWORD?

Per modificare la mia password devo:

1. accedere all'interfaccia di modifica password (vedi paragrafo 6.1);
2. compilare i campi con le relative informazioni (Figura 4);
3. premere il bottone “Save Password” (Figura 4).

Se le informazioni fornite sono corrette e l'operazione avviene senza errori, vengo reindirizzato e visualizzo l'interfaccia di scelta Master/Viewer (Figura 3).

### 6.3. PERCHÉ SOTTO IL CAMPO “CONFERMA NUOVA PASSWORD” VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “PASSWORD DO NOT MATCH”?

Durante la compilazione del campo “Conferma Nuova Password” (Figura 4) visualizzo il messaggio di errore in questione (Figura 23) in quanto ciò che sto scrivendo o ho scritto non combacia con il contenuto del campo “Inserisci Nuova Password”.

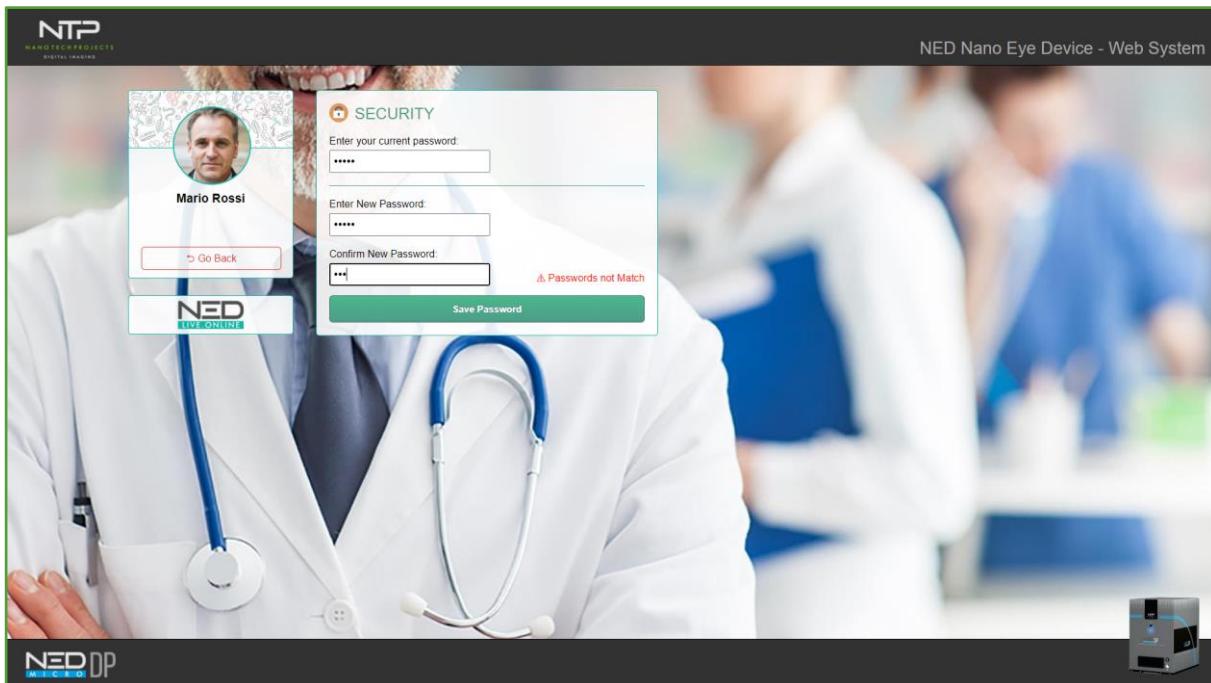


Figura 23 Conferma Nuova Password diverso da Inserisci Nuova Password

### 6.4. PERCHÉ SOTTO IL CAMPO “CONFERMA NUOVA PASSWORD” VISUALIZZO IL MESSAGGIO “PASSWORD MATCH”?

Terminata la compilazione del campo “Conferma Nuova Password” (Figura 4) visualizzo il messaggio in questione (Figura 24) nel momento in cui ciò che ho scritto nel campo in questione combacia con il contenuto del campo “Inserisci Nuova Password”.

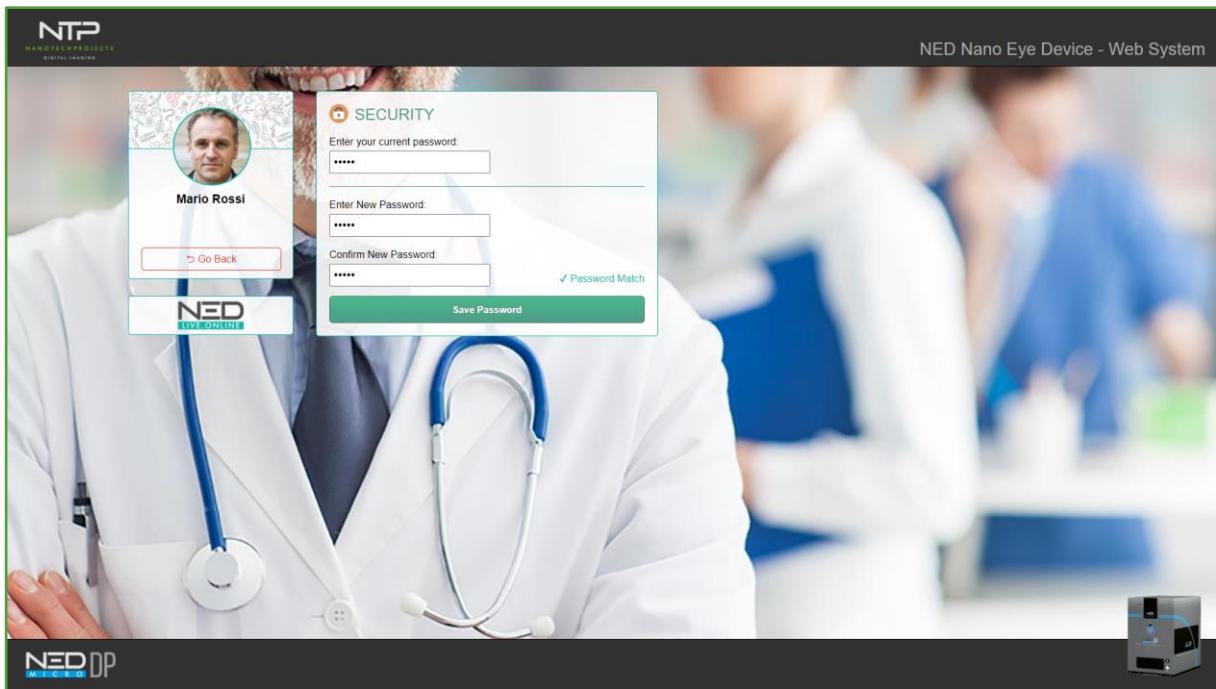


Figura 24 Conferma Nuova Password uguale a Inserisci Nuova Password

## 6.5. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO “COMPILA QUESTO CAMPO”?

Se dopo aver premuto il bottone “Save Password” (Figura 4) visualizzo il messaggio “Compila questo campo” (Figura 25) significa che il campo “Inserisci Vecchia Password” non è stato compilato.

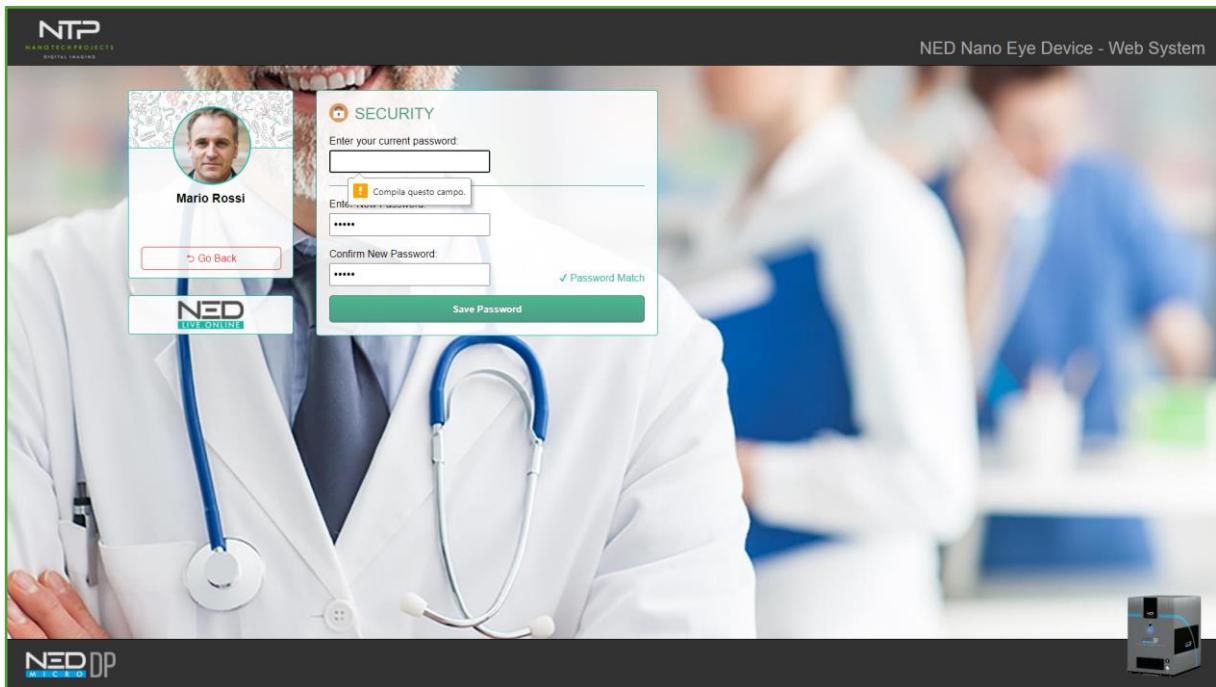


Figura 25 Messaggio Inserisci Vecchia Password mancante

## 6.6. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “WRONG OLDER PASSWORD”?

Se, invece, dopo aver premuto il bottone “Save Password” (Figura 4) visualizzo il messaggio di errore “Wrong older password” (Figura 26) significa che il contenuto inserito nel campo “Inserisci Vecchia Password” non corrisponde alla mia password attuale.

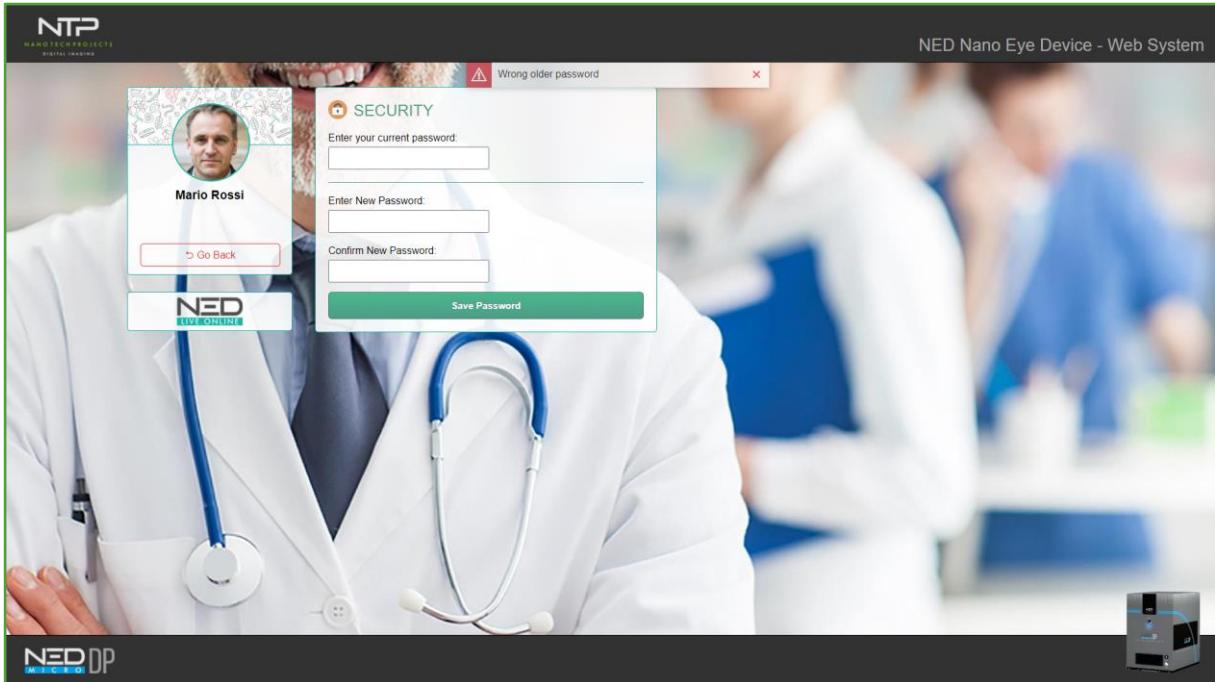


Figura 26 Vecchia password sbagliata

## 6.7. COME FACCIO A TORNARE ALL’INTERFACCIA DI SCELTA MASTER/VIEWER?

Per tornare all’interfaccia di scelta Master/Viewer (Figura 3) premo semplicemente il bottone “Go back” (Figura 4).

## 7. INTERFACCIA DI SETTAGGIO VIEWER

### 7.1. COME ACCEDO ALL’INTERFACCIA DI SETTAGGIO VIEWER?

Per accedere all’interfaccia di settaggio Viewer (Figura 5) è necessario:

1. accedere all’interfaccia di scelta Master/Viewer (vedi paragrafo 5.1);
2. eseguire il login come utente “Master” premendo il bottone “Connect” del riquadro dedicato a questa funzione (vedi paragrafo 5.3).

## 7.2. COSA TROVO NELL'INTERFACCIA DI SETTAGGIO VIEWER?

Nella parte superiore di tale interfaccia (Figura 5) trovo il bottone “Join now”, il quale mi permette di accedere all’interfaccia di lavoro Master (Figura 6) e di concedere l’accesso agli eventuali utenti Viewer selezionati (vedi paragrafo 7.7).

Al di sotto di questo bottone trovo una freccia (Figura 5). Posizionando il cursore del mouse al di sopra visualizzo le informazioni relative allo stato del sistema locale e della connessione (vedi paragrafo 7.6).

Nel corpo della schermata (Figura 5), invece, trovo l’elenco degli utenti che hanno accesso al NED-DP in uso. Selezionando il bottone affianco ad un nominativo, concedo a quest’ultimo l’accesso come utente Viewer (vedi paragrafi 7.4 e 7.5).

## 7.3. PERCHÉ VISUALIZZO DELLE SCRITTE BIANCHE SULLO SFONDO DELL'INTERFACCIA DI SETTAGGIO VIEWER?

Le scritte bianche sullo sfondo dell’interfaccia di settaggio Viewer (Figura 5) riportano le informazioni inerenti allo stato, alla corretta comunicazione e al corretto funzionamento del sistema locale e del sistema web del NED-DP in uso.

## 7.4. COME SELEZIONO UNO O PIÙ UTENTI A CUI CONCEDERE L'ACCESSO COME UTENTI “VIEWER”?

Nel riquadro a sinistra dell’interfaccia di settaggio Viewer (Figura 5) (vedi paragrafo 5.1) sono elencati gli utenti che possono accedere al NED-DP a cui mi sto collegando come “Master”.

Per poter selezionare l’utente o gli utenti a cui concedere l’accesso come utente “Viewer” devo premere il bottone “Give access” posto accanto al relativo nominativo (Figura 5). Visualizzo, quindi, il bottone “Allowed” (Figura 27) al posto del bottone “Give access”.

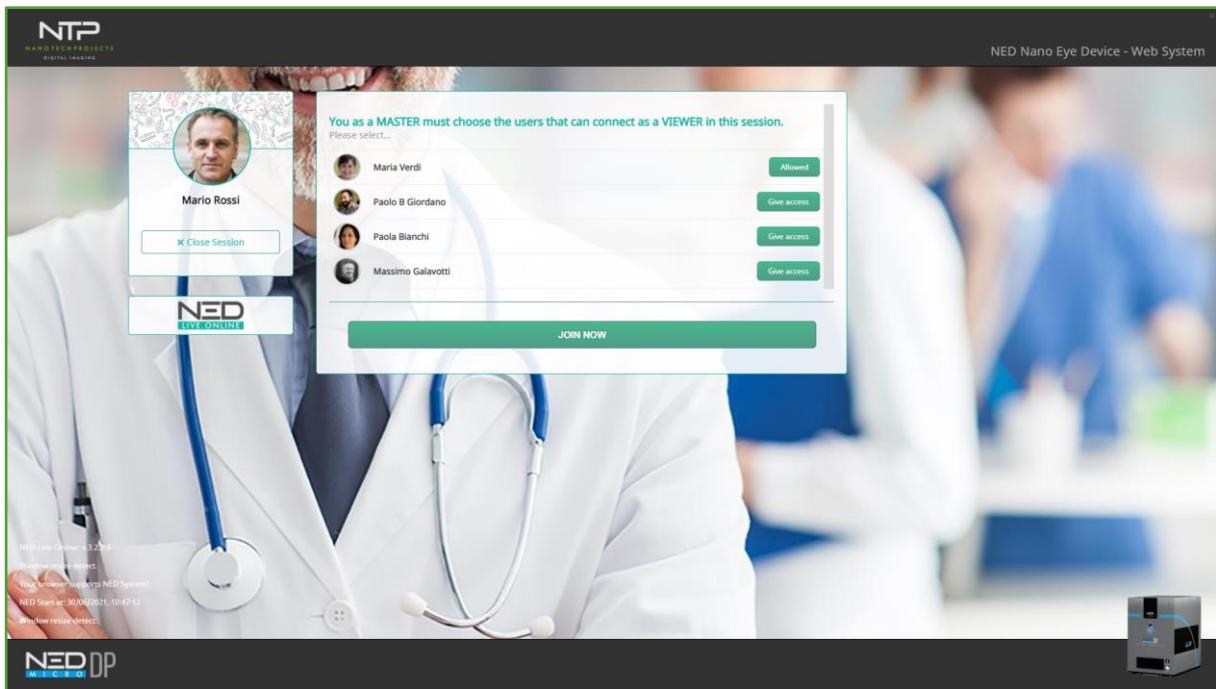


Figura 27 Utente Viewer selezionato

## 7.5. COME DESELEZIONO UNO O PIÙ UTENTI CHE HO PRECEDENTEMENTE SELEZIONATO PER CONCEDERLI L'ACCESSO COME UTENTI "VIEWER"?

Una volta selezionato l'utente a cui concedere l'accesso come utente "Viewer" (vedi paragrafo 7.4) è sufficiente premere il bottone "Allowed" (Figura 27) per deselectarlo.

## 7.6. PERCHÉ IL SISTEMA NON MI LASCIA SELEZIONARE UN UTENTE A CUI CONCEDERE L'ACCESSO COME UTENTI "VIEWER"?

Se premo il bottone "Give access" (Figura 5) posto accanto al nominativo dell'utente a cui voglio concedere l'accesso come utente "Viewer" e questo non viene sostituito dal bottone "Allowed" (Figura 27) significa che ho già selezionato 2 utenti, ovvero il numero massimo di utenti a cui posso concedere l'accesso come utente "Viewer".

## 7.7. COME CONCEDO L'ACCESSO AGLI UTENTI "VIEWER"? COME ACCEDO ALL'INTERFACCIA DI LAVORO "MASTER"?

Per concedere l'accesso come "Viewer" agli utenti selezionati precedentemente (vedi paragrafo 7.4) e per accedere all'interfaccia di lavoro "Master" (Figura 6) devo premere il bottone "JOIN NOW" (Figura 5).

## 7.8. COME TERMINO LA SESSIONE E QUINDI ESEGUO IL LOGOUT?

Per chiudere la sessione e quindi eseguire il logout è sufficiente premere il bottone "Close Session" all'interno dell'interfaccia di settaggio Viewer (Figura 5). Verrà quindi reindirizzato all'interfaccia di autenticazione e visualizzerò il relativo messaggio di corretta chiusura della sessione (Figura 21).

## 8. INTERFACCIA DI LAVORO MASTER

### 8.1. COME ACCEDO ALL'INTERFACCIA DI LAVORO MASTER?

Per accedere all'interfaccia di lavoro Master (Figura 6) è necessario:

1. accedere all'interfaccia di scelta Master/Viewer (vedi paragrafo 5.1);
2. eseguire il login come utente "Master" premendo il bottone "Connect" del riquadro dedicato a questa funzione (vedi paragrafo 5.3);
3. selezionare gli eventuali utenti Viewer e premere il bottone "JOIN NOW" dell'interfaccia di settaggio Viewer (vedi paragrafo 7.7).

### 8.2. COSA TROVO NELL'INTERFACCIA DI LAVORO MASTER?

L'interfaccia di lavoro Master (Figura 6) è composta da:

- Un menu a tendina nella barra superiore (Figura 28 - a);
- Un'area di osservazione in cui l'utente visualizza l'immagine trasmessa dalla telecamera relativa al vetrino sotto osservazione (Figura 28 - b);
- Un'area laterale dedicata agli elementi (menu) necessari all'esecuzione delle funzioni (Figura 28 - c);
- Vari menu nella barra superiore (Figura 28 - d);
- Una barra di sistema (Figura 28 - e).

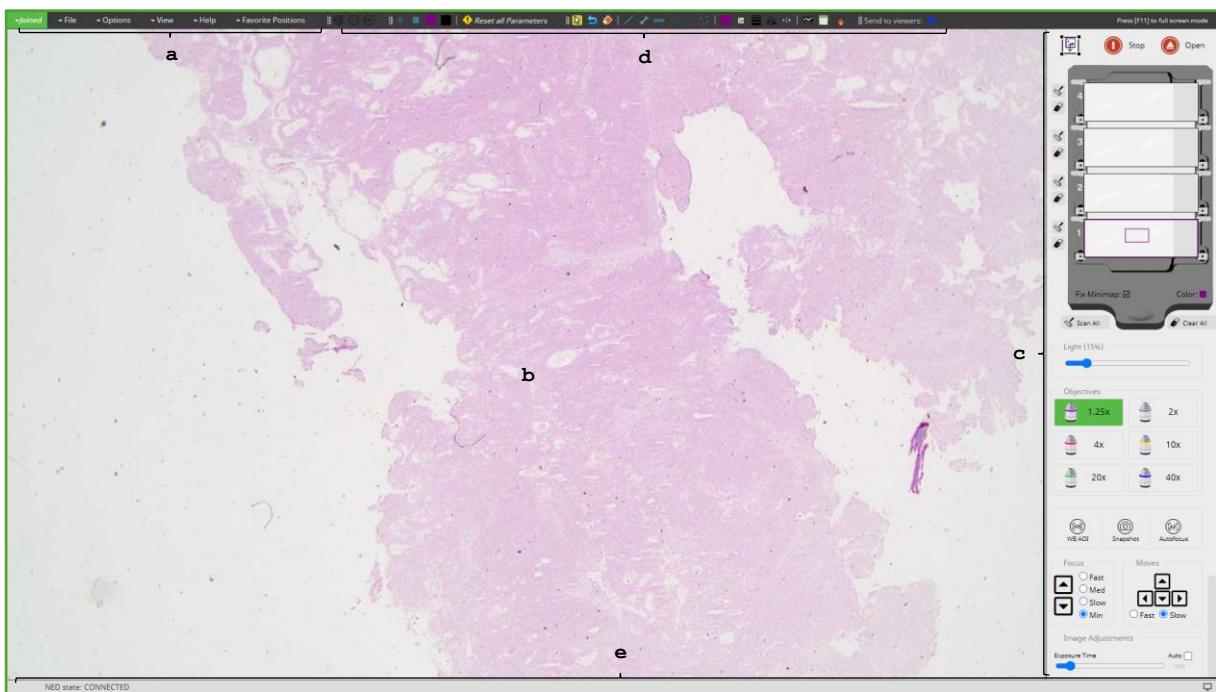


Figura 28 Interfaccia di lavoro Master

### 8.3. PERCHÉ L'INTERFACCIA DI LAVORO MASTER SI BLOCCA?

L'interfaccia di lavoro Master si blocca (Figura 29) nelle seguenti situazioni:

- Estrazione del porta-vetrini: l'interfaccia si sbloccherà nel momento in cui il porta-vetrini viene reinserito nel NED;
- Scansione dei vetrini da me attivata: l'interfaccia si sbloccherà terminata l'operazione;
- Scansione dei vetrini attivata dal tecnico in locale: l'interfaccia si sbloccherà terminata l'operazione;
- Cambio dell'obiettivo: l'interfaccia si sbloccherà conclusa la procedura di cambio;
- Esecuzione dell'autofocus: l'interfaccia si sbloccherà terminata l'operazione;
- Esecuzione del "White Balance": l'interfaccia si sbloccherà una volta conclusa l'operazione di bilanciamento dei bianchi;
- Visualizzazione di una finestra di messaggio o informazione: l'interfaccia si sbloccherà nel momento in cui verrà chiusa la finestra.

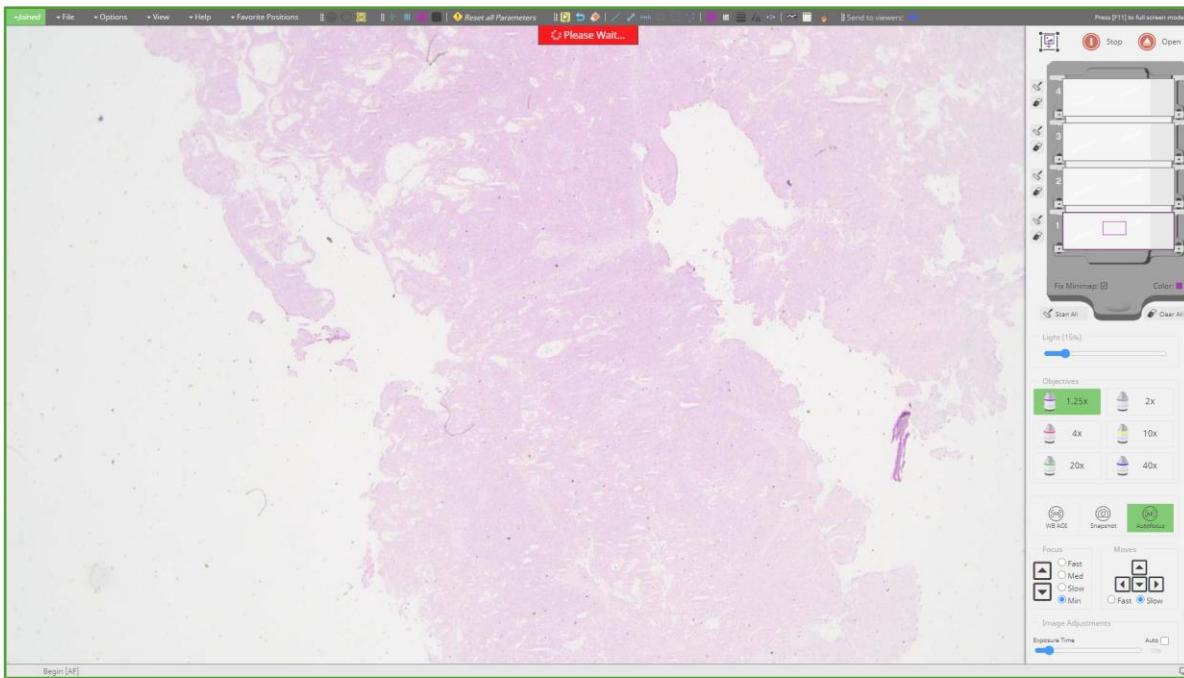


Figura 29 Esempio di interfaccia di lavoro Master bloccata

#### 8.4. PERCHÉ MENTRE UTILIZZO IL NED NON VISUALIZZO PIÙ L'INTERFACCIA DI LAVORO MASTER?

Se mentre utilizzo il NED vengo reindirizzato all'interfaccia riportante il messaggio di avviso in figura (Figura 30), significa che il tecnico in locale ha chiuso la connessione al NED-DP e quindi ha revocato il permesso di accedere da remoto. Il sistema automaticamente disconnette l'utente Master e gli eventuali utenti Viewers.

