

# **HD Player**

Інструкція користувача

## Catalog

### Глава 1 - Установка і видалення

- 1. Установка програмного забезпечення ..... 1
- 2. Видалення програмного забезпечення ..... 3

### Глава 2 - Налаштування мережі ..... 3

### Глава 3 - Редагування програми

- 1. Програмний інтерфейс ..... 6
- 2. Програма програми ..... 6
- 3. Новий екран ..... 6
- 4. Додати нову програму ..... 8
- 5. Додати власну область ..... 10
- 6. Додайте вихідні файли: відео, фото, анімацію, Excel ..... 11
- 7. Додати текст ..... 16
- 8. Додати текстовий рядок тексту ..... 18
- 9. Додати годинник ..... 19
- 10. Додайте час ..... 22
- 11. Додати температуру ..... 23
- 12. Додати анімацію ..... 25
- 13. Додайте вологість ..... 26
- 14. Додати Неон ..... 27
- 15. Попередній перегляд та збереження програми ..... 28
- 16. Програма імпорту та експорту ..... 29
- 17. Додати 3D-текст ..... 30
- 18. Додайте погоду ..... 31

### Глава 4- Оновлення програми

- 1. Використання хмарного оновлення сервера ..... 33
- 2. Використання оновлення U-диска ..... 34
- 3. Програми розширення U-диска ..... 35

### Розділ 5- Налаштування системи ..... 36

### Розділ 6- Керування системою ..... 37

- 1. Пристрій зв'язувати ..... 38
- 2. Налаштування яскравості ..... 39
- 3. Корекція часу ..... 41
- 4. Екранне тестування ..... 43
- 5. Оновлення прошивки ..... 44
- 6. Налаштування мережевої інформації ..... 46

## Розділ 1- Встановлення та видалення

### 1. Встановлення програмного забезпечення

1) Відкрийте компакт-диск, двічі клацніть піктограму HDPlayer.X.X.X.X.exe (наприклад: HDPlayer 3.2.97.0.exe). Виберіть мову інсталятора, натисніть «ОК».



Fig. 1-1 Installer Language

2) Інтерфейс установки, натисніть «далі».



Рис. 1-2 Інструкція з установки

3) Підтвердіть тип інсталяції, натисніть «Далі».

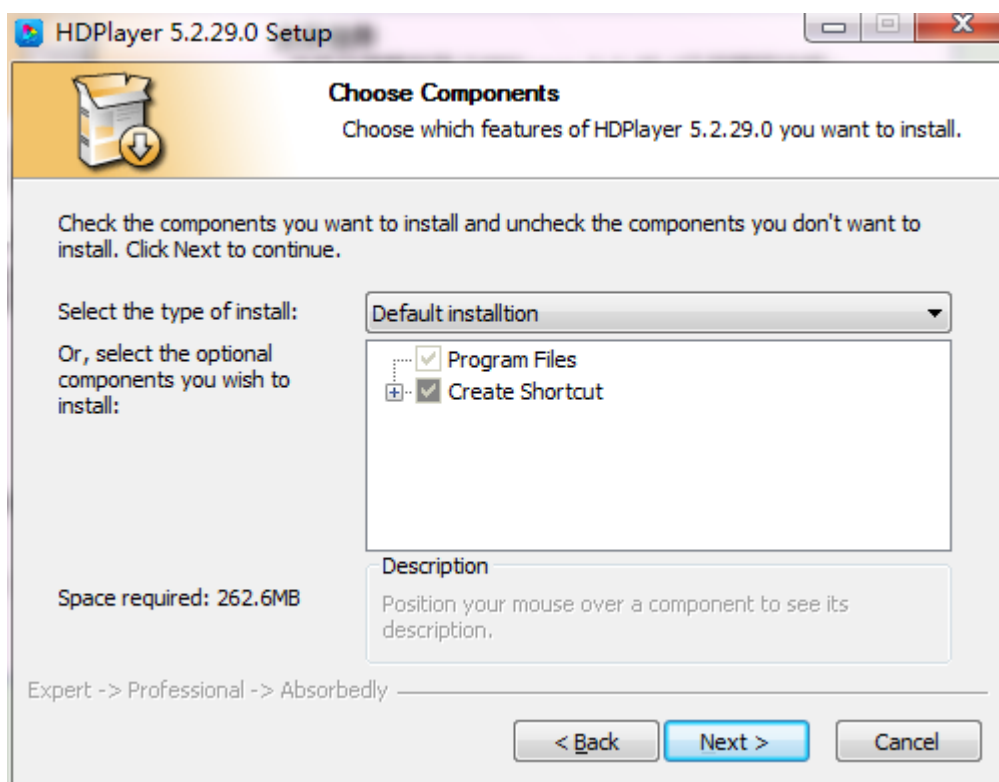


Рис.1-3 Тип установки

4) Виберіть шлях встановлення, натисніть «Встановити».

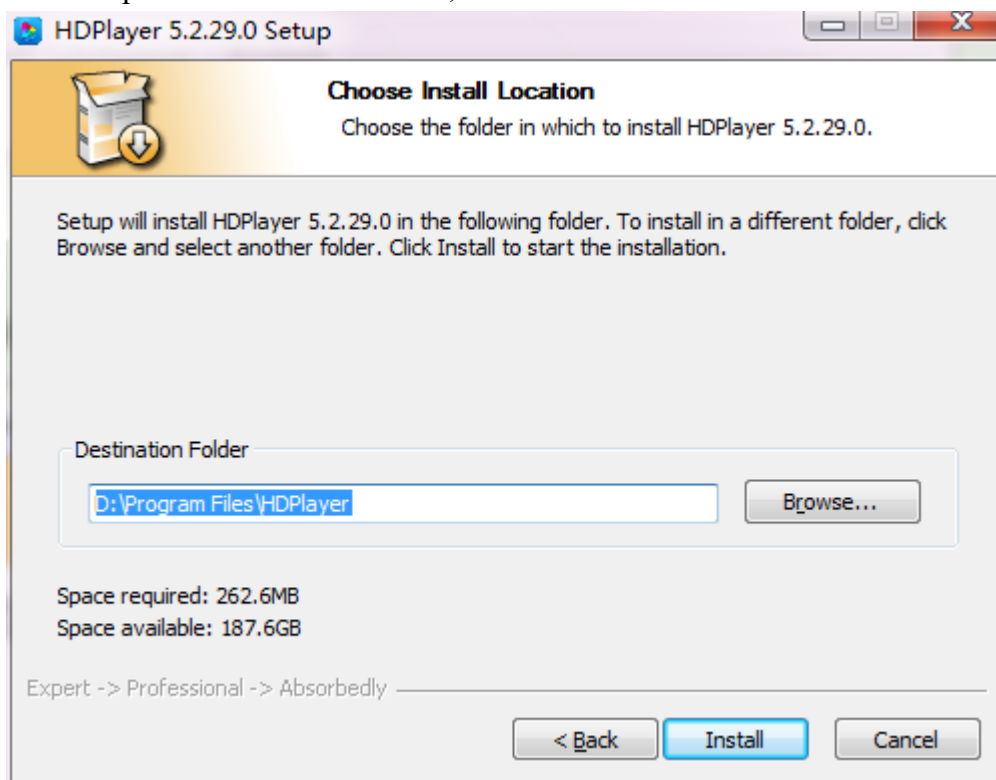


Рис. 1-4 Шлях установки

5) Натисніть «Готово».

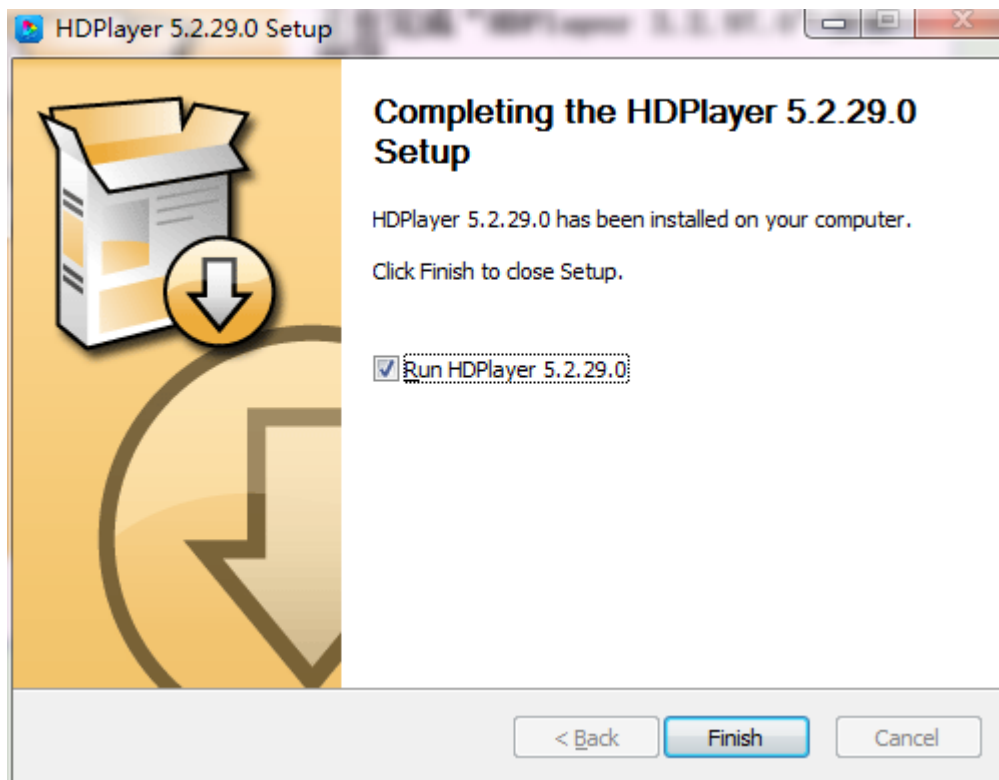


Рис. 1-5 Установка закінчення

## 2. Видалення програмного забезпечення

“Пуск” → “Усі програми” → “HDPlayer” → “Видалити HDPlayer”

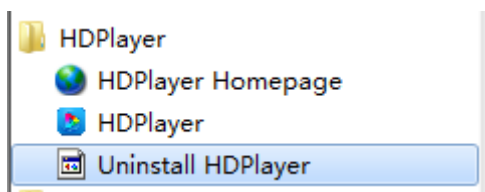


图 1-6 Видалення програмного забезпечення

## 2- Налаштування мережі

Контролер може підключатися безпосередньо до комп'ютера. Він також може підключитися до комп'ютера через маршрутизатор. Не потрібно робити

налаштування мережі. При підключенні до комп'ютера мережевий порт (зелений індикатор завжди мерехтить, оранжеве світло яскраве), потім зачекайте кілька секунд (для Windows XP потрібно більше 50 секунд, для вікна 7 потрібно лише 40 секунд). Коли правий кут комп'ютера показує мережу в нормі (див. нижче), це означає, що він був підключений до мережі, ----- тоді відкрийте програмне забезпечення HDPlayer, він автоматично знайде ідентифікатор контролера.



Рис. 2-1 Мережа нормально підключена



Рис. 2-2 Мережа ненормально підключена

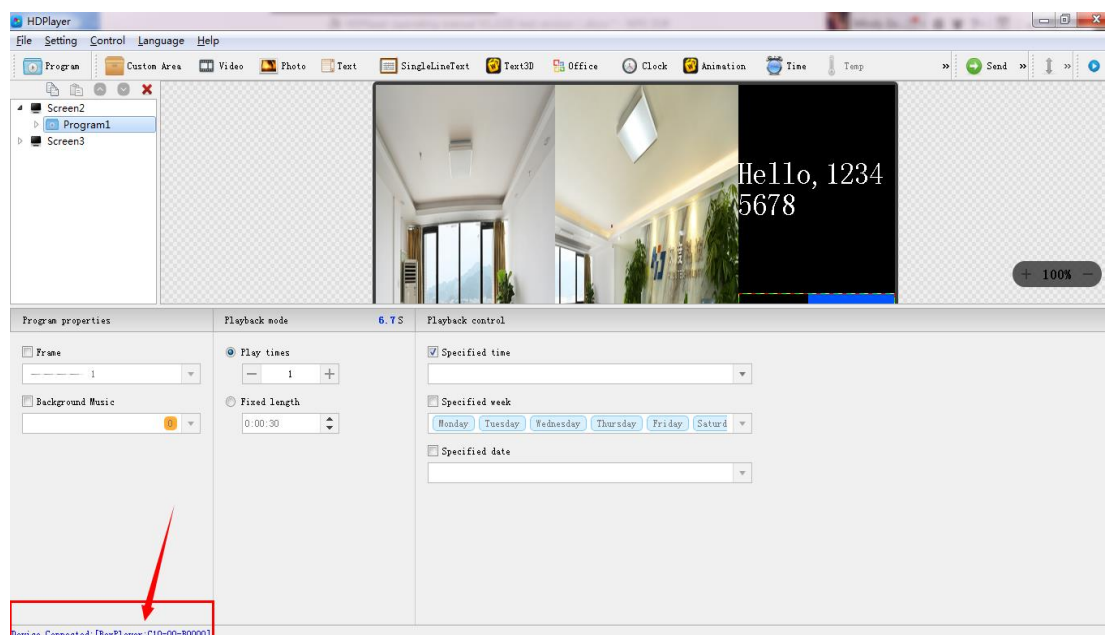


Рис. 2-3 Пристрій знайдено

Якщо картки підключаються до комп'ютера через маршрутизатор, то комп'ютер може керувати всіма картками одночасно.

# Глава 3 Редагування програми

## 1. Програмний інтерфейс

У програмному забезпеченні є дві частини: вікно відтворення та вікно редагування.

**Вікно відтворення** (що відображатиметься на дисплеї) : Використовувати для показу відео, фотографій та текстів тощо.

**Вікно редагування:** Включіть рядок меню, панель інструментів, область дерева, область атрибутів та рядок стану.

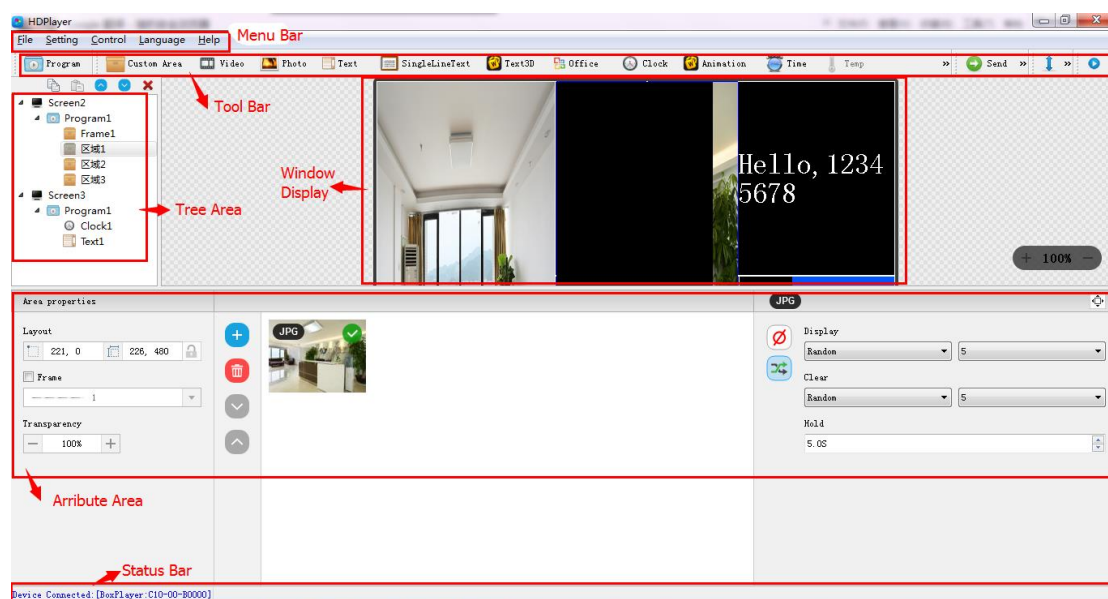


Рис.3-1 Інтерфейс програмного забезпечення

**Рядок меню:** Включайте файли, налаштування, контроль, мову та довідку.

**Панель інструментів:** Включіть програму, область, вихідний файл, текст, документ, годинник та таймер тощо.

**Область атрибутів:** Показ інформації кожного розділу; Встановіть кадр, ігровий ефект та час відтворення.

**Дерево програм:** Показ всього вмісту цієї програми.

**Рядок стану:** Виявлення інформації картки.

## 2. Структура програми

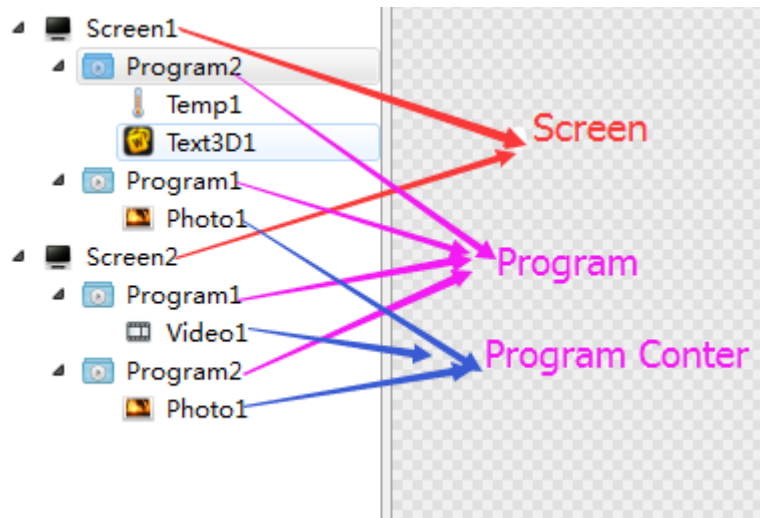
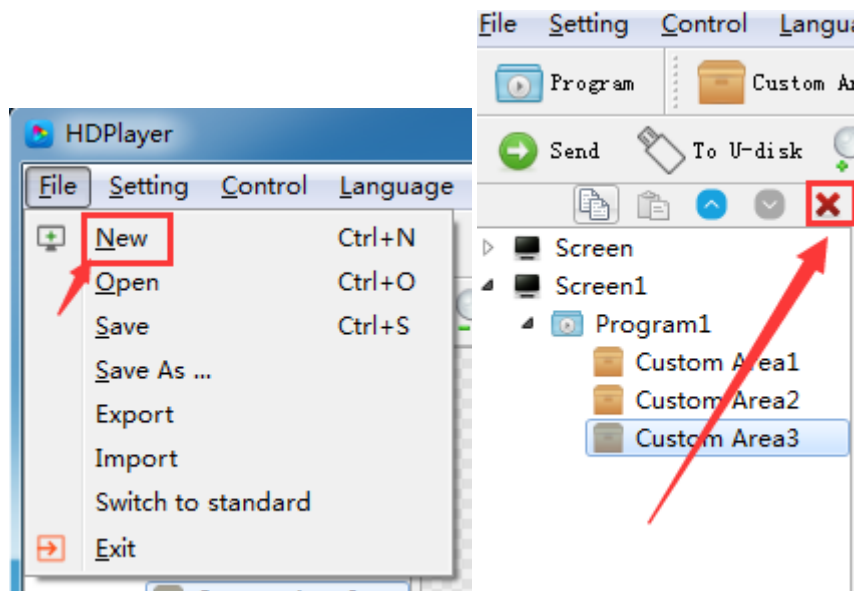


Рис.3-2 Структура програми

## 3. Новий екран

Виберіть рядок меню **【Файл】** → **【Нова опція or або натисніть клавішу Ctrl + N, щоб створити новий дисплей, і можете додати декілька дисплеїв на ділянці дерева. Щоб видалити дисплей, виберіть дисплей, а потім натисніть Видалити або клацніть правою кнопкою миші, щоб вибрати опцію Видалити, щоб видалити дисплей.**



### 1) Встановлення вікна відтворення



Клацніть **【Налаштування】** → **【Налаштування параметрів екрана】**, в інтерфейсі налаштування параметрів: (Ширина та висота привели розмір дисплея)

