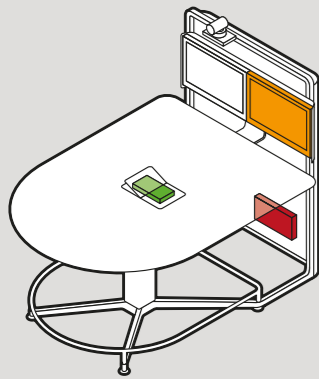


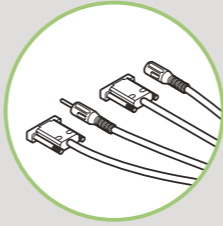