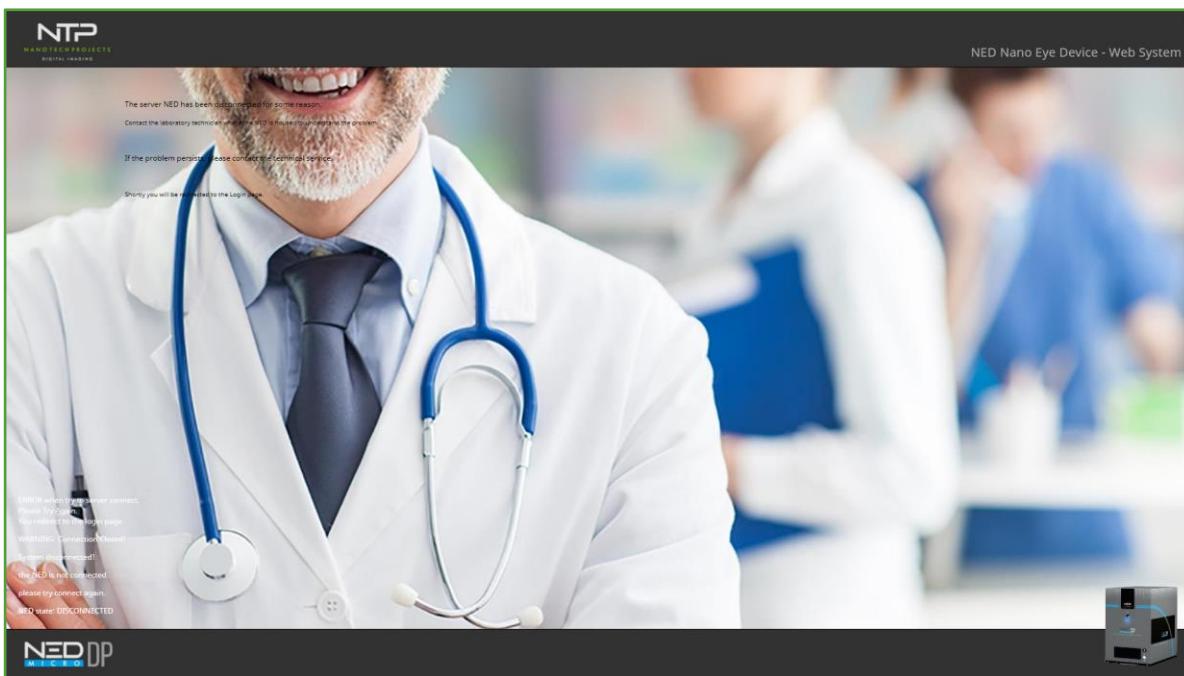


Figura 30 Tecnico disconnesso – Interfaccia di lavoro Master

## 8.5. DOVE CONSULTO LE INFORMAZIONI BASE DEL MIO PROFILO UTENTE?

Passando con il mouse sulla voce “▼You're Connected!” del menu a tendina Master (Figura 31), posso visualizzare la relativa tendina (Figura 32).

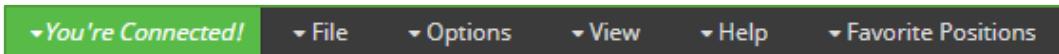


Figura 31 Menu a tendina Master

All'interno di questa (Figura 32) sono riportati l'username e il nome completo associati al mio profilo utente.

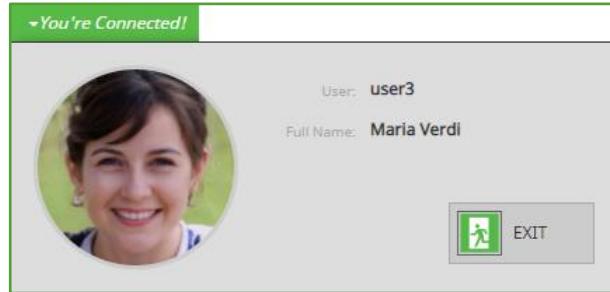


Figura 32 Tendina ▼You're Connected!

## 8.6. COME ESEGUEO IL LOGOUT?

Per eseguire il logout posso:

- Premere il bottone “Exit” all'interno della tendina della voce “▼You're Connected!” (Figura 32) del menu a tendina Master (Figura 31);
- Premere la voce “Exit” all'interno della voce “File” (Figura 33) del menu a tendina Master (Figura 31).

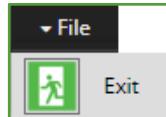


Figura 33 Tendina File

Vengo reindirizzato all'interfaccia di autentificazione e visualizzo il relativo messaggio di corretta chiusura della sessione d'esame (Figura 21).

## 8.7. COME ASSOCIO UNA DETERMINATA FUNZIONE AL TASTO DESTRO DEL MOUSE ALL'INTERNO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

All'interno della tendina della voce “Options” (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31), trovo la voce “Right Mouse Click Action” (Figura 35).

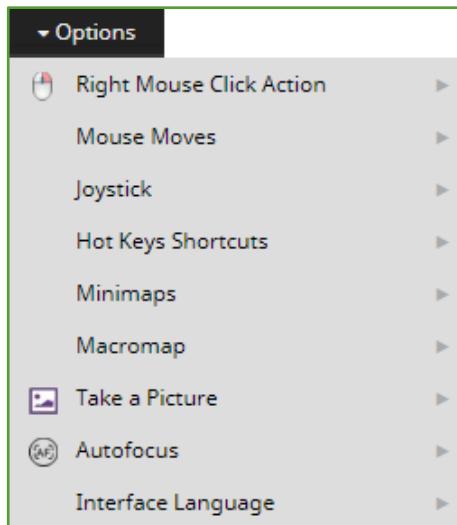


Figura 34 Tendina Options

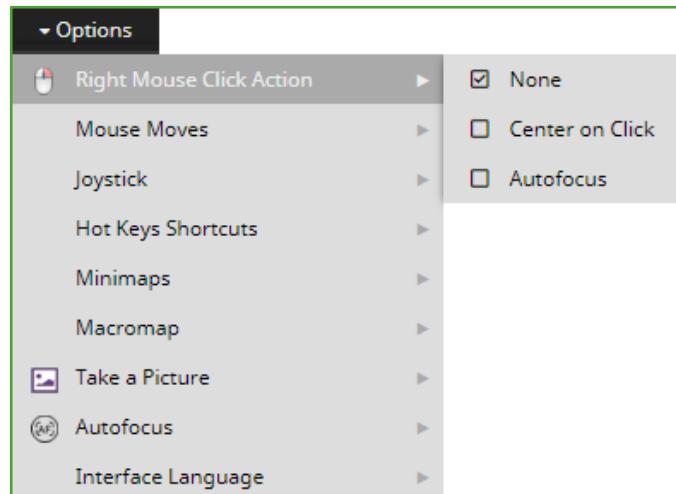


Figura 35 Voce "Right Mouse Click Action" - tendina "Options"

Attraverso le opzioni contenute in questa voce posso associare al tasto destro del mouse una funzione specifica, ovvero:

- "None": premendo il tasto destro del mouse all'interno dell'area dell'immagine, non visualizzo alcun cambiamento visivo, ovvero non associo nessuna funzione al tasto destro del mouse;
- "Center on Click": premendo il tasto destro del mouse all'interno dell'area dell'immagine, visualizzo il punto in cui ho eseguito l'azione raggiungere il centro dell'area di osservazione;
- "Autofocus": premendo il tasto destro del mouse all'interno dell'area dell'immagine, visualizzo a video l'esecuzione della messa a fuoco dell'immagine e, a termine, l'immagine a fuoco.

## 8.8. COME INVERTO I MOVIMENTI LUNGO L'ASSE X ALL'INTERNO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Posso decidere di invertire o meno i movimenti lungo l'asse X del trascinamento con il mouse dell'immagine all'interno dell'area di osservazione selezionando o meno l'opzione "Flip Mouse Moves X axis" della voce "Mouse Moves" (Figura 36) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

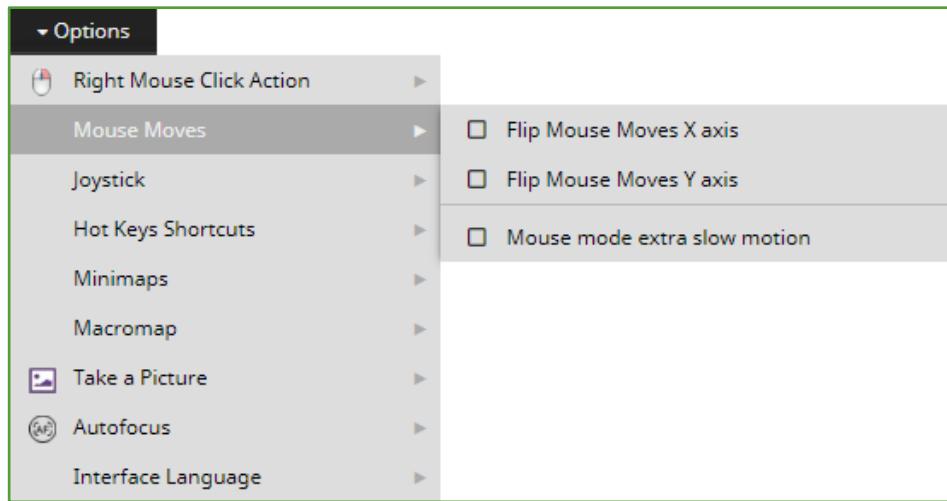


Figura 36 Voce "Mouse Moves" - tendina "Options"

#### 8.9. COME INVERTO I MOVIMENTI LUNGO L'ASSE Y ALL'INTERNO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Posso decidere di invertire o meno i movimenti lungo l'asse Y del trascinamento con il mouse dell'immagine all'interno dell'area di osservazione selezionando o meno l'opzione "Flip Mouse Moves Y axis" della voce "Mouse Moves" (Figura 36) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

#### 8.10. COME RALLENTO I MOVIMENTI DI TRASCINAMENTO DELL'IMMAGINE ALL'INTERNO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Posso decidere di rallentare o meno i movimenti di trascinamento con il mouse dell'immagine all'interno dell'area di osservazione selezionando o meno l'opzione "Mouse mode extra slow motion" della voce "Mouse Moves" (Figura 36) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

#### 8.11. COME ATTIVO IL JOYSTICK?

All'interno della tendina della voce "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31), trovo la voce "Joystick" (Figura 37).

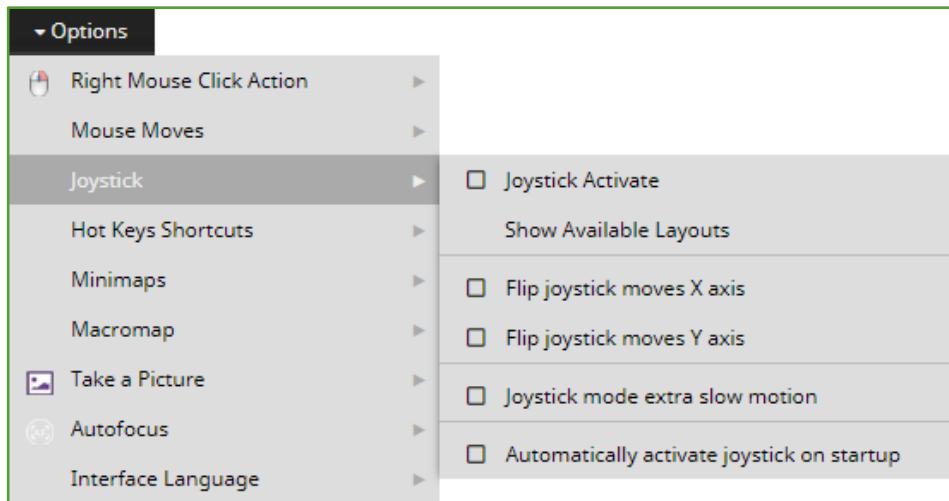


Figura 37 Voce "Joystick" - tendina "Options"

Posso attivare o disattivare l'utilizzo del joystick selezionando o deselectando l'opzione "Joystick Activate" (Figura 37).

#### 8.12. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE "JOYSTICK NOT CONNECT CORRECTLY OR NOT EXIST."?

Nel caso in cui non fosse disponibile alcun joystick oppure ci fossero problemi di connessione, visualizza a video il messaggio di errore in questione (Figura 38).

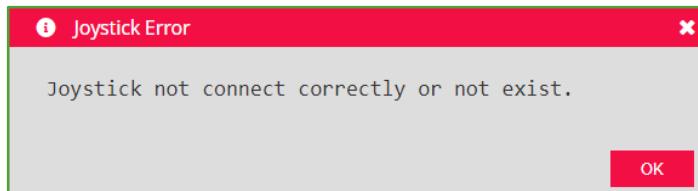


Figura 38 Messaggio di errore Joystick non disponibile

Per tornare a poter utilizzare l'interfaccia di lavoro Master è sufficiente premere l'icona "X" oppure premere il bottone "OK" del messaggio (Figura 38).

Controllare la presenza del joystick, lo stato del relativo cavo e che quest'ultimo sia connesso al computer nel modo corretto.

#### 8.13. DOVE CONSULTO QUALI SONO LE FUNZIONI ASSOCIATE AL JOYSTICK?

Per poter consultare le funzioni associate ai bottoni e alla leva del joystick è sufficiente premere l'opzione "Show Available Layouts" alla voce "Joystick" (Figura 37) all'interno della tendina della voce "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31). In questo modo visualizzo il layout del joystick in una finestra dedicata (Figura 39).

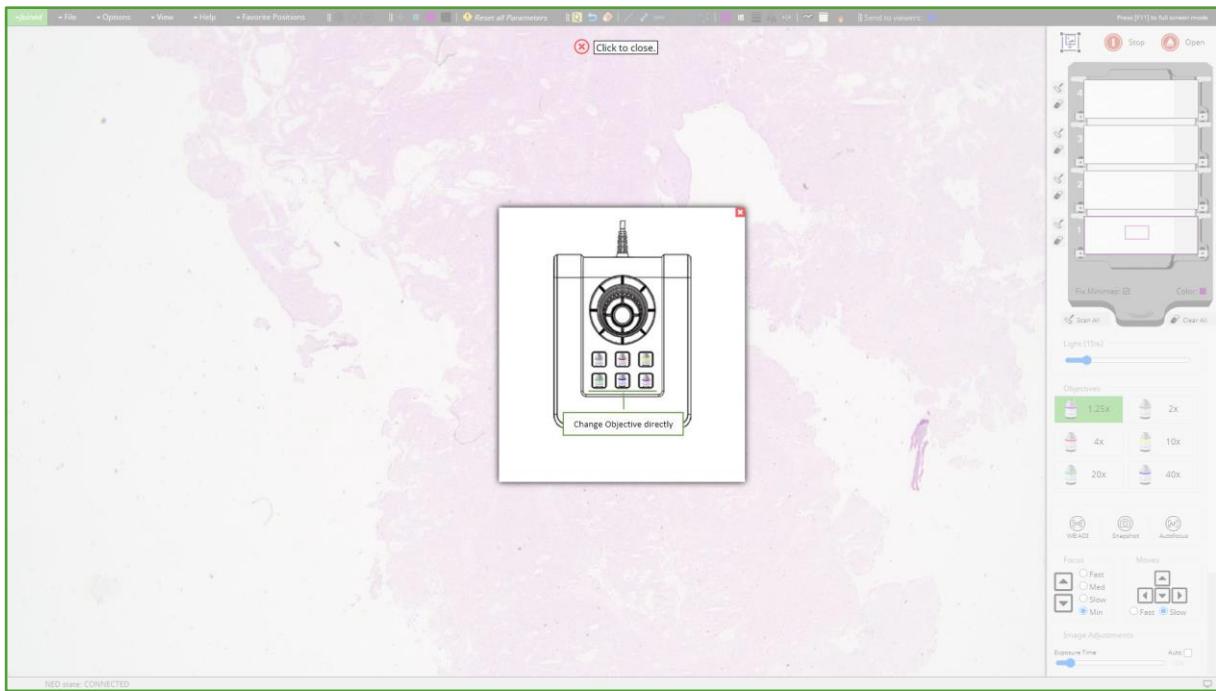


Figura 39 Finestra "Joystick Layouts"

Per tornare a poter utilizzare l'interfaccia di lavoro Master è sufficiente premere l'icona "X" della finestra oppure premere il bottone "Click to close" (Figura 39).

#### 8.14. QUALI SONO LE FUNZIONI ASSOCIATE AL JOYSTICK?

Nello specifico, ogni componente del joystick è associato a una specifica azione:

- Leva: permette di muoversi all'interno dell'area di osservazione lungo gli assi X e Y;
- Pomello della leva: permette di eseguire la messa a fuoco (asse Z);
- Tasto 1: permette di attiva l'obiettivo 1.25x movimento micrometrico;
- Tasto 2: permette di attiva l'obiettivo 2x movimento micrometrico;
- Tasto 3: permette di attiva l'obiettivo 4x movimento micrometrico;
- Tasto 4: permette di attiva l'obiettivo 10x movimento micrometrico;
- Tasto 5: permette di attiva l'obiettivo 20x movimento micrometrico;
- Tasto 6: permette di attiva l'obiettivo 40x movimento micrometrico.

#### 8.15. COME INVERTO I MOVIMENTI DELLA LEVA DEL JOYSTICK LUNGO L'ASSE X?

Posso decidere di invertire o meno i movimenti della leva del joystick lungo l'asse X all'interno dell'area di osservazione selezionando o meno l'opzione "Flip joystick moves X axis" della voce "Joystick" (Figura 37) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

#### 8.16. COME INVERTO I MOVIMENTI DELLA LEVA DEL JOYSTICK LUNGO L'ASSE Y?

Posso decidere di invertire o meno i movimenti della leva del joystick lungo l'asse Y all'interno dell'area di osservazione selezionando o meno l'opzione "Flip joystick moves Y axis" della voce "Joystick" (Figura 37) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

#### 8.17. COME RALLENTO I MOVIMENTI LUNGO L'ASSE X E L'ASSE Y ESEGUITI UTILIZZANDO LA LEVA DEL JOYSTICK?

Posso decidere di rallentare o meno i movimenti lungo l'asse X e l'asse Y associati e dunque eseguiti utilizzando la leva del joystick selezionando o meno l'opzione "Joystick mode extra slow motion" della voce "Joystick" (Figura 37) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

#### 8.18. COME ATTIVO AUTOMATICAMENTE L'USO DEL JOYSTICK OGNI VOLTA CHE ACCEDO AL NED-DP?

Posso decidere di attivare automaticamente o meno l'uso del joystick ogni volta che accedo al NED-DP selezionando o meno l'opzione "Automatically activate joystick on startup" della voce "Joystick" (Figura 37) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

#### 8.19. COME ATTIVO I TASTI DI SCELTA RAPIDA?

All'interno della tendina della voce "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31), trovo la voce "Hot Keys Shortcuts" (Figura 40).

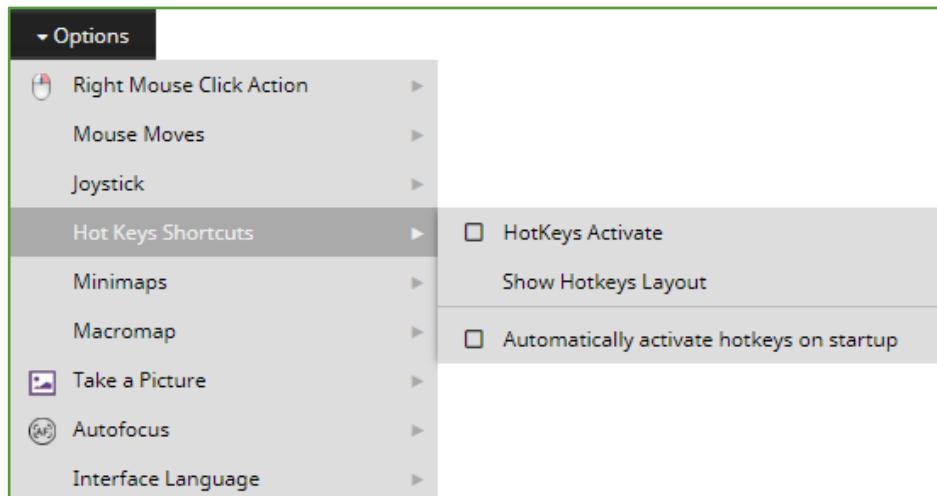


Figura 40 Voce "Hot Keys Shortcuts" - tendina "Options"

Posso attivare o disattivare l'utilizzo dei tasti di scelta rapida selezionando o deselectando l'opzione "HotKeys Activate" (Figura 40).

## 8.20. DOVE CONSULTO QUALI SONO LE FUNZIONI ASSOCIATE AI TASTI DI SCELTA RAPIDA?

Per poter consultare le funzioni associate ai tasti di scelta rapida della tastiera è sufficiente premere l'opzione "Show Hot Keys Layout" alla voce "Hot Keys Shortcuts" (Figura 40) all'interno della tendina della voce "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31). In questo modo visualizzo il layout dei tasti di scelta rapida della tastiera in una finestra dedicata (Figura 41).

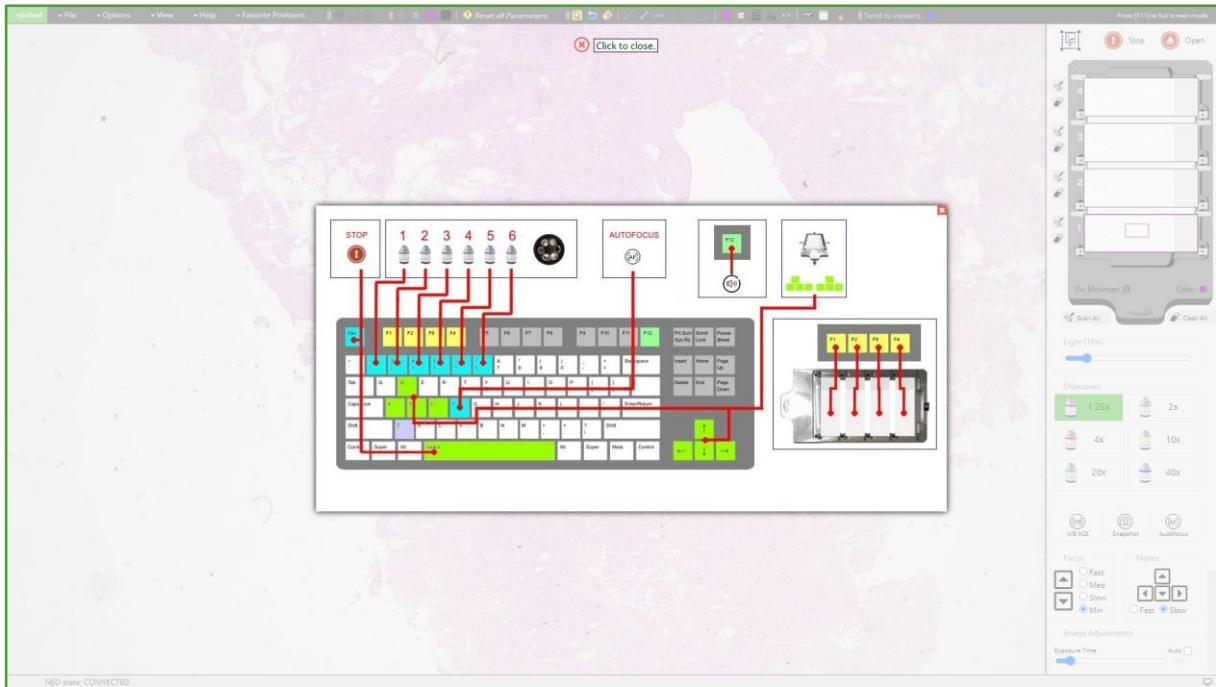


Figura 41 Finestra "Hotkeys Layout"

Per tornare a poter utilizzare l'interfaccia di lavoro Master è sufficiente premere l'icona "X" della finestra oppure premere il bottone "Click to close" (Figura 41).

## 8.21. QUALI SONO LE FUNZIONI ASSOCIATE AI TASTI DI SCELTA RAPIDA?

Nello specifico, di seguito sono indicati per ogni tasto di scelta rapida la funzione associata ad esso:

- Tasto "F1": selezionare il vetrino n°1;
- Tasto "F2": selezionare il vetrino n°2;
- Tasto "F3": selezionare il vetrino n°3;
- Tasto "F4": selezionare il vetrino n°4;
- Tasto "F12": la scheda madre in locale emette un "beep";
- Tasto "1": un click, selezionare l'obiettivo 1.25x movimento micrometrico;
- Tasto "1": un altro click, selezionare l'obiettivo 1.25x movimento macro-metrico;
- Tasto "2": un click, selezionare l'obiettivo 2x movimento micrometrico;
- Tasto "2": un altro click, selezionare l'obiettivo 2x movimento macro-metrico;
- Tasto "3": un click, selezionare l'obiettivo 4x movimento micrometrico;
- Tasto "3": un altro click, selezionare l'obiettivo 4x movimento macro-metrico;
- Tasto "4": un click, selezionare l'obiettivo 10x movimento micrometrico;
- Tasto "4": un altro click, selezionare l'obiettivo 10x movimento macro-metrico;

- Tasto “5”: un click, selezionare l’obiettivo 20x movimento micrometrico;
- Tasto “5”: un altro click, selezionare l’obiettivo 20x movimento macro-metrico;
- Tasto “6”: un click, selezionare l’obiettivo 40x movimento micrometrico;
- Tasto “6”: un altro click, selezionare l’obiettivo 40x movimento macro-metrico;
- Tasto “A”: muoversi verso sinistra (asse X);
- Tasto “S”: muoversi verso il basso (asse Y);
- Tasto “D”: muoversi verso destra (asse X);
- Tasto “W”: muoversi verso l’alto (asse Y);
- Tasto “←”: muoversi verso sinistra (asse X);
- Tasto “↓”: muoversi verso il basso (asse Y);
- Tasto “→”: muoversi verso destra (asse X);
- Tasto “↑”: muoversi verso l’alto (asse Y);
- Tasto “F”: eseguire l’Auto Focus;
- Tasto “Space”: bloccare il movimento di tutti i motori del NED-DP;
- Tasto “Esc”: bloccare il movimento di tutti i motori del NED-DP.

## 8.22. COME ATTIVO AUTOMATICAMENTE L’USO DEI TASTI DI SCELTA RAPIDA OGNI VOLTA CHE ACCEDO AL NED-DP?

Posso decidere di attivare automaticamente o meno l’uso dei tasti di scelta rapida ogni volta che accedo al NED-DP selezionando o meno l’opzione “Automatically activate hotkeys on startup” della voce “Joystick” “Hot Keys Shortcuts” (Figura 40) della tendina “Options” (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

## 8.23. COME ATTIVO LA SCANSIONE AUTOMATICA NEL MOMENTO IN CUI VIENE INSERITO IL PORTAVETRINI NEL NED-DP?

Posso decidere di attivare o meno la scansione automatica dei vetrini non appena viene inserito il portavetrini nel NED-DP selezionando o meno l’opzione “Automatically Scan on slideholder inside” della voce “Minimaps” (Figura 42) della tendina “Options” (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

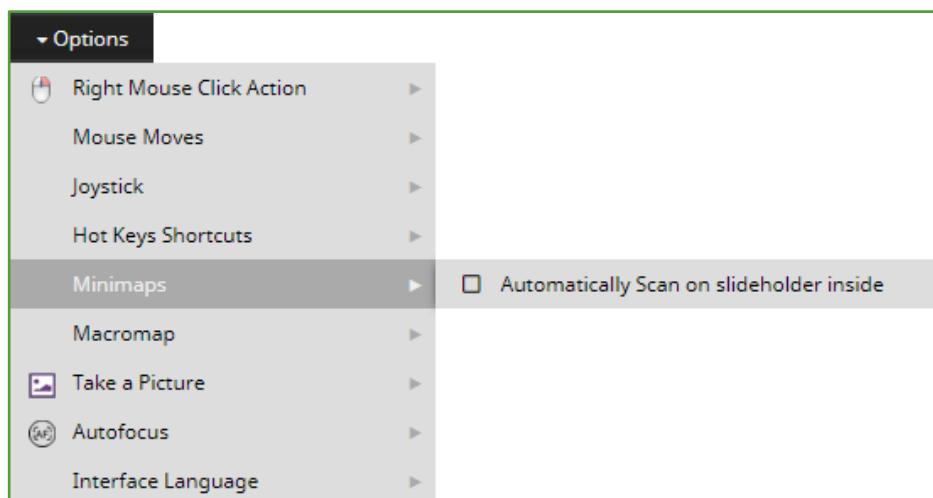


Figura 42 Voce “Minimaps” - tendina “Options”

## 8.24. COME FACCIO A VISUALIZZARE SEMPRE O NASCONDERE LA MACROMAPPA DEL VETRINO IN USO?

Posso decidere di visualizzare sempre attiva o meno la macro-mappa del vetrino (Figura 45):

- Selezionando o deselectando la checkbox "Macromap always visible" della tendina "Options" alla voce "Macromap" (Figura 43) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31);

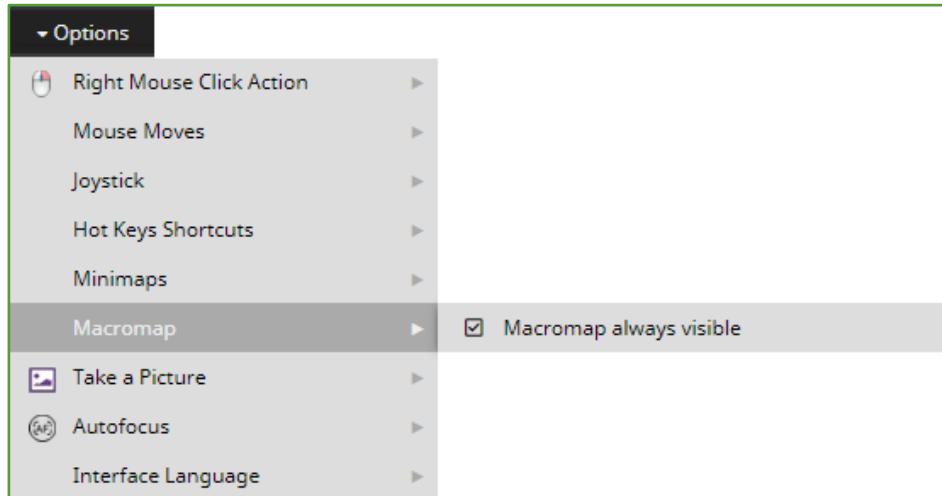


Figura 43 Voce "Macromap" - tendina "Options"

- Selezionando o deselectando la checkbox "Fix Minimap" del menu "Menu Minimaps Side Bar" (Figura 44).