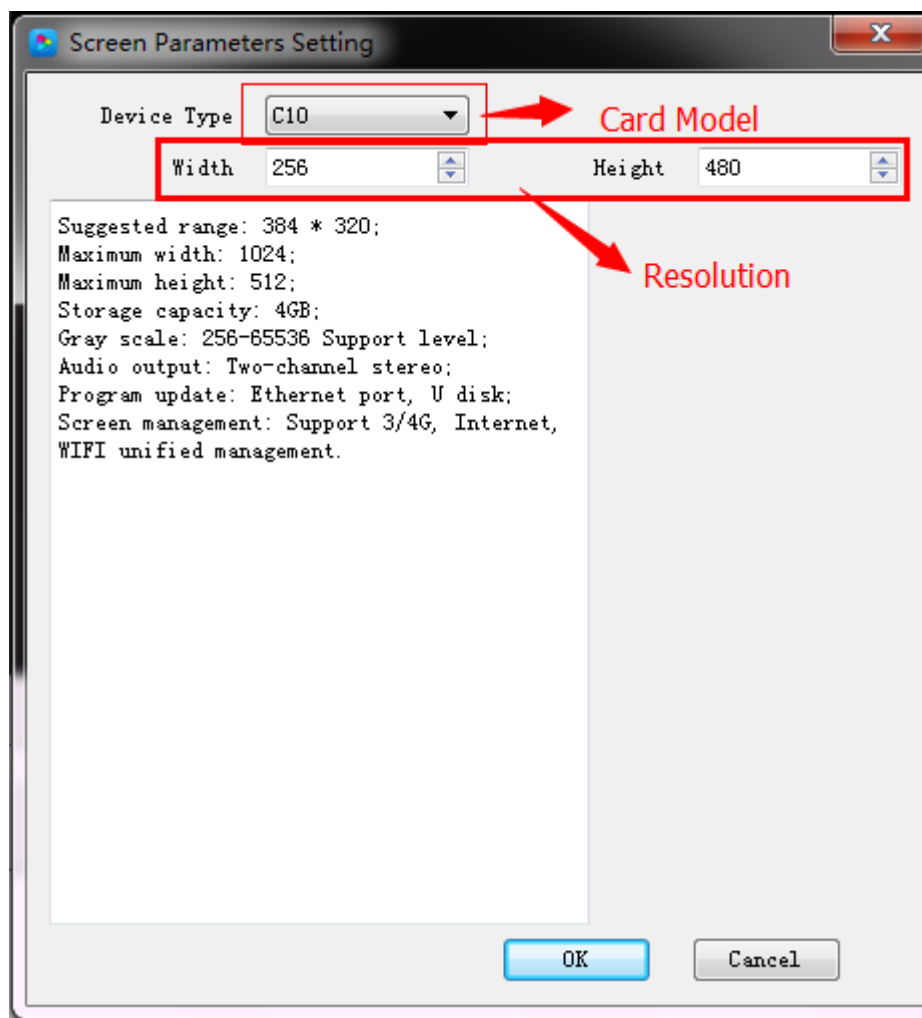


Рис. 3-3 Налаштування параметрів екрана

За замовчуванням - використання "апаратних налаштувань", зчитування параметрів контрольної картки;

Якщо ви не вибрали "апаратні налаштування", ви можете встановити модель пристрою, тип модуля, ширину та висоту;

Якщо контрольна карта підключена до комп'ютера, система відобразить ідентифікатор картки управління в опції "Вибрати пристрій" і автоматично вибере пристрій.

Програмне забезпечення підтримує "відображення" перейменувати, видаляти, створювати, додавати програми, надсилати, закривати та інші операції.

## 2) Властивості відображення

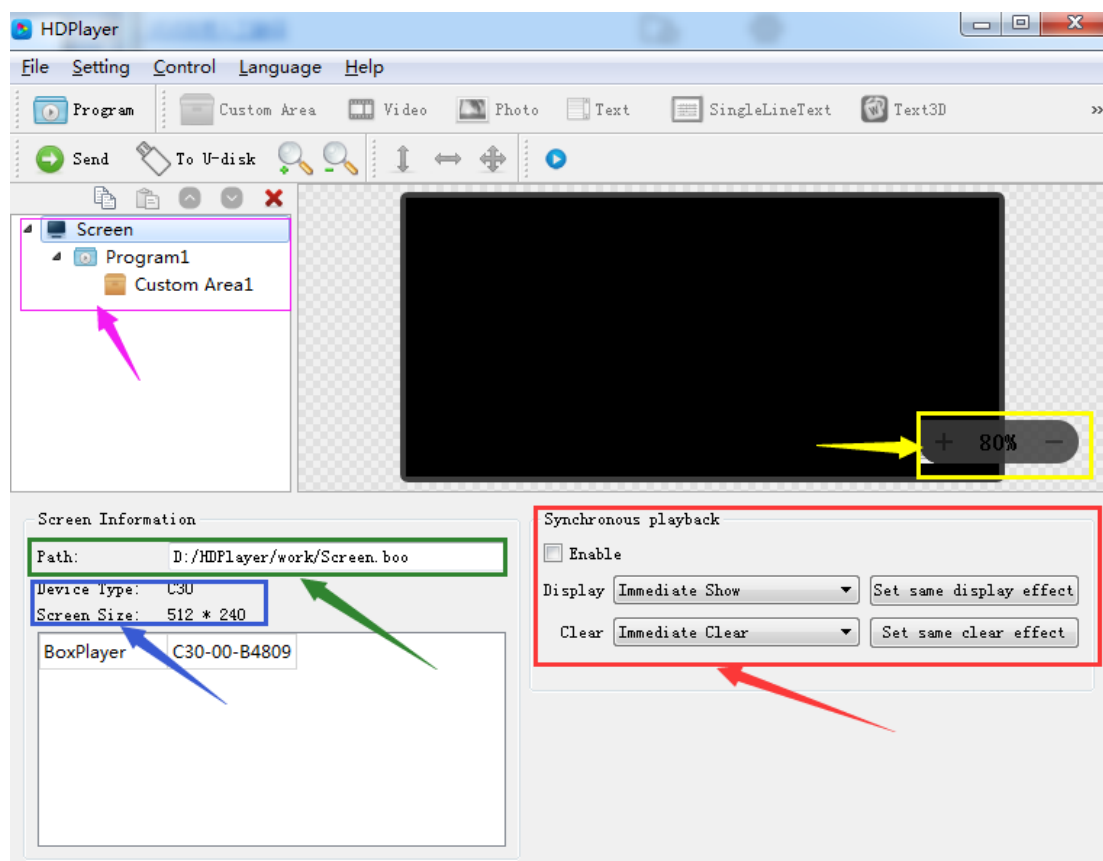


Рис. 3-4 Властивості відображення

## 4. Додавання програм

Клацніть «програма» на панелі інструментів, щоб створити нову програму; перед додаванням програми потрібно додати дисплей. На один дисплей можна додати кілька програм, натисніть на панель швидкого доступу кнопку «видалити», можна видалити «програму».

Користувачі можуть правою кнопкою миші перейменувати, видалити, додати, скопіювати та перемістити "програму".

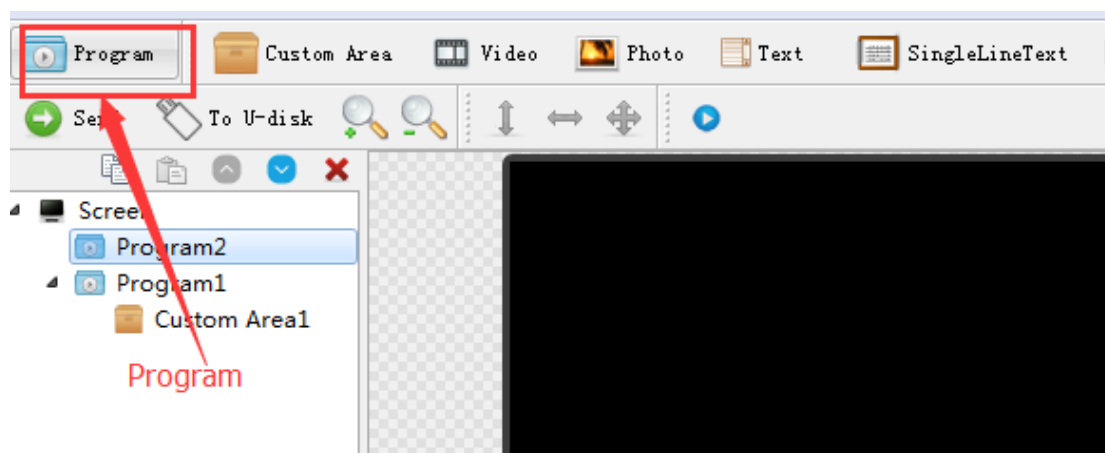


Рис. 3-5 додавання нових програм

### 1) Атрибут програми

В атрибуті програми ми можемо встановити час відтворення, тривалість, який час відтворення та відтворення фонові музики та межі; також можна вибрати декілька фонові музики, налаштування потрібно надіслати на контрольну карту, щоб вона набула чинності.

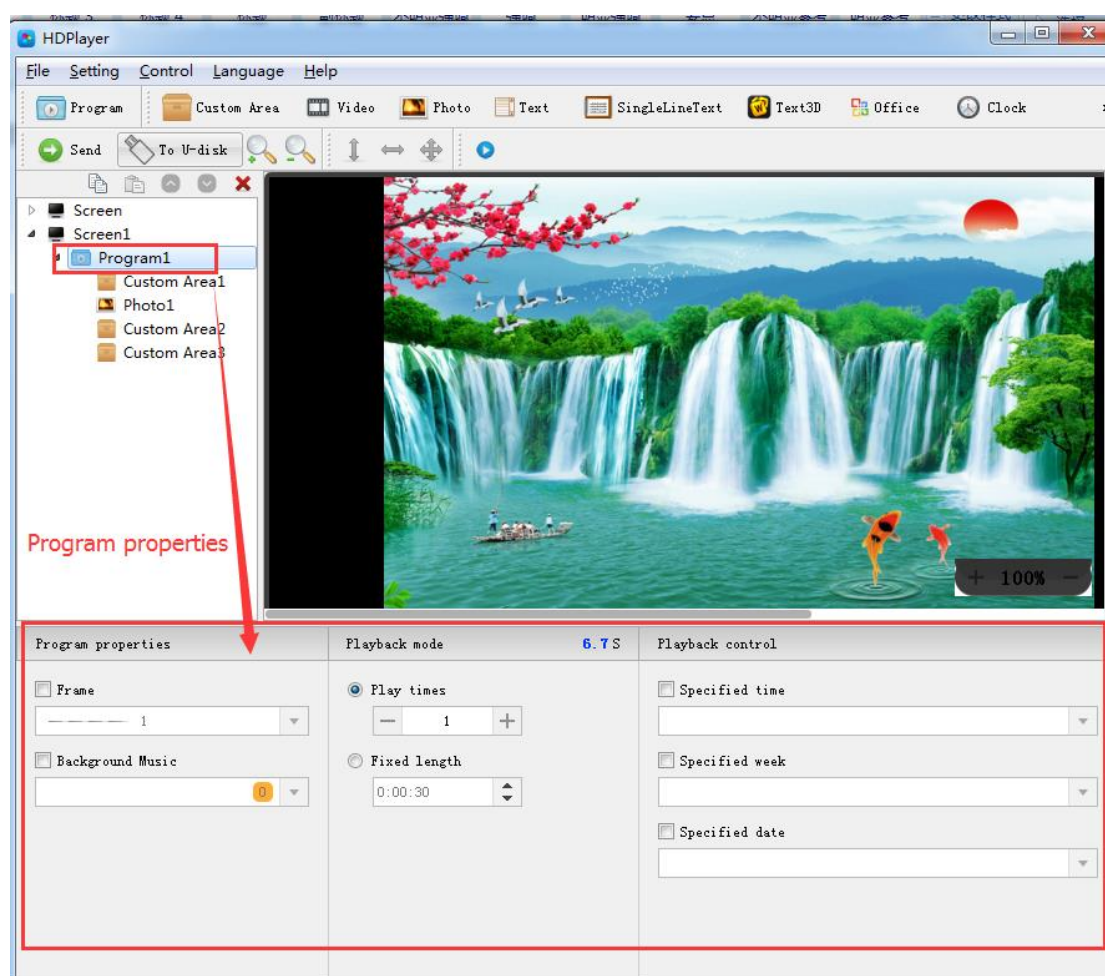


Рис. 3-6 Атрибути програми

"Зазначений час"- це програма відтворення програми," час відтворення" означає програвати протягом певного часу або періоду часу.

## 5. Додати власну область

Клацніть піктограму «Спеціальна область» на панелі інструментів, щоб створити нову область (на аналоговому дисплеї з'явиться синя рамка). Перед додаванням зони потрібно додати програму. У програму можна додати кілька областей.

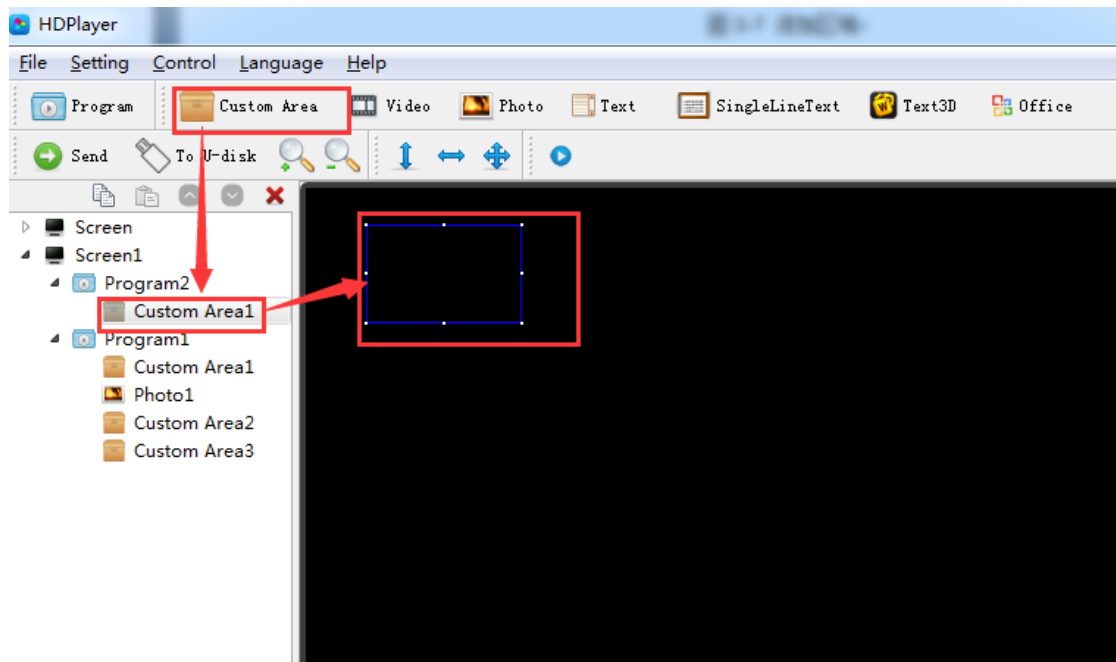


Рис. 3-7 Додати власну область

Клацніть правою кнопкою миші «область», можна перейменувати, видалити та додати, скопіювати, перемістити та інші операції.

### 1) Атрибут області

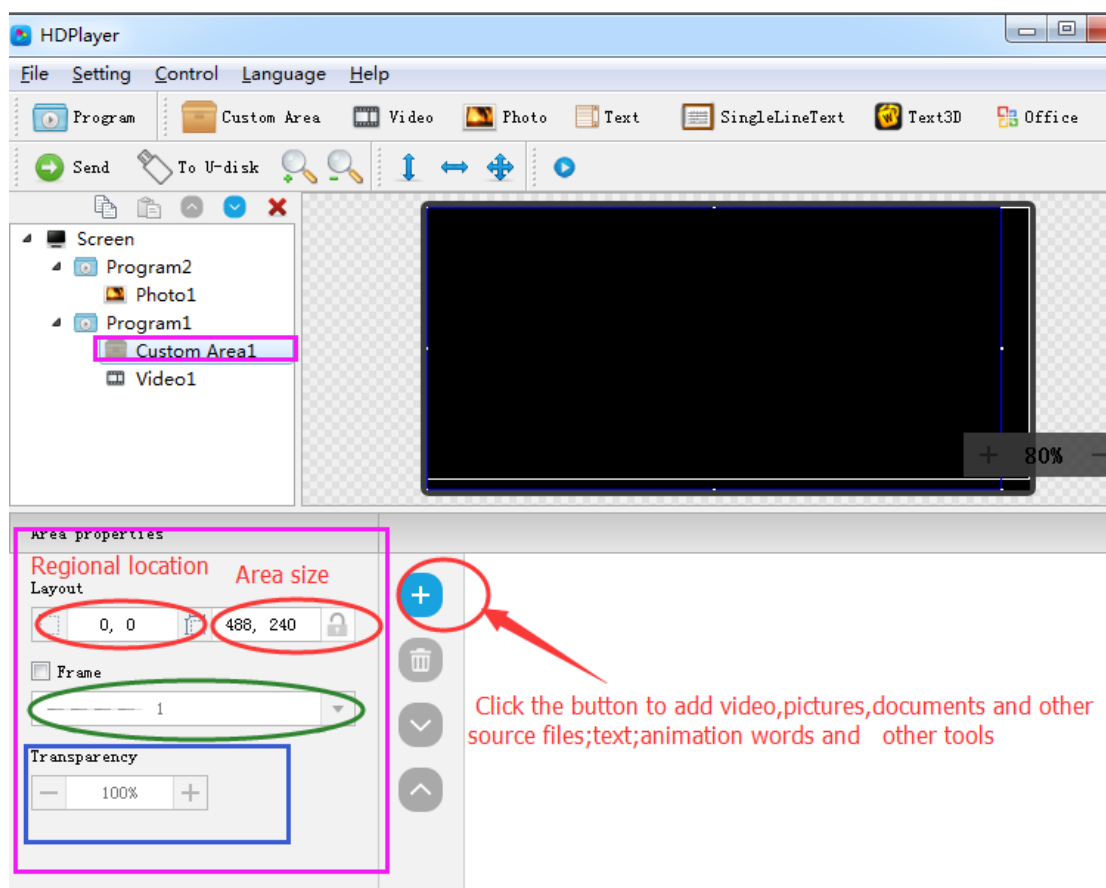


Рис. 3-8 Атрибути області

Змініть розташування та розмір району:

- Встановіть координату X / Y, ширину та висоту
- Перетягніть область або розтягніть у вікні відтворення
- Оберіть цю опцію

Ви також можете встановити межу області та прозорість.

## 6. Ви також можете встановити межу області та прозорість

Клацніть відповідну піктограму на панелі інструментів, щоб додати відео, зображення, анімацію, excel, Word, PPT та інші вихідні файли, щоб видалити "вихідний файл", натисніть кнопку "Видалити" на панелі швидкого доступу.

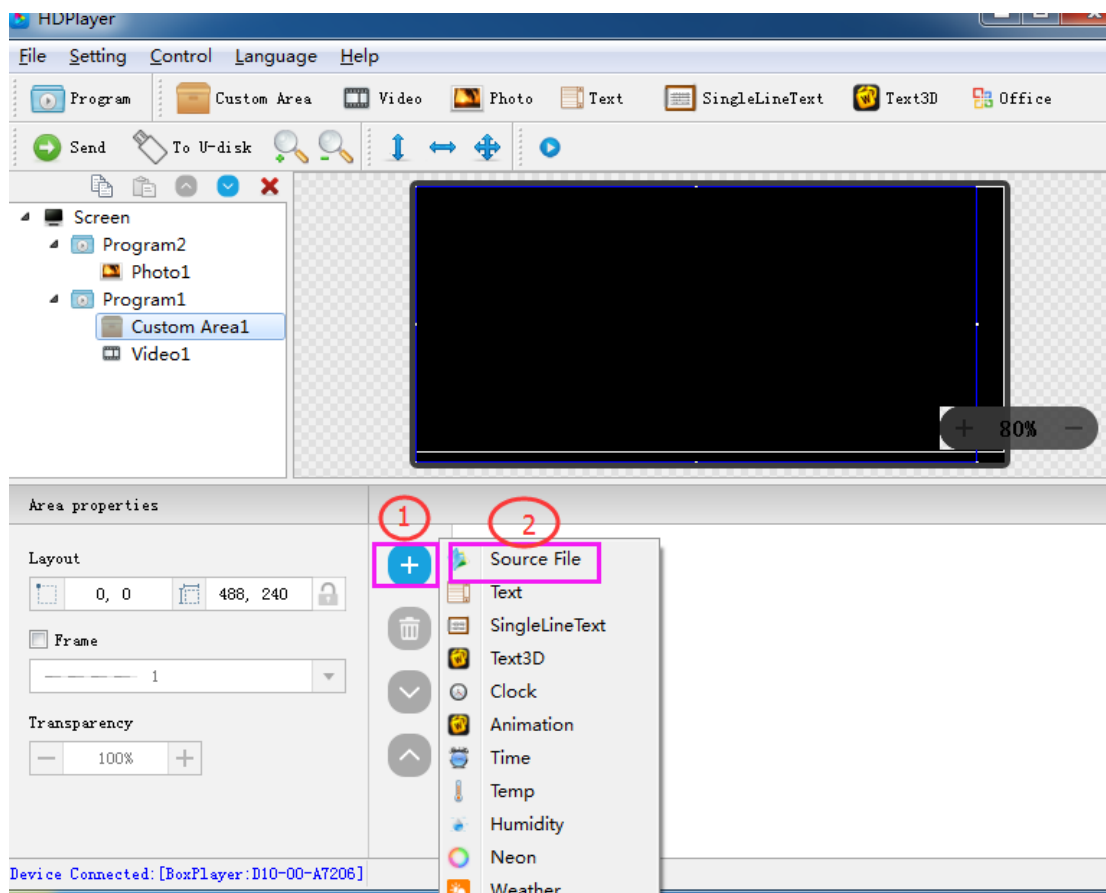


Рис. 3-9 Додавання вихідних файлів

## 1) атрибути відео

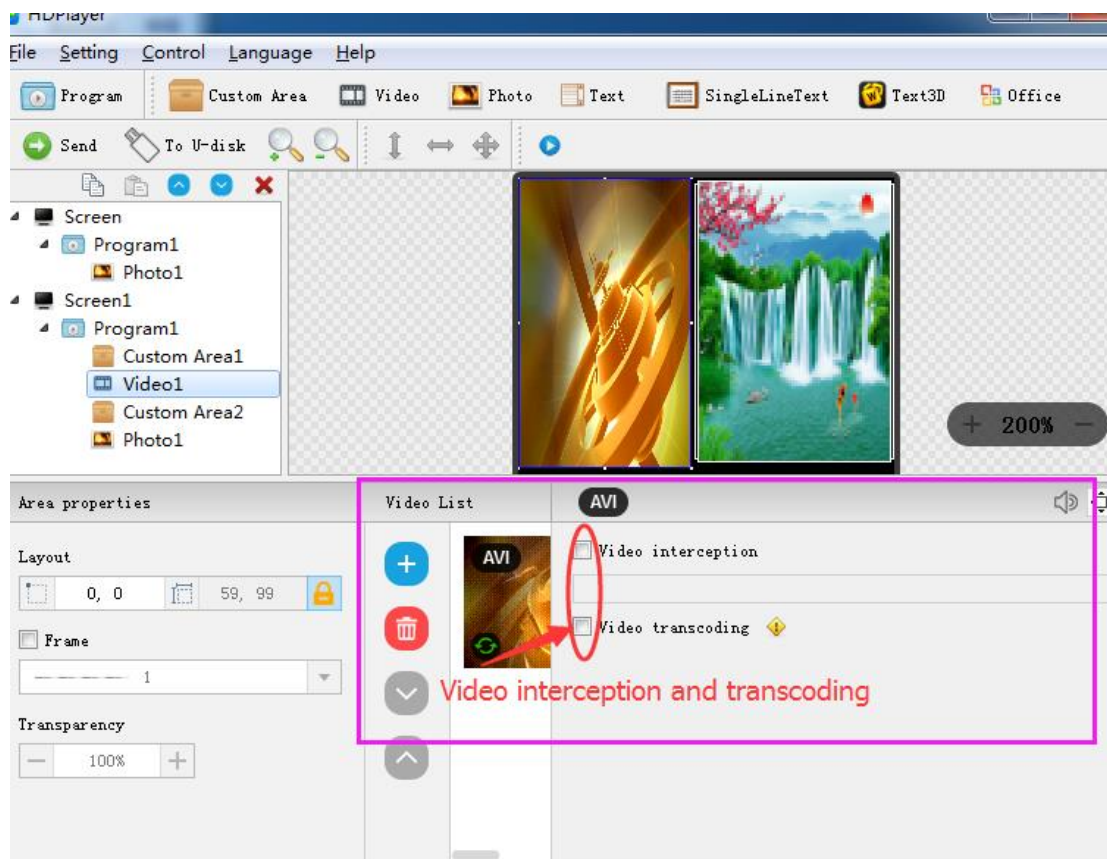


Рис. 3-10 відеоатрибутів

## 2) Налаштування фото

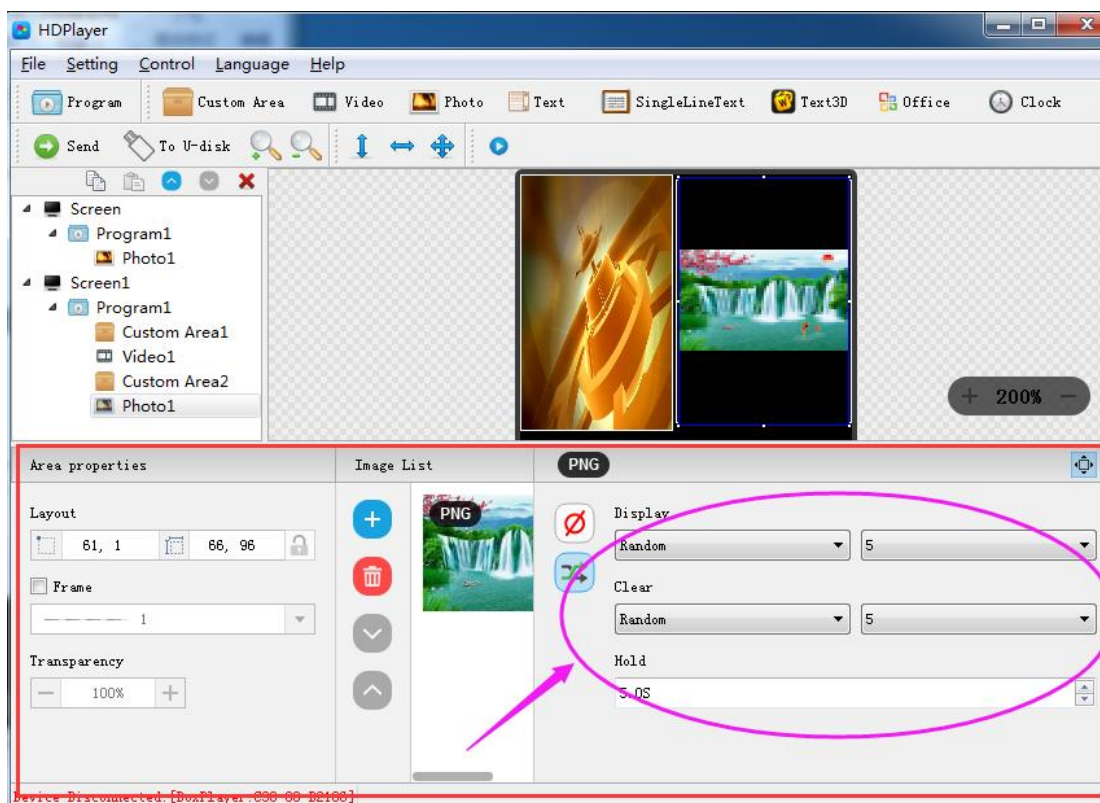


Рис. 3-11 Властивості фотографій

Ми можемо встановити ефекти відображення зображення, швидкість відображення та час відображення та очистити.

### 3) Властивості анімації Gif



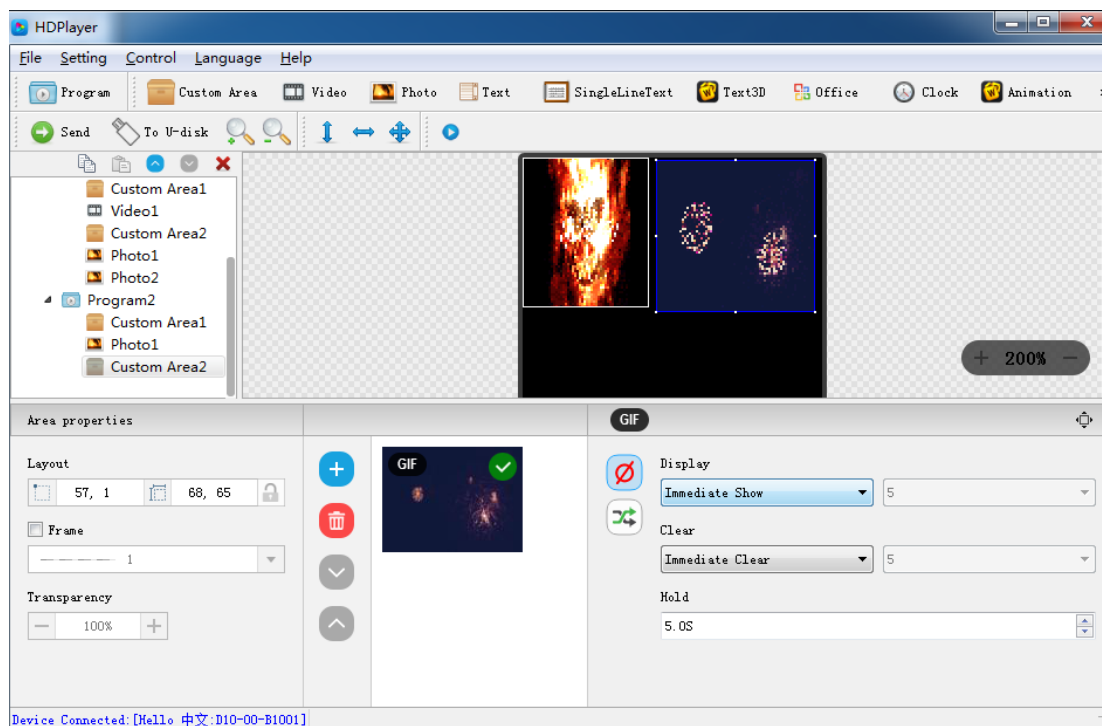


Рис. 3-12 Властивості анімації Gif

Ми можемо встановити ефекти відображення зображення, швидкість відображення та час відображення та очистити.

#### 4) Excel 、 Word 、 властивості PPT

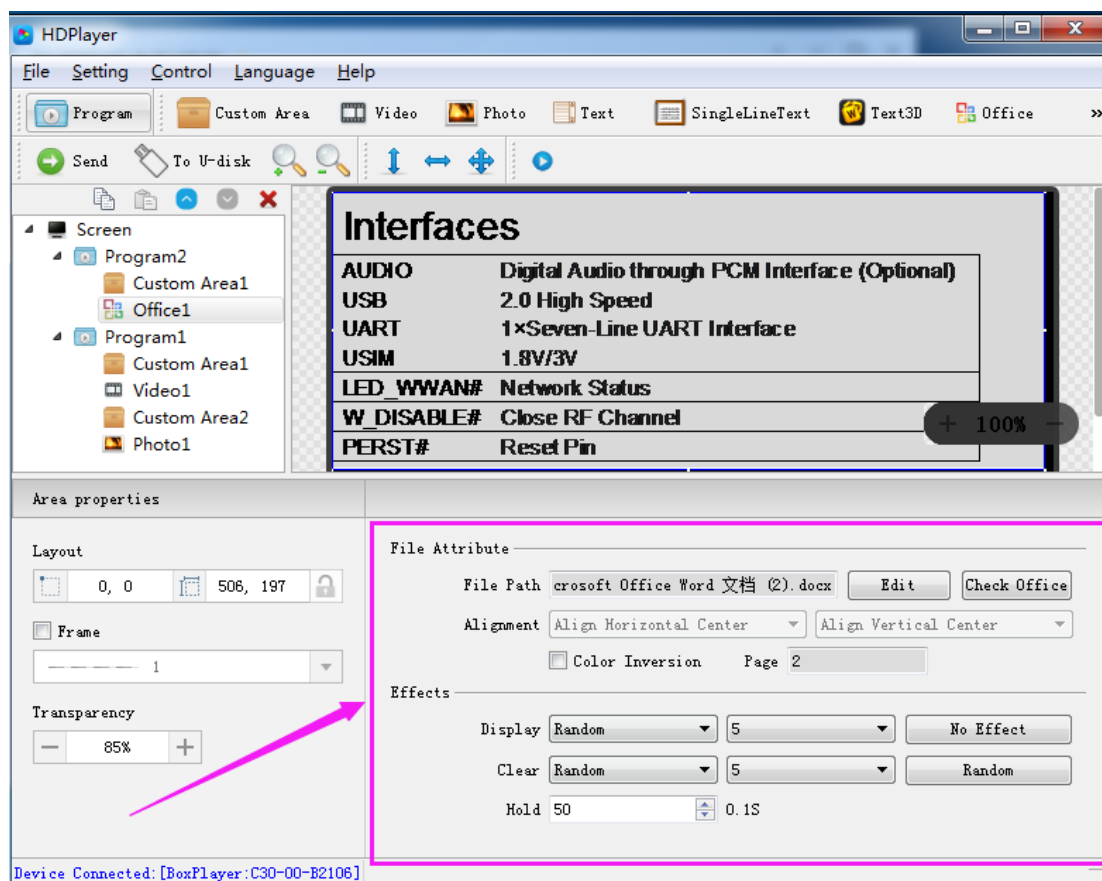


Рис. 3-13 Властивості файлу

Коли ви додасте документ, вам потрібно встановити програмне забезпечення в Office 2007, Office2010, WPS (версія версії 5.1.15.0 або пізніша версія може підтримувати WPS), підтримувати Word, Excel, PPT та інші формати, ви можете встановити ефекти відображення документа (40 видів відображення та чіткі екранні ефекти), швидкість відображення, відображення та зміна кольорів тексту, документи Excel можна встановити для вирівнювання (6 у вирівнюванні).

## 7. Додати кілька рядків Текст

Клацніть "Текст", щоб додати текст декількох рядків, щоб видалити "багаторядковий текст", натисніть на панель швидкого доступу "видалити".

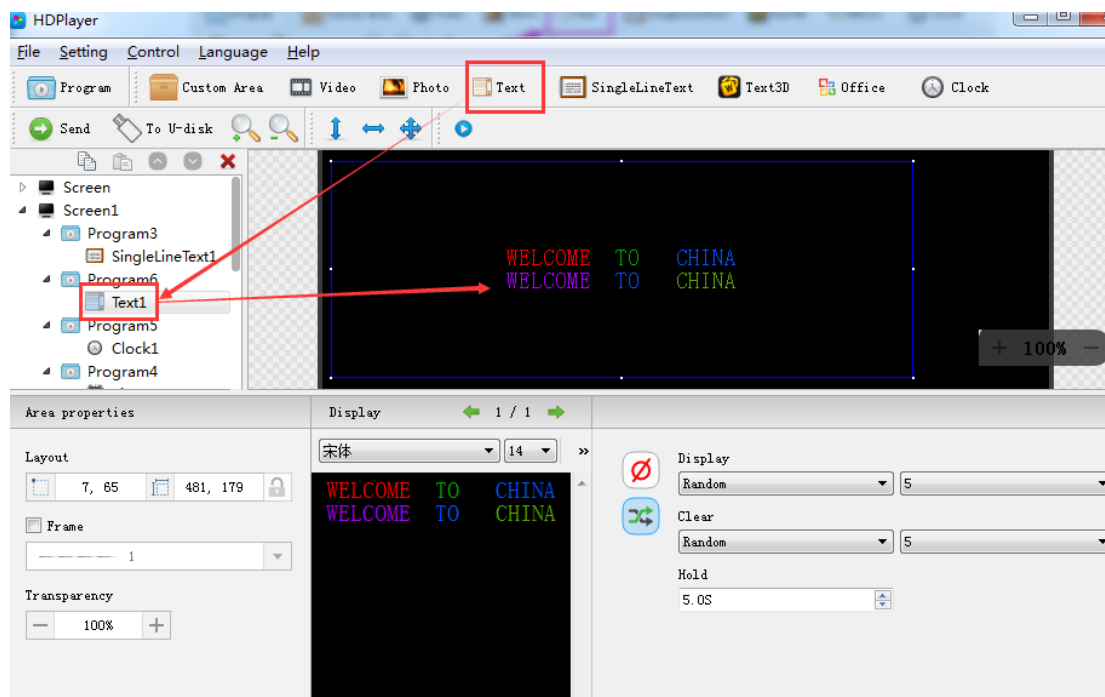


Рис. 3-14 Додати текст

## 1) Текстові атрибути

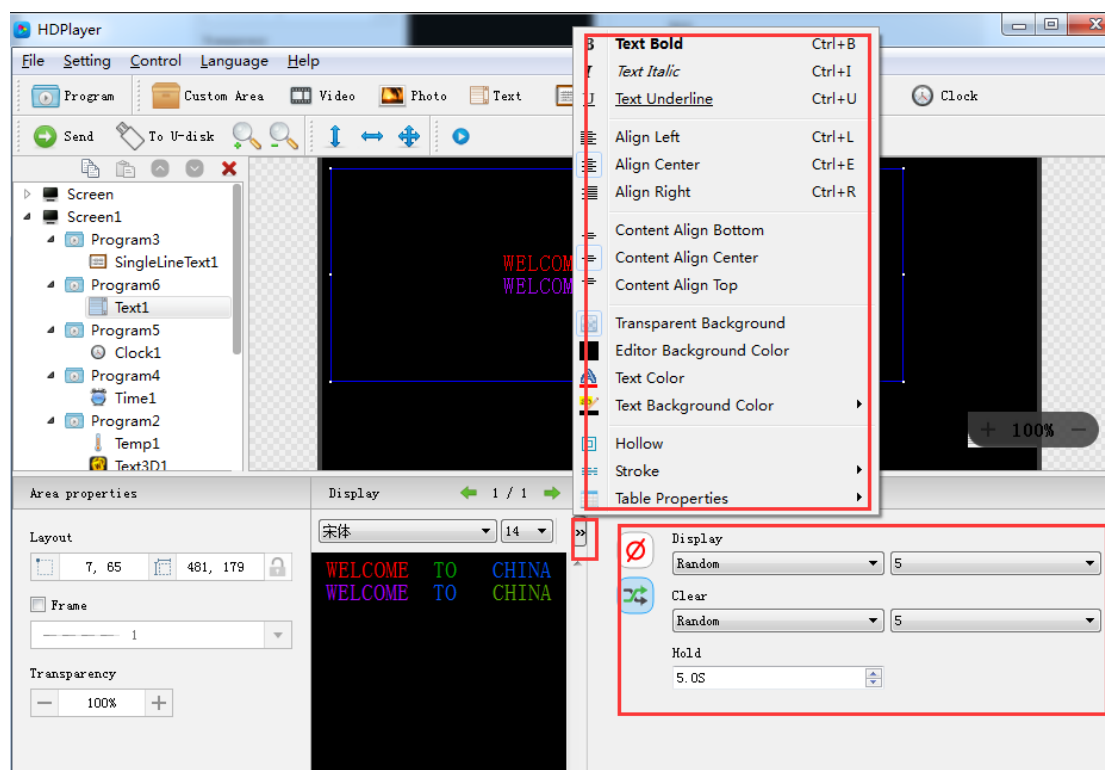


Рис. 3-15 Текстові атрибути

Він може встановлювати ефекти відображення тексту (40 видів відображення та чіткі екранні ефекти), швидкість відображення, час відображення та чітке редагування екрана та тексту, також може імпортувати Word, TXT, RTF та інші формати тексту;

## 8. Додати текстовий рядок тексту

Клацніть піктограму "текст одного рядка" на панелі інструментів, щоб додати один рядок тексту, натисніть кнопку "Видалити", щоб видалити "текст одного рядка".