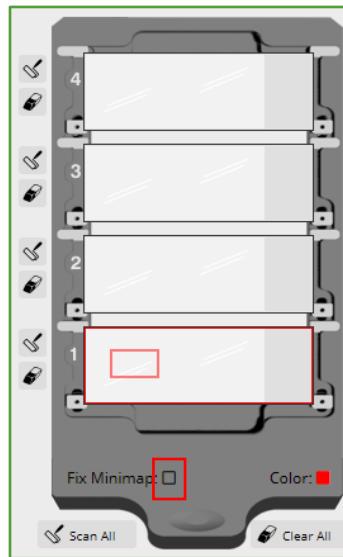


Figura 44 Checkbox Fix Minimap del Menu Minimaps Side Bar

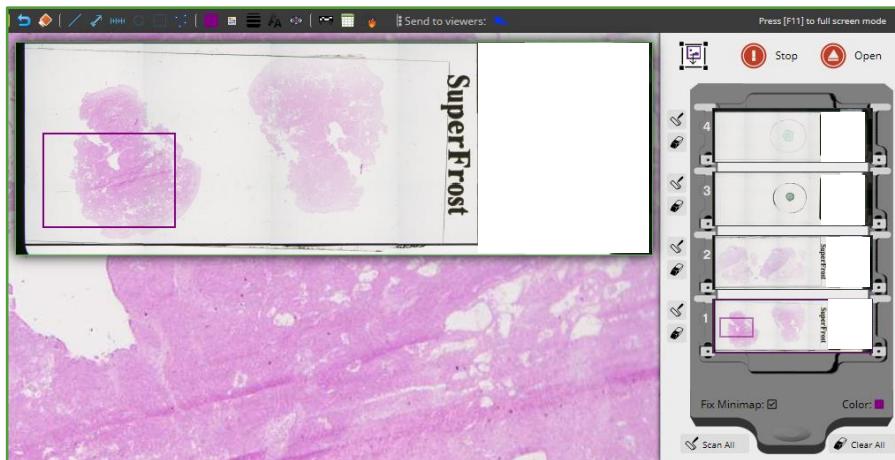


Figura 45 Macromap vetrino n° 1 in uso – Interfaccia di lavoro Master

## 8.25. COME SCELGO IL FORMATO DELL'IMMAGINE DEL VETRINO CHE VOGLIO SALVARE?

Per poter scegliere il formato del file di salvataggio dell'immagine visualizzata nell'area di osservazione è sufficiente premere la voce "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31). Dopodiché selezionare la voce "Take a Picture" (Figura 46) e scegliere tra le opzioni ".PNG", ".JPG" e ".TIFF".

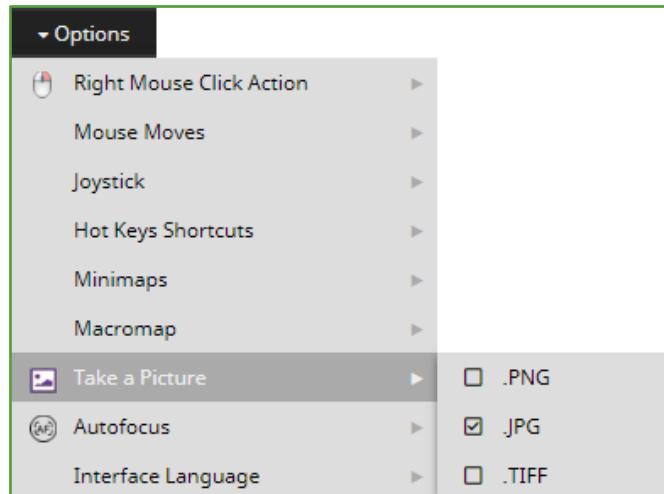


Figura 46 Voce "Take a Picture" - tendina "Options"

## 8.26. COME SCELGO L'ALGORITMO PER ESEGUIRE L'AUTOFOCUS?

All'interno della tendina "Options" (Figura 34) si trova la voce "Autofocus" (Figura 47).

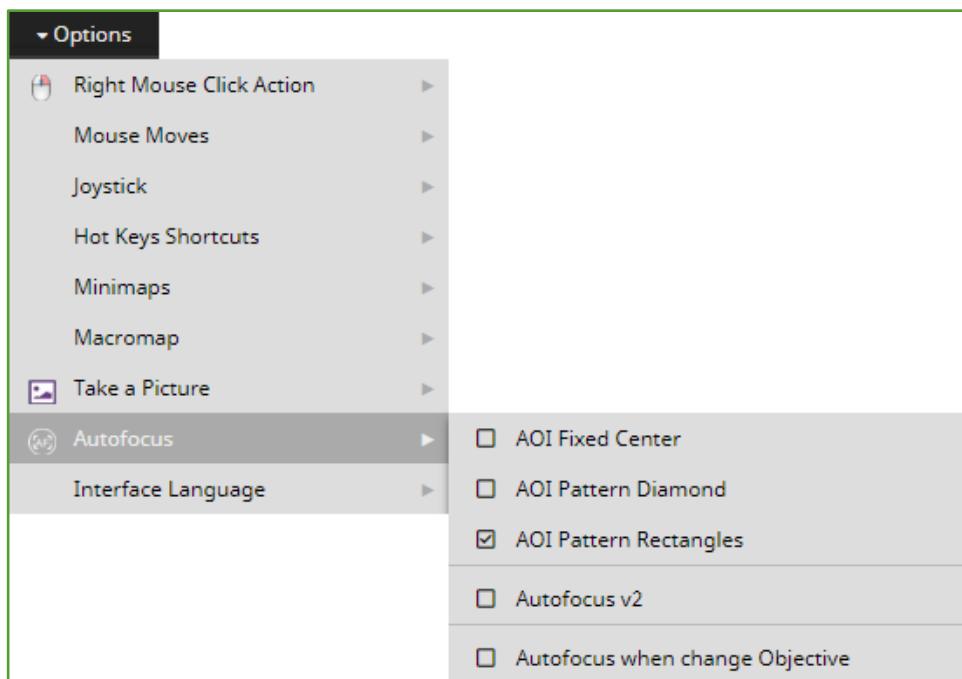


Figura 47 Voce "Autofocus" - tendina "Options"

Qui trovo le opzioni legate alla scelta dell'algoritmo alla base dell'esecuzione dell'autofocus (Figura 47). Scelgo l'algoritmo selezionando l'alternativa corrispondente.

#### 8.27. COME ATTIVO L'ESECUZIONE AUTOMATICA DELL'AUTOFOCUS OGNI VOLTA CHE CAMBIO OBIETTIVO?

Posso decidere di attivare o meno l'esecuzione automatica dell'autofocus al cambio dell'obiettivo selezionando o meno l'opzione "Autofocus when change Objective" della voce "Autofocus" (Figura 47) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31).

#### 8.28. COME SCELGO LA LINGUA DELL'INTERFACCIA DI LAVORO MASTER?

Posso scegliere la lingua dell'interfaccia di lavoro Master premendo sulla voce "Interface Language" (Figura 48) della tendina "Options" (Figura 34) del menu a tendina Master (Figura 31) e selezionando una delle opzioni riportate.

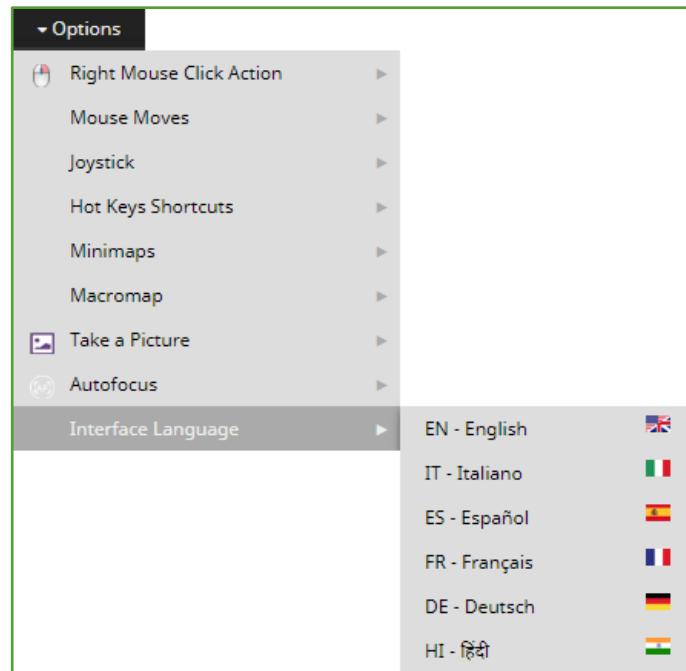


Figura 48 Voce "Interface Language" – tendina "Options"

## 8.29. COME FISSO OPPURE NASCONDO UN MENU DELL'INTERFACCIA DI LAVORO MASTER?

Per poter rendere sempre visibile oppure nascondere un menu dell'interfaccia di lavoro Master è sufficiente passare con il mouse sulla voce "View" del menu a tendina dell'interfaccia Master (Figura 31) e selezionare o deselectrionare la voce relativa al menu che si vuole vedere o nascondere (Figura 49).

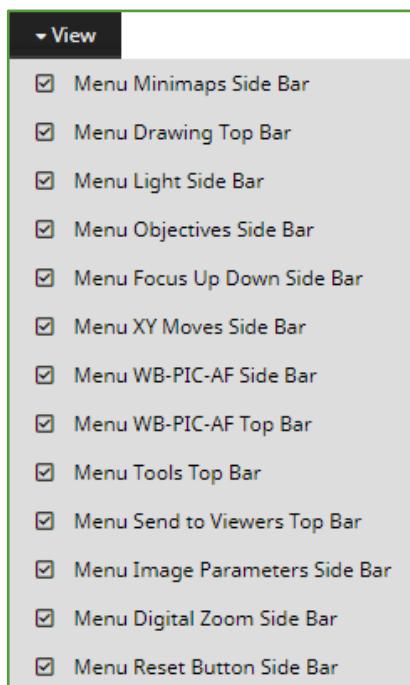


Figura 49 Menu a tendina "View"

Questa tendina (Figura 49) è caratterizzata dalle seguenti voci:

- “*Menu Minimaps Side Bar*” (Figura 50): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato alla raffigurazione delle rappresentazioni dei vetrini (mini-mappe) con relative funzioni;

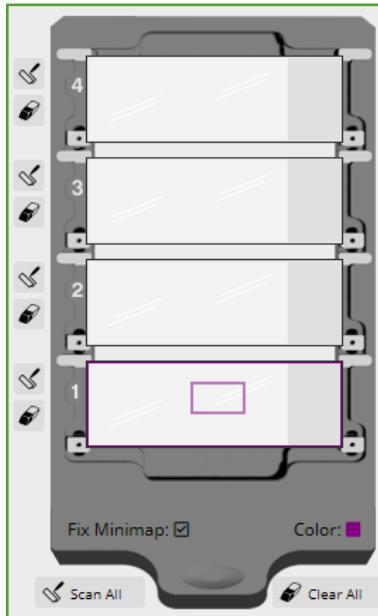


Figura 50 *Menu Minimaps Side Bar – Interfaccia di lavoro Master*

- “*Menu Drawing Top Bar*” (Figura 51): permette di visualizzare o nascondere nella barra superiore il menu dedicato all’inserimento nell’area di osservazione di disegni e di misure;



Figura 51 *Menu Drawing Top Bar – Interfaccia di lavoro Master*

- “*Menu Light Side Bar*” (Figura 52): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato alla gestione dell’intensità della luce del LED;

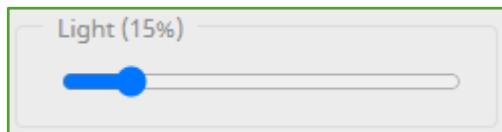


Figura 52 *Menu Light Side bar – Interfaccia di lavoro Master*

- “*Menu Objectives Side Bar*” (Figura 53): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato agli obiettivi;

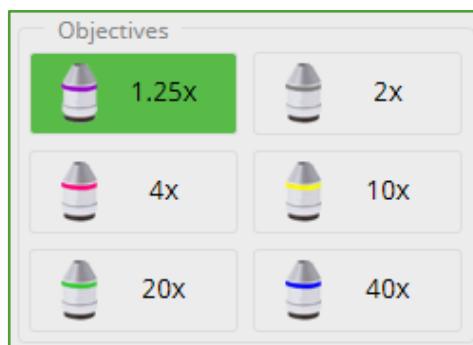


Figura 53 *Menu Objectives Side bar – Interfaccia di lavoro Master*

- “Menu Focus Up Down Side Bar” (Figura 54): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicata alla gestione del focus;

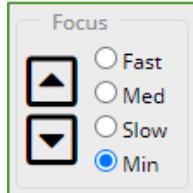


Figura 54 Menu Focus Up Down Side bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu XY Moves Side Bar” (Figura 55): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato alla gestione degli spostamenti all’interno dell’area di osservazione;

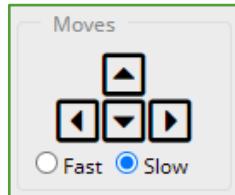


Figura 55 Menu XY Moves Side bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu WB-PIC-AF Side Bar” (Figura 56): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato alle funzioni di messa a fuoco automatica dell’immagine riportata nell’area di visualizzazione, di scatto e salvataggio di uno screenshot e di bilanciamento automatico del bianco di quest’ultima;



Figura 56 Menu WB-PIC-AF Side Bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu WB-PIC-AF Top Bar” (Figura 57): permette di visualizzare o nascondere nella barra superiore il menu dedicato alle funzioni di messa a fuoco automatica dell’immagine riportata nell’area di visualizzazione, di scatto e salvataggio di uno screenshot e di bilanciamento automatico del bianco di quest’ultima;



Figura 57 Menu WB-PIC-AF Top Bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu Tools Top Bar” (Figura 58): permette di visualizzare o nascondere nella barra superiore il menu dedicato all’inserimento di alcuni riferimenti all’intero dell’area di osservazione e al reset di alcuni parametri;

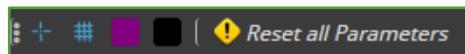


Figura 58 Menu Tools Top Bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu Send to Viewers Top Bar” (Figura 59): permette di visualizzare o nascondere nella barra superiore il menu dedicato all’inserimento di una freccia indicante un punto di interesse all’interno dell’area di osservazione che potranno vedere i viewers all’interno della loro interfaccia;

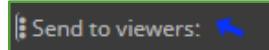


Figura 59 Menu Send to Viewers Top Bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu Image Parameters Side Bar” (Figura 60): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato alla gestione del tempo di esposizione e del gain della telecamera;

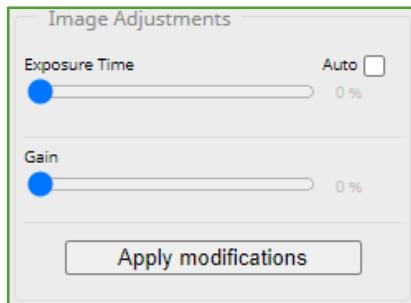


Figura 60 Menu Image Parameters Side bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu Digital Zoom Side Bar” (Figura 61): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato all’esecuzione dello zoom digitale;

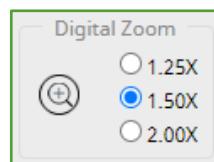


Figura 61 Menu Digital Zoom Side bar – Interfaccia di lavoro Master

- “Menu Reset Button Side Bar” (Figura 62): permette di visualizzare o nascondere nell’area laterale il menu dedicato al ripristino dei parametri iniziali, annullando le modifiche ai parametri apportate dall’utente.

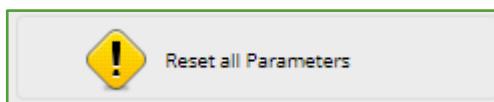


Figura 62 Menu Reset Button Side bar – Interfaccia di lavoro Master

### 8.30. DOVE TROVO LE INFORMAZIONI GENERALI DELL’AZIENDA PRODUTTRICE?

Per poter consultare le informazioni generali dell’azienda produttrice è necessario passare con il mouse sulla voce “Help” del menu a tendina dell’interfaccia Master (Figura 31) e selezionare la voce “About us” (Figura 63).

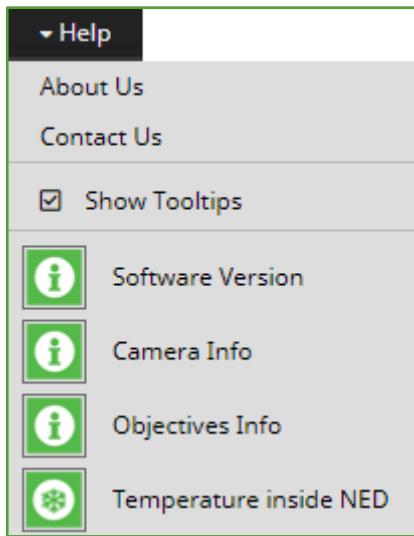


Figura 63 Menu a tendina "Help"

Visualizzo così una finestra riportante l'indirizzo del sito web dell'azienda produttrice (Figura 64).



Figura 64 Finestra "About us" – Interfaccia di lavoro Master

### 8.31. DOVE TROVO I CONTATTI DELL'AZIENDA PRODUTTRICE?

Per trovare i contatti dell'azienda produttrice è necessario passare con il mouse sulla voce "Help" del menu a tendina dell'interfaccia Master (Figura 31) e selezionare la voce "Contact us" (Figura 63). Visualizzo quindi una finestra riportante le informazioni di contatto (Figura 65).

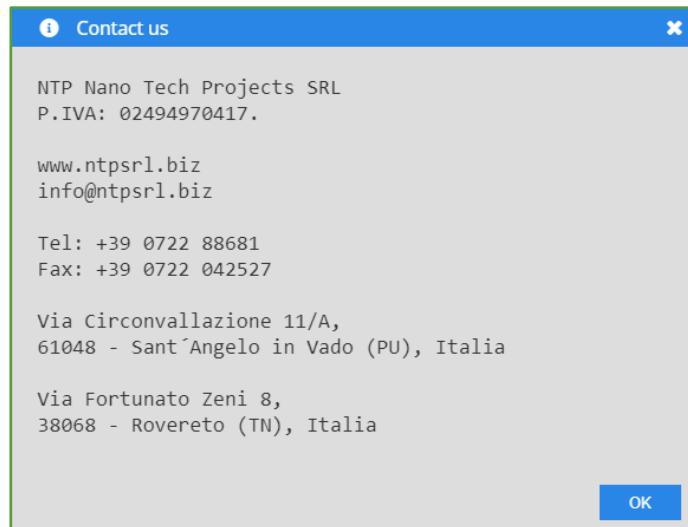


Figura 65 Finestra "Contact us" – Interfaccia di lavoro Master

### 8.32. COME VISUALIZZO O NASCONDO DEI SUGGERIMENTI DURANTE L'UTILIZZO DEL PROGRAMMA?

È possibile visualizzare o meno una etichetta descrittiva nel momento in cui posiziona il puntatore sopra un bottone dell'interfaccia selezionando o deselectando la voce "Show Tooltips" (Figura 63) all'interno della tendina "Help" del menu a tendina dell'interfaccia Master (Figura 31).

### 8.33. DOVE TROVO LA VERSIONE DEL SOFTWARE E LA VERSIONE DEL FIRMWARE?

Per trovare la versione del software e la versione del firmware è necessario passare con il mouse sulla voce "Help" del menu a tendina dell'interfaccia Master (Figura 31) e selezionare la voce "Software Version" (Figura 63). Visualizzo quindi una finestra riportante le relative informazioni (Figura 66).

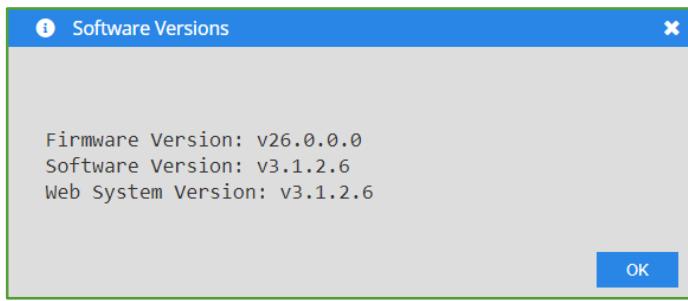


Figura 66 Finestra "Software Versions" – Interfaccia di lavoro Master

### 8.34. DOVE TROVO LE INFORMAZIONI RELATIVE ALLA TELECAMERA DEL NED-DP?

Per trovare le informazioni relative alla telecamera del NED-DP in uso è necessario passare con il mouse sulla voce "Help" del menu a tendina dell'interfaccia Master (Figura 31) e selezionare la voce

“Camera Info” (Figura 63). Visualizzo quindi una finestra nella quale sono riportate le principali informazioni riguardanti la telecamera posizionata all’interno del NED-DP (Figura 67).

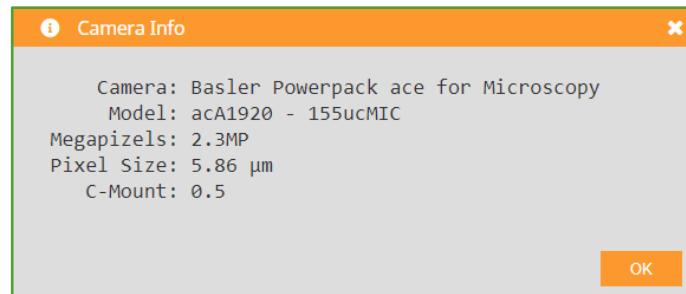


Figura 67 Finestra “Camera Info” – Interfaccia di lavoro Master

### 8.35. DOVE TROVO LE INFORMAZIONI RELATIVE AGLI OBIETTIVI DEL NED-DP?

Per trovare le informazioni relative agli obiettivi del NED-DP in uso è necessario passare con il mouse sulla voce “Help” del menu a tendina dell’interfaccia Master (Figura 31) e selezionare la voce “Objectives Info” (Figura 63). Visualizzo quindi una finestra nella quale sono riportate le principali informazioni in questione (Figura 68).

Lens	1.25x	2x	4x	10x	20x	40x
Type	PLAPON	PLAPON	UPLFLN	UPLFLN	UPLFLN	UPLFLN
Magnify	1.25	2	4	10	20	40
N.A.	0.04	0.08	0.3	0.3	0.5	0.75
W.D.	5mm	6.2mm	17mm	10mm	2.1mm	0.51mm
F.N.	26.5	26.5	26.5	26.5	26.5	26.5

Figura 68 Finestra “Objectives Info” – Interfaccia di lavoro Master

### 8.36. DOVE TROVO LA TEMPERATURA INTERNA DEL NED-DP?

Per trovare la temperatura interna del NED-DP in uso è necessario passare con il mouse sulla voce “Help” del menu a tendina dell’interfaccia Master (Figura 31) e selezionare la voce “Temperature inside NED” (Figura 63). Visualizzo quindi una finestra nella quale è riportata tale informazione (Figura 69).

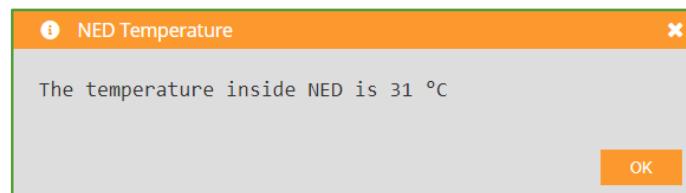


Figura 69 Finestra “Temperature inside NED” – Interfaccia di lavoro Master

### 8.37. COME SALVO LA POSIZIONE DI UN PUNTO DEL VETRINO DI MIO INTERESSE?

Nel menu a tendina dell'interfaccia Master (Figura 31) trovo la voce "Favorite Positions". Premendola visualizzo la relativa tendina (Figura 70).

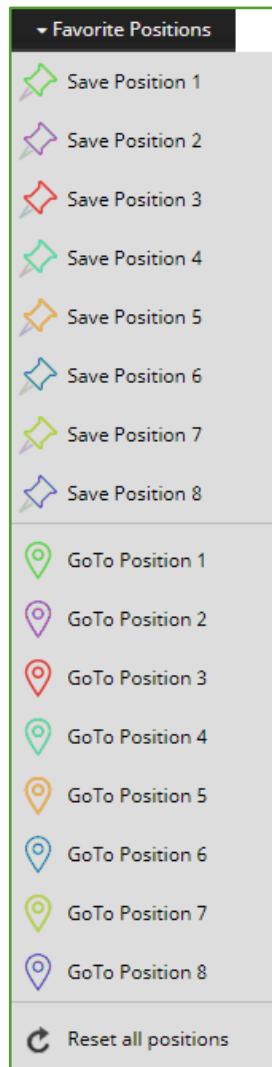


Figura 70 Menu a tendina "Favorite Positions" – Interfaccia di lavoro Master

Per salvare la posizione del vetrino che visualizzo al centro dell'area di osservazione devo posizionarmi sulla voce "Save Position *n*", devo inserire nel campo che mi appare (Figura 71) il nome da associare alla posizione da salvare e devo premere il tasto "Enter" della tastiera.

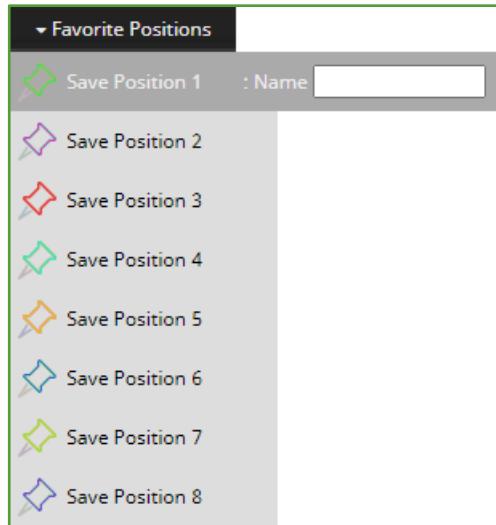


Figura 71 Voce "Save Position 1" – Interfaccia di lavoro Master

Visualizzo, quindi, al posto della voce "GoTo Position n" (Figura 70) la voce "GoTo" e nome salvato (Figura 72). Posso salvare fino ad otto posizioni.

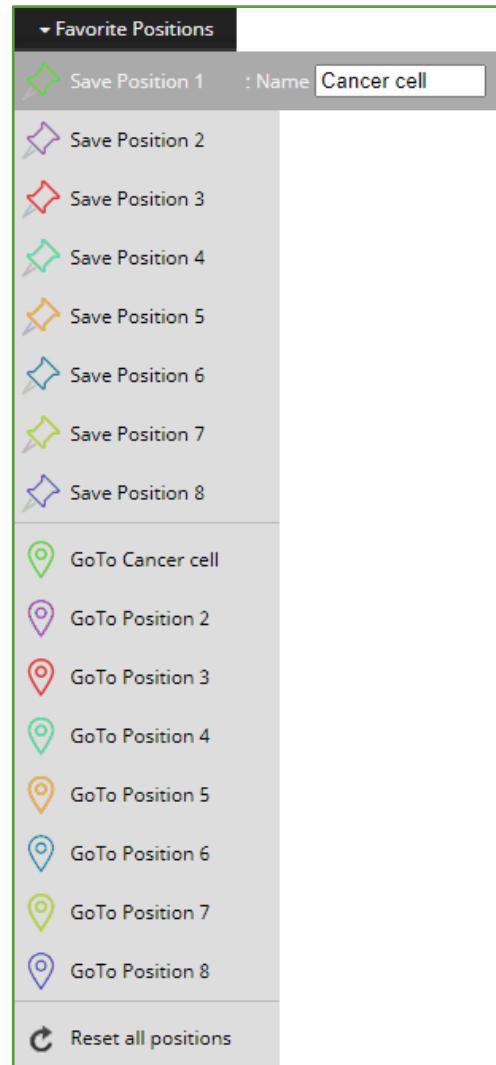


Figura 72 Voce "GoTo" nome posizione salvata – Interfaccia di lavoro Master

### 8.38. COME ELIMINO UNA O TUTTE LE POSIZIONI SALVATE?

Per eliminare una posizione salvata precedentemente è sufficiente ripetere quanto descritto nel paragrafo 8.37, quindi sovrascrivendo la posizione attuale a quella precedentemente salvata.

Invece, per eliminare tutte le posizioni salvate è necessario premere la voce “Reset all positions” all'interno della tendina “Favorite Positions” (Figura 70) del menu a tendina dell'interfaccia Master (Figura 31).