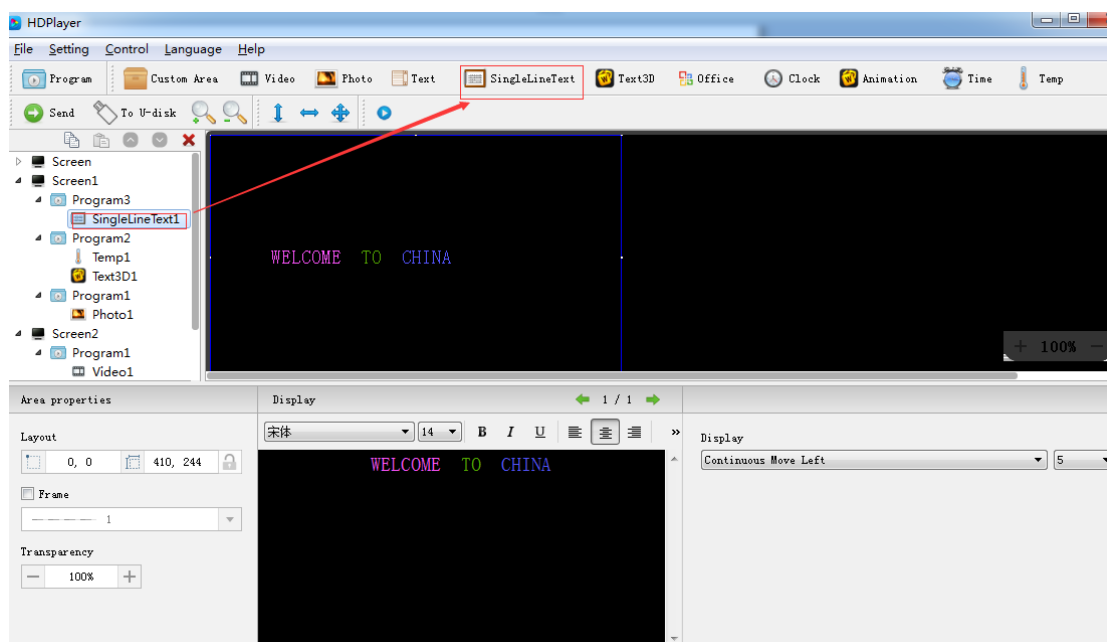


Рис. 3-16 Додавання однорядного тексту

### 1) Додавання атрибутів текстових рядків

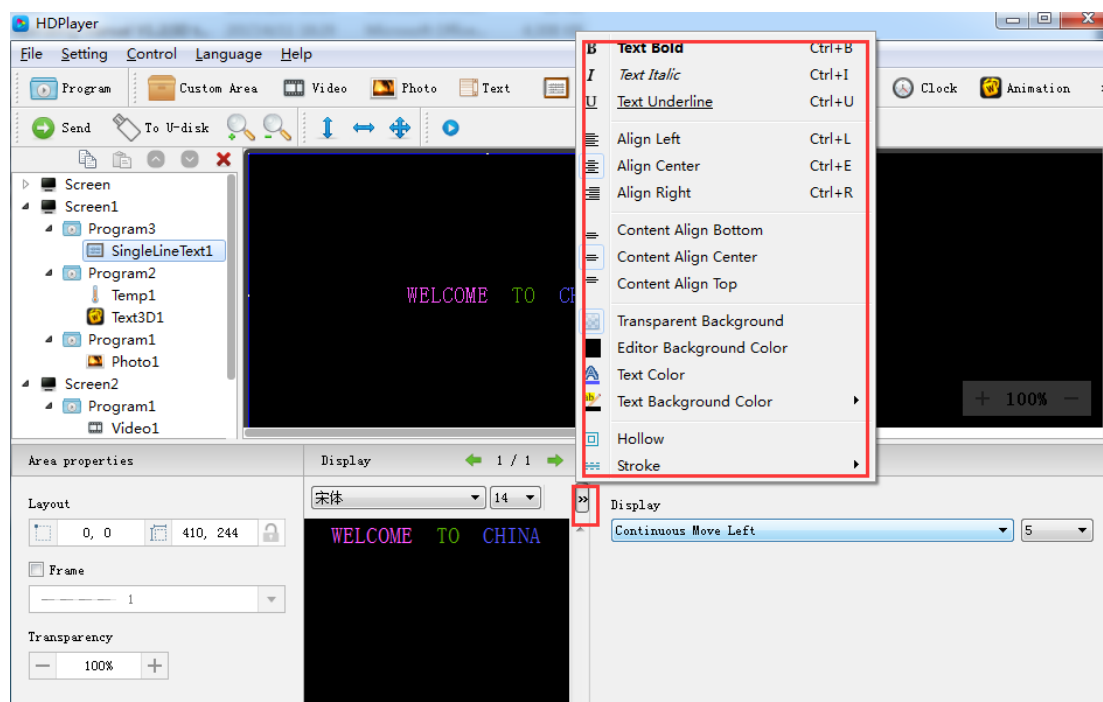


Рис. 3-17 Однорядкові атрибути тексту

Підтримка "звичайні ефекти" та "безперервний рух" два спецефекти, "звичайні ефекти" можуть встановлювати однорядкові ефекти відображення тексту (40 видів відображення та чіткі екранні ефекти), швидкість відображення, час між дисплеєм та прозорим екраном та текстом редагувати; "безперервний рух" може встановлювати безперервний лівий або безперервний правий зсув, будь то перший підключений, швидкість відтворення, час відтворення, час відтворення тощо.,

## 9. Додати годинник

Клацніть піктограму «Годинник» на панелі інструментів, щоб додати годинник, натисніть кнопку «Видалити», щоб видалити годинник ».

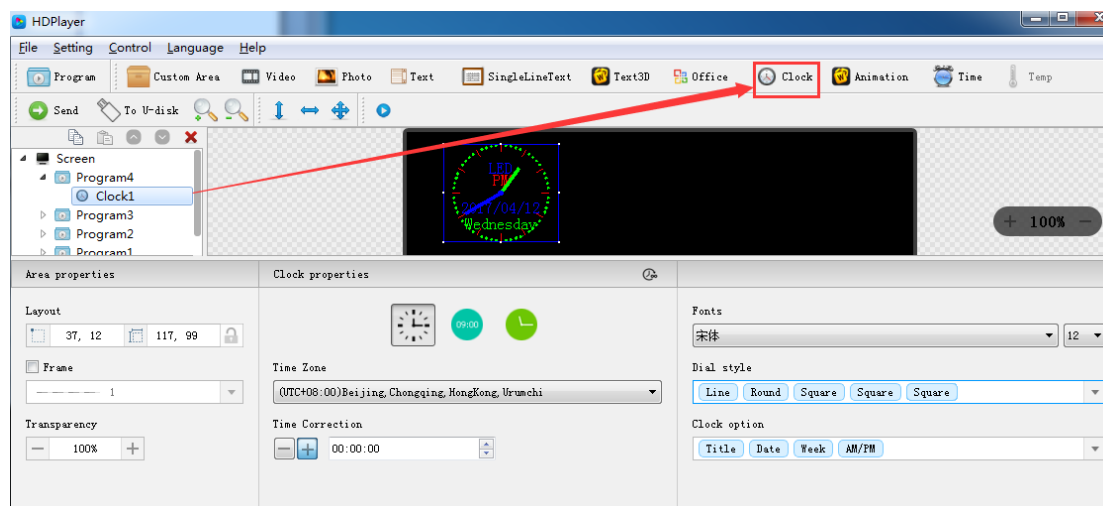


Рис. 3-18 Додайте годинник

## 1) Параметри годинника

Підтримка "аналоговий годинник" "цифровий годинник" "годинник із зображенням" три типи годин. Він може встановлювати різні часові пояси; час можна виправити, якщо є відхилення. Ми можемо встановити текст опису, інтервал, тип шрифту та розмір шрифту тощо.

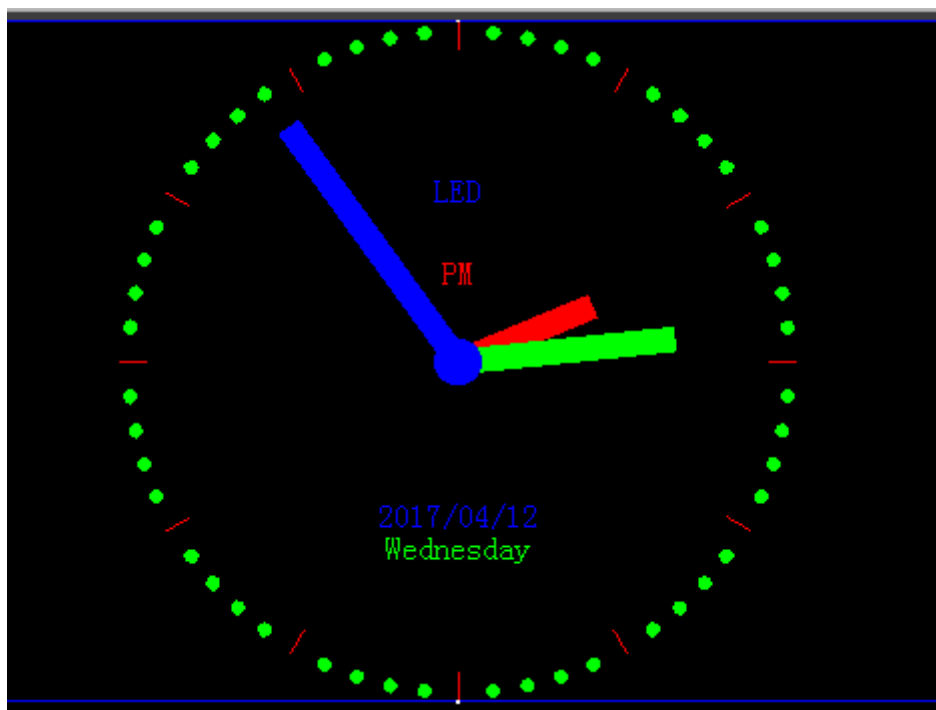


Рис. 3-19 Дисплей аналогових годин

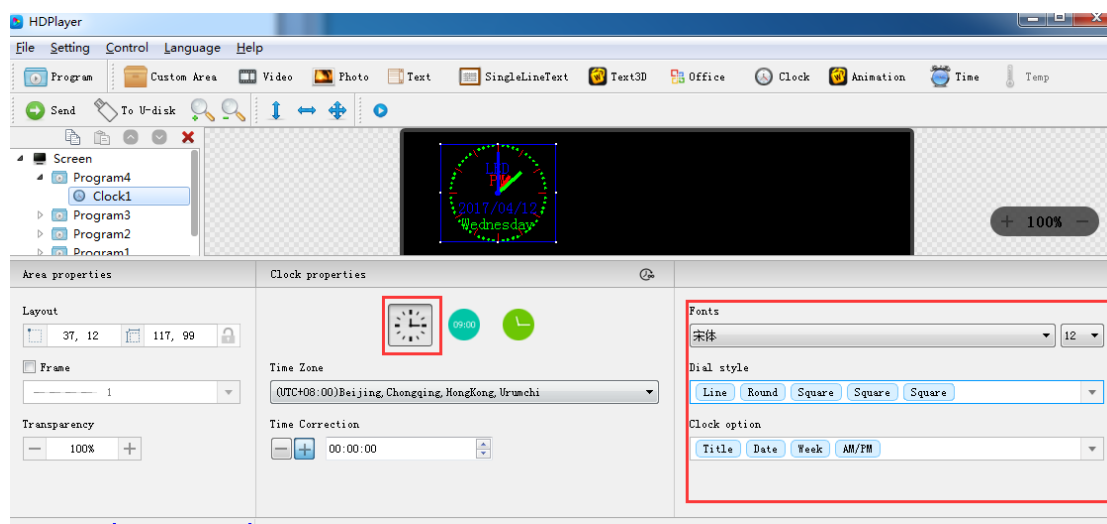


Рис. 3-20 Параметри аналогового годинника

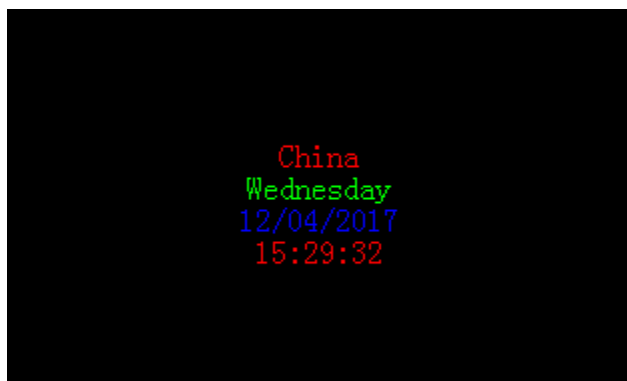


Рис. 3-21 Час

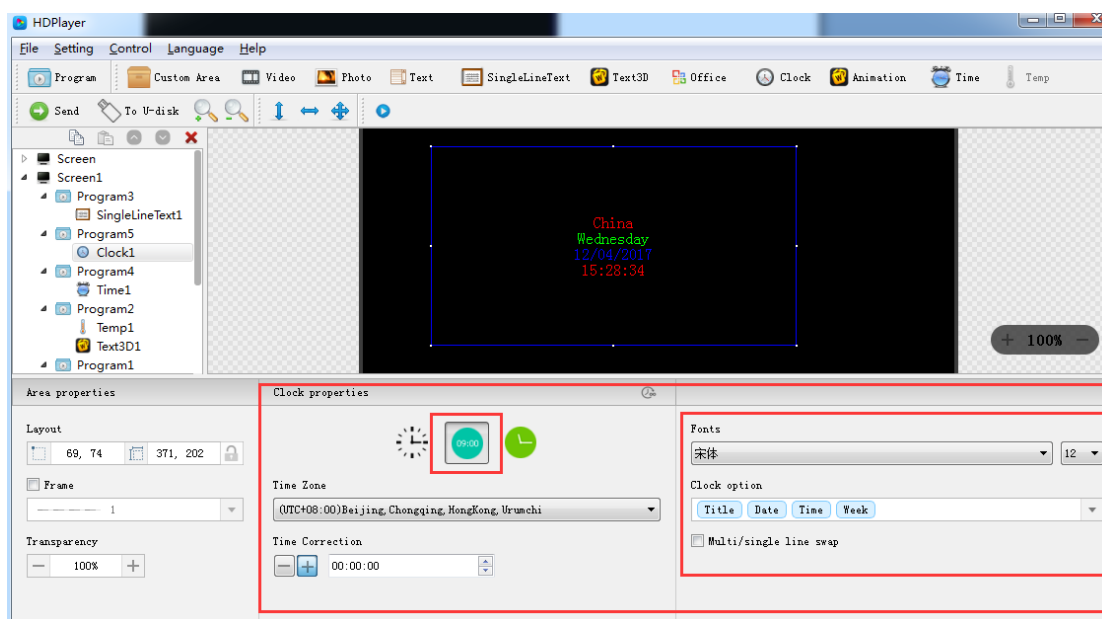


Рис. 3-22 Параметры цифрового годинника



Рис. 3-23 Циферблат зображення

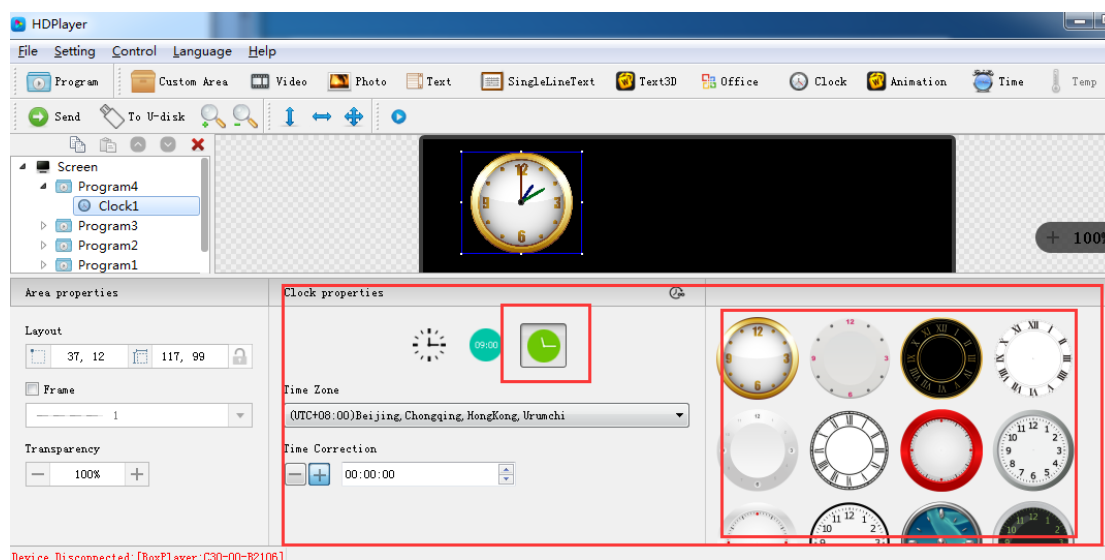


Рис. 3-24 Параметри ЧАСУ

## 10. Додайте час

Клацніть піктограму "Час", щоб додати таймер, натисніть кнопку "Видалити", щоб видалити "час".



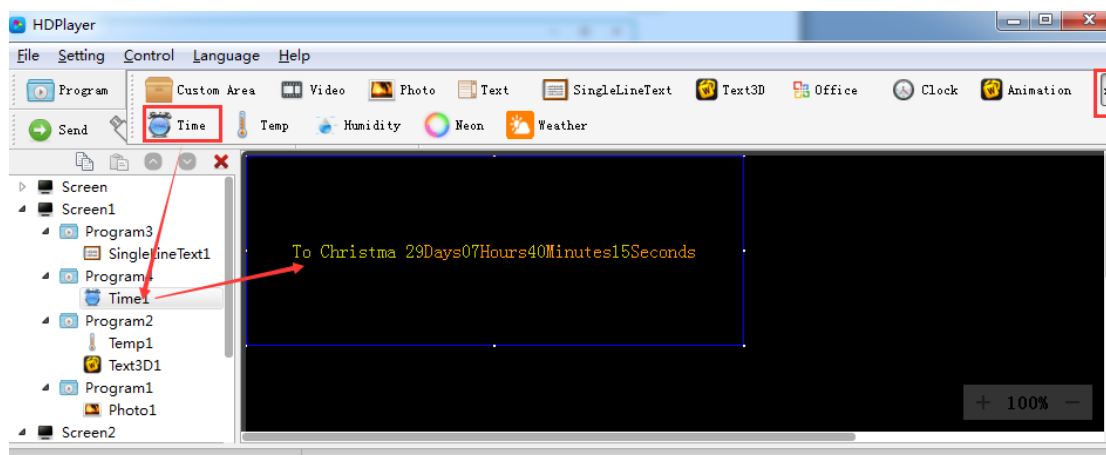


Рис. 3-25 Додавання часу

## 1) Параметри часу відліку

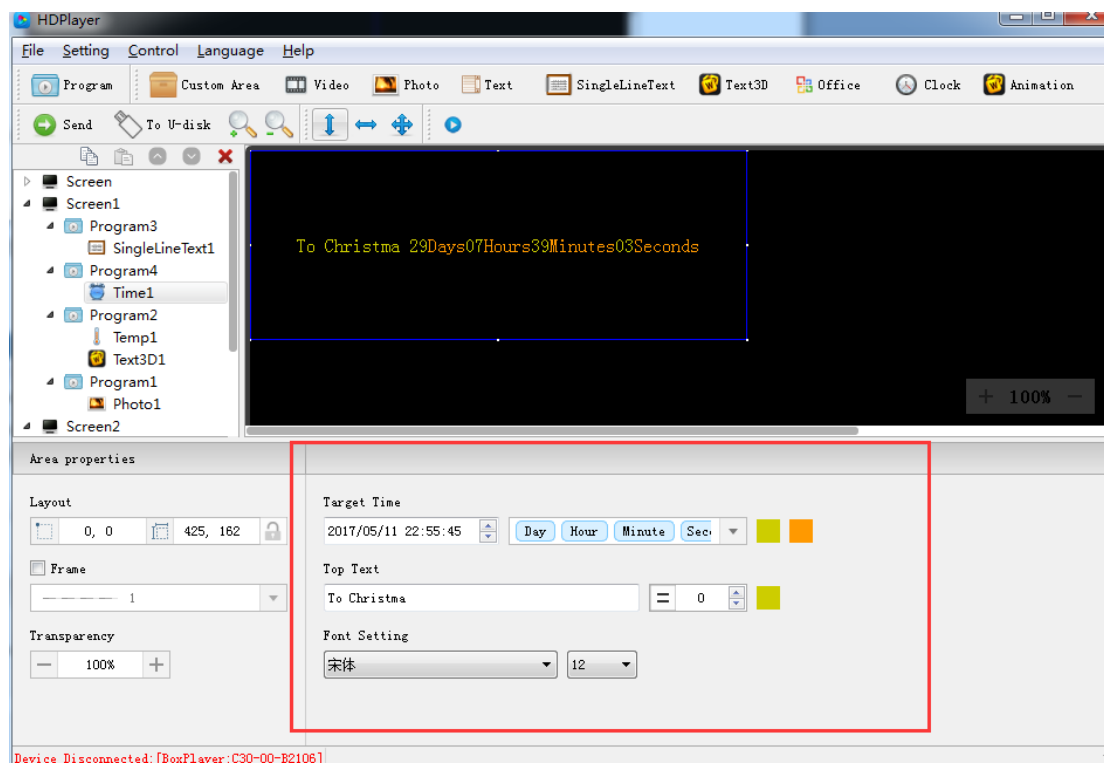


Рис.3-26 Параметри часу

Ми можемо встановити режим хронометражу, режим відображення, час мети, інтервал, тип шрифту, розмір шрифту, колір тощо.