### 8.39. DOVE VISUALIZZO L'IMMAGINE TRASMESSA IN REAL-TIME DAL NED-DP?

Visualizzo l'immagine trasmessa in real-time dalla telecamera interna al NED-DP all'interno dell'area di osservazione dell'interfaccia di lavoro Master (Figura 6).

### 8.40. COME PORTO AL CENTRO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE UN PRECISO PUNTO DEL VETRINO?

Visualizzo l'immagine spostarsi fino a che il punto raggiunge il centro dell'area di osservazione:

- Eseguendo il doppio click del tasto sinistro del mouse in un determinato punto dell'area di osservazione;
- Premendo il tasto destro del mouse nel caso in cui abbia associato tale funzione al tasto in questione seguendo i passaggi descritti nel paragrafo 8.7.

### 8.41. COME MI MUOVO NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Posso muovermi nelle quattro direzioni:

- Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse all'interno dell'area di osservazione e muovendo quest'ultimo in una delle quattro direzioni;
- Premendo uno dei quattro bottoni del “Menu XY Moves Side Bar” (Figura 73);

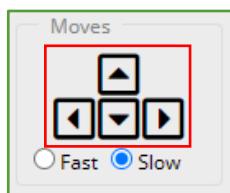


Figura 73 Bottoni direzione di movimento del Menu XY Moves Side bar

- Premendo i tasti di direzione della tastiera oppure i tasti “A”, “S”, “D” e “W” nel caso in cui i tasti di scelta rapida “Hotkeys” siano attivi (vedi paragrafo 8.21);
- Muovendo la leva del joystick se questo è collegato e attivato (vedi paragrafo 8.14).

Visualizzo di conseguenza l'immagine spostarsi lungo la direzione opposta.

#### 8.42. COME SELEZIONO LA VELOCITÀ DEL MOVIMENTO DI SPOSTAMENTO NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Posso selezionare la velocità del movimento, ovvero l'ampiezza, lungo gli assi X e Y selezionando una delle opzioni indicate sotto ai bottoni di movimento del "Menu XY Moves Side Bar" (Figura 74).

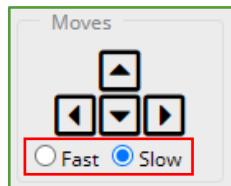


Figura 74 Opzioni velocità movimento del Menu XY Moves Side bar

#### 8.43. COME METTO A FUOCO L'IMMAGINE MANUALMENTE?

Posso mettere a fuoco l'immagine manualmente:

- Ruotando in avanti o indietro la rotella del mouse all'interno dell'area di osservazione;
- Ruotando a destra o a sinistra il pomello della leva del joystick se quest'ultimo è collegato e attivato (vedi paragrafo 8.14);
- Premendo il bottone "Arrow up" oppure il bottone "Arrow down" del "Menu Focus Up Down Side Bar" (Figura 75).

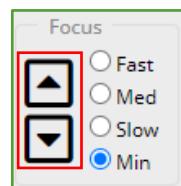


Figura 75 Bottoni Arrow up e Arrow down del Menu Focus Up Down Side bar

#### 8.44. COME SELEZIONO LA VELOCITÀ DEL MOVIMENTO DI MESSA A FUOCO DELL'IMMAGINE NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per selezionare la velocità del movimento di messa a fuoco dell'area di osservazione è sufficiente selezionare uno dei quattro radio button del "Menu Focus Up Down Side Bar" (Figura 76).

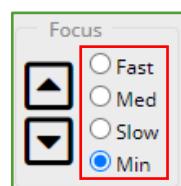


Figura 76 Opzioni velocità del Menu Focus Up Down Side bar

#### 8.45. COME ESEGUO L'AUTOFOCUS?

Posso eseguire la messa a fuoco automatica:

- A. Premendo il tasto destro del mouse all'interno dell'area di osservazione nel caso in cui la funzione in questione è associata a questo tasto (vedi paragrafo 8.7);
- B. Premendo il tasto della tastiera "F" nel caso in cui i tasti di scelta rapida "Hotkeys" sono attivi (vedi paragrafo 8.21);
- C. Premendo il bottone "Autofocus" nel menu "Menu WB-PIC-AF Top Bar" (Figura 77);



Figura 77 Bottone Autofocus Menu WB-PIC-AF Top Bar

- D. Premendo il bottone "Autofocus" nel menu "Menu WB-PIC-AF Side Bar" (Figura 78).

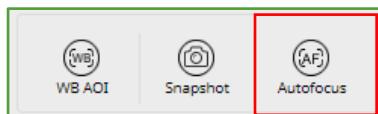


Figura 78 Bottone Autofocus del Menu WB-PIC-AF Side Bar

L'interfaccia si blocca (Figura 29), si sblocca e visualizzo l'immagine all'interno dell'osservazione a fuoco.

#### 8.46. COME DISEGNO UNA LINEA NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per disegnare una linea devo:

1. Premere il bottone "Draw line" all'interno del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 79);



Figura 79 Bottone Draw line del Menu Drawing Top Bar

2. Posizionarmi con il cursore del mouse nell'area di osservazione (Figura 80);

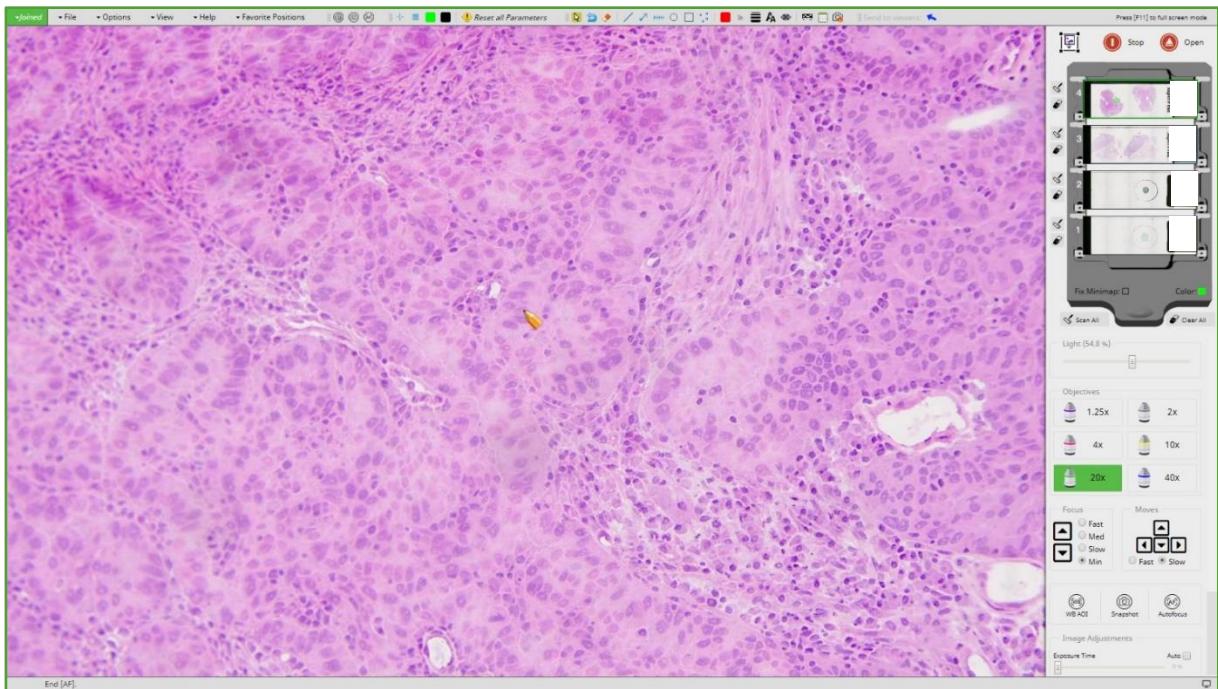


Figura 80 Aspetto cursore drawing button attivo – Interfaccia di lavoro Master

3. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse all'interno dell'area di osservazione e trascinarlo lungo la direzione desiderata;
4. Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Visualizzo quindi la linea colorata disegnata con indicata la relativa lunghezza (Figura 81).

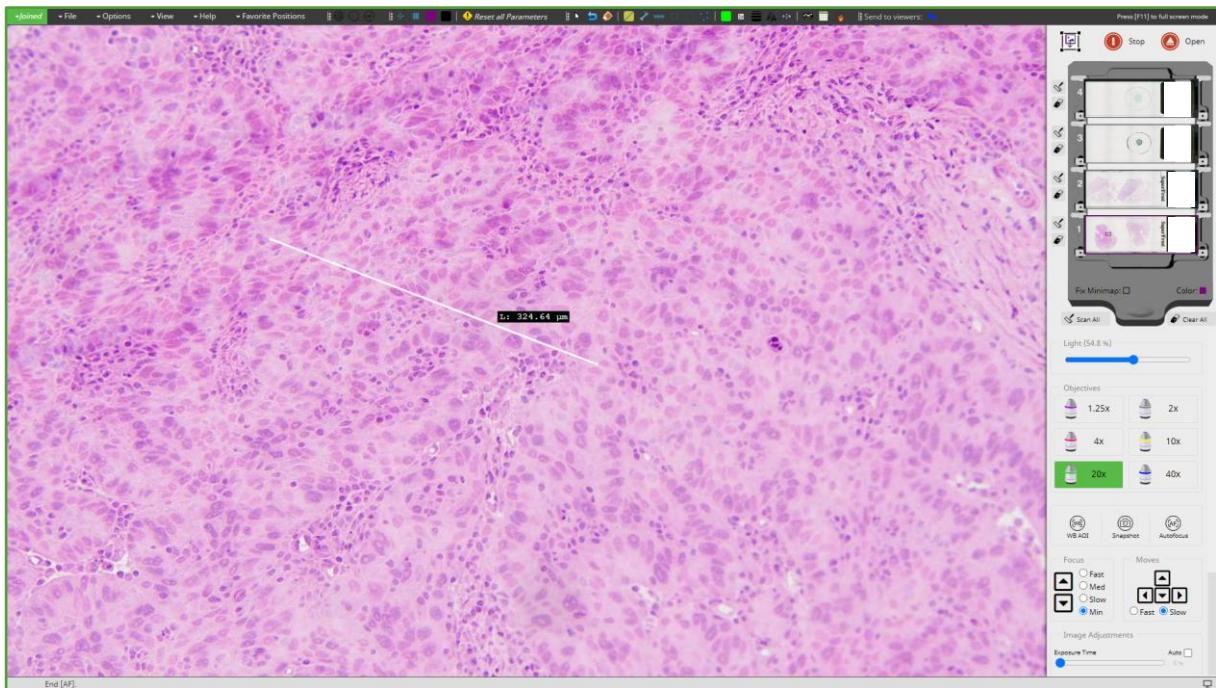


Figura 81 Esempio disegno Draw line – Interfaccia di lavoro Master

#### 8.47. COME DISEGNO UNA FRECCIA NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per disegnare una freccia devo:

1. Premere il bottone "Draw arrow" all'interno del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 82);



Figura 82 Bottone Draw arrow del Menu Drawing Top Bar

2. Posizionarmi con il cursore del mouse nell'area di osservazione (Figura 80);
3. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse all'interno dell'area di osservazione e trascinarlo lungo la direzione desiderata;
4. Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Visualizzo quindi la freccia colorata disegnata (Figura 83).

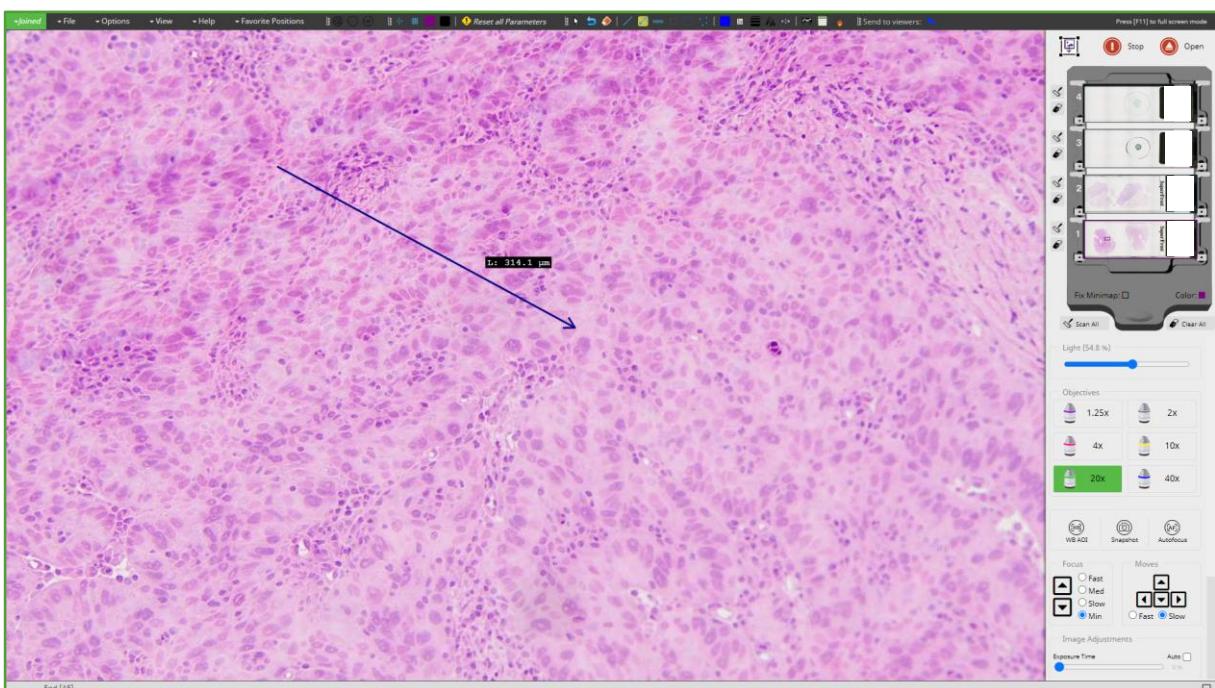


Figura 83 Esempio disegno Draw arrow – Interfaccia di lavoro Master

#### 8.48. COME DISEGNO UN RIGHELLO NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per disegnare un righello devo:

1. Premere il bottone "Draw ruler" all'interno del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 84);



Figura 84 Bottone Draw ruler del Menu Drawing Top Bar

2. Posizionarmi con il cursore del mouse nell'area di osservazione (Figura 80);
3. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse all'interno dell'area di osservazione e trascinarlo lungo la direzione desiderata;

4. Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Visualizzo quindi il righello colorato disegnato con indicata la relativa lunghezza (Figura 85).

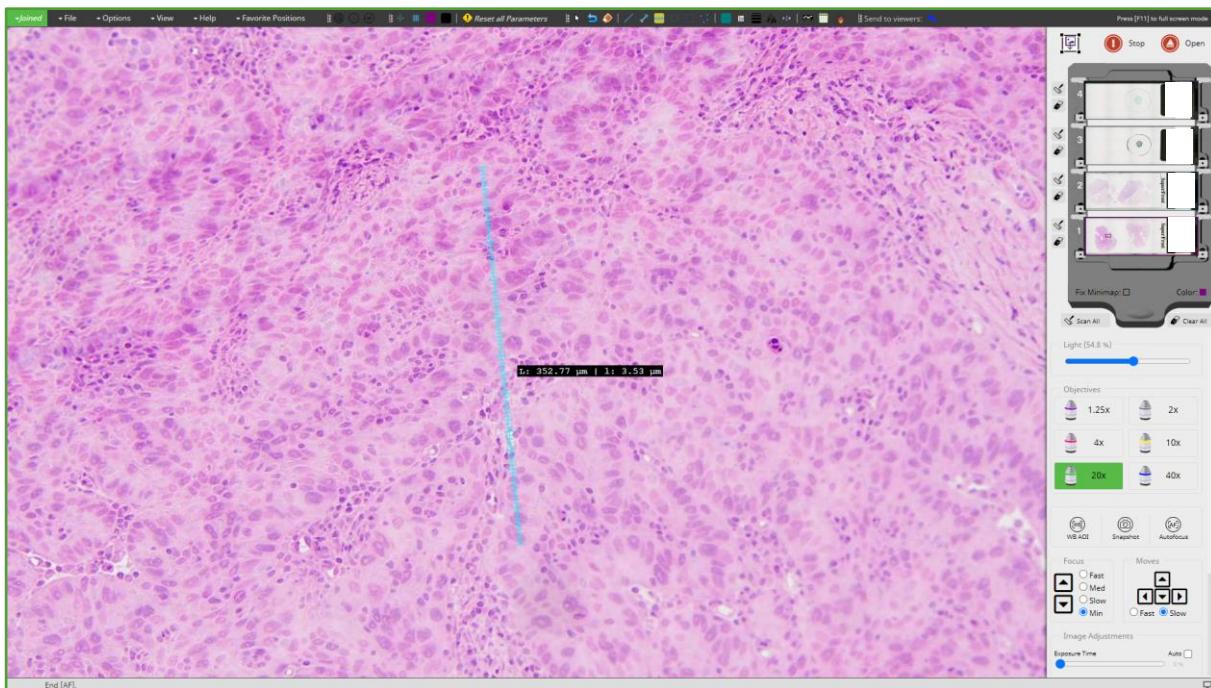


Figura 85 Esempio disegno Draw ruler – Interfaccia di lavoro Master

#### 8.49. COME DISEGNO UN CERCHIO NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per disegnare un cerchio devo:

1. Premere il bottone “Draw circle” all’interno del “Menu Drawing Top Bar” (Figura 86);



Figura 86 Bottone Draw circle del Menu Drawing Top Bar

2. Posizionarmi con il cursore del mouse nell’area di osservazione (Figura 80);
3. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse all’interno dell’area di osservazione e trascinarlo lungo la direzione desiderata;
4. Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Visualizzo quindi il cerchio colorato disegnato con relativa misura dell’area (Figura 87).

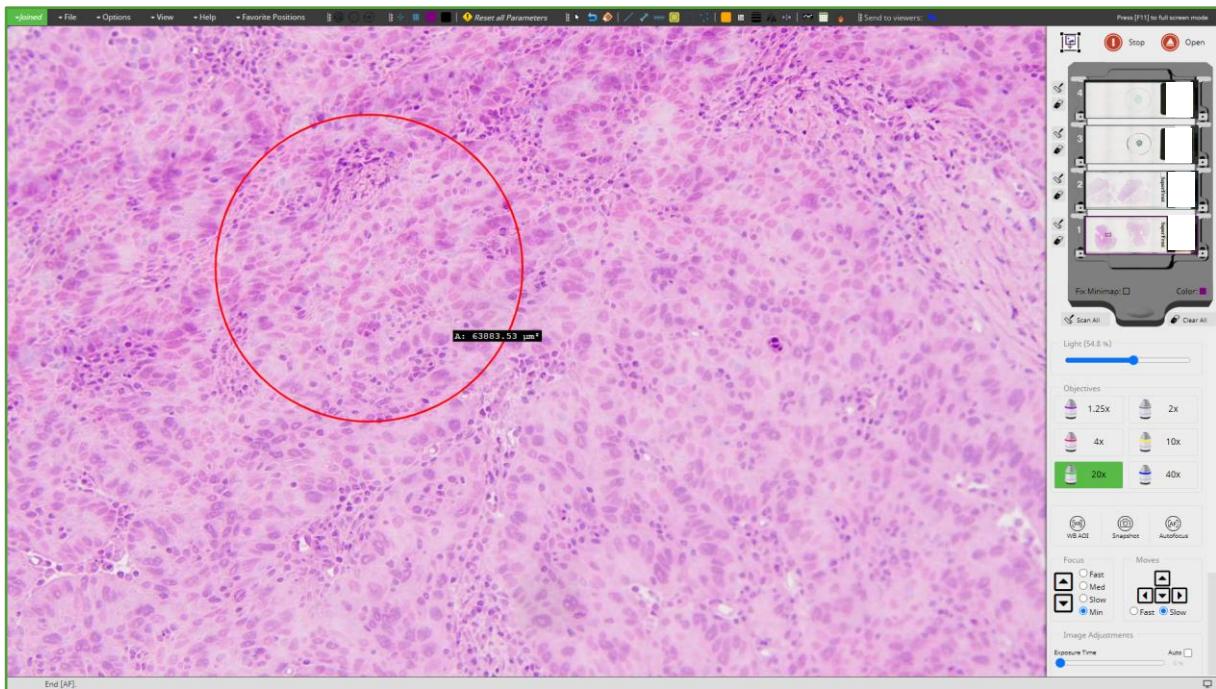


Figura 87 Esempio disegno Draw circle – Interfaccia di lavoro Maser

## 8.50. COME DISEGNO UN RETTANGOLO O UN QUADRATO NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per disegnare un rettangolo o un quadrato devo:

1. Premere il bottone “Draw rectangle” all’interno del “Menu Drawing Top Bar” (Figura 88);



Figura 88 Bottone Draw rectangle del Menu Drawing Top Bar

2. Posizionarmi con il cursore del mouse nell’area di osservazione (Figura 80);
3. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse all’interno dell’area di osservazione e trascinarlo lungo la direzione desiderata;
4. Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Visualizzo quindi il rettangolo o il quadrato colorato disegnato con relativa misura dell’area (Figura 89).

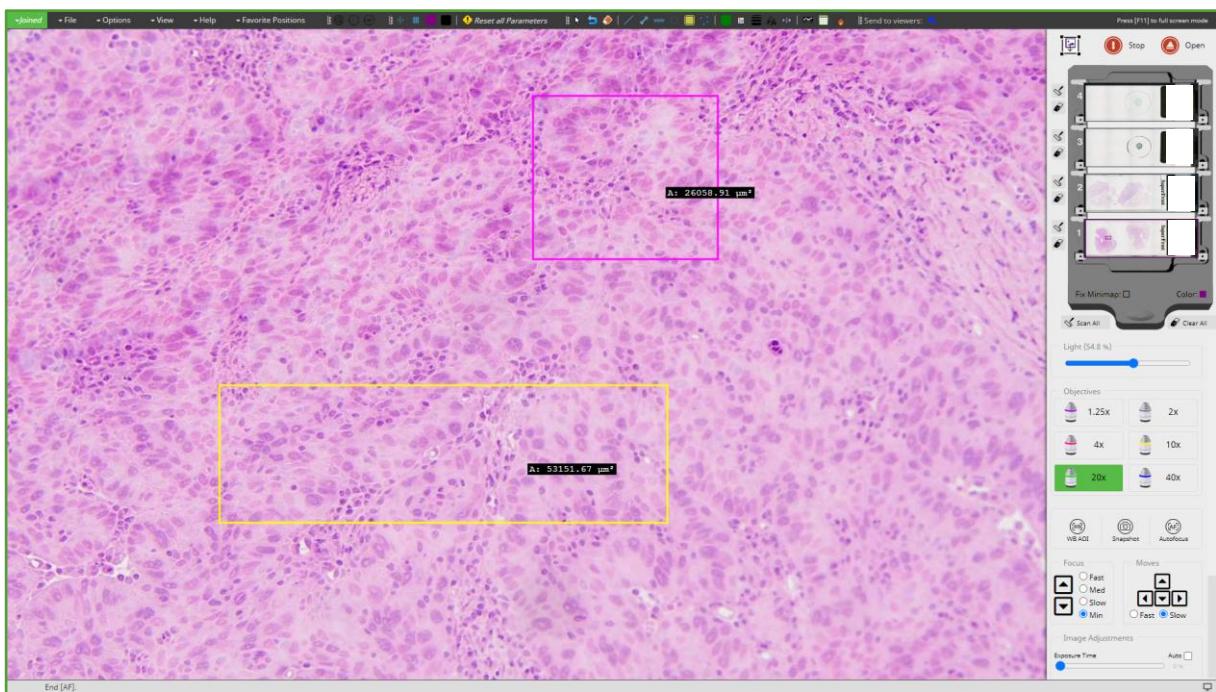


Figura 89 Esempio disegno Draw rectangle – Interfaccia di lavoro Master

## 8.51. COME ESEGUE UN CONTEGGIO NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per contare elementi all'interno dell'area di osservazione più facilmente posso utilizzare lo strumento "Count points". Per fare ciò devo:

1. Premere il bottone "Count points" all'interno del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 90);

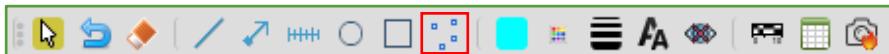


Figura 90 Bottone Count points del Menu Drawing Top Bar

2. Posizionarmi con il cursore del mouse nell'area di osservazione (Figura 80);
3. Premere il tasto sinistro del mouse oppure il tasto destro del mouse in corrispondenza dell'elemento da contare;
4. Rilasciare il tasto sinistro del mouse oppure il tasto destro del mouse premuto;
5. Ripetere l'operazione per tutti gli elementi da contare.

Visualizzo quindi un punto corrispondente ad un'istanza del conteggio (Figura 91).

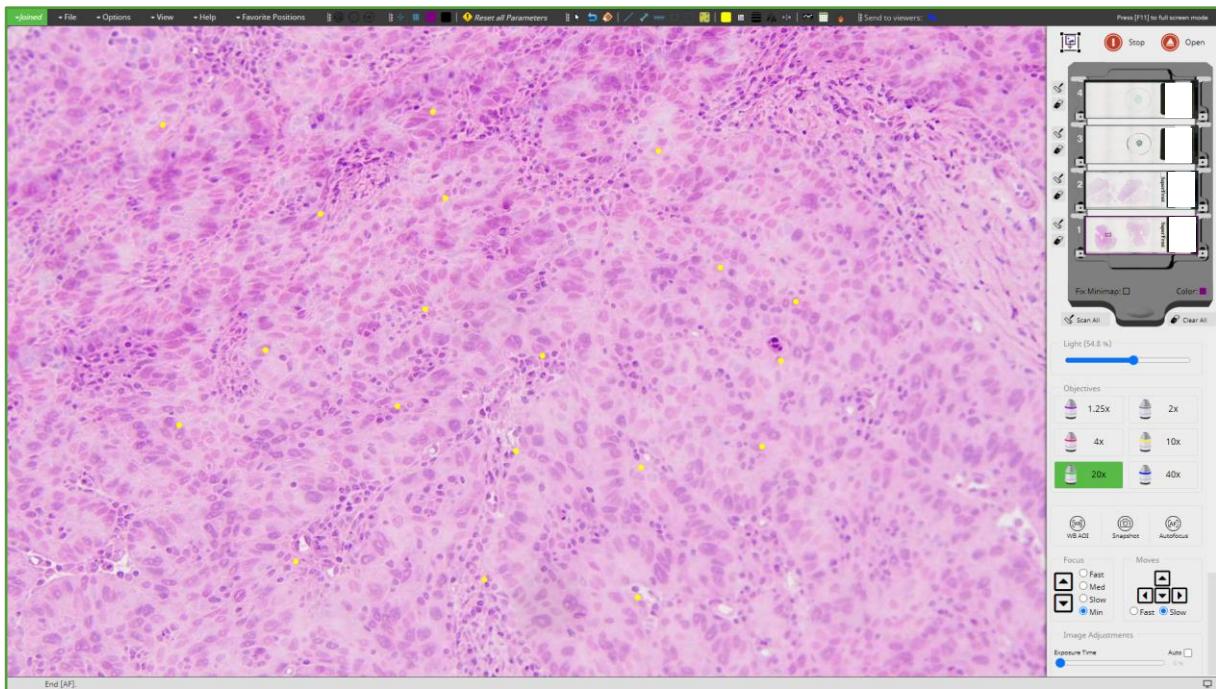


Figura 91 Esempio di Count points – Interfaccia di lavoro Master

## 8.52. COME SCELGO IL COLORE DEL DISEGNO?

Premendo il bottone “Colors” all’interno del “Menu Drawing Top Bar” (Figura 92) cambio il colore del prossimo disegno che inserirò nell’area di osservazione. Il colore in uso è il colore di sfondo del bottone in questione.



Figura 92 Bottone Colors del Menu Drawing Top Bar

## 8.53. COME UTILIZZO SEMPRE LO STESSO COLORE PER DISEGNARE?

Premendo il bottone “Fix color” all’interno del “Menu Drawing Top Bar” (Figura 93) nel momento in cui inserisco nuovi disegni nell’area di osservazione questi saranno dello stesso colore.



Figura 93 Bottone Fix color del Menu Drawing Top Bar

Il colore in questione sarà il colore di sfondo del bottone “Colors” (Figura 92).

Premendo nuovamente il bottone “Fix color” (Figura 93), disattivo questa funzione e nel momento in cui inserisco nuovi disegni all’interno dell’area di osservazione questi saranno caratterizzati da colori diversi.

## 8.54. COME DEFINISCO LO SPESSORE DELLE LINEE DEI DISEGNI?

Posso definire lo spessore delle linee dei disegni premendo il bottone "Line Thickness" all'interno del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 94) e selezionando una delle opzioni della relativa tendina (Figura 95).