## 11. Додати температуру

Клацніть значок температури, щоб додати цей режим, натисніть кнопку "Видалити", щоб видалити " ".

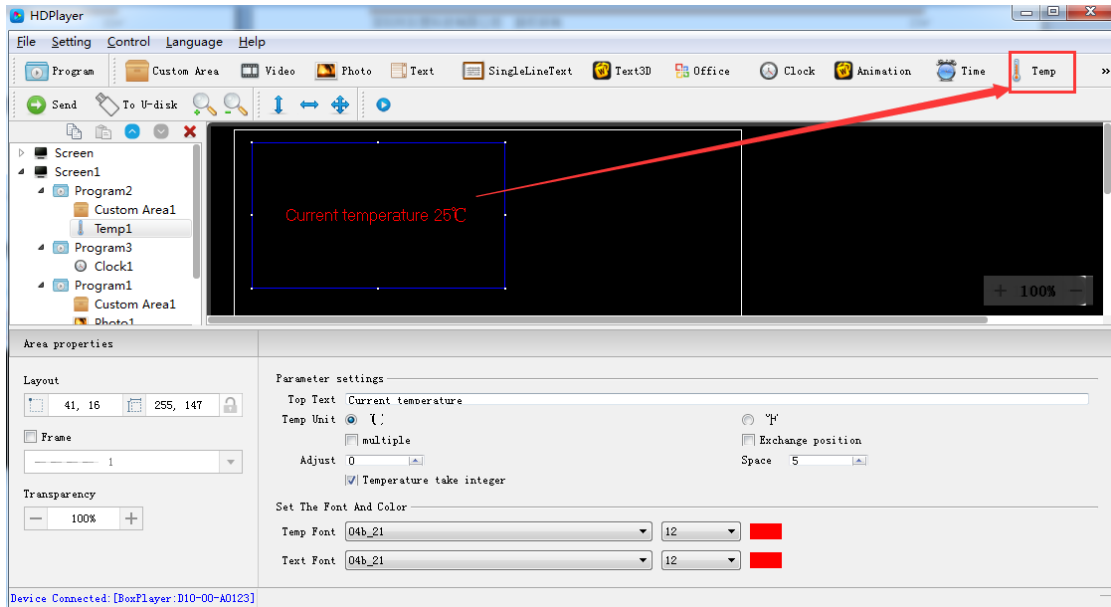


Рис. 3-27 Додавання температури

Примітка: Датчик температури потрібно підключити до контрольної карти, щоб забезпечити правильне значення температури на світлодіодному екрані.

## 1) Параметри температури

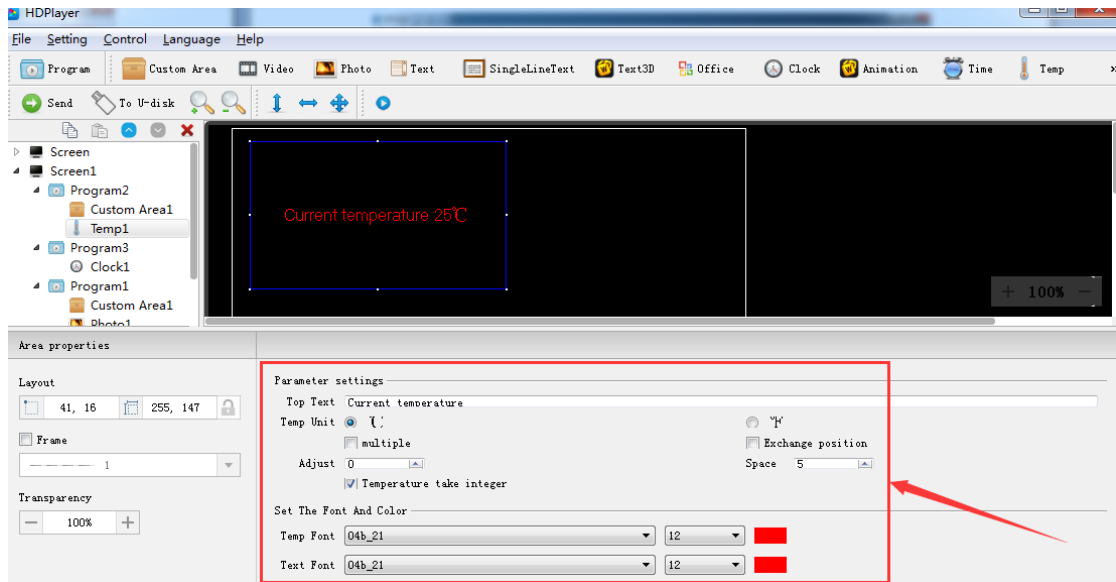


Рис. 3-28 Атрибут температури

Підтримка встановлення розміру шрифту, кольору, одиниці температури тощо.

## 12. Додавання анімаційних символів

Клацніть значок символу анімації, щоб додати цей режим, натисніть кнопку "Видалити", щоб видалити цей елемент.

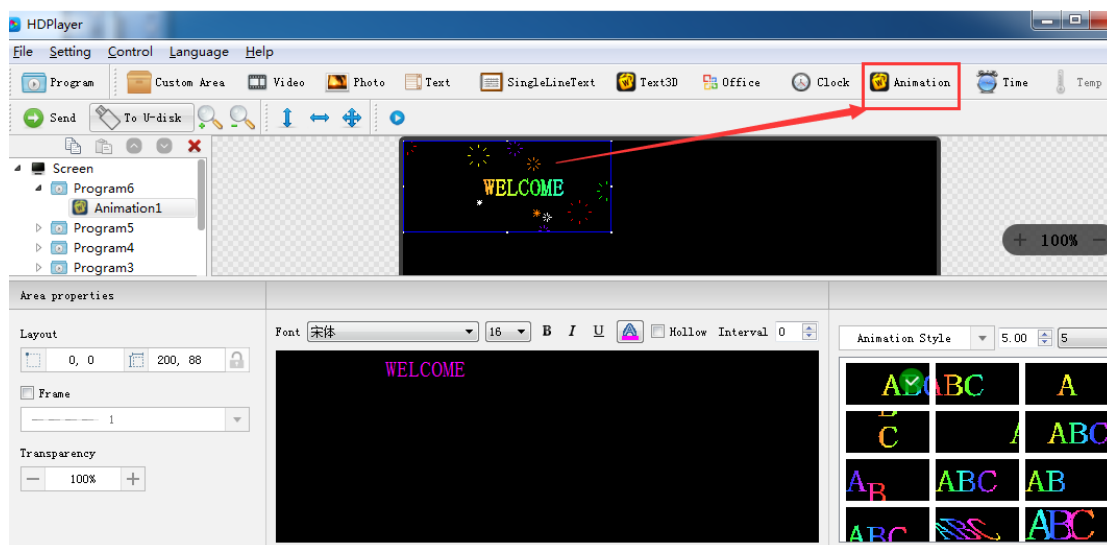


Рис. 3-29 Додавання анімаційних символів

### 1) Параметри символів анімації

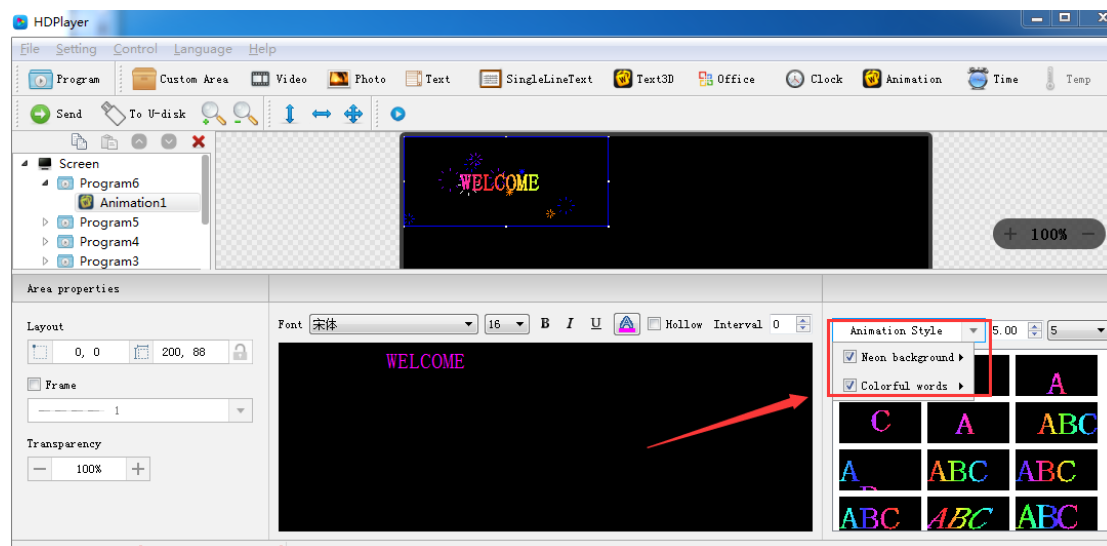


Рис.3-30 Атрибути символів анімації

Підтримка налаштування опису шрифту, кольору шрифту, спеціального ефекту шрифту, швидкості спеціального ефекту тощо.

### 13. Додайте вологість

Клацніть піктограму "Вологість", щоб додати цей режим, натисніть кнопку "Видалити", щоб видалити цей елемент.

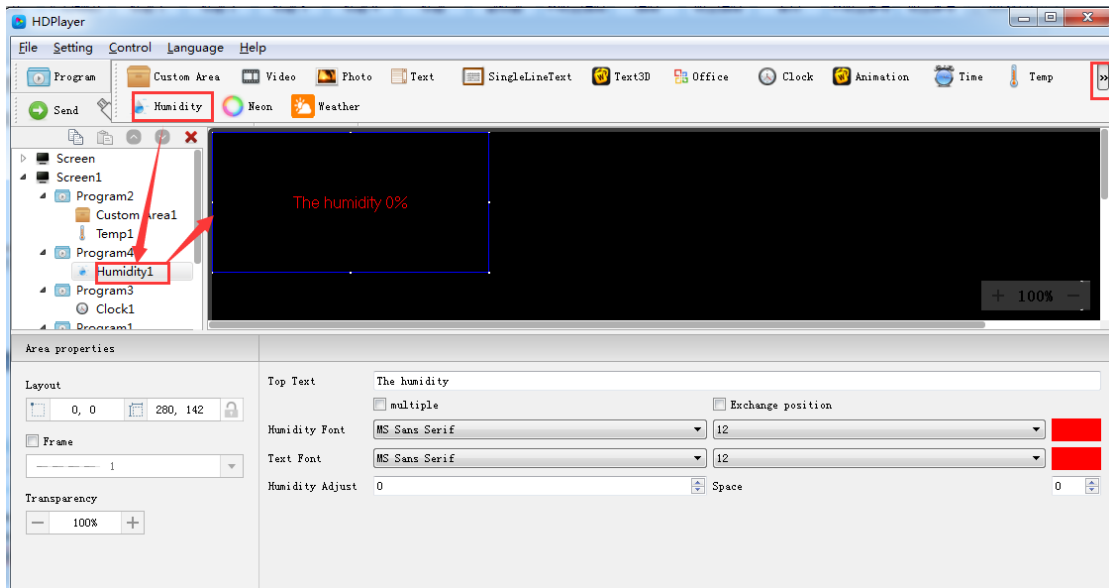


Рис. 3-31 Додавання вологості

Примітка: Датчик вологості повинен бути підключений до контрольної карти, щоб забезпечити правильне відображення значення вологості на світлодіодному екрані.

### 1) Параметри вологості

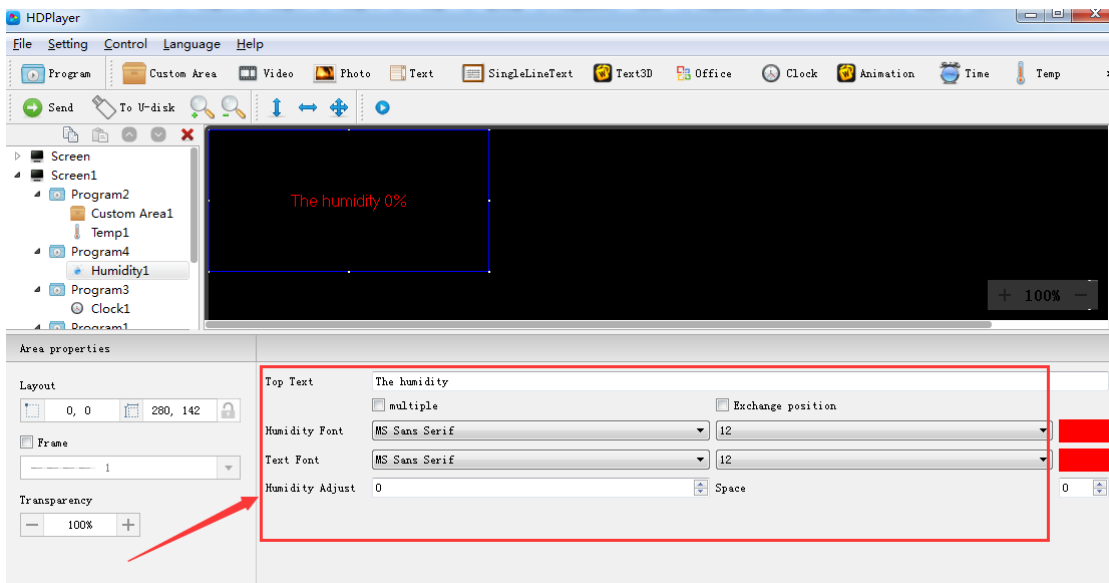


Рис. 3-32 Параметри вологості

Підтримка встановлення розміру шрифту, кольору шрифту, одиниці вологості тощо.

## 14. Додати Неон

Клацніть піктограму "Неон", щоб додати цей режим, натисніть кнопку "Видалити", щоб видалити цей елемент.

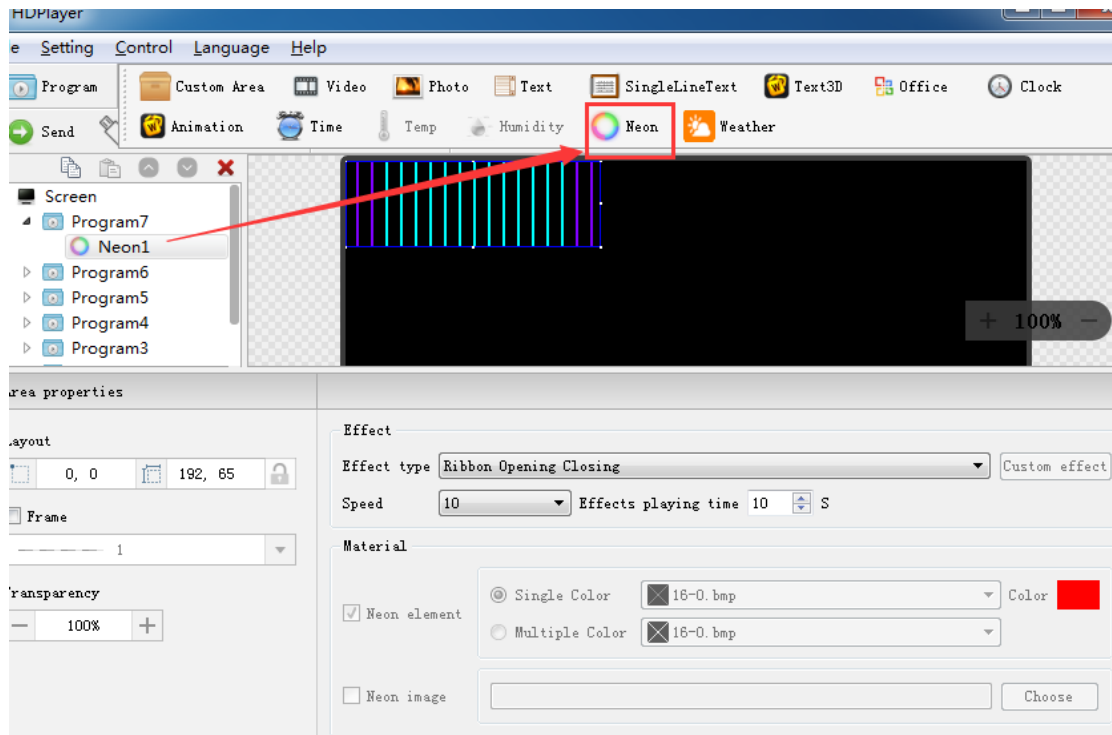


Рис. 7-33 Додавання неону

### 1) Неоновий фон

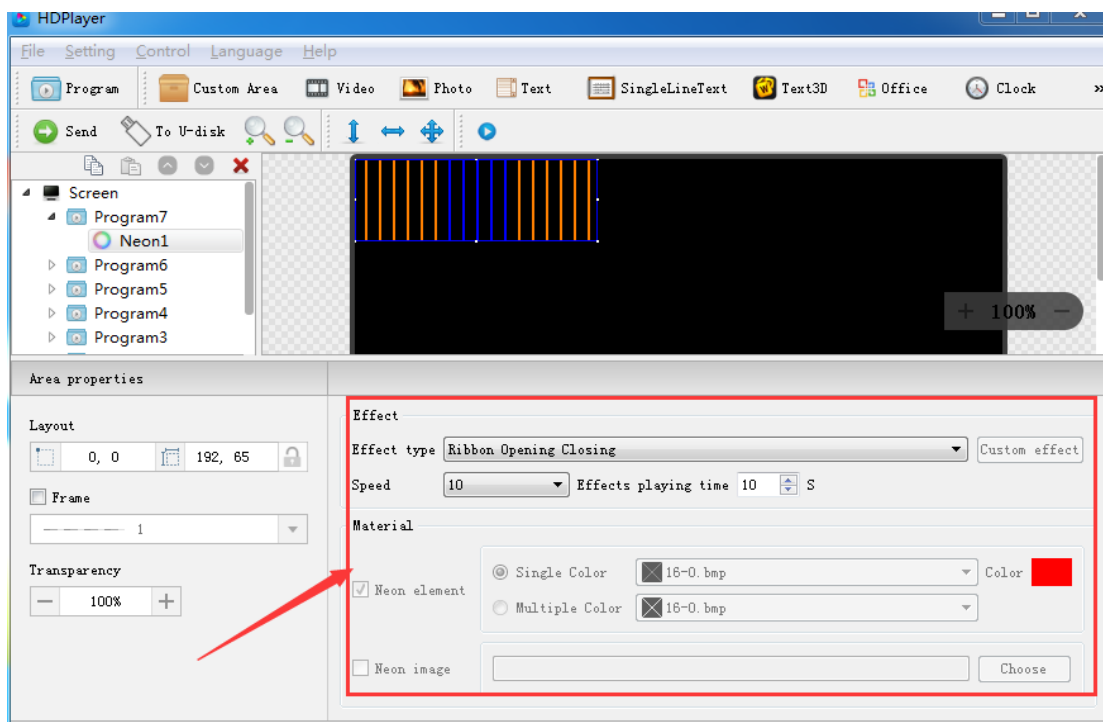





Рис. 3-34 Неоновый атрибут

## 15. Попередній перегляд програми та збереження програми

### 1) Попередній перегляд програми

Закінчивши програму редагування, натисніть для відтворення , натисніть на паузу  та натисніть,  щоб зупинити.