Figura 94 Bottone Line Thickness del Menu Drawing Top Bar

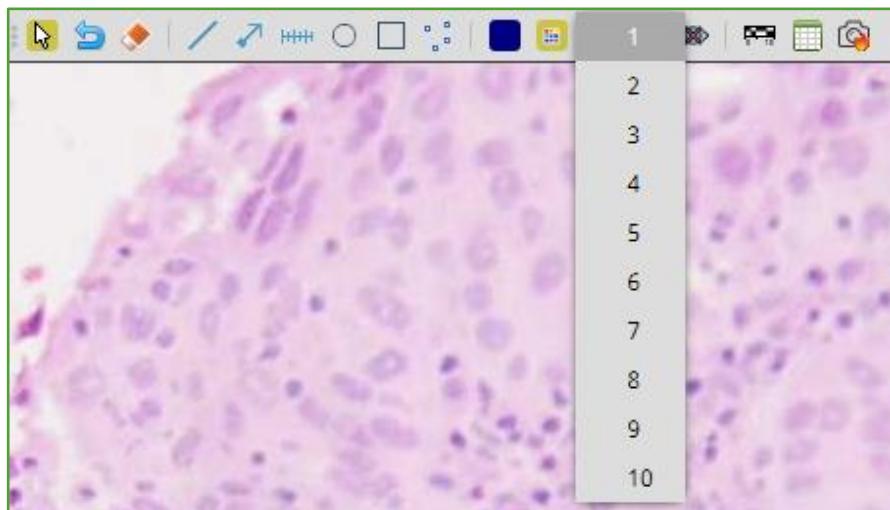


Figura 95 Tendina Line Thickness – Interfaccia di lavoro Master

I futuri disegni, quindi, saranno caratterizzati dallo spessore scelto.

Ecco un esempio pratico degli spessori disponibili (Figura 96).

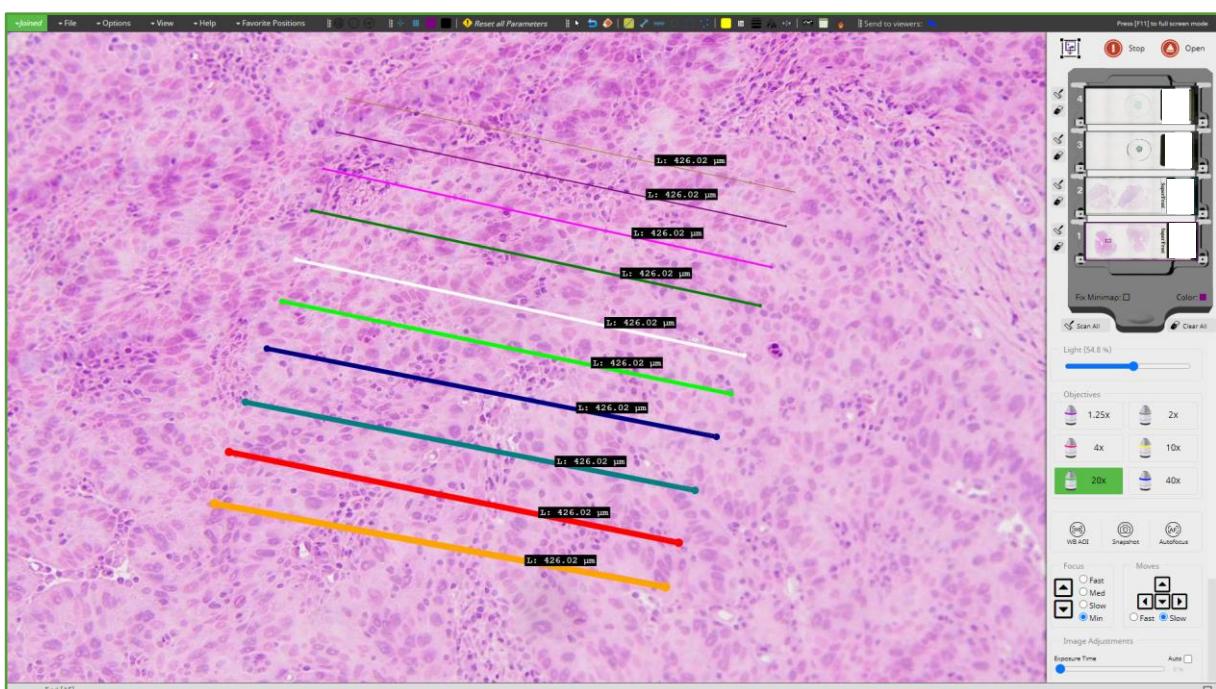


Figura 96 Esempio di Line Thickness – Interfaccia di lavoro Master

## 8.55. COME AUMENTO LE DIMENSIONI DELLE ETICHETTE DELLE MISURE DEI DISEGNI?

Ogni volta che premo il bottone "Font Size" del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 97) visualizzo il testo delle etichette contenenti le misurazioni relative ai disegni nell'area di osservazione aumentare di dimensione di 1pt (Figura 98).



Figura 97 Bottone Line Thickness del Menu Drawing Top Bar

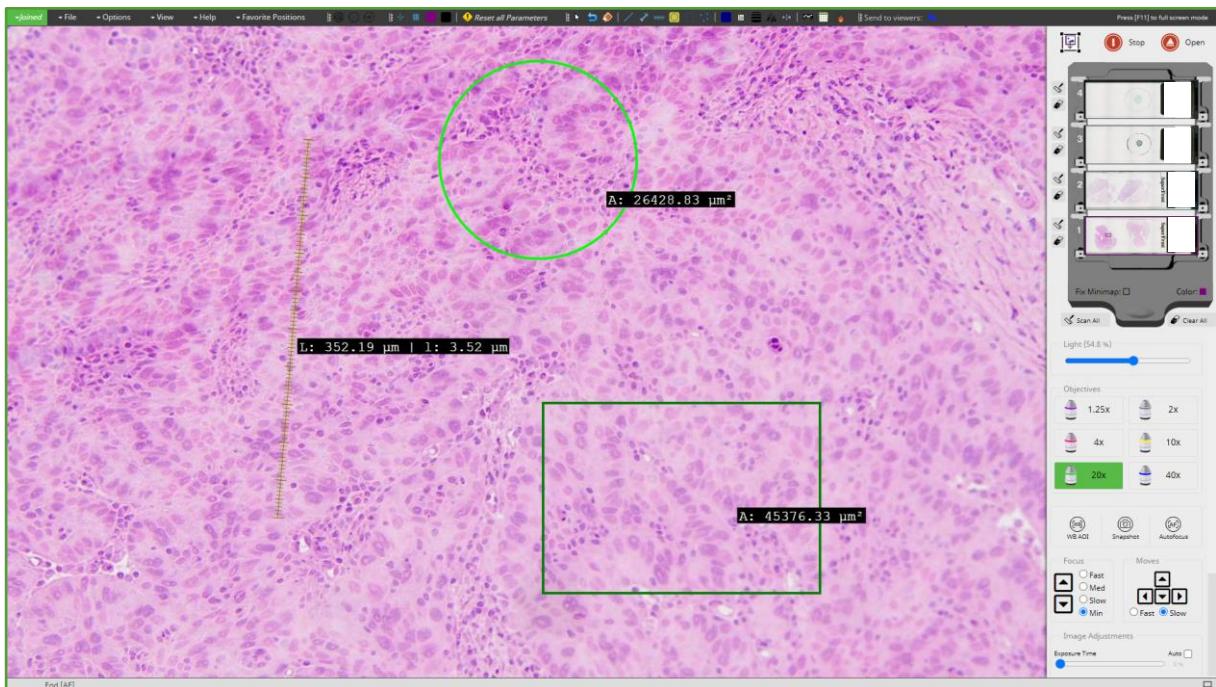


Figura 98 Esempio di Font Size – Interfaccia di lavoro Master

## 8.56. COME NASCONDO O VISUALIZZO LE ETICHETTE DELLE MISURE DEI DISEGNI?

Per nascondere le etichette delle misure dei disegni (Figura 100) è sufficiente premere il bottone "Hide/Show measurements" del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 99).



Figura 99 Bottone Hide/Show measurements del Menu Drawing Top Bar

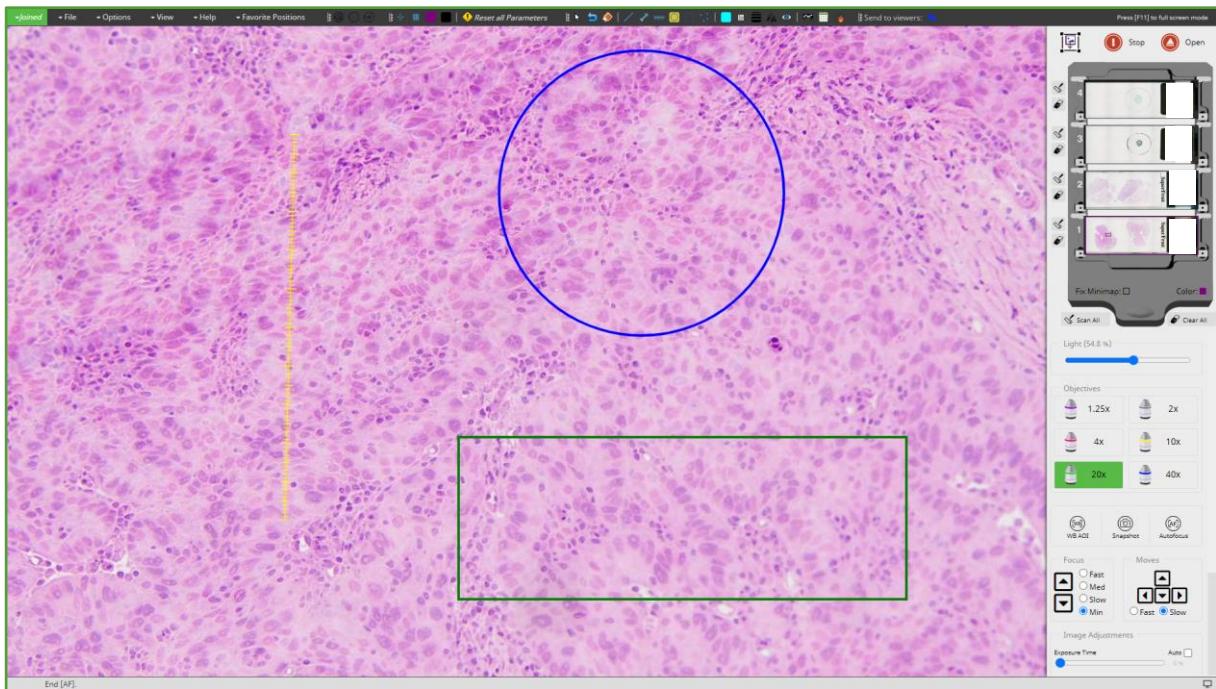


Figura 100 Esempio di Hide/Show measurements – Interfaccia di lavoro Master

Per visualizzare nuovamente le etichette delle misure dei disegni (Figura 98) devo ripremere il bottone “Hide/Show measurements” (Figura 100).

#### 8.57. COME VISUALIZZO O NASCONDERE LA SCALA GRAFICA DEI DISEGNI?

Premendo il bottone “View Scalebar” del “Menu Drawing Top Bar” (Figura 101) visualizzo nell’angolo inferiore destro dell’area di osservazione una scala indicante il rapporto tra le dimensioni dell’immagine visualizzata a video e le dimensioni reali del campione sotto osservazione corrispondente in riferimento all’obiettivo in uso (es. Figura 102).



Figura 101 Bottone View Scalebar del Menu Drawing Top Bar

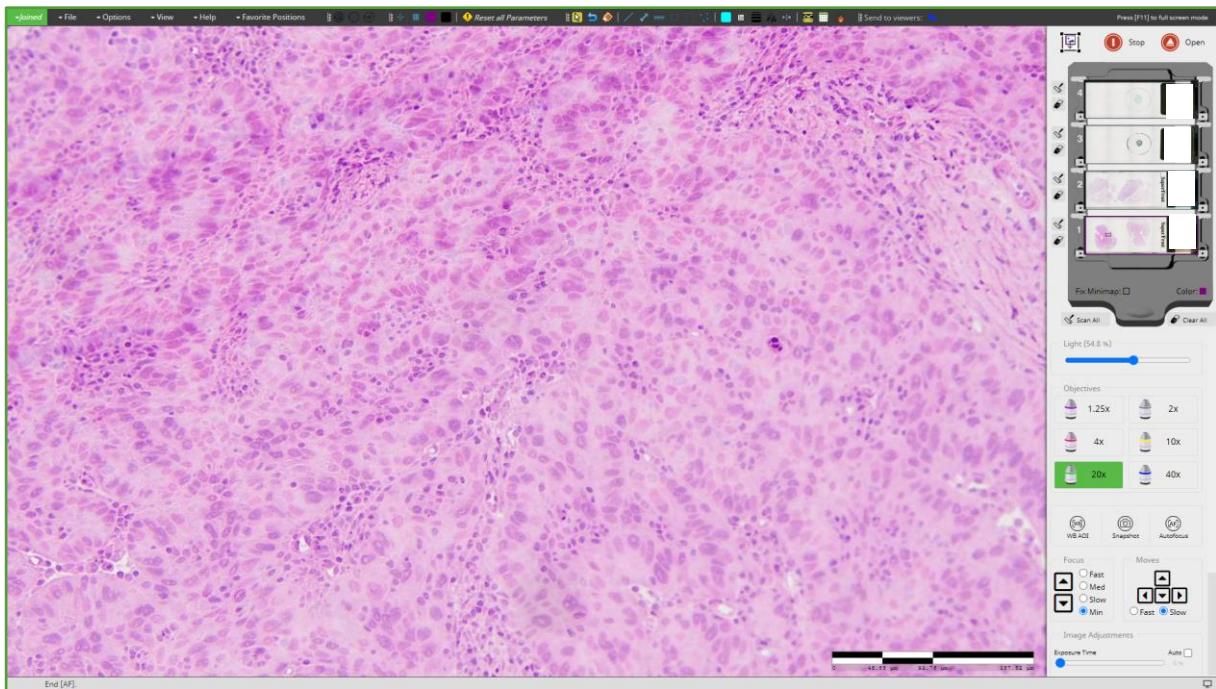


Figura 102 View Scalebar attivo obiettivo 20x – Interfaccia di lavoro Master

Per nascondere la scala grafica è sufficiente premere nuovamente il bottone “View Scalebar” (Figura 101).

#### 8.58. COME RICAVO DELLE STATISTICHE CON LE MISURE DEI DISEGNI INSERITI NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Dopo aver inserito dei disegni nell'area di osservazione posso ricavare delle statistiche base. Per fare ciò devo:

1. Premere il bottone “Measurements table” del “Menu Drawing Top Bar” (Figura 103);



Figura 103 Bottone Measurements table del Menu Drawing Top Bar

2. Selezionare all'interno della finestra “Table” (Figura 104) n disegni oggetto delle statistiche premendo il tasto sinistro del mouse sulle relative celle contenti le misure di quest'ultimi;

Measurements					Statistics
Color	Type	L (length)	A (area)	C (count)	
Red	Arrow	260.18 $\mu\text{m}$	-	-	----- Sample ----- ► 260.18 $\mu\text{m}$ ► 186.35 $\mu\text{m}$ ----- Statistics ----- Total = 2 Min = 186.35 $\mu\text{m}$ Max = 260.18 $\mu\text{m}$ Sum = 446.53 $\mu\text{m}$ Average = 223.27 $\mu\text{m}$ Std Dev = 52.21 $\mu\text{m}$ Median = 223.27 $\mu\text{m}$ Variance = 1362.72 $\mu\text{m}^2$ Ratio A->B = NaN % Ratio B->A = NaN %
Yellow	Line	254.32 $\mu\text{m}$	-	-	
Purple	Ruler	186.35 $\mu\text{m}$	-	-	
Green	Square	-	11401.22 $\mu\text{m}^2$	-	
Light Blue	Square	-	22067.02 $\mu\text{m}^2$	-	
Dark Blue	Circle	-	11816.69 $\mu\text{m}^2$	-	
Cyan	Line	262.53 $\mu\text{m}$	-	-	

Figura 104 Finestra Table con statistiche due disegni – Interfaccia di lavoro Master

Visualizzo quindi nel riquadro destro (Figura 104) le statistiche relative ai disegni selezionati.

#### 8.59. COME DESELEZIONO UN DISEGNO DALLE STATISTICHE VISUALIZZATE?

Per deselezionare un disegno dalle statistiche ottenute (Figura 104) è sufficiente premere nuovamente il tasto sinistro del mouse sulla cella contenente la misurazione di quest'ultimo.

#### 8.60. PERCHÉ VISUALIZZO UN MESSAGGIO ALL'INTERNO DEL RIQUADRO DELLE STATISTICHE?

Visualizza all'interno del box "Statistics" un messaggio di avviso (Figura 105) nel caso in cui abbia selezionato disegni caratterizzati da misurazioni con unità di misura differenti.

Measurements					Statistics
Color	Type	L (length)	A (area)	C (count)	
Red	Arrow	260.18 $\mu\text{m}$	-	-	You must select two equivalent measures to be able to do the statistics...
Yellow	Line	254.32 $\mu\text{m}$	-	-	
Purple	Ruler	186.35 $\mu\text{m}$	-	-	
Green	Square	-	11401.22 $\mu\text{m}^2$	-	
Light Green	Square	-	22067.02 $\mu\text{m}^2$	-	
Dark Blue	Circle	-	11816.69 $\mu\text{m}^2$	-	
Cyan	Line	262.53 $\mu\text{m}$	-	-	

Figura 105 Finestra Table errore – Interfaccia di lavoro Master

In questo caso è sufficiente premere nuovamente la cella contenente la misurazione del disegno intruso, deselezionandolo, per visualizzare le statistiche desiderate (Figura 106).

Measurements					Statistics
Color	Type	L (length)	A (area)	C (count)	
Red	Arrow	260.18 $\mu\text{m}$	-	-	----- Sample -----
Yellow	Line	254.32 $\mu\text{m}$	-	-	► 260.18 $\mu\text{m}$
Purple	Ruler	186.35 $\mu\text{m}$	-	-	► 254.32 $\mu\text{m}$
Green	Square	-	11401.22 $\mu\text{m}^2$	-	► 186.35 $\mu\text{m}$
Light Green	Square	-	22067.02 $\mu\text{m}^2$	-	----- Statistics -----
Dark Blue	Circle	-	11816.69 $\mu\text{m}^2$	-	Total = 3
Cyan	Line	262.53 $\mu\text{m}$	-	-	Min = 186.35 $\mu\text{m}$

Figura 106 Finestra Table – Interfaccia di lavoro Master

## 8.61. COME SPOSTO LA TABELLA?

Per spostare e dunque muovere la finestra “Table” (Figura 104) è sufficiente premere il tasto sinistro del mouse sulla barra del titolo della finestra e, tenendolo premuto, muovere il mouse. Raggiunta la posizione desiderata rilascio il tasto sinistro del mouse.

## 8.62. COME SCATTO E SALVO UNA FOTO DEI DISEGNI INSERITI NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per scattare e salvare una foto dei disegni inseriti nell'area di osservazione è sufficiente premere il bottone "Take Picture w/Draws" del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 107).



Figura 107 Bottone Take Picture w/Draws del Menu Drawing Top Bar

In questo modo visualizzo un file scaricato nella barra dei download del browser e di conseguenza elimino i disegni inseriti all'interno dell'area di osservazione (Figura 108).

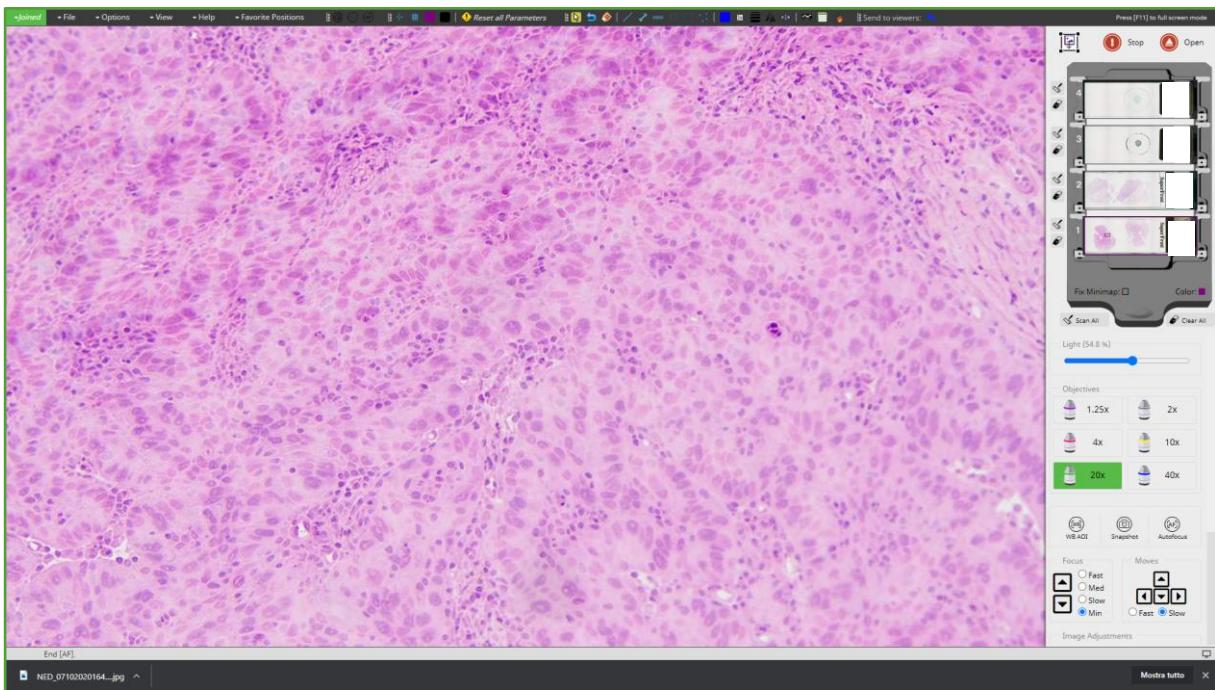


Figura 108 Funzione Take a Picture w/Draws eseguita – Interfaccia di lavoro Master

Per scattare e salvare una foto all'intera area di osservazione senza i disegni vedi paragrafo 8.67.

Invece, per scattare e salvare una foto di una specifica porzione dell'area di osservazione vedi paragrafo 8.74.

## 8.63. COME ANNULLA L'ULTIMA AZIONE ESEGUITA NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Premendo il bottone "Undo" del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 109) non visualizzo più l'ultimo disegno inserito all'interno dell'area di osservazione, eliminandolo.



Figura 109 Bottone Undo del Menu Drawing Top Bar

#### 8.64. COME CANCELLA TUTTI I DISEGNI INSERITI NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Premendo il bottone "Clear All" del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 110) non visualizzo più tutti i disegni inseriti all'interno dell'area di osservazione, eliminandoli.



Figura 110 Bottone Clear All del Menu Drawing Top Bar

#### 8.65. COME TORNO ALLA MIA SESSIONE D'ESAME E TERMINO L'INSERIMENTO DI DISEGNI?

Per tornare alla sessione d'esame e quindi terminare l'inserimento di disegni eliminandoli tutti è sufficiente premendo il bottone "Pointer" del "Menu Drawing Top Bar" (Figura 111).



Figura 111 Bottone Pointer del Menu Drawing Top Bar

#### 8.66. COME ESEGUE IL BILANCIAMENTO DEL BIANCO?

Per eseguire il bilanciamento del bianco devo:

1. Premere:
  - A. il bottone "White balance" nel menu "Menu WB-PIC-AF Top Bar" (Figura 112);



Figura 112 Bottone White Balance Menu WB-PIC-AF Top Bar

- B. il bottone "White balance" nel menu "Menu WB-PIC-AF Side Bar" (Figura 113);

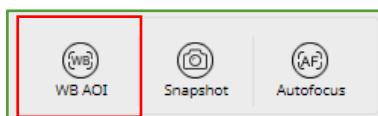


Figura 113 Bottone White Balance del Menu WB-PIC-AF Side Bar

2. Posizionarmi con il puntatore del mouse all'interno dell'area di osservazione (Figura 80);
3. Premere il tasto sinistro del mouse e disegnare un rettangolo/quadrato in cui si trova il bianco che desidera sia il parametro di riferimento del processo di bilanciamento del bianco.

L'interfaccia si blocca (Figura 29), si sblocca e visualizzo l'immagine all'interno dell'osservazione bilanciata sul bianco selezionato.

Se il bottone è attivo e desidero disattivare l'opzione, è sufficiente premerlo nuovamente.

#### 8.67. COME SCATTO E SALVO UNA FOTO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per scattare e salvare un'immagine dell'area di osservazione devo:

A. Premere il bottone "Take Picture" nel menu "Menu WB-PIC-AF Top Bar" (Figura 114);



Figura 114 Bottone Take Picture Menu WB-PIC-AF Top Bar

B. Premere "Snapshot Full HD" nel menu "Menu WB-PIC-AF Side Bar" (Figura 115).



Figura 115 Bottone Snapshot Full HD del Menu WB-PIC-AF Side Bar

Visualizzo quindi un file scaricato nella barra dei download del browser e, se presenti, non visualizzo più i disegni inseriti all'interno dell'area di osservazione (Figura 108).

Per scattare e salvare una foto ai disegni nell'area di osservazione vedi paragrafo 8.62.

Invece, per scattare e salvare una foto di una specifica porzione dell'area di osservazione vedi paragrafo 8.74.

## 8.68. COME VISUALIZZO O NASCONDO UNA CROCE AL CENTRO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per visualizzare una croce al centro dell'area di osservazione (Figura 117) devo premere il bottone "Show/Hide middle cross" nel menu "Menu Tools Top Bar" (Figura 116).

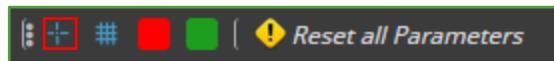


Figura 116 Bottone Show/Hide middle cross del Menu Tools Top Bar

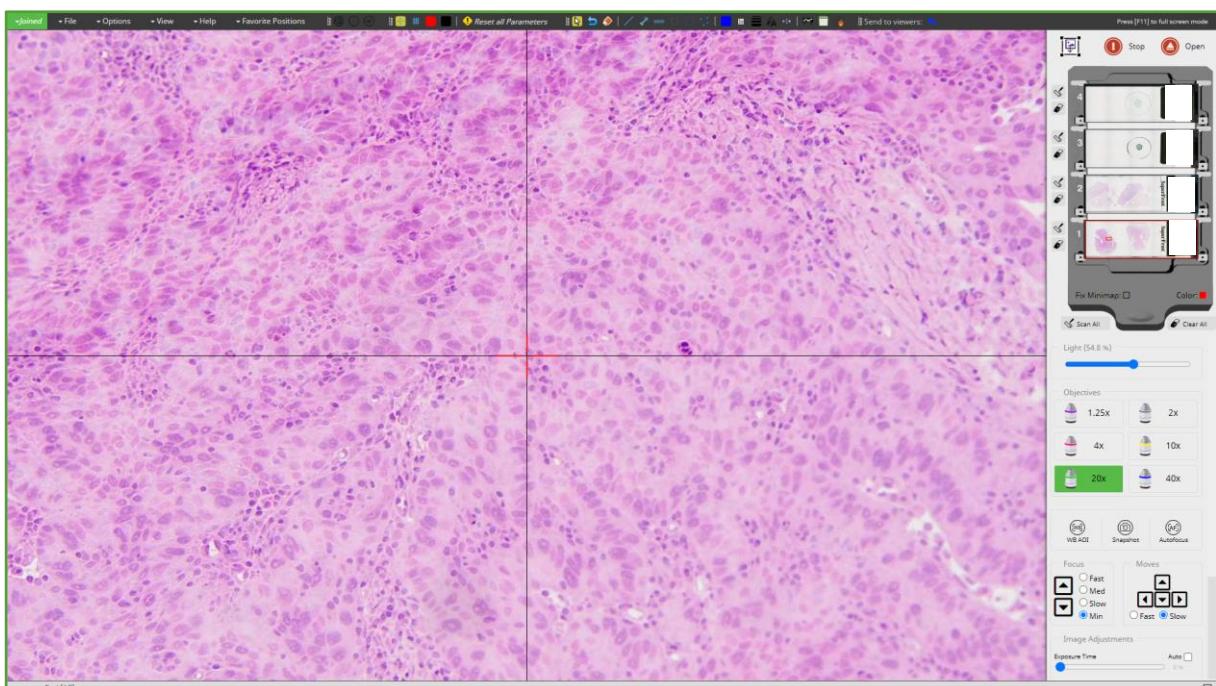


Figura 117 Show/hide middle cross attivo – Interfaccia di lavoro Master

Per nascondere la croce centrale è sufficiente ripremere il bottone in questione (Figura 116).

#### 8.69. COME VISUALIZZO O NASCONDO UNA GRIGLIA NUMERATA SOVRAPPOSTA ALL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per visualizzare una griglia numerata sovrapposta all'area di osservazione (Figura 119) devo premere il bottone "Show/Hide numbered grid" nel menu "Menu Tools Top Bar" (Figura 118).

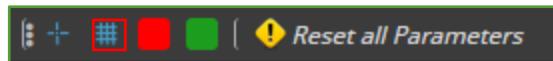


Figura 118 Bottone Show/Hide numbered grid del Menu Tools Top Bar

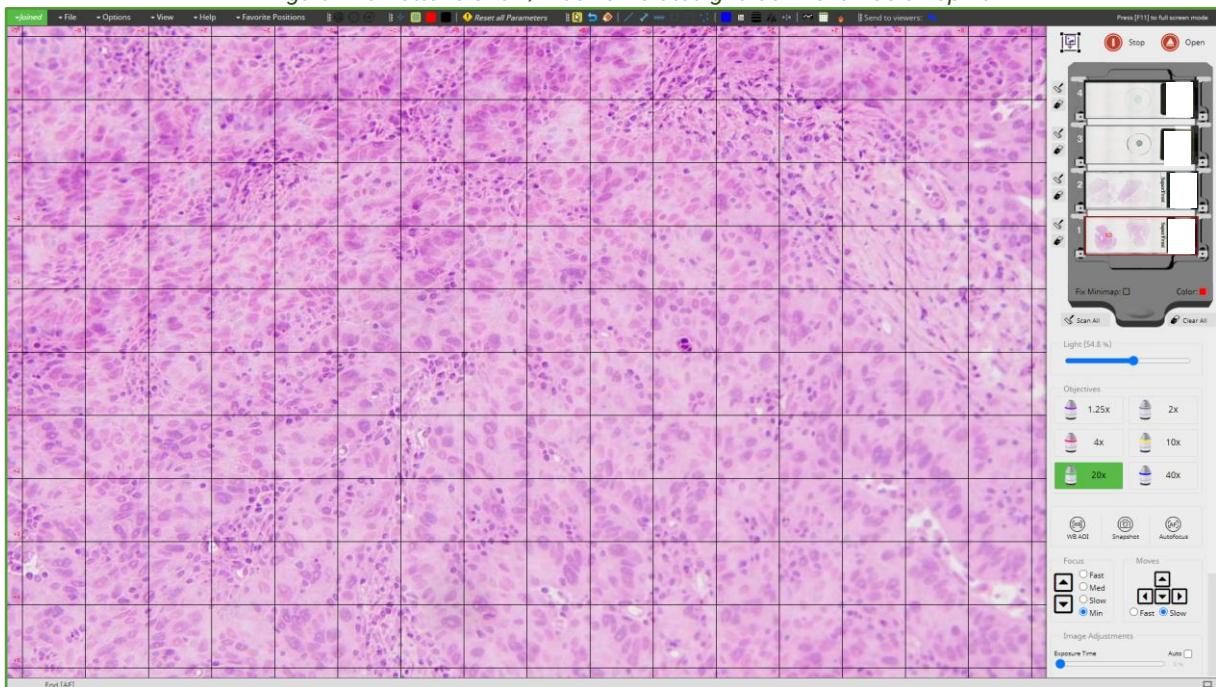


Figura 119 Show/hide numbered grid attivo – Interfaccia di lavoro Master

Per nascondere la griglia numerata è sufficiente ripremere il bottone in questione (Figura 118).

#### 8.70. COME MODIFICO IL COLORE PRIMARIO DELLA CROCE CENTRALE E DELLA GRIGLIA NUMERATA?

Per modificare il colore primario delle funzioni "Show/Hide middle cross" e "Show/Hide numbered grid", ovvero il colore della croce centrale e dei numeri della griglia, devo premere il bottone "Primary color" nel menu "Menu Tools Top Bar" (Figura 120).

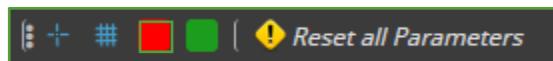


Figura 120 Bottone Primary color del Menu Tools Top Bar

## 8.71. COME MODIFICO IL COLORE SECONDARIO DELLA CROCE CENTRALE E DELLA GRIGLIA NUMERATA?

Per modificare il colore secondario delle funzioni "Show/Hide middle cross" e "Show/Hide numerated grid", ovvero il colore delle linee della croce e della griglia, devo premere il bottone "Secondary color" nel menu "Menu Tools Top Bar" (Figura 121).

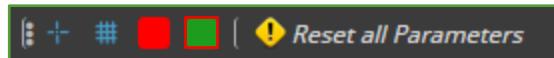


Figura 121 Bottone Seconday color del Menu Tools Top Bar

## 8.72. COME RESETTO TUTTI I PARAMETRI?

Per resettare i parametri "Light" (Figura 52), "Exposure" e "Gain" (Figura 60) riportandoli ai valori di default in riferimento all'obiettivo in uso devo premere:

- Il bottone "Reset all Parameters" nel menu "Menu Tools Top Bar" (Figura 122);

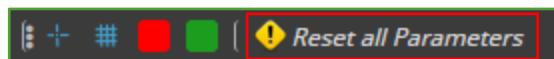


Figura 122 Bottone Reset all Parameters del Menu Tools Top Bar

- Il bottone "Reset all parameters" nel menu "Menu Reset Button Side Bar" (Figura 62).

Visualizzo, come conseguenza, l'immagine all'interno dell'area di osservazione più o meno luminosa.

## 8.73. COME INDICO UN PUNTO PRECISO DA OSSERVARE ALL'UTENTE VIEWER?

Per indicare all'utente viewer un punto preciso da osservare all'interno dell'area di osservazione devo:

- Premere il bottone "Send pointer" del menu "Menu Send to Viewers Top Bar" (Figura 123);

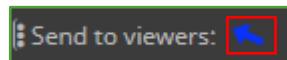


Figura 123 Bottone Send Pointer del Menu Send to Viewers Top Bar

- Posizionare il cursore del mouse nell'area di osservazione (Figura 80);
- Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse all'interno dell'area di osservazione e trascinarlo;
- Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Sia io che l'utente/gli utenti viewer visualizzano una freccia rossa disegnata (Figura 124).

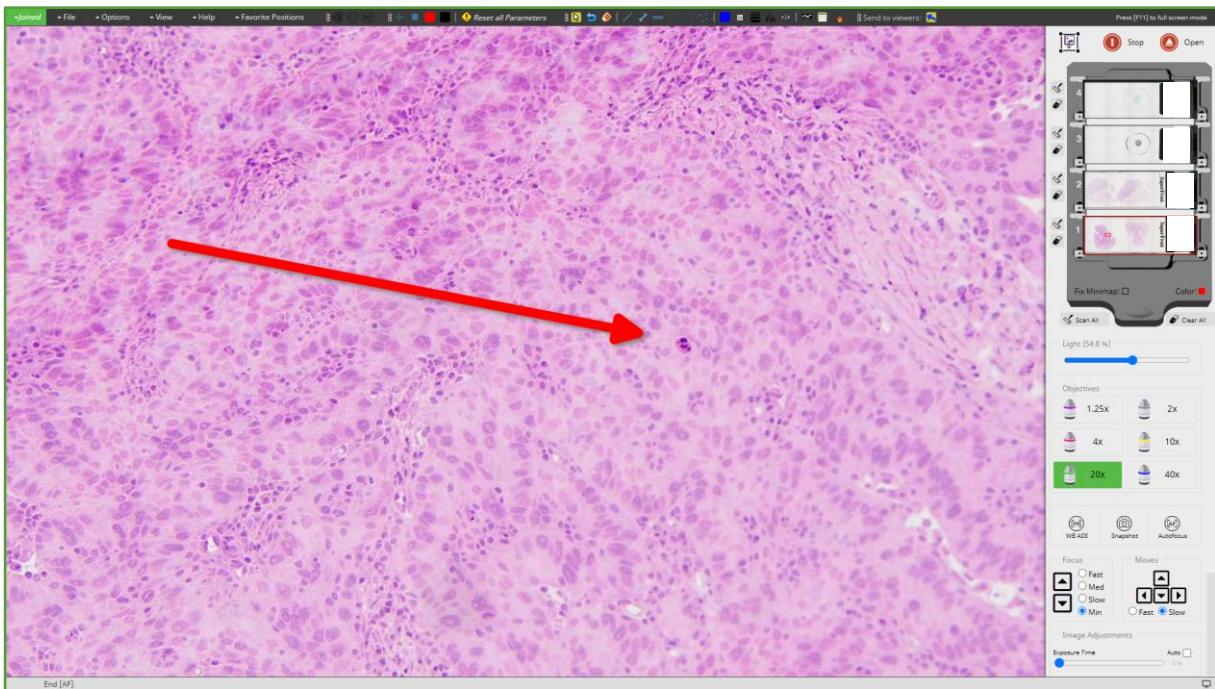


Figura 124 Send pointer attivo – Interfaccia di lavoro Master

Per disattivare tale funzione è sufficiente ripremere il bottone stesso (Figura 123) oppure premere un bottone adibito all'inserimento di un disegno del menu “Menu Drawing Top Bar” (Figura 51).

#### 8.74. COME SCATTO UNA FOTO DI UNA SPECIFICA PORZIONE DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per scattare una foto esclusivamente a una specifica porzione dell'area di osservazione devo:

1. Premere il bottone “Take a Picture w/Area” (Figura 125) nell'area laterale dell'interfaccia di lavoro Master (Figura 6);

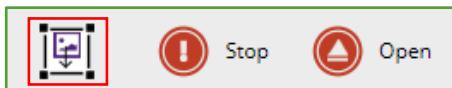


Figura 125 Bottone Take a Picture w/Area dell'Area laterale dell'interfaccia Master

2. Posizionare il puntatore all'interno dell'area di osservazione (Figura 80);
3. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarlo e disegnare quindi un rettangolo contenente l'area in cui si trova l'immagine che desidero salvare.
4. Rilascio il tasto sinistro del mouse.

Visualizzo quindi l'interfaccia di lavoro Master bloccata e una finestra riportante l'immagine dell'area ritagliata nella quale posso indicare il nome di salvataggio del file, disegnare a mano libera all'interno dell'immagine e procedere al salvataggio premendo il bottone “Save” (Figura 126).

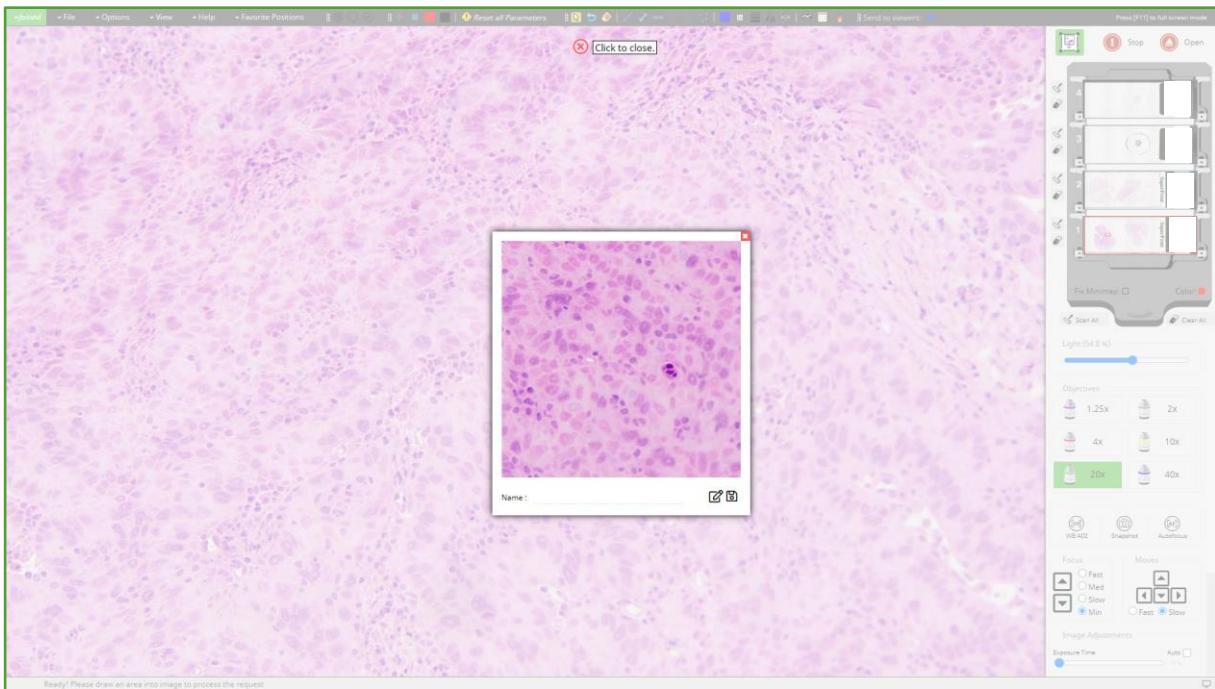


Figura 126 Finestra salvataggio immagine - Interfaccia di lavoro Master

Per scattare e salvare una foto ai disegni nell'area di osservazione vedi paragrafo 8.62.

Invece, per scattare e salvare una foto all'intera area di osservazione vedi paragrafo 8.67.

### 8.75. COME SPOSTO LA FINESTRA DI SALVATAGGIO DELL'IMMAGINE?

Per spostare e dunque muovere la finestra di salvataggio dell'immagine (Figura 126) è sufficiente premere il tasto sinistro del mouse all'interno della finestra e, tenendolo premuto, muovere il mouse. Raggiunta la posizione desiderata rilascio il tasto sinistro del mouse.

### 8.76. COME INSERISCO DEI DISEGNI A MANO LIBERA NELLA FOTO SCATTATA DI UNA SPECIFICA PORZIONE DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per disegnare a mano libera nella foto scattata di una specifica porzione dell'area di osservazione devo:

1. Aver scattato la foto della porzione desiderata (vedi paragrafo 8.74);
2. Premere il bottone "Draw into image" della finestra (Figura 126);
3. Selezionare lo spessore della linea del disegno premendo il bottone "Thickness" e selezionare il colore desiderato premendo il bottone "Color" (Figura 127);



Figura 127 Draw into image attivo - Interfaccia di lavoro Master

4. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse all'interno della foto scattata e disegnare quanto desiderato;
5. Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Visualizzo quindi la foto scattata all'area di mio interesse con il disegno appena apportato (Figura 128).



Figura 128 Disegno inserito - Interfaccia di lavoro Master

Ogni volta che premo il bottone "Thickness" (Figura 127), aumento di 1pt lo spessore della linea (da 1 a 10) e visualizzo il relativo valore all'interno dell'etichetta descrittiva a comparsa del bottone.

Il colore in uso è indicato dallo sfondo del bottone "Color" (Figura 127). Ogni volta che premo questo bottone il colore cambia.

#### 8.77. COME SALVO LA FOTO SCATTATA DI UNA SPECIFICA PORZIONE DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per salvare la foto scattata di una specifica area di osservazione devo:

1. Aver scattato la foto della porzione desiderata (vedi paragrafo 8.74);
2. Aver inserito eventuali annotazioni (vedi paragrafo 8.76);
3. Premere il bottone "Save" (Figura 129).

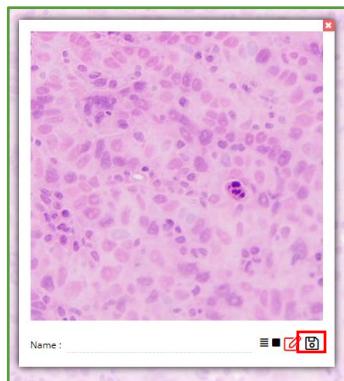


Figura 129 Draw into image attivo bottone Save

Visualizzo quindi un file scaricato nella barra dei download del browser con il nome digitato nell'apposito campo di testo (Figura 130).

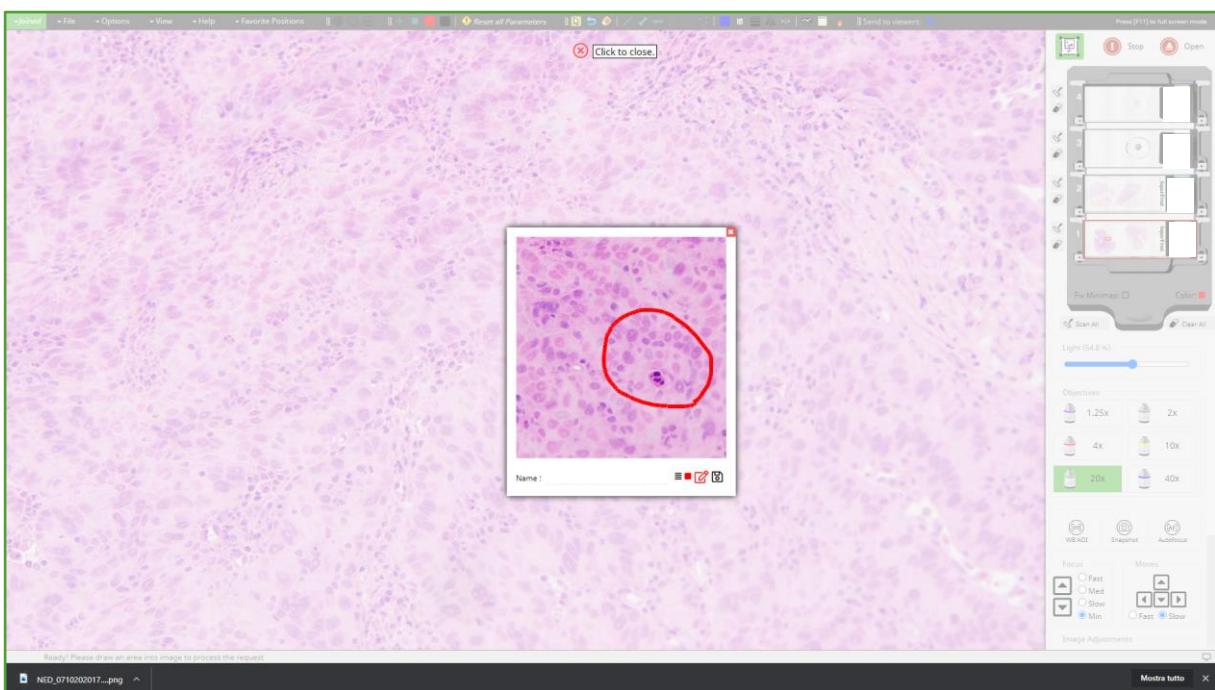


Figura 130 Immagine salvata - Interfaccia di lavoro Master

### 8.78. COME ANNULLA LO SCATTO E IL SALVATAGGIO DI UNA FOTO DI UNA SPECIFICA PORZIONE DELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per annullare l'operazione di scatto e salvataggio di una foto di una specifica porzione dell'area di osservazione:

1. Se ancora non ho selezionato l'area da fotografare, è sufficiente ripremere il bottone "Take a Picture w/Area" (Figura 125);
2. Se ho selezionato l'area da fotografare e visualizzo la relativa finestra (Figura 126), devo premere l'icona "X" della finestra oppure il bottone "Click to close".

## 8.79. COME BLOCCO TUTTI I MOTORI DEL NED-DP CHE STO USANDO?

Per bloccare tutti i motori del NED-DP devo premere:

- Il bottone "Stop" (Figura 131);



Figura 131 Bottone Stop dell'Area laterale dell'interfaccia Master

- Il tasto "Space" della tastiera se i tasti di scelta rapida "Hotkeys" sono attivi (vedi paragrafo 8.19);
- Il tasto "Esc" della tastiera se i tasti di scelta rapida "Hotkeys" sono attivi (vedi paragrafo 8.19).

## 8.80. COME ESPELLO IL PORTAVETRINO?

Per espellere il portavetrini è sufficiente premere il bottone "Open" (Figura 132).

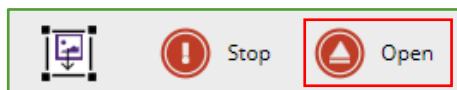


Figura 132 Bottone Open dell'Area laterale dell'interfaccia Master

Visualizzo quindi un'immagine nera nell'area di osservazione, le minimappe vuote, al posto del bottone premuto il bottone "Close", i menu nell'area laterale e quello dei disegni e delle misure bloccati (Figura 133).

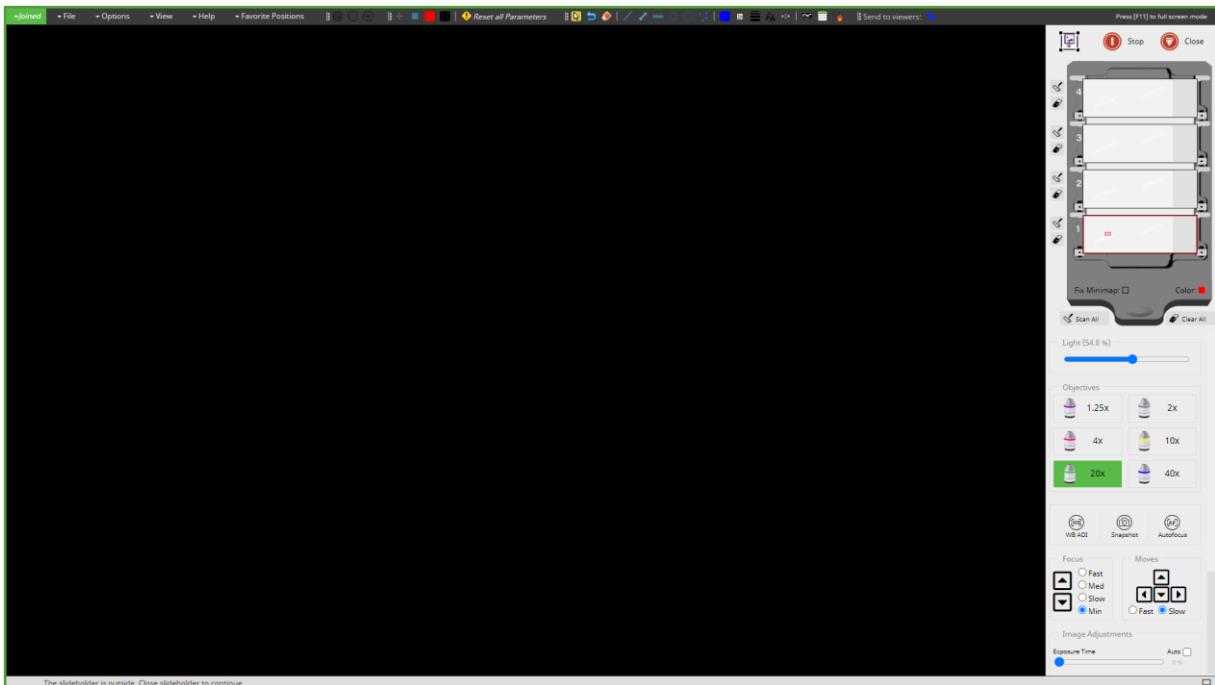


Figura 133 Aspetto dell'interfaccia di lavoro Master bottone "Open" premuto

## 8.81. COME INSERISCO IL PORTAVETRINO?

Per inserire il portavetrini è sufficiente premere il bottone "Close" (Figura 134) previo posizionamento da parte del tecnico in locale del portavetrini all'altezza dell'apposito sportellino del NED-DP.

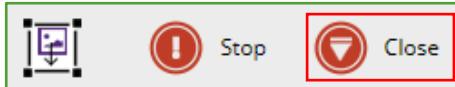


Figura 134 Bottone Close dell'Area laterale dell'interfaccia Master

Visualizzo quindi nell'area di osservazione l'immagine trasmessa dalla telecamera, le minimappe vuote, al posto del bottone premuto il bottone "Open" e i menu nell'area laterale e quello dei disegni e delle misure sbloccati (Figura 6).

## 8.82. COME SCANSIONO UN SOLO VETRINO?

Premendo l'icona della scansione a fianco al vetrino desiderato (Figura 135) attivo la scansione di quel singolo vetrino.

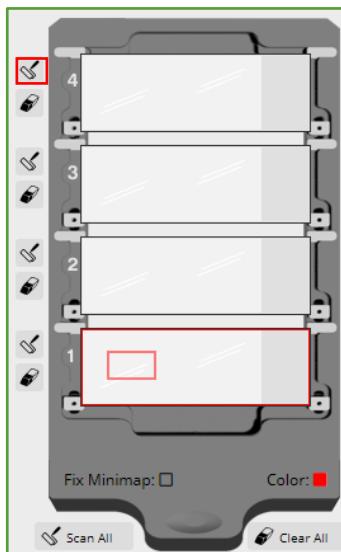


Figura 135 Bottone Scan single slide del Menu Minimaps Side Bar

Visualizzo l'interfaccia di lavoro master bloccata e la scritta "Please wait until scan ..." (Figura 136).



Figura 136 Aspetto interfaccia di lavoro Master scansione dei vetrini in corso

Terminata la scansione visualizzo l'interfaccia di lavoro Master con la minimappa creata nella posizione del relativo vetrino all'interno della rappresentazione dello slideholder e all'interno dell'area di osservazione visualizzo l'immagine trasmessa dalla telecamera (Figura 137).

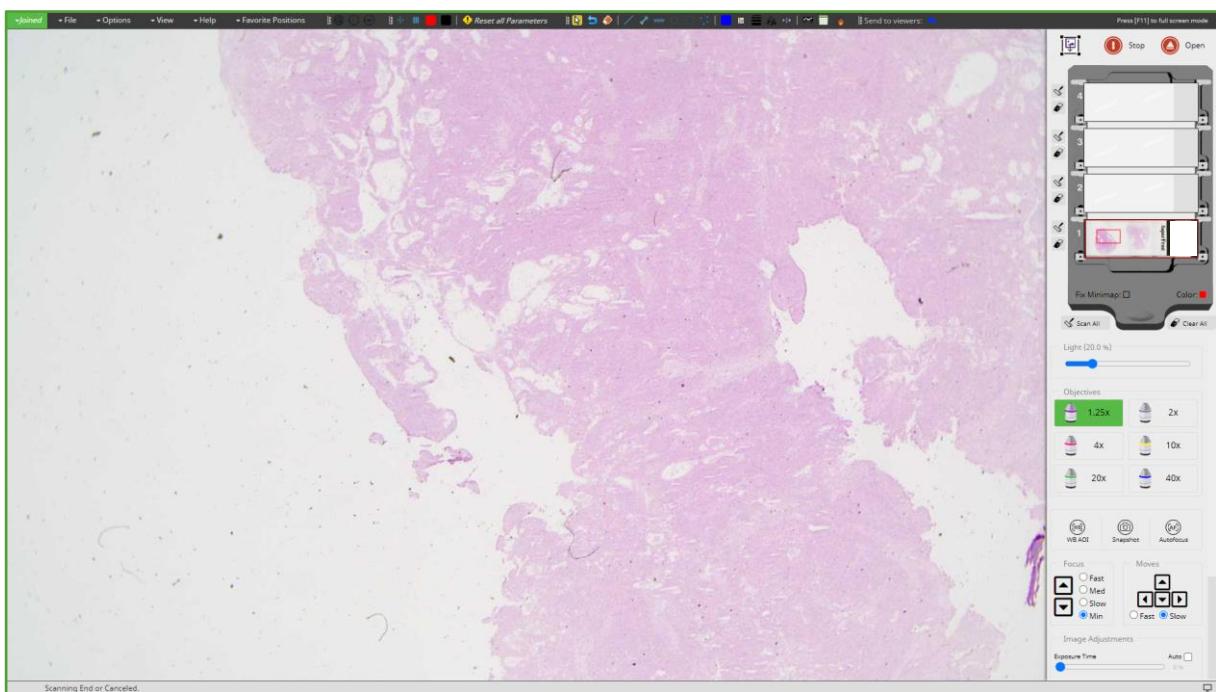


Figura 137 Aspetto interfaccia di lavoro Master scansione terminata

### 8.83. COME CANCELLA UNA SINGOLA MINIMAPPA?

Cancello una singola minimappa premendo l'Icona della gomma a fianco alla minimappa che desidero cancellare (Figura 138).

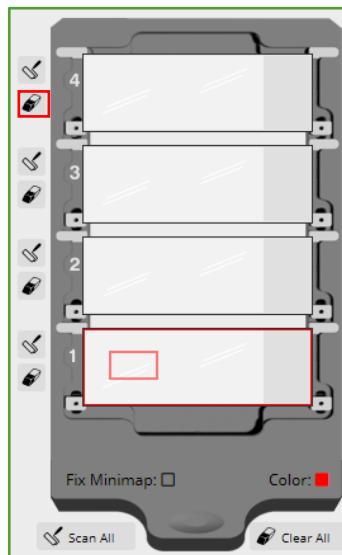


Figura 138 Bottone Clear single slide del Menu Minimaps Side Bar

### 8.84. COME SCANSIONO TUTTI I VETRINI?

Premendo il bottone "Scan All" (Figura 139) attivo la scansione di tutti e quattro i vetrini.

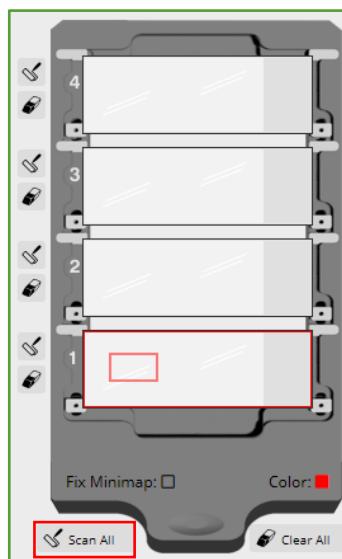


Figura 139 Bottone Scan All del Menu Minimaps Side Bar

Visualizzo l'interfaccia di lavoro master bloccata e la scritta "Please wait until scan ..." (Figura 136).