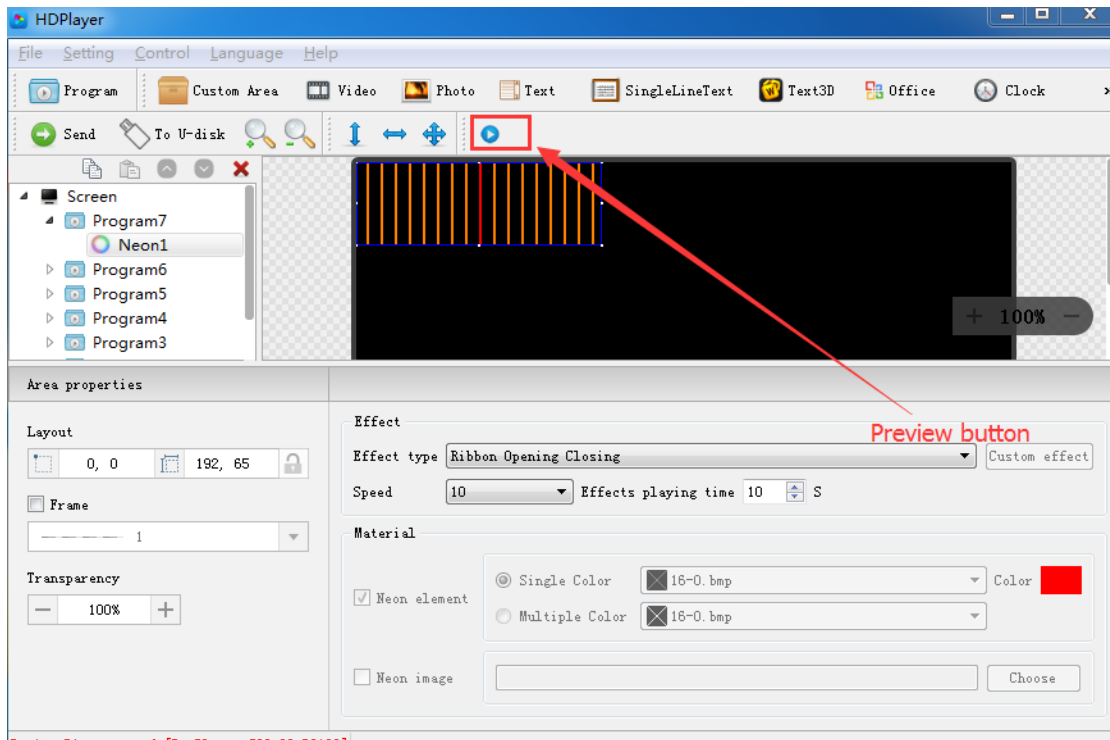


Рис. 3-35 Попередній перегляд програми

**виконувати:** Програму не вдалося відредагувати, коли на екрані відбувається циклічне відтворення;

**Пауза:** Програму не вдалося редагувати, коли екран перебуває у режимі паузи.

**Стоп:** На екрані відображатиметься вміст перед початком роботи, повертаючись до статусу редагування.

## 2) Збереження програми

Виберіть **【Файл】** → **【Зберегти】** або натисніть „Ctrl“ та „S“, відредагована програма буде збережена у файлі за замовчуванням, який називається роботою, ім'я файлу - „ім'я екрана. boо“, користувачі можуть вибрати **【Файл】** → **【Відкрити】** для використання.

Виберіть **【Файл】** → **【Зберегти як】**, користувачі можуть вибрати місце збереження та встановити ім'я файлу, а потім відкрити його для використання в наступний раз.

## 16. Меню імпорту та експорту

Виберіть **【Файл】** → **【Експорт】** , експоруйте відредаговану програму у вказаний каталог для наступного використання на іншому комп'ютері.

Виберіть **【Файл】** → **【Імпорт】** , імпоруйте експортовану програму в програмне забезпечення.

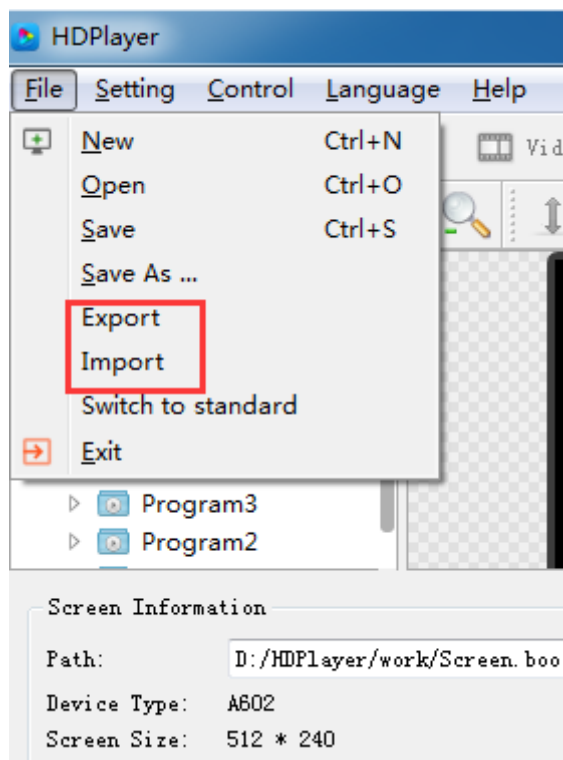


Рис. 3-36 Програма імпорту та експорту

## 17. Додати 3D-текст

Клацніть піктограму «3D Текст», щоб додати 3D-підзаголовок; натисніть кнопку "видалити", щоб видалити її.



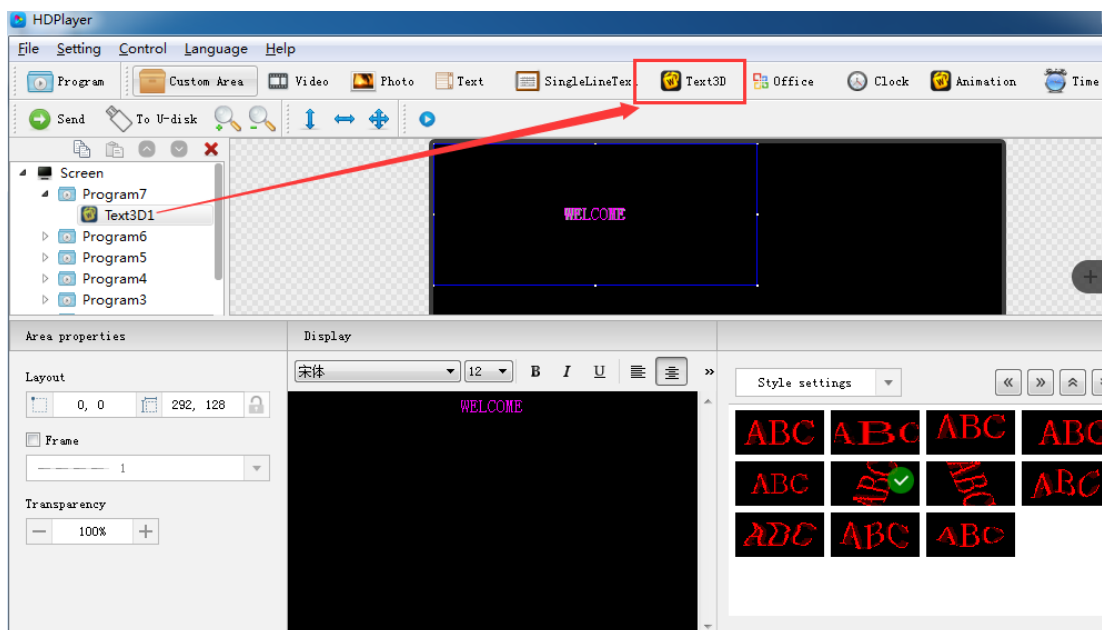


Рис. 3-37 Додати 3D-текст

### 1) Атрибут тексту 3D

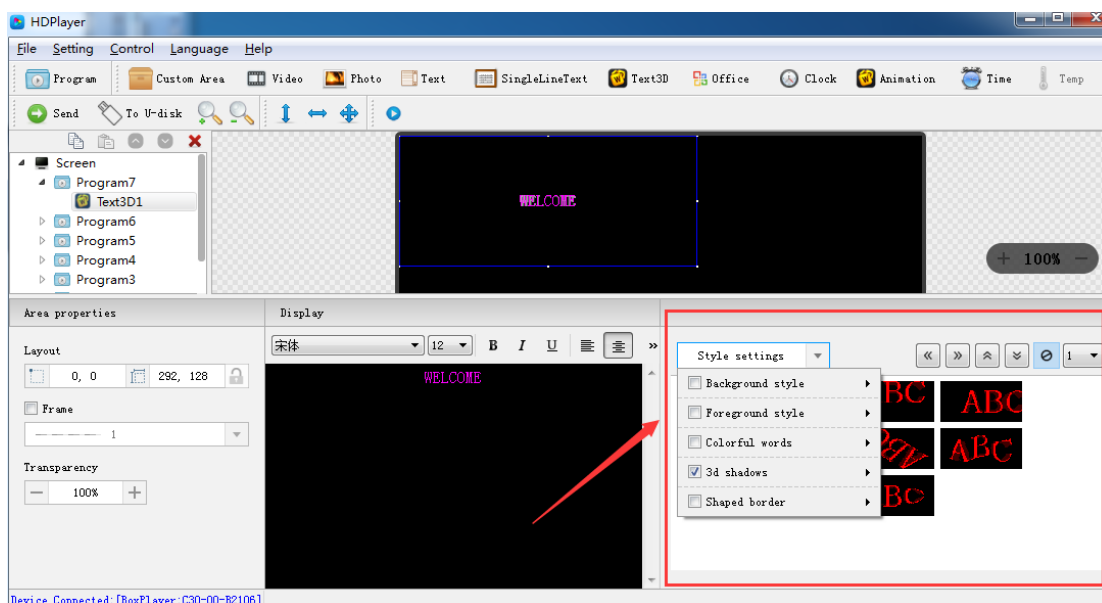


Рис. 3-38 3D-атрибути тексту

## 18. Додайте погоду

Клацніть піктограму «Погода», щоб додати погоду; натисніть кнопку "видалити", щоб видалити її.

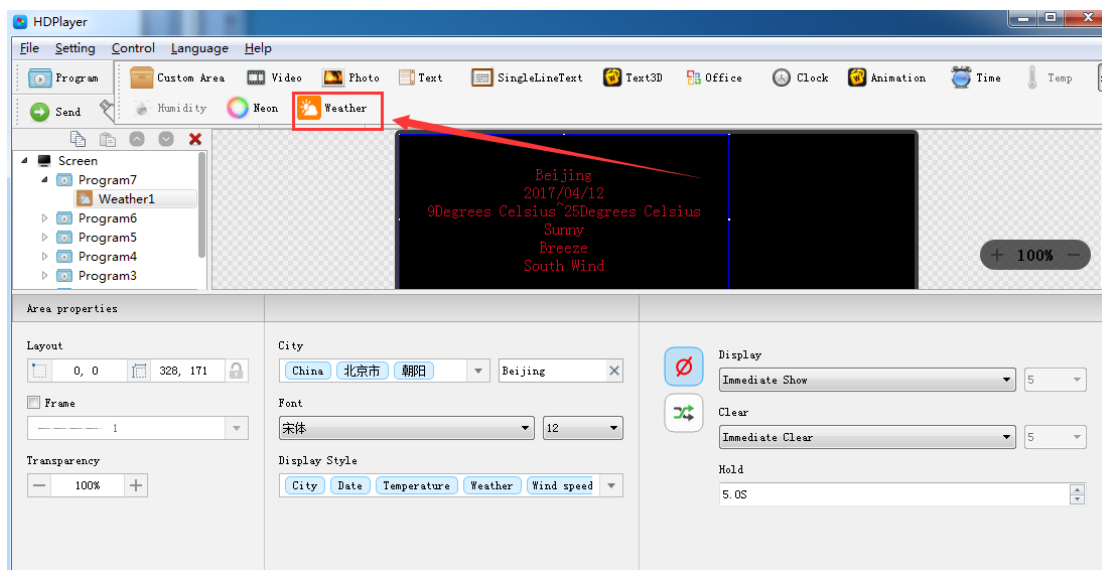


Рис. 3-39 Добавьте погоду

### 1) Параметри погоди

Користувачі можуть змінювати погоду міста та встановлювати шрифт, тип відображення тощо.

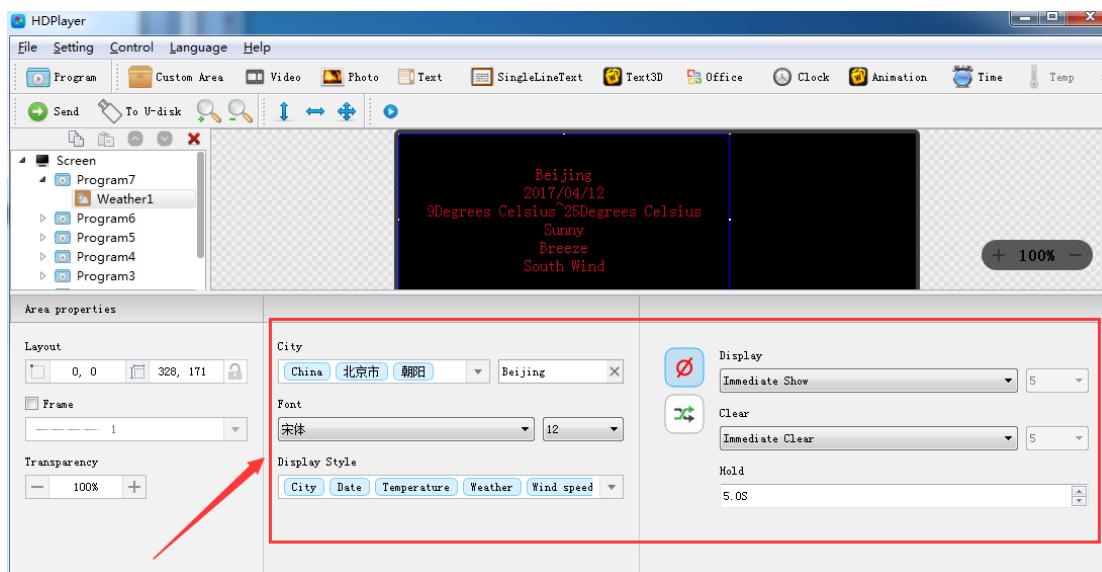


图 3-40 Атрибут погоди

**Зауважте: вищезгадані функції також можна додавати на власну область.**

# Розділ 4 Завантаження програми

Після закінчення редагування вміст може бути надісланий на екран і відображатиметься на екрані. Карта управління підтримує оновлення програм через мережу та U-Disk. Також підтримується U-диск для безлімітного розширення пам'яті.

## 1. Надсилання мережевих кластерів

Перш ніж надсилати програму, підключіть екран та контрольну карту за кроками: **【управління】** → **【Прив'язати】**. При підключенні екрана з декількома картами програма одночасно надсилатиме всі карти (кластерна розсилка); при підключенні декількох екранів до однієї карти поточна програма буде замінена пізнішою програмою відправки.

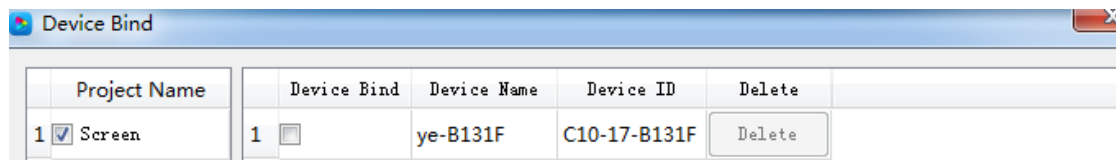


Рис. 4-1 Придумай зв'язок

Клацніть **【Керування】** → **【Надсилання кластера】** або натисніть кнопку відправлення на панелі інструментів, програма буде надіслана на пов'язану карту.

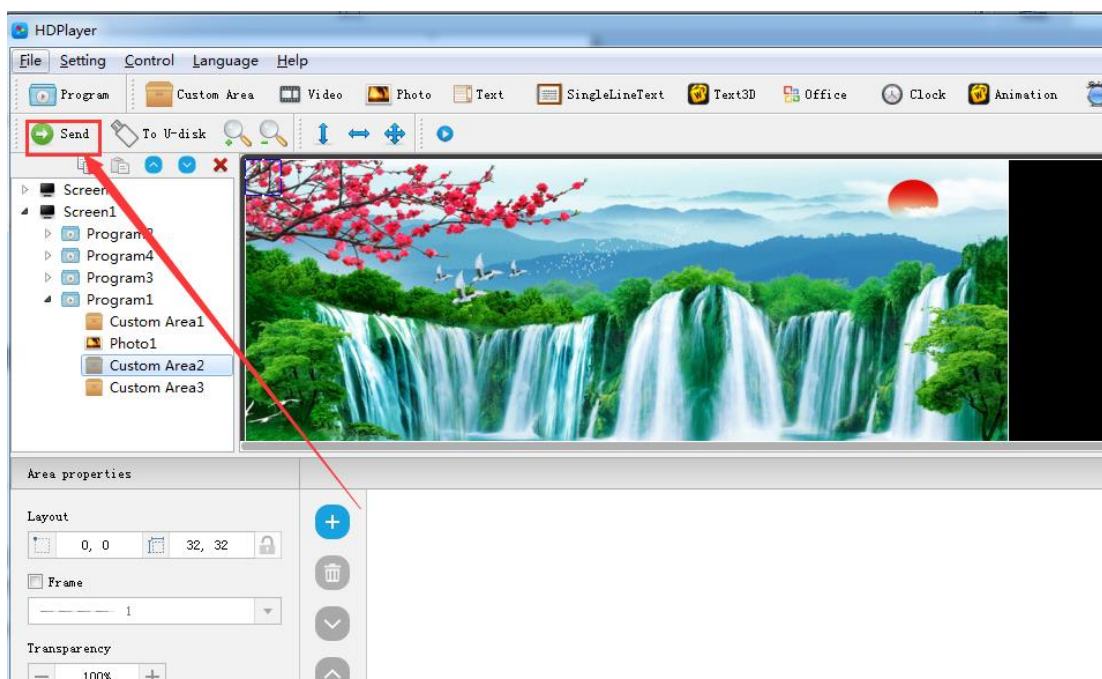
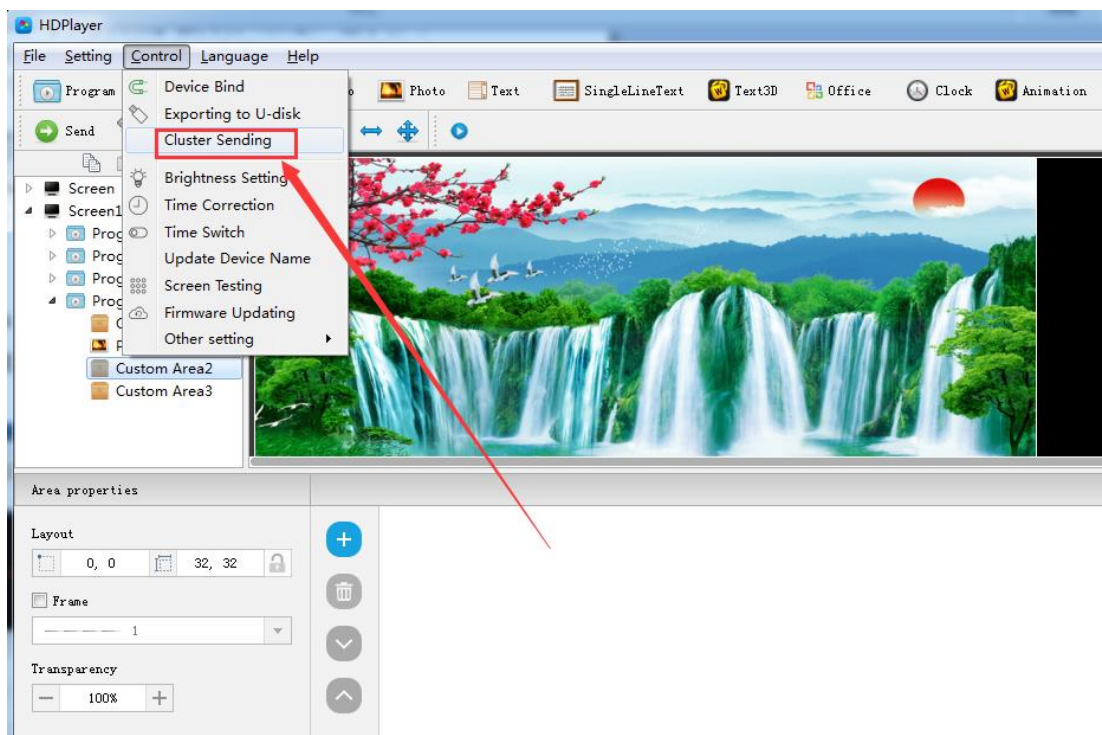


Рис. 4-2 Надсилання мережевих кластерів

## 2. Програма оновлення за допомогою U-Disk

Підключіть U-диск до ПК, натисніть **【контроль】** -> **【експорт на U-диск】** або натисніть Експортувати на U-диск на панелі інструментів, виберіть “Оновити програму”, програми експортуватимуться на U-диск.