Terminata la scansione visualizzo l'interfaccia di lavoro Master con tutte le minimappe create in corrispondenza della posizione dei relativi vetrini all'interno della rappresentazione dello slideholder e visualizzo all'interno dell'area di osservazione l'immagine trasmessa dalla telecamera (Figura 140).

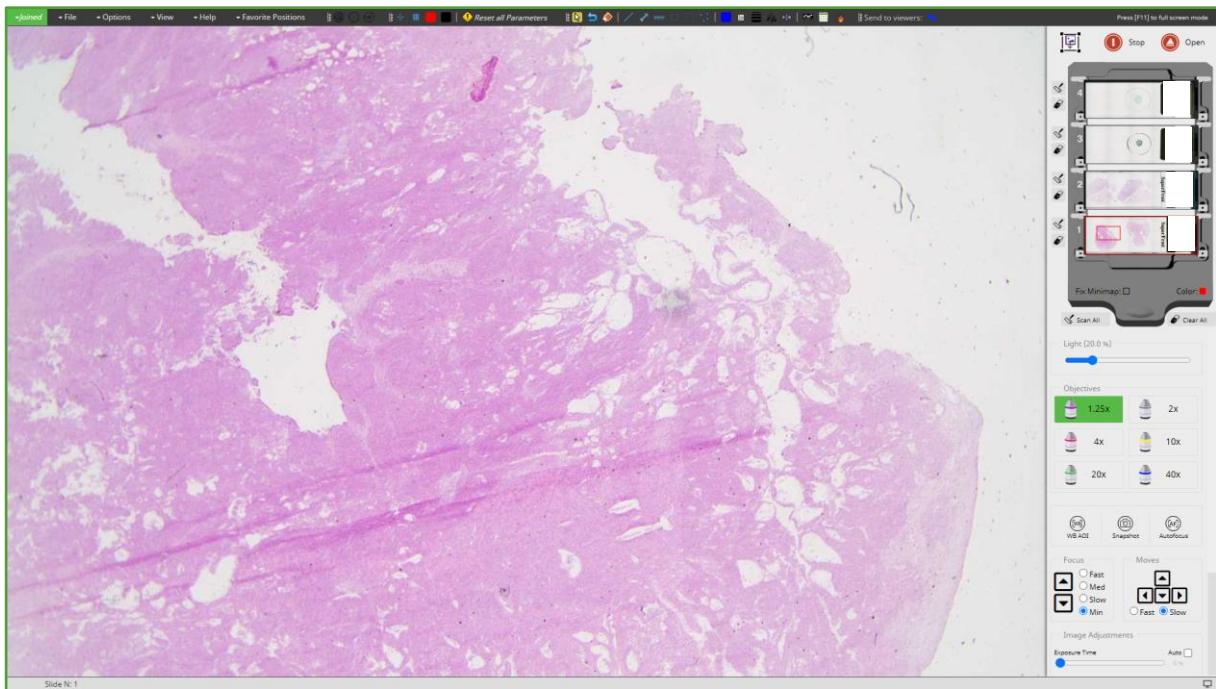


Figura 140 Aspetto interfaccia di lavoro Master scansione quattro vetrini terminata

È inoltre possibile attivare la scansione automatica di tutti i vetrini una volta inserito il portavetrini nel NED-DP (vedi paragrafo 8.23).

#### 8.85. COME CANCELLA TUTTE LE MINIMAPPE?

Premendo il bottone “Clear All” (Figura 141) cancella tutte le minimappe.

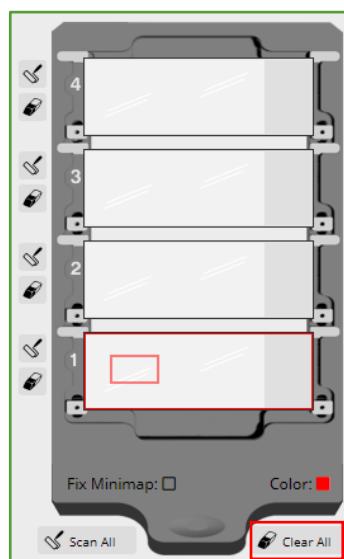


Figura 141 Bottone Clear All del Menu Minimaps Side Bar

## 8.86. COME MODIFICO IL COLORE DELL'INDICATORE DEL VETRINO IN USO E DELL'INDICATORE DELLA MIA POSIZIONE ALL'INTERNO DEL VETRINO?

Premendo il bottone "Color" (Figura 142) modifico il colore dell'indicatore del vetrino in uso all'interno della relativa minimappa e l'indicatore della posizione dell'area osservata del vetrino.

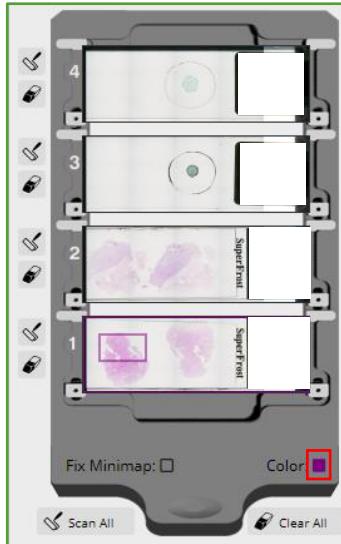


Figura 142 Bottone Color del Menu Minimaps Side Bar

## 8.87. COME CAMBIO IL VETRINO IN USO?

Per cambiare vetrino devo:

- Premere il tasto sinistro del mouse all'interno di una minimappa diversa da quella in uso;
- Premere i tasti della tastiera "F1", "F2", "F3" o "F4" associati ognuno a un singolo vetrino se i tasti di scelta rapida "Hotkeys" sono attivi (vedi paragrafo 8.19).

Visualizzo nell'area di osservazione l'immagine trasmessa dalla telecamera corrispondente al punto selezionato, visualizzo l'indicatore del vetrino in uso intorno al vetrino selezionato e visualizzo l'indicatore della mia posizione muoversi di conseguenza.

## 8.88. COME VISUALIZZO LA MACROMAPPA DI UN VETRINO?

Per visualizzare all'interno dell'area di osservazione la macromappa relativa ad un vetrino (Figura 143) è sufficiente passare con il mouse sopra la minimappa del vetrino in oggetto.

Se desidero rendere la macromappa sempre visibile devo seguire le indicazioni riportate nel capitolo 8.24.

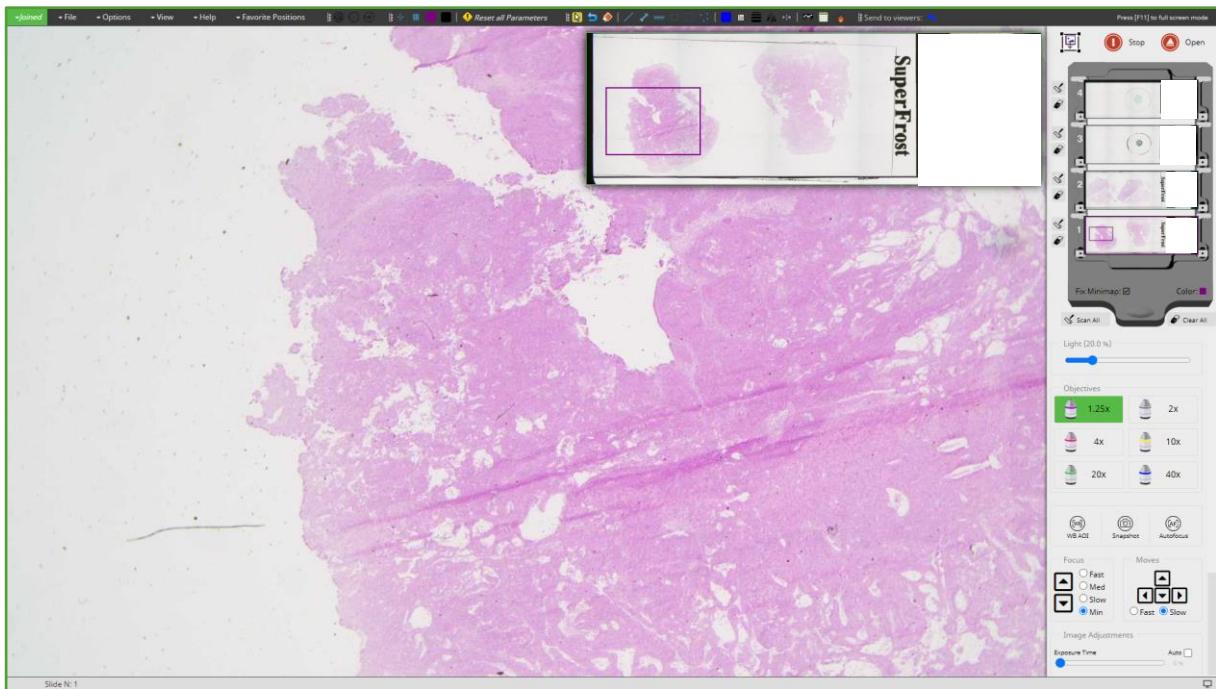


Figura 143 Macromappa – Interfaccia di lavoro Master

## 8.89. COME SPOSTO LA MACROMAPPA DI UN VETRINO?

Per spostare la macromappa relativa ad un vetrino è necessario che questa sia sempre visibile (vedi capitolo 8.24). Assicuratomi di ciò devo:

1. Posizionare il cursore del mouse sul lato destro della macromappa;
2. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'icona verde (Figura 144);

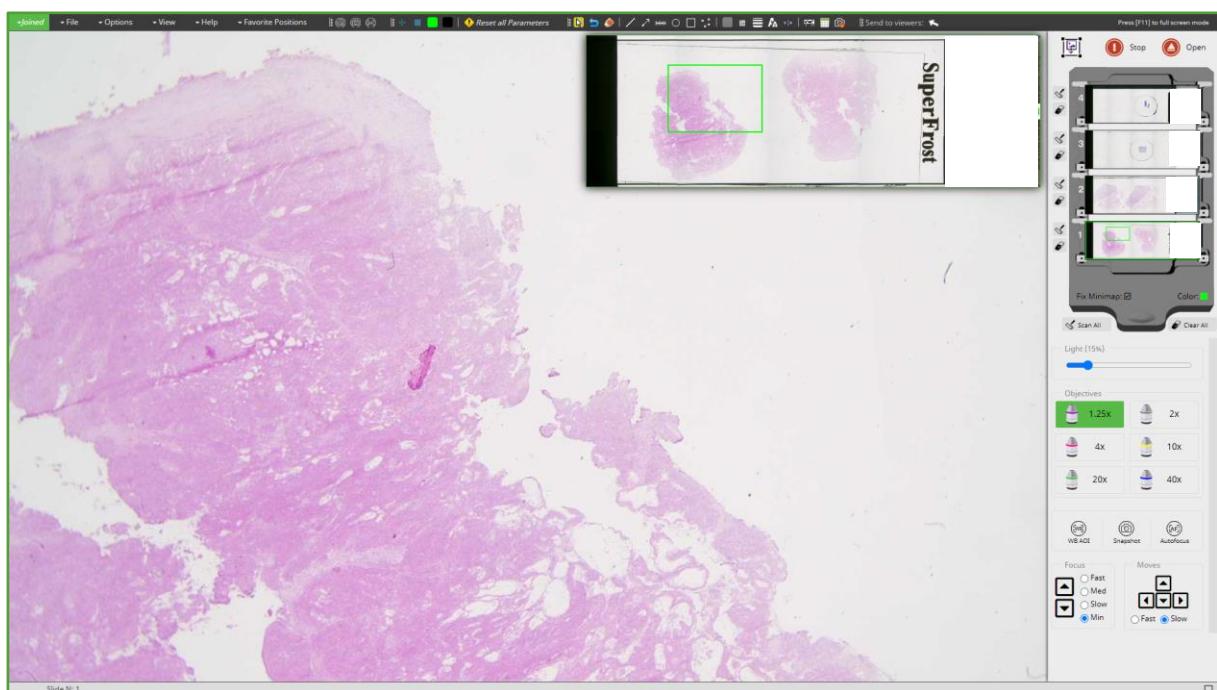


Figura 144 Icona di spostamento della macromappa

3. Muovere il mouse lungo la direzione di movimento desiderata;
4. Rilasciare il tasto sinistro del mouse una volta raggiunta la posizione desiderata.

#### 8.90. COME MI MUOVO ALL'INTERO DEL VETRINO?

Posso posizionarmi in un punto preciso del vetrino in uso:

- A. Premendo il tasto sinistro del mouse all'interno della minimappa del vetrino in uso;
- B. Premendo il tasto sinistro del mouse all'interno della macromappa del vetrino in uso.

Visualizzo nell'area di osservazione l'immagine trasmessa dalla telecamera corrispondente al punto selezionato e visualizzo l'indicatore della mia posizione muoversi di conseguenza.

#### 8.91. COME AUMENTO LA LUMINOSITÀ DELL'IMMAGINE NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per aumentare la luminosità dell'immagine che visualizzo nell'area di osservazione devo:

- A. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'indicatore del track bar del "Menu Light Side Bar" (Figura 52) e trascinarlo verso destra;
- B. Premere il tasto sinistro del mouse in un punto lungo la parte destra del track bar del "Menu Light Side Bar" (Figura 52).

Visualizzo di conseguenza la percentuale tra parentesi aumentare, l'indicatore spostarsi e l'immagine riportata nell'area di osservazione diventare più luminosa.

#### 8.92. COME DIMINUISCO LA LUMINOSITÀ DELL'IMMAGINE NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Per diminuire la luminosità dell'immagine che visualizzo nell'area di osservazione devo:

- A. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'indicatore del track bar del "Menu Light Side Bar" (Figura 52) e trascinarlo verso sinistra;
- B. Premere il tasto sinistro del mouse in un punto lungo la parte sinistra del track bar del "Menu Light Side Bar" (Figura 52).

Visualizzo di conseguenza la percentuale tra parentesi diminuire, l'indicatore spostarsi e l'immagine riportata nell'area di osservazione diventare più scura.

#### 8.93. COME CAMBIO OBIETTIVO CON MOVIMENTO MICRO-METRICO?

Per cambiare obiettivo utilizzando il movimento micro-metrico è sufficiente:

- A. Premere il tasto sinistro del mouse sul bottone del "Menu Objectives Side Bar" (Figura 53) corrispondente all'obiettivo desiderato;

- B. Premere il tasto della tastiera associato all'obiettivo desiderato se i tasti di scelta rapida "Hotkeys" sono attivi (vedi paragrafo 8.19);
- C. Premere il tasto del joystick associato all'obiettivo desiderato se il joystick è collegato e attivato (vedi paragrafo 8.11).

Visualizzo lo sfondo del bottone dell'obiettivo selezionato diventare verde. Questo indica che è attivo il micromovimento (Figura 53).

#### 8.94. COME ATTIVO IL MACRO-MOVIMENTO DELL'OBIETTIVO IN USO?

Per attivare il macro-movimento dell'obiettivo in uso devo:

1. Essere sicuro di star utilizzando l'obiettivo del quale voglio attivare il macro-movimento (vedi paragrafo 8.93);
2. Premere:
  - A. il tasto sinistro del mouse sul bottone dell'obiettivo in uso del "Menu Objectives Side Bar" (Figura 53);
  - B. il tasto della tastiera associato all'obiettivo in uso se i tasti di scelta rapida "Hotkeys" sono attivi (vedi paragrafo 8.19).

Visualizzo quindi lo sfondo del bottone dell'obiettivo in uso diventare arancione indicante l'attivazione del macro-movimento (Figura 145).

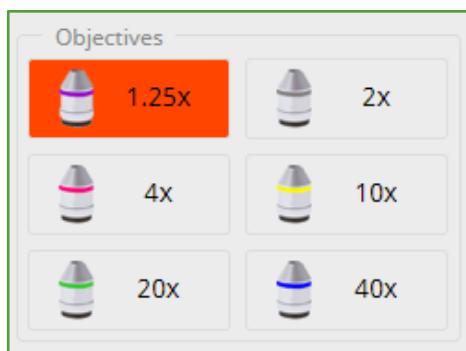


Figura 145 Menu Objectives Side bar macro-movimento – Interfaccia di lavoro Master

Per riattivare il micro-movimento dell'obiettivo in uso (Figura 53) è sufficiente premere nuovamente il relativo bottone del "Menu Objective Side Bar" (Figura 145) oppure il relativo tasto di scelta rapida.

#### 8.95. COME ATTIVO O DISATTIVO L'EXPOSURE TIME AUTOMATICO?

Per attivare o disattivare l'exposure time automatico è sufficiente selezionare o deselezionare la relativa checkbox (Figura 146) e premere il bottone "Apply modifications" del "Menu Image Parameters Side Bar".

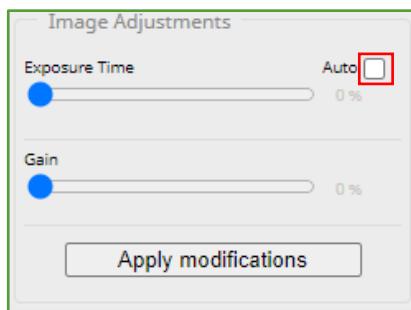


Figura 146 Checkbox Exposure Time Auto del Menu Image Parameters Side bar

### 8.96. COME AUMENTO L'EXPOSURE TIME?

Per aumentare l'exposure time devo:

1. Assicurarmi che la checkbox "Auto" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 146) sia deselezionata;
2. Eseguire una delle seguenti azioni:
  - A. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'indicatore del track bar etichettata "Exposure Time" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60) e trascinarlo verso destra;
  - B. Premere il tasto sinistro del mouse in un punto lungo la parte destra del track bar etichettata "Exposure Time" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60).
3. Premere il bottone "Apply modifications" dello stesso menu (Figura 60).

### 8.97. COME DIMINUISCO L'EXPOSURE TIME?

Per diminuire l'exposure time devo:

1. Assicurarmi che la checkbox "Auto" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 146) sia deselezionata;
2. Eseguire una delle seguenti azioni:
  - A. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'indicatore del track bar etichettata "Exposure Time" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60) e trascinarlo verso sinistra;
  - B. Premere il tasto sinistro del mouse in un punto lungo la parte sinistra del track bar etichettata "Exposure Time" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60).
3. Premere il bottone "Apply modifications" dello stesso menu (Figura 60).

### 8.98. COME AUMENTO IL GAIN?

Per aumentare il gain devo:

1. Eseguire una delle seguenti azioni:

- A. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'indicatore del track bar etichettata "Gain" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60) e trascinarlo verso destra;
  - B. Premere il tasto sinistro del mouse in un punto lungo la parte destra del track bar etichettata "Gain" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60).
2. Premere il bottone "Apply modifications" dello stesso menu (Figura 60).

### 8.99. COME DIMINUISCO IL GAIN?

Per diminuire il gain devo:

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
  - A. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'indicatore del track bar etichettata "Gain" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60) e trascinarlo verso sinistra;
  - B. Premere il tasto sinistro del mouse in un punto lungo la parte sinistra del track bar etichettata "Gain" del "Menu Image Parameters Side Bar" (Figura 60).
2. Premere il bottone "Apply modifications" dello stesso menu (Figura 60).

### 8.100. COME ATTIVO O DISATTIVO IL DIGITAL ZOOM?

Per attivare o disattivare il digital zoom è sufficiente premere il bottone con l'icona della lente di ingrandimento del "Menu Digital Zoom Side Bar" (Figura 147).

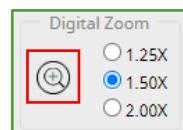


Figura 147 Bottone Digital Zoom del Menu Digital Zoom Side bar

### 8.101. COME SELEZIONO IL VALORE DI INGRANDIMENTO DEL DIGITAL ZOOM?

Posso selezionare il valore dell'ingrandimento che desidero utilizzare premendo una delle opzioni elencate a lato del bottone "Digital zoom" (Figura 148).

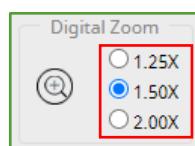


Figura 148 Opzioni di ingrandimento del Menu Digital Zoom Side bar

## 8.102. COME ESEGUO IL DIGITAL ZOOM?

Per eseguire il digital zoom devo:

1. Selezionare il valore di ingrandimento che voglio utilizzare (vedi paragrafo 8.101);
2. Attivare la funzione “Digital Zoom” (vedi paragrafo 8.100);
3. Posizionare il cursore del mouse all'interno dell'area di osservazione;
4. Premere il tasto sinistro del mouse sull'immagine e muoverlo all'interno di essa.

Visualizzo un cerchio, la cui area dell'immagine delineata al suo interno è ingrandita del valore dello zoom digitale scelto (Figura 149).

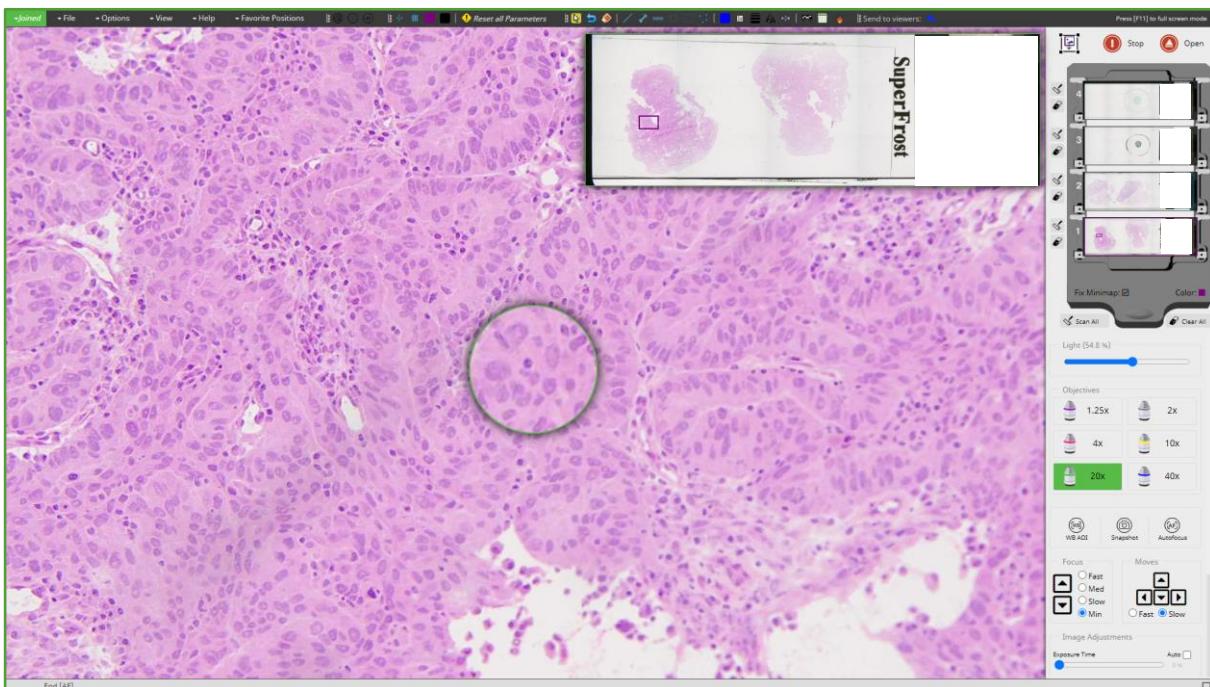


Figura 149 Aspetto area con Zoom Digitale attivo – Interfaccia di lavoro Master

Rilasciando il tasto sinistro del mouse, non visualizzo più il cerchio.

## 9. INTERFACCIA DI LAVORO VIEWER

### 9.1. COME ACCEDO ALL'INTERFACCIA DI LAVORO VIEWER?

Per accedere all'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 7) è necessario:

1. Accedere all'interfaccia di scelta Master/Viewer (vedi paragrafo 5.1);
2. Eseguire il login come utente “Viewer” premendo il bottone “Connect” del riquadro dedicato a questa funzione (vedi paragrafo 5.5).

## 9.2. COSA TROVO NELL'INTERFACCIA DI LAVORO VIEWER?

L'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 7) è composta da:

- Un menu nella barra superiore;
- Un'area di osservazione in cui l'utente visualizza l'immagine trasmessa dalla telecamera relativa al vetrino sotto osservazione;
- Un'area laterale riportante la rappresentazione del portavetrini e l'obiettivo in uso dal Master;
- Una barra di sistema.

## 9.3. DOVE CONSULTO LE INFORMAZIONI BASI DEL MIO PROFILO UTENTE?

Passando con il mouse sulla voce "You are Connected!" del menu dell'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 150), posso visualizzare la relativa tendina (Figura 151).



Figura 150 Menu barra superiore – Interfaccia di lavoro Viewer

All'interno di questa (Figura 151) sono riportati l'username e il nome completo associati al mio profilo utente.

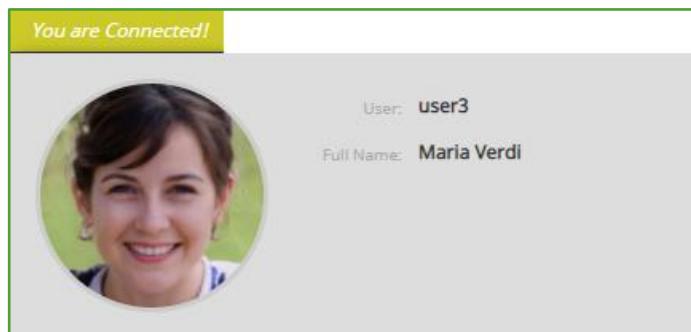


Figura 151 Tendina You are Connected! - Interfaccia di lavoro Viewer

## 9.4. COME ESEGUE IL LOGOUT?

All'interno del menu dell'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 150) trovo il bottone "Exit". Premendolo eseguo il logout e vengo reindirizzato all'interfaccia di autentificazione (Figura 2). Visualizzo qui il relativo messaggio di corretta chiusura della sessione d'esame (Figura 21).

## 9.5. QUALE VETRINO STA VISUALIZZANDO L'UTENTE MASTER?

All'interno dell'area laterale trovo la rappresentazione del portavetrini (Figura 152).

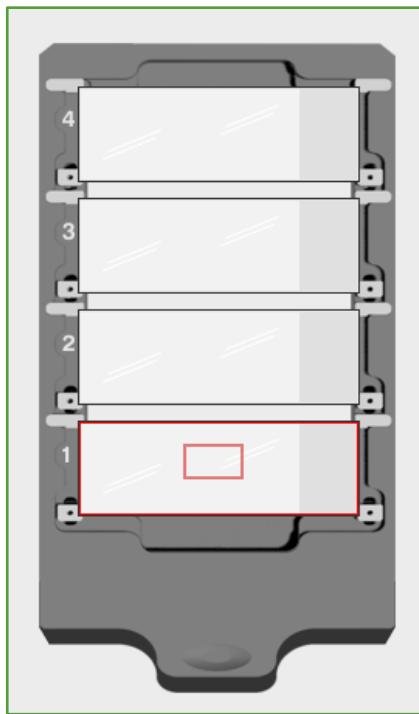


Figura 152 Rappresentazione del portavetrini nella barra laterale – Interfaccia di lavoro Viewer

Qui (Figura 152) visualizzo le minimappe create dall'utente Master, l'indicatore del vetrino che sta utilizzando, nonché l'indicatore della posizione all'interno del vetrino stesso in cui si trova il Master.

#### 9.6. QUALE OBIETTIVO STA UTILIZZANDO L'UTENTE MASTER?

All'interno dell'area laterale trovo il riquadro "Current Magnify" (Figura 153), nel quale è riportato l'obiettivo che l'utente Master sta utilizzando. In questo caso, l'obiettivo 1.25x.

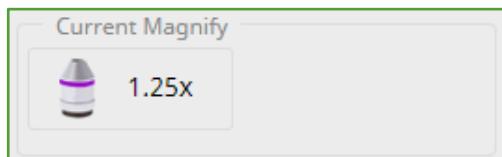


Figura 153 Riquadro Current Magnify nella barra laterale – Interfaccia di lavoro Viewer

#### 9.7. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO "THE SLIDEHOLDER HAS BEEN EXTRACTED."?

Se visualizzo l'interfaccia di lavoro Viewer bloccata e il messaggio "The slideholder has been extracted." (Figura 154) significa che il Master oppure il tecnico da locale ha estratto il portavetrini dal NED-DP.



Figura 154 Slideholder espulso - Interfaccia di lavoro Viewer

Non appena il portavetrini sarà reinserito nel NED-DP, l'interfaccia di lavoro Viewer si sbloccherà e tornerà a visualizzare l'immagine in real-time all'interno dell'area di osservazione (Figura 7).

## 9.8. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO "ACQUIRING MINIMAPS IN PROGRESS..."?

Se visualizzo l'interfaccia di lavoro Viewer bloccata e il messaggio "Acquiring minimaps in progress..." (Figura 155) significa che il Master oppure il tecnico da locale ha attivato la scansione di uno o più vetrini.