Підключіть U-диск до контрольної карти, програма на U-Disk буде скопійована на плату зберігання карти; на екрані вийдуть підказки.

Забирайте U-диск після копіювання. На екрані відобразиться нова програма. Повторіть ту саму операцію, коли оновите програму.

Подовжувальний кабель USB повинен бути в межах 5м.

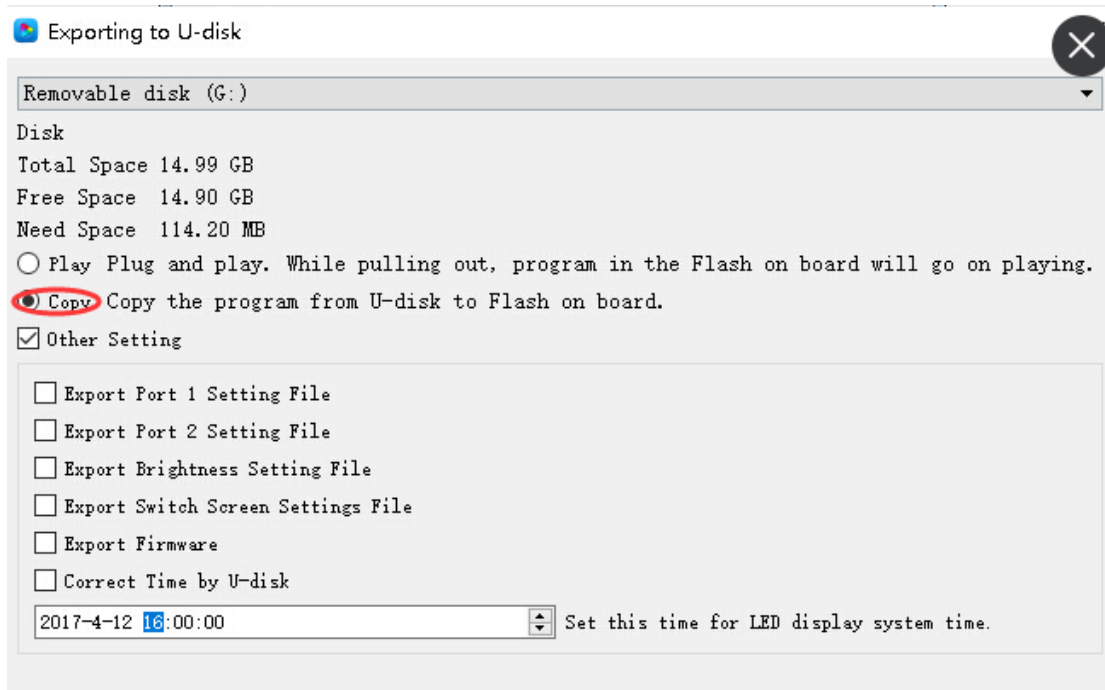


Рис. 4-3 Програма оновлення за допомогою U-Disk

### 3. 2. U-Disk розширює пам'ять безмежно

Виберіть "Дисплей" після експорту програми на U-Disk. Після вставки U-Disk у карту керування буде відображено вміст на U-Disk. (Не потрібно перезавантажувати комп'ютер, програма почне відображатись після того, як вставити U-Disk у карту). Таким чином користувачі можуть розширювати вміст програм відповідно до пам'яті U-Disk.

Подовжувальний кабель USB 5 м також підтримує дисплей U-Disk.

Exporting to U-disk

GSP1RMCULXF (G:)

Disk

Total Space 7.60 GB

Free Space 4.38 GB

Need Space 114.20 MB

☒ Play Plug and play. While pulling out, program in the Flash on board will go on play.

☐ Copy Copy the program from U-disk to Flash on board.

☒ Other Setting

☐ Export Port 1 Setting File

☐ Export Port 2 Setting File

☐ Export Brightness Setting File

☐ Export Switch Screen Settings File

☐ Export Firmware

☐ Correct Time by U-disk

2017-4-12 16:00:00 Set this time for LED display system time.

Рис. 4-4 Розширення пам'яті U-Disk безмежно

## Розділ 5 Налаштування системи

Клацніть **【налаштування】** -> **setting** системне налаштування】 , воно має попередження про збереження, попередження про видалення, використовуючи пароль, автоматичний режим входу.

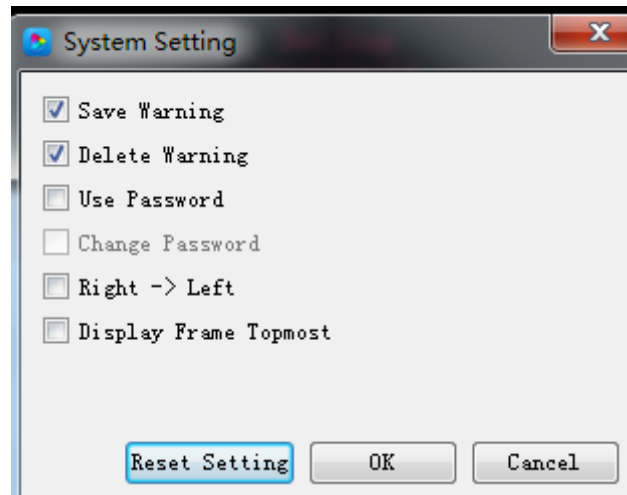


Рис. 5-1 Налаштування системи

### Збереження попередження:

Якщо поставити галочку, під час виходу з програмного забезпечення з'явиться попередження про збереження; інакше програмне забезпечення збережеться автоматично без попередження.

### Видалити попередження:

Якщо поставити галочку, під час виходу з програмного забезпечення з'явиться попередження про видалення; інакше програмне забезпечення буде видалено автоматично без попередження.;

### Використання пароля:

Поставивши галочку, користувачеві потрібно буде ввести пароль, щоб ввести “апаратні налаштування” , “оновлення прошивки” або скасувати пароль; Або ж програмне забезпечення буде вважати користувача адміністратором, тому не потрібно вводити пароль.

За замовчуванням пароль "168" або "888".

## Глава 6 Керування системою

У програмному забезпеченні натисніть «Керування», і він включає нижче 9 функцій:

(Прив'язка пристрою, завантажувальний екран, настройка яскравості, корекція часу, відправка кластера, експорт на U-диск, тестування екрана, оновлення мікропрограмного забезпечення, інформація про мережу пристрою).

### 1. Пристрій зв'язують

Це означає взаємозв'язок між дисплеєм і контролером, що надсилає. Прив'яжіть контролер разом з дисплеєм, програми на екрані будуть надіслані контролеру.

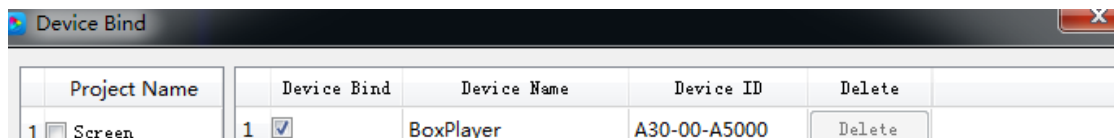
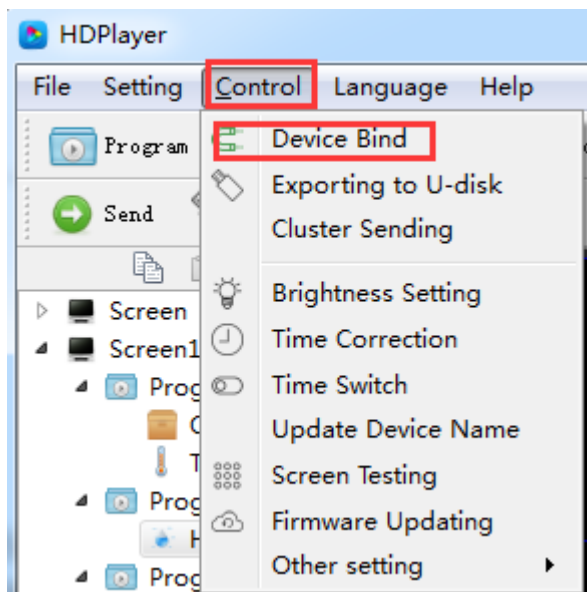


Рис. 6-1 Пристрій зв'язувати

Користувачі можуть зв'язати кілька контролерів з одним екраном, а також можна зв'язати кілька екранів з одним контролером.



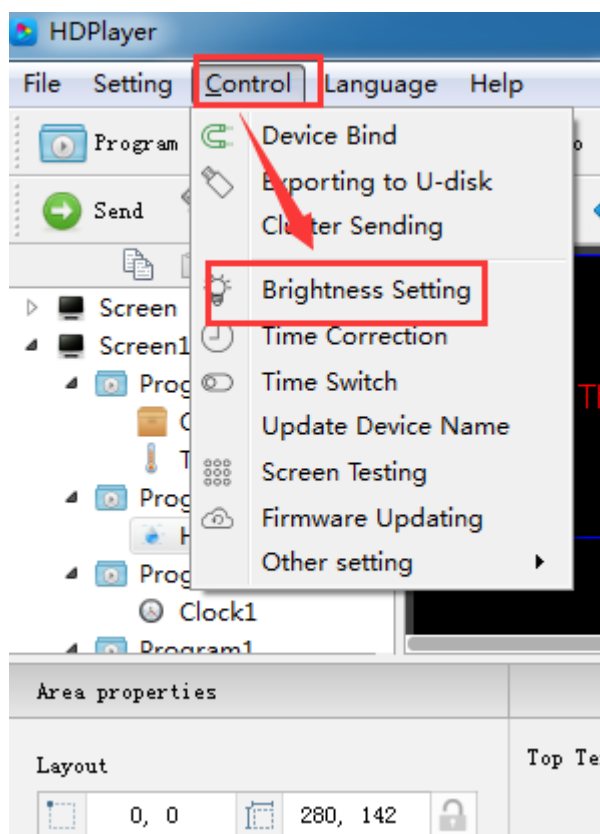
## 2. Налаштування яскравості

Після підключення пристрою виберіть ідентифікатор контролера та мережевий порт, щоб регулювати яскравість. "Мережевий порт 1" регулює яскравість порту 1, "Мережевий порт 2" регулює яскравість порту 2.

При підключенні ідентифікатора контролера відправки в лівій нижній частині зліва відображається підказка «Успіх досягнуто яскравості», після чого можна приступити до налаштування.

Вибір трьох параметрів яскравості: 1. Налаштування яскравості; 2. Налаштування яскравості відповідно до часу; 3. Налаштування яскравості відповідно до середовища.

### 1) Налаштування яскравості за замовчуванням



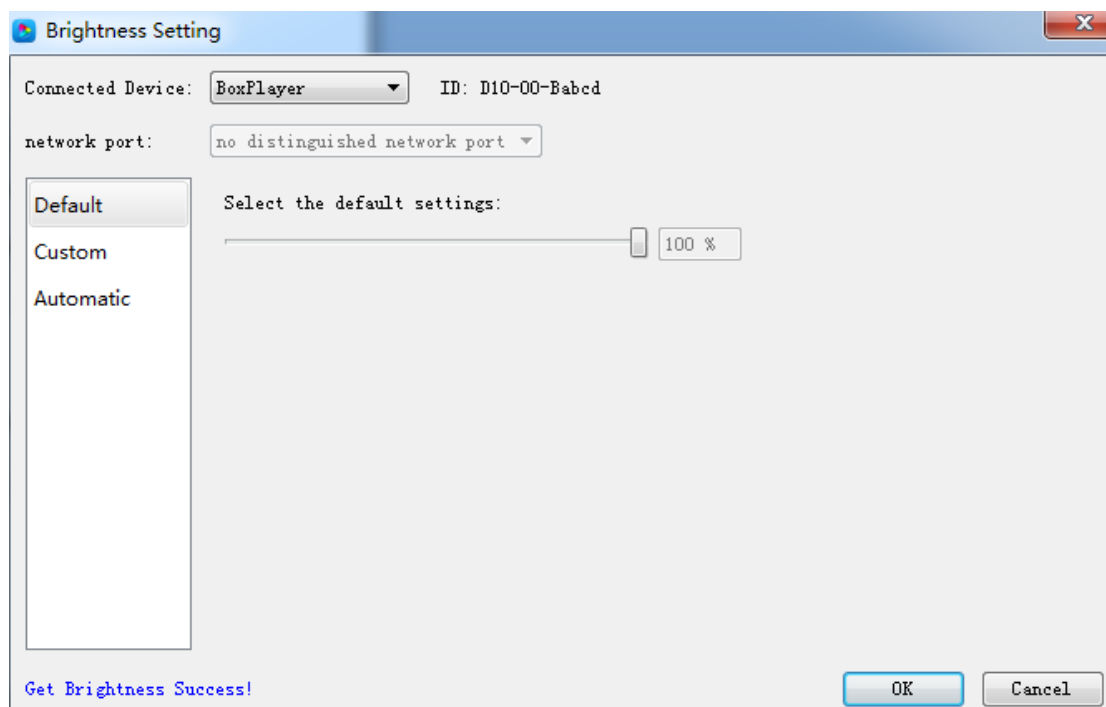


Рис. 6-2 Налаштування яскравості за замовчуванням

## 2) Спеціальна яскравість

Поставте галочку після встановлення часу та яскравості, а потім натисніть «ОК», ліворуч внизу з'явиться підказка «встановлено успішно», це означає зберегти в контролері. Виберіть опція Додавання може мати декілька параметрів для визначеного користувачем діапазону даних. За замовчуванням є три визначені користувачем варіанти.

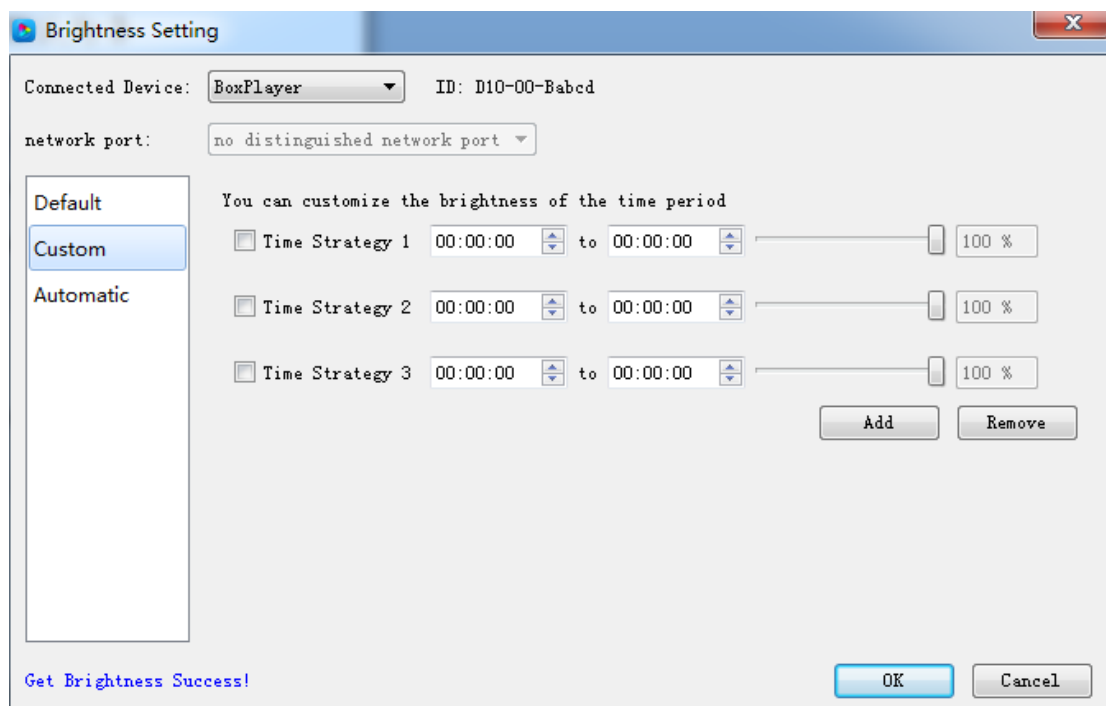


Рис. 6-3 Користувацька яскравість

### 3) Автоматичне регулювання

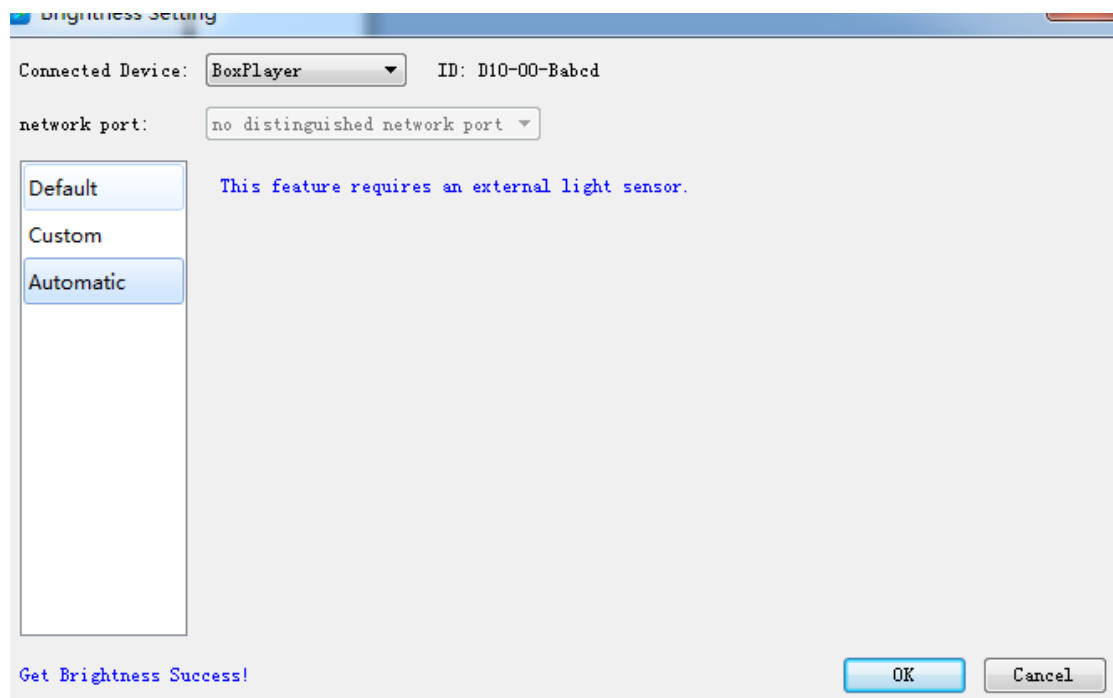


Рис. 6-4 Автоматичне регулювання

Примітка: Яскравість повинна мати зовнішній датчик яскравості для автоматичного регулювання, інакше ця функція недійсна.

## 3. Корекція часу

Після підключення пристрою виберіть ідентифікатор контролера, який потребує коригування часу. У лівій нижній частині відобразатиметься підказка «отримати час успішно», тоді можна приступити до корекції часу. Система автоматично регулює час відповідно до встановлення часових поясів комп'ютером та контролером.

### 1) Синхронна корекція

Час буде синхронним з комп'ютерним часом. Оберіть опцію "ОК", ліворуч внизу відобразиться "Встановити успішно", значить встановлено успішно.

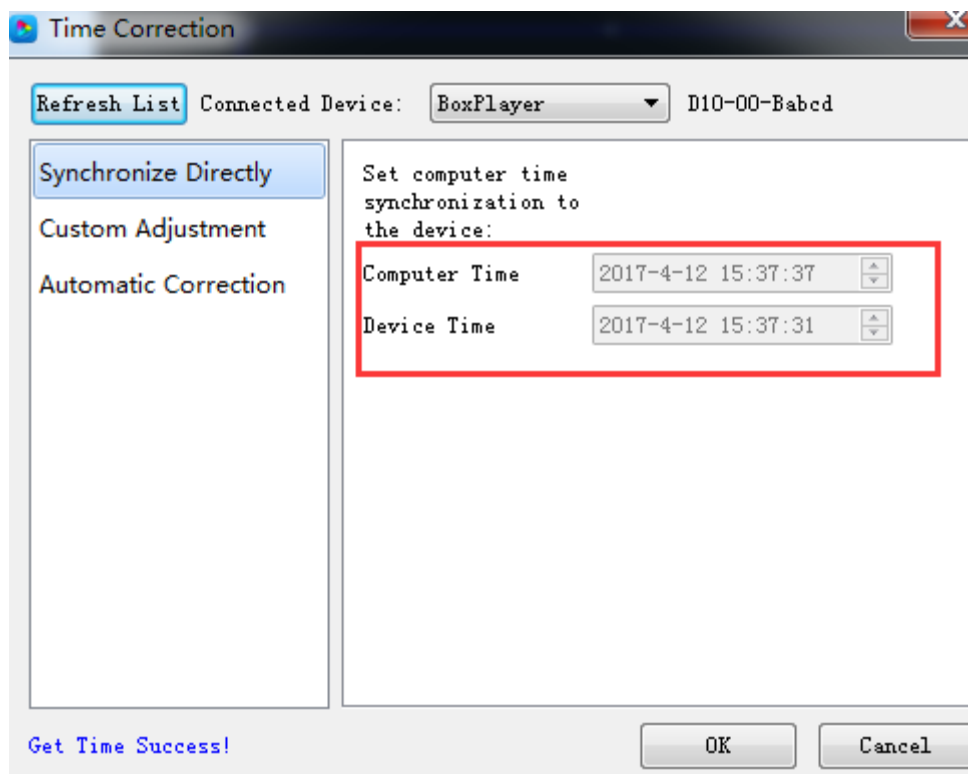
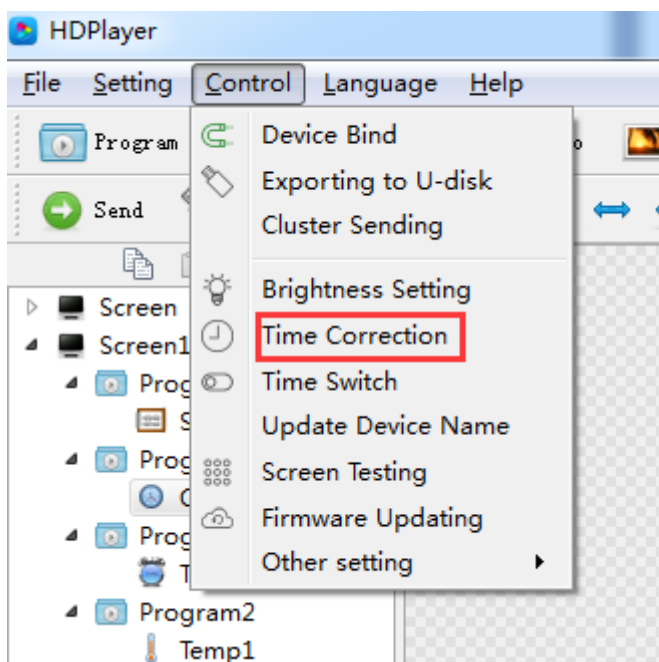


Рис.6-5 Синхронна корекція

## 2) Спеціальне коригування

Виберіть опцію "ОК" після встановлення часу, ліворуч внизу відобразиться "Встановити успішно", означає встановити успішно.

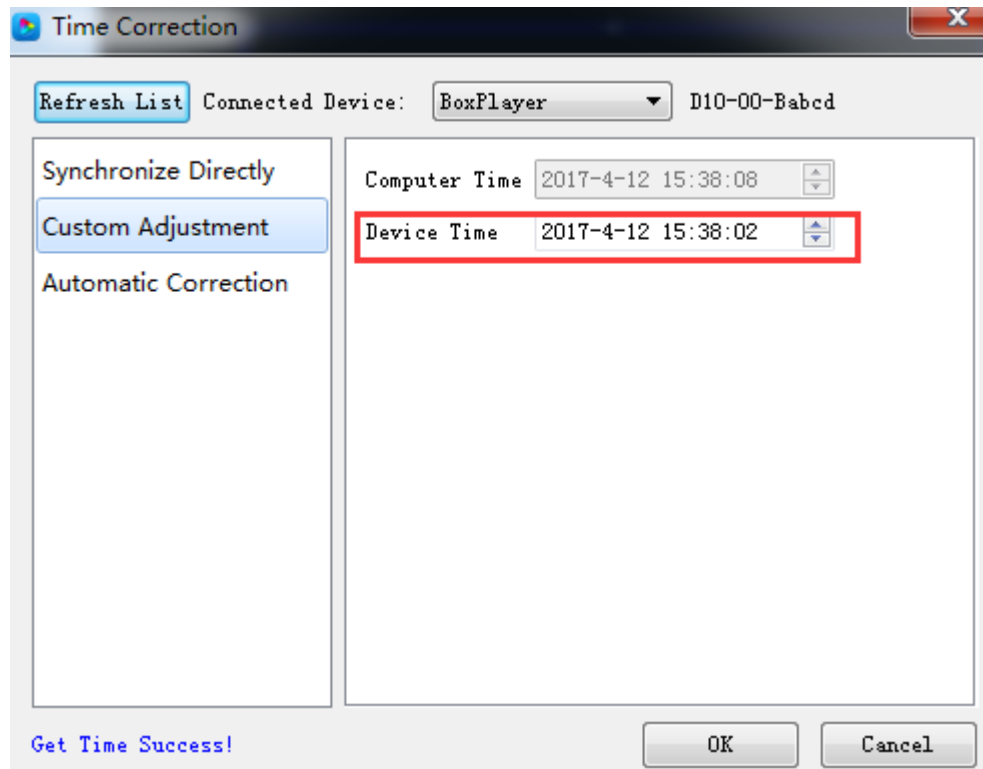


Рис. 6-6 Налаштування на замовлення

#### 4. Екранне тестування

Система підтримує тест сірої шкали, тест на кольорову грудку, сітчастий тест, точкове тестування тощо, щоб користувачі могли перевірити робочу ситуацію на екрані .

Виберіть ідентифікатор пристрою, після того, як дивіться підказку «успішно підключитися», починайте перевірку екрану Натисніть кнопку “TEST” (SW1) на контрольній картці, щоб також перевірити екран.

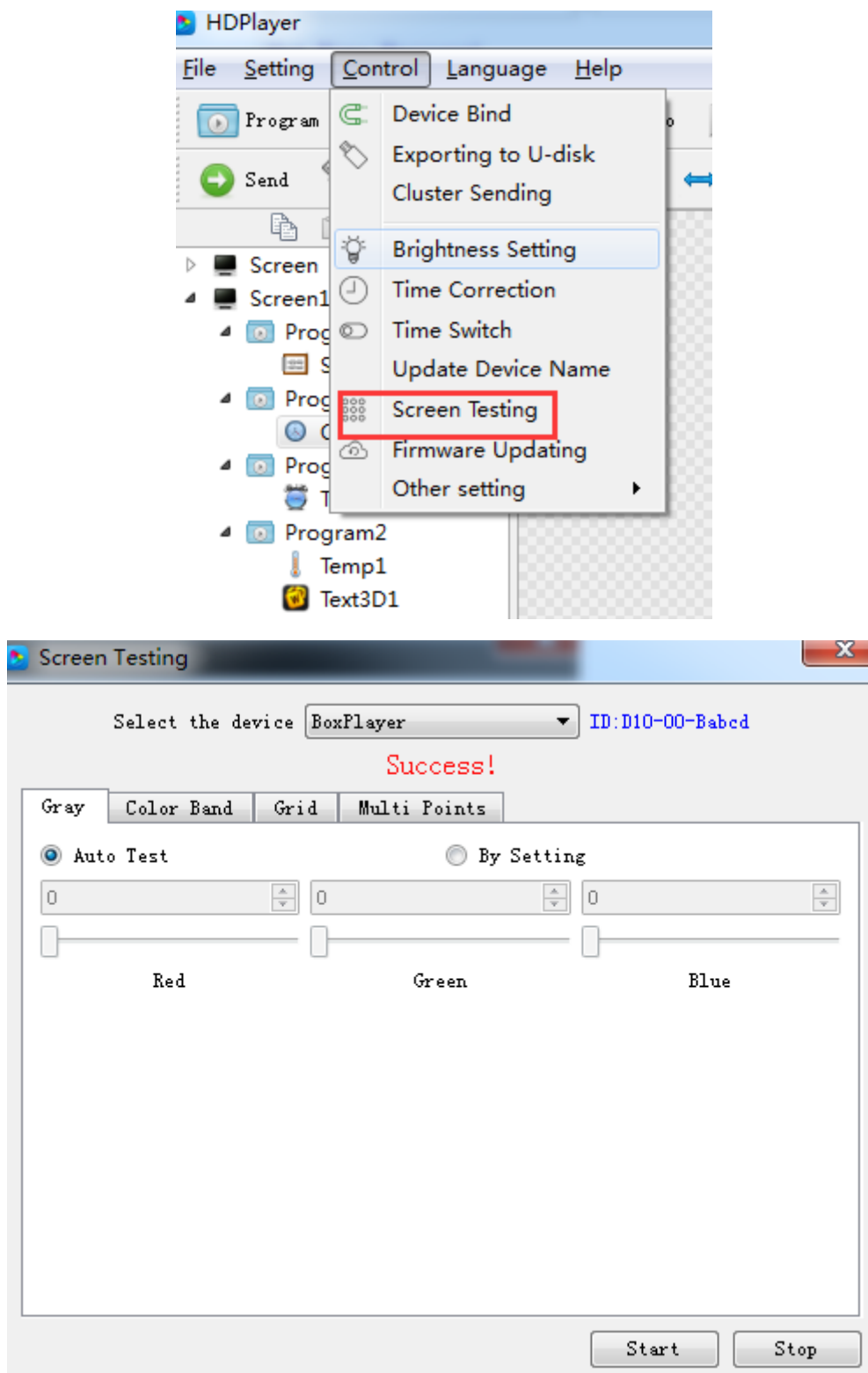


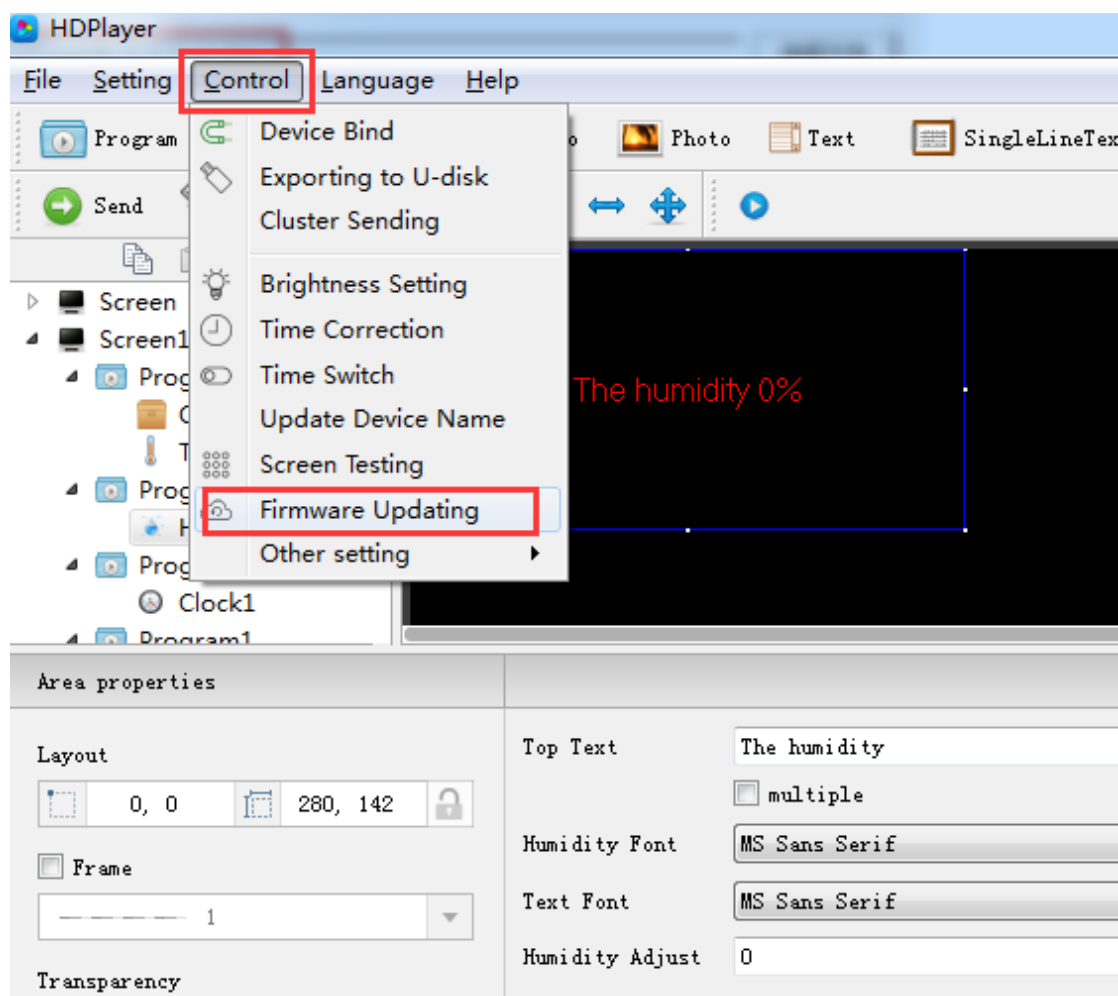
Рис. 6-7 Экранне тестування

## 5. Оновлення прошивки

Оновлення мікропрограмного забезпечення, вся прошивка підключеного

контролера буде оновлена. Користувачі повинні додати мікропрограмне забезпечення нової версії, порівняти номер його версії з номером із підключеним контролером та натиснути кнопку "Оновити", якщо потрібно оновити.

Повна процедура оновлення буде завершена програмним забезпеченням у кулісі. Після успішного оновлення користувачі побачать нову версію мікропрограмного забезпечення, тобто контролером можна користуватися нормально. (Порада: не відключайте живлення контролера під час оновлення).



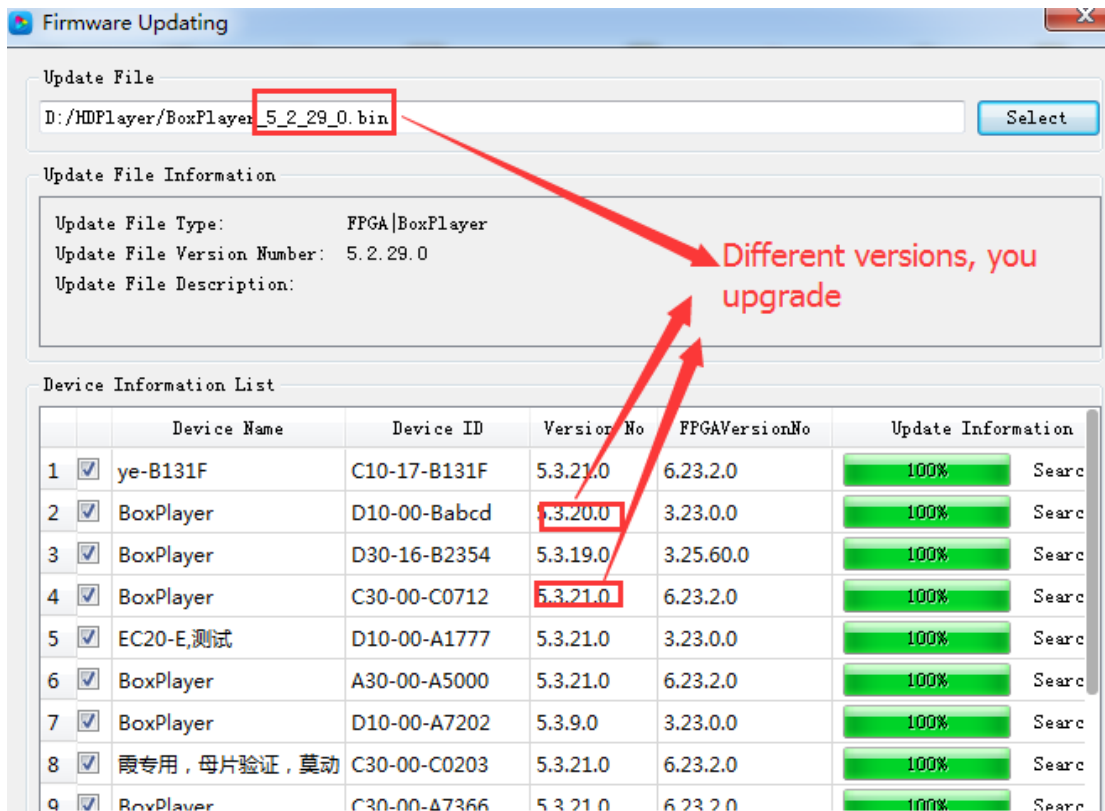


Рис. 6-8 Оновлення прошивки

## 6. Налаштування мережевої інформації

Два способи підключення підтримують: 1. Підключіть контролер до комп'ютера; 2. Підключіть роутер до комп'ютера. Не потрібно встановлювати IP для контролера. Якщо потрібно виправити IP-адресу, натисніть **【Керування】** → **【Встановити мережеву інформацію】** для налаштування.

Отримати IP автоматично: натисніть «встановити» → «використовувати» → «встановити».

Отримайте IP вручну: натисніть «встановити», не поставте галочку «використовувати», тоді користувачі можуть встановити IP-адресу контролера та іншу мережеву інформацію. Після налаштування натисніть «встановити», після чого буде успішно отримано IP. (Порада: використовуйте цю функцію з обережністю. Налаштування IP має бути в одному сегменті мережі з локальним з'єднанням комп'ютера.)