Figura 155 Scansione attivata dal Master o dal tecnico - Interfaccia di lavoro Viewer

Non appena il processo di scansione è terminato, l'interfaccia di lavoro Viewer si sbloccherà e tornerà a visualizzare l'immagine in real-time all'interno dell'area di osservazione e la minimappa o le minimappe create (Figura 156).

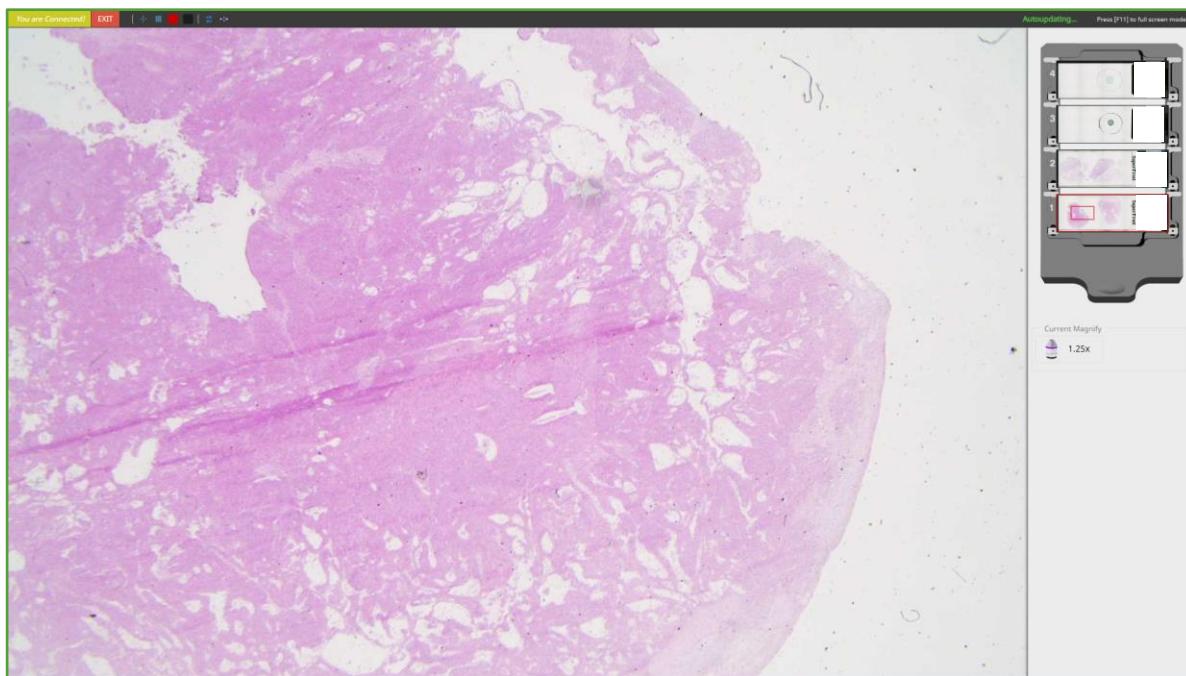


Figura 156 Scansione conclusa - Interfaccia di lavoro Viewer

### 9.9. PERCHÉ VEDO UNA O TUTTE LE MINIMAPPE VUOTE?

Se all'interno della rappresentazione del portavetrini (Figura 152) vedo una o tutte le minimappe bianche significa che il Master oppure il tecnico da locale devono ancora scansionare quel determinato vetrino oppure tutti i vetrini oppure hanno cancellato la minimappa o le minimappe in questione.

### 9.10. PERCHÉ L'IMMAGINE ALL'INTERNO DELL'AREA DI OSSERVAZIONE SI MUOVE?

Se all'interno dell'area di osservazione dell'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 7) vedo l'immagine spostarsi significa che il Master sta esplorando ed osservando il vetrino. Di conseguenza vedo l'indicatore della posizione del Master e l'indicatore del vetrino in uso dal Master (Figura 152) muoversi di conseguenza.

### 9.11. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO "CHANGING OBJECTIVE IN PROGRESS...?"

Se visualizzo l'interfaccia di lavoro Viewer bloccata e il messaggio "Changing objective in progress..." (Figura 157) significa che il Master ha cambiando obiettivo.

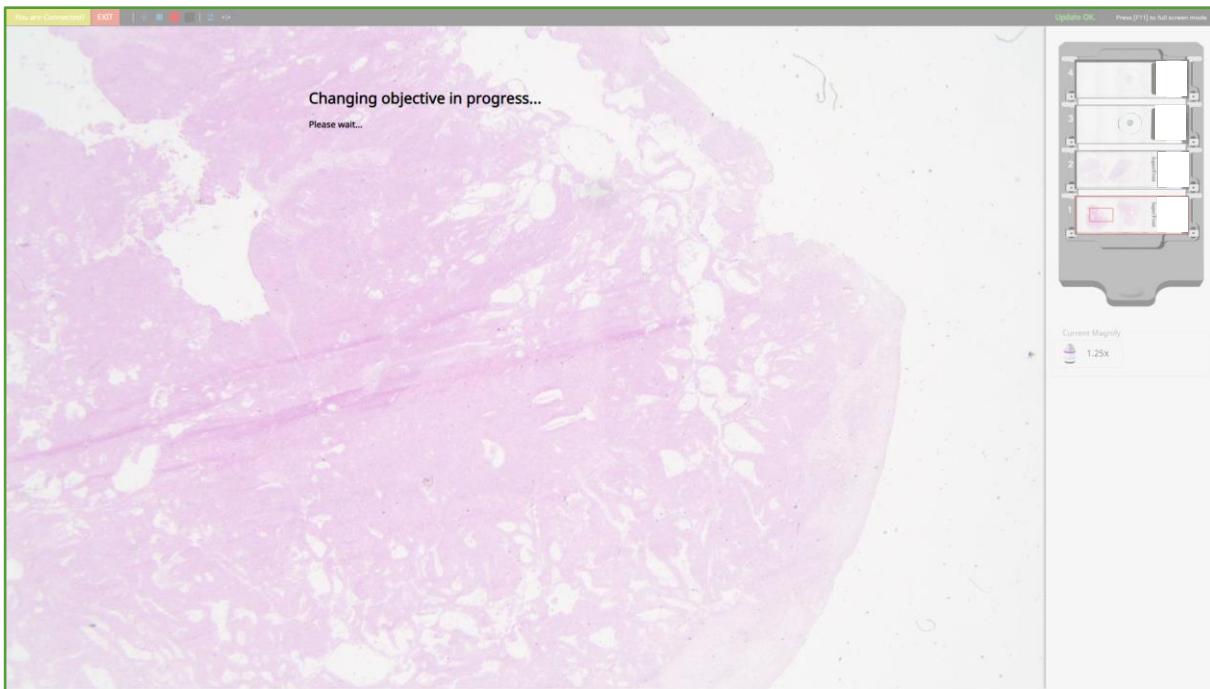


Figura 157 Cambio obiettivo eseguito dal Master - Interfaccia di lavoro Viewer

Non appena il processo di cambio obiettivo è terminato, l'interfaccia di lavoro Viewer si sbloccherà (Figura 7) e visualizzerà l'immagine in real-time all'interno dell'area di osservazione ingrandita oppure rimpicciolita in base all'obiettivo in uso, visualizzerà l'indicatore della posizione del Master ridimensionato e visualizzerà nel riquadro "Current Magnify" l'obiettivo che il Master sta utilizzando ora.

#### 9.12. PERCHÉ VISUALIZZO L'IMMAGINE PIÙ CHIARA O PIÙ SCURA?

Se all'interno dell'area di osservazione dell'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 7) vedo l'immagine diventare più chiara o più scura significa che il Master ha:

- A. Aumentato o diminuito l'intensità della luce del LED;
- B. Aumentato o diminuito l'exposure time e/o del gain;
- C. Resetato i parametri "Light", "Exposure" e "Gain".

#### 9.13. PERCHÉ VISUALIZZO L'IMMAGINE SFUOCARSI?

Se all'interno dell'area di osservazione dell'interfaccia di lavoro Viewer (Figura 7) vedo l'immagine sfuocarsi significa che il Master cercando di mettere a fuoco l'immagine manualmente.

#### 9.14. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO "AUTOFOCUS IN PROGRESS..."?

Se visualizzo l'interfaccia di lavoro Viewer bloccata e il messaggio "Autofocus in progress..." (Figura 158) significa che il Master ha attivato la messa a fuoco automatica.



Figura 158 Autofocus eseguito dal Master - Interfaccia di lavoro Viewer

Non appena termina l'operazione, l'interfaccia di lavoro Viewer si sbloccherà (Figura 7) e visualizzerà l'immagine in real-time all'interno dell'area di osservazione a fuoco.

#### 9.15. PERCHÉ VISUALIZZO UNA FRECCIA NELL'AREA DI OSSERVAZIONE?

Se visualizzo all'interno dell'area di osservazione una freccia rossa (Figura 159) significa che il Master mi sta indicando uno specifico punto da osservare.



Figura 159 Esempio di freccia inserita dal Master - Interfaccia di lavoro Viewer

## 9.16. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “THE MASTER IS NOT CONNECTED RIGHT NOW.”?

Se visualizzo l'interfaccia di lavoro Viewer bloccata e il messaggio “The Master is not connected right now.” (Figura 160) significa che il Master ha chiuso la sessione di lavoro e si è quindi disconnesso.

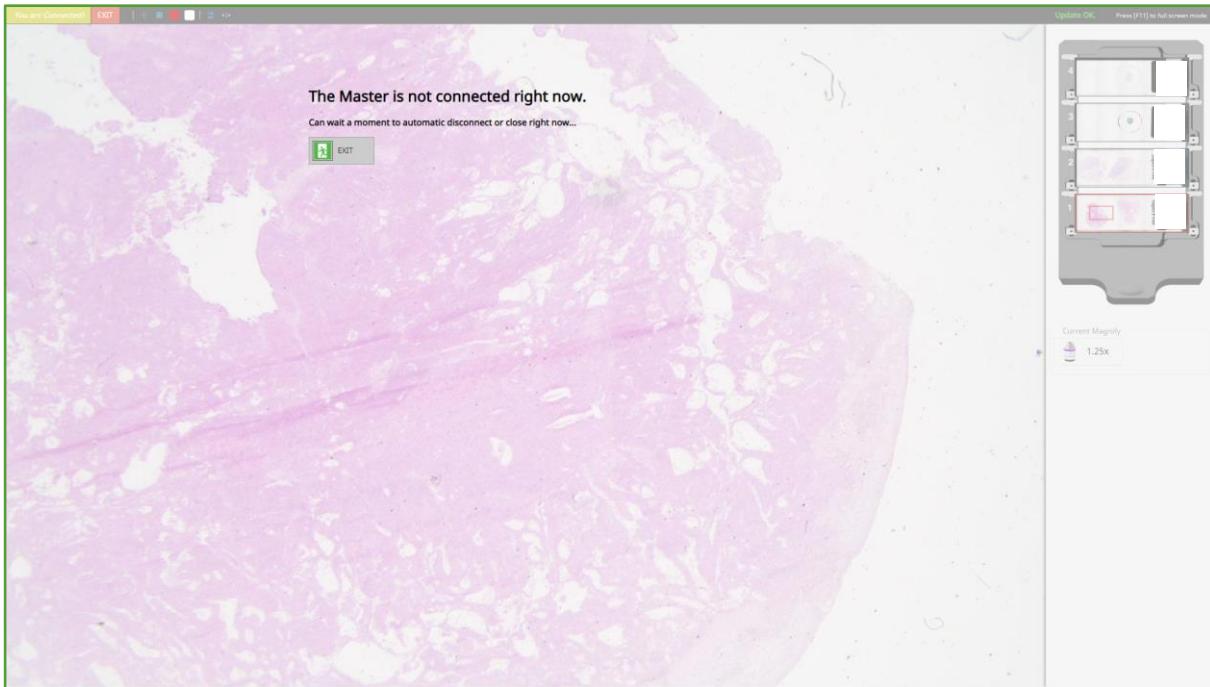


Figura 160 Master disconnesso - Interfaccia di lavoro Viewer

Premendo il bottone “Exit” (Figura 160) eseguo il logout, vengo reindirizzato all'interfaccia di autentificazione (Figura 2) e visualizzo qui il relativo messaggio di corretta chiusura della sessione d'esame (Figura 21).

## 9.17. PERCHÉ VISUALIZZO IL MESSAGGIO DI ERRORE “AN ERROR HAS OCCURRED IN THE CONNECTION.”?

Se visualizzo l'interfaccia di lavoro Viewer bloccata e il messaggio “An error has occurred in the connection.” (Figura 161) significa che il tecnico da locale ha chiuso il collegamento da remoto disconnettendo sia l'utente Master sia gli utenti Viewer collegati.

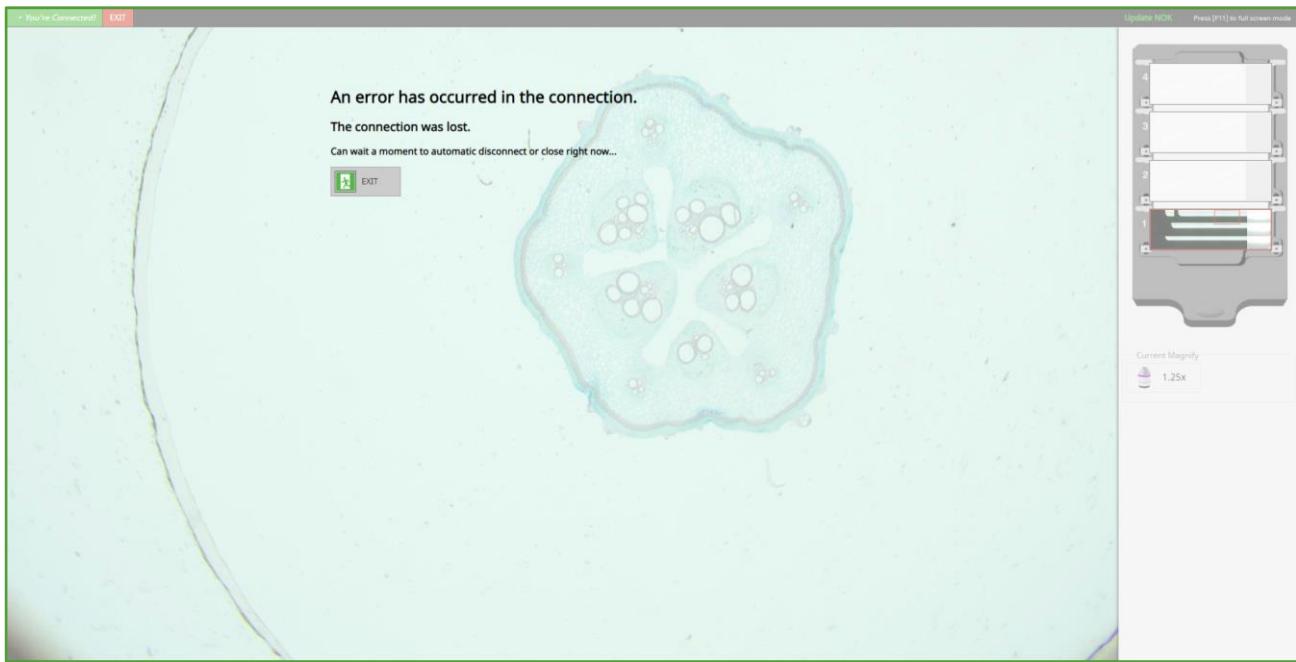


Figura 161 Tecnico disconnesso - Interfaccia di lavoro Viewer

Premendo il bottone "Exit" (Figura 161) eseguo il logout, vengo reindirizzato all'interfaccia di autentificazione (Figura 2) e visualizzo qui il relativo messaggio di corretta chiusura della sessione d'esame (Figura 21).

## INDICE DI FIGURE

Figura 1 Menu a tendina dell'interfaccia tecnico lato server .....	5
Figura 2 Interfaccia di autentificazione del sistema web .....	6
Figura 3 Interfaccia di scelta Master/Viewer .....	6
Figura 4 Interfaccia di modifica password .....	7
Figura 5 Interfaccia di settaggio viewer .....	7
Figura 6 Interfaccia di lavoro Master .....	8
Figura 7 Interfaccia di lavoro Viewer .....	8
Figura 8 Messaggio di conferma funzionamento .....	9
Figura 9 Messaggio di avviso disponibilità app .....	9
Figura 10 Messaggio di incompatibilità del browser in uso con il sistema .....	10
Figura 11 Un utente già connesso come Master .....	11
Figura 12 Un utente già connesso come Master e un utente connesso come Viewer .....	12
Figura 13 Messaggio di errore username e/o password non inserita oppure errata .....	12
Figura 14 Messaggio di errore generico lato server .....	13
Figura 15 Messaggio di errore utente non loggato .....	13
Figura 16 Messaggio di errore dati utente non reperibili .....	14
Figura 17 Riquadri dedicati al login utente Master e utente Viewer .....	15
Figura 18 Master già connesso e utente non abilitato come Viewer .....	16
Figura 19 Master già connesso e utente abilitato come Viewer .....	16
Figura 20 Master connesso, utente abilitato come Viewer, ulteriore viewer connesso .....	17
Figura 21 Messaggio sessione chiusa correttamente .....	18
Figura 22 Bottone Change Password dell'interfaccia di scelta Master/Viewer .....	18
Figura 23 Conferma Nuova Password diverso da Inserisci Nuova Password .....	19
Figura 24 Conferma Nuova Password uguale a Inserisci Nuova Password .....	20
Figura 25 Messaggio Inserisci Vecchia Password mancante .....	20
Figura 26 Vecchia password sbagliata .....	21
Figura 27 Utente Viewer selezionato .....	23
Figura 28 Interfaccia di lavoro Master .....	25
Figura 29 Esempio di interfaccia di lavoro Master bloccata .....	26
Figura 30 Tecnico disconnesso – Interfaccia di lavoro Master .....	26
Figura 31 Menu a tendina Master .....	27
Figura 32 Tendina ▾ You're Connected! .....	27
Figura 33 Tendina File .....	27
Figura 34 Tendina Options .....	28
Figura 35 Voce "Right Mouse Click Action" - tendina "Options" .....	28
Figura 36 Voce "Mouse Moves" - tendina "Options" .....	29
Figura 37 Voce "Joystick" - tendina "Options" .....	30
Figura 38 Messaggio di errore Joystick non disponibile .....	30
Figura 39 Finestra "Joystick Layouts" .....	31
Figura 40 Voce "Hot Keys Shortcuts" - tendina "Options" .....	32
Figura 41 Finestra "Hotkeys Layout" .....	33
Figura 42 Voce "Minimaps" - tendina "Options" .....	34
Figura 43 Voce "Macromap" - tendina "Options" .....	35
Figura 44 Checkbox Fix Minimap del Menu Minimaps Side Bar .....	35
Figura 45 Macromap vetrino n° 1 in uso – Interfaccia di lavoro Master .....	36
Figura 46 Voce "Take a Picture" - tendina "Options" .....	36
Figura 47 Voce "Autofocus" - tendina "Options" .....	37
Figura 48 Voce "Interface Language" – tendina "Options" .....	38
Figura 49 Menu a tendina "View" .....	38
Figura 50 Menu Minimaps Side Bar – Interfaccia di lavoro Master .....	39
Figura 51 Menu Drawing Top Bar – Interfaccia di lavoro Master .....	39
Figura 52 Menu Light Side bar – Interfaccia di lavoro Master .....	39
Figura 53 Menu Objectives Side bar – Interfaccia di lavoro Master .....	39
Figura 54 Menu Focus Up Down Side bar – Interfaccia di lavoro Master .....	40
Figura 55 Menu XY Moves Side bar – Interfaccia di lavoro Master .....	40
Figura 56 Menu WB-PIC-AF Side Bar – Interfaccia di lavoro Master .....	40
Figura 57 Menu WB-PIC-AF Top Bar – Interfaccia di lavoro Master .....	40

Figura 58 Menu Tools Top Bar – Interfaccia di lavoro Master.....	40
Figura 59 Menu Send to Viewers Top Bar – Interfaccia di lavoro Master.....	41
Figura 60 Menu Image Parameters Side bar – Interfaccia di lavoro Master.....	41
Figura 61 Menu Digital Zoom Side bar – Interfaccia di lavoro Master .....	41
Figura 62 Menu Reset Button Side bar – Interfaccia di lavoro Master.....	41
Figura 63 Menu a tendina "Help" .....	42
Figura 64 Finestra "About us" – Interfaccia di lavoro Master.....	42
Figura 65 Finestra "Contact us" – Interfaccia di lavoro Master .....	43
Figura 66 Finestra "Software Versions" – Interfaccia di lavoro Master.....	43
Figura 67 Finestra "Camera Info" – Interfaccia di lavoro Master .....	44
Figura 68 Finestra "Objectives Info" – Interfaccia di lavoro Master.....	44
Figura 69 Finestra "Temperature inside NED" – Interfaccia di lavoro Master.....	44
Figura 70 Menu a tendina "Favorite Positions" – Interfaccia di lavoro Master .....	45
Figura 71 Voce "Save Position 1" – Interfaccia di lavoro Master.....	46
Figura 72 Voce "GoTo" nome posizione salvata – Interfaccia di lavoro Master .....	46
Figura 73 Bottoni direzione di movimento del Menu XY Moves Side bar.....	47
Figura 74 Opzioni velocità movimento del Menu XY Moves Side bar.....	48
Figura 75 Bottoni Arrow up e Arrow down del Menu Focus Up Down Side bar.....	48
Figura 76 Opzioni velocità del Menu Focus Up Down Side bar.....	48
Figura 77 Bottone Autofocus Menu WB-PIC-AF Top Bar.....	49
Figura 78 Bottone Autofocus del Menu WB-PIC-AF Side Bar.....	49
Figura 79 Bottone Draw line del Menu Drawing Top Bar .....	49
Figura 80 Aspetto cursore drawing button attivo – Interfaccia di lavoro Master .....	50
Figura 81 Esempio disegno Draw line – Interfaccia di lavoro Master .....	50
Figura 82 Bottone Draw arrow del Menu Drawing Top Bar .....	51
Figura 83 Esempio disegno Draw arrow – Interfaccia di lavoro Master.....	51
Figura 84 Bottone Draw ruler del Menu Drawing Top Bar .....	51
Figura 85 Esempio disegno Draw ruler – Interfaccia di lavoro Master.....	52
Figura 86 Bottone Draw circle del Menu Drawing Top Bar .....	52
Figura 87 Esempio disegno Draw circle – Interfaccia di lavoro Maser .....	53
Figura 88 Bottone Draw rectangle del Menu Drawing Top Bar .....	53
Figura 89 Esempio disegno Draw rectangle – Interfaccia di lavoro Master.....	54
Figura 90 Bottone Count points del Menu Drawing Top Bar .....	54
Figura 91 Esempio di Count points – Interfaccia di lavoro Master.....	55
Figura 92 Bottone Colors del Menu Drawing Top Bar.....	55
Figura 93 Bottone Fix color del Menu Drawing Top Bar .....	55
Figura 94 Bottone Line Thickness del Menu Drawing Top Bar .....	56
Figura 95 Tendina Line Thickness – Interfaccia di lavoro Master .....	56
Figura 96 Esempio di Line Tickness – Interfaccia di lavoro Master .....	56
Figura 97 Bottone Line Thickness del Menu Drawing Top Bar .....	57
Figura 98 Esempio di Font Size – Interfaccia di lavoro Master.....	57
Figura 99 Bottone Hide/Show measurements del Menu Drawing Top Bar .....	57
Figura 100 Esempio di Hide/Show measurements – Interfaccia di lavoro Master .....	58
Figura 101 Bottone View Scalebar del Menu Drawing Top Bar.....	58
Figura 102 View Scalebar attivo obiettivo 20x – Interfaccia di lavoro Master .....	59
Figura 103 Bottone Measurements table del Menu Drawing Top Bar .....	59
Figura 104 Finestra Table con statistiche due disegni – Interfaccia di lavoro Master.....	60
Figura 105 Finestra Table errore – Interfaccia di lavoro Master.....	61
Figura 106 Finestra Table – Interfaccia di lavoro Master .....	61
Figura 107 Bottone Take Picture w/Draws del Menu Drawing Top Bar.....	62
Figura 108 Funzione Take a Picture w/Draws eseguita – Interfaccia di lavoro Master .....	62
Figura 109 Bottone Undo del Menu Drawing Top Bar .....	62
Figura 110 Bottone Clear All del Menu Drawing Top Bar .....	63
Figura 111 Bottone Pointer del Menu Drawing Top Bar .....	63
Figura 112 Bottone White Balance Menu WB-PIC-AF Top Bar .....	63
Figura 113 Bottone White Balance del Menu WB-PIC-AF Side Bar .....	63
Figura 114 Bottone Take Picture Menu WB-PIC-AF Top Bar.....	64
Figura 115 Bottone Snapshot Full HD del Menu WB-PIC-AF Side Bar .....	64
Figura 116 Bottone Show/Hide middle cross del Menu Tools Top Bar .....	64
Figura 117 Show/hide middle cross attivo – Interfaccia di lavoro Master.....	64

Figura 118 Bottone Show/Hide numerated grid del Menu Tools Top Bar .....	65
Figura 119 Show/hide numerated grid attivo – Interfaccia di lavoro Master.....	65
Figura 120 Bottone Primary color del Menu Tools Top Bar .....	65
Figura 121 Bottone Seconday color del Menu Tools Top Bar .....	66
Figura 122 Bottone Reset all Parameters del Menu Tools Top Bar .....	66
Figura 123 Bottone Send Pointer del Menu Send to Viewers Top Bar.....	66
Figura 124 Send pointer attivo – Interfaccia di lavoro Master.....	67
Figura 125 Bottone Take a Picture w/Area dell'Area laterale dell'interfaccia Master.....	67
Figura 126 Finestra salvataggio immagine - Interfaccia di lavoro Master .....	68
Figura 127 Draw into image attivo - Interfaccia di lavoro Master .....	69
Figura 128 Disegno inserito - Interfaccia di lavoro Master.....	69
Figura 129 Draw into image attivo bottone Save .....	70
Figura 130 Immagine salvata - Interfaccia di lavoro Master .....	70
Figura 131 Bottone Stop dell'Area laterale dell'interfaccia Master .....	71
Figura 132 Bottone Open dell'Area laterale dell'interfaccia Master .....	71
Figura 133 Aspetto dell'interfaccia di lavoro Master bottone "Open" premuto.....	71
Figura 134 Bottone Close dell'Area laterale dell'interfaccia Master .....	72
Figura 135 Bottone Scan single slide del Menu Minimaps Side Bar.....	72
Figura 136 Aspetto interfaccia di lavoro Master scansione dei vetrini in corso .....	73
Figura 137 Aspetto interfaccia di lavoro Master scansione terminata.....	73
Figura 138 Bottone Clear single slide del Menu Minimaps Side Bar .....	74
Figura 139 Bottone Scan All del Menu Minimaps Side Bar .....	74
Figura 140 Aspetto interfaccia di lavoro Master scansione quattro vetrini terminata .....	75
Figura 141 Bottone Clear All del Menu Minimaps Side Bar .....	75
Figura 142 Bottone Color del Menu Minimaps Side Bar .....	76
Figura 143 Macromappa – Interfaccia di lavoro Master .....	77
Figura 144 Icona di spostamento della macromappa.....	77
Figura 145 Menu Objectives Side bar macro-movimento – Interfaccia di lavoro Master .....	79
Figura 146 Checkbox Exposure Time Auto del Menu Image Parameters Side bar.....	80
Figura 147 Bottone Digital Zoom del Menu Digital Zoom Side bar .....	81
Figura 148 Opzioni di ingrandimento del Menu Digital Zoom Side bar .....	81
Figura 149 Aspetto area con Zoom Digitale attivo – Interfaccia di lavoro Master .....	82
Figura 150 Menu barra superiore – Interfaccia di lavoro Viewer .....	83
Figura 151 Tendina You are Connected! - Interfaccia di lavoro Viewer .....	83
Figura 152 Rappresentazione del portavetrini nella barra laterale – Interfaccia di lavoro Viewer.....	84
Figura 153 Riquadro Current Magnify nella barra laterale – Interfaccia di lavoro Viewer .....	84
Figura 154 Slideholder espulso - Interfaccia di lavoro Viewer .....	85
Figura 155 Scansione attivata dal Master o dal tecnico - Interfaccia di lavoro Viewer .....	85
Figura 156 Scansione conclusa - Interfaccia di lavoro Viewer.....	86
Figura 157 Cambio obiettivo eseguito dal Master - Interfaccia di lavoro Viewer.....	87
Figura 158 Autofocus eseguito dal Master - Interfaccia di lavoro Viewer .....	88
Figura 159 Esempio di freccia inserita dal Master - Interfaccia di lavoro Viewer .....	88
Figura 160 Master disconnesso - Interfaccia di lavoro Viewer .....	89
Figura 161 Tecnico disconnesso - Interfaccia di lavoro Viewer.....	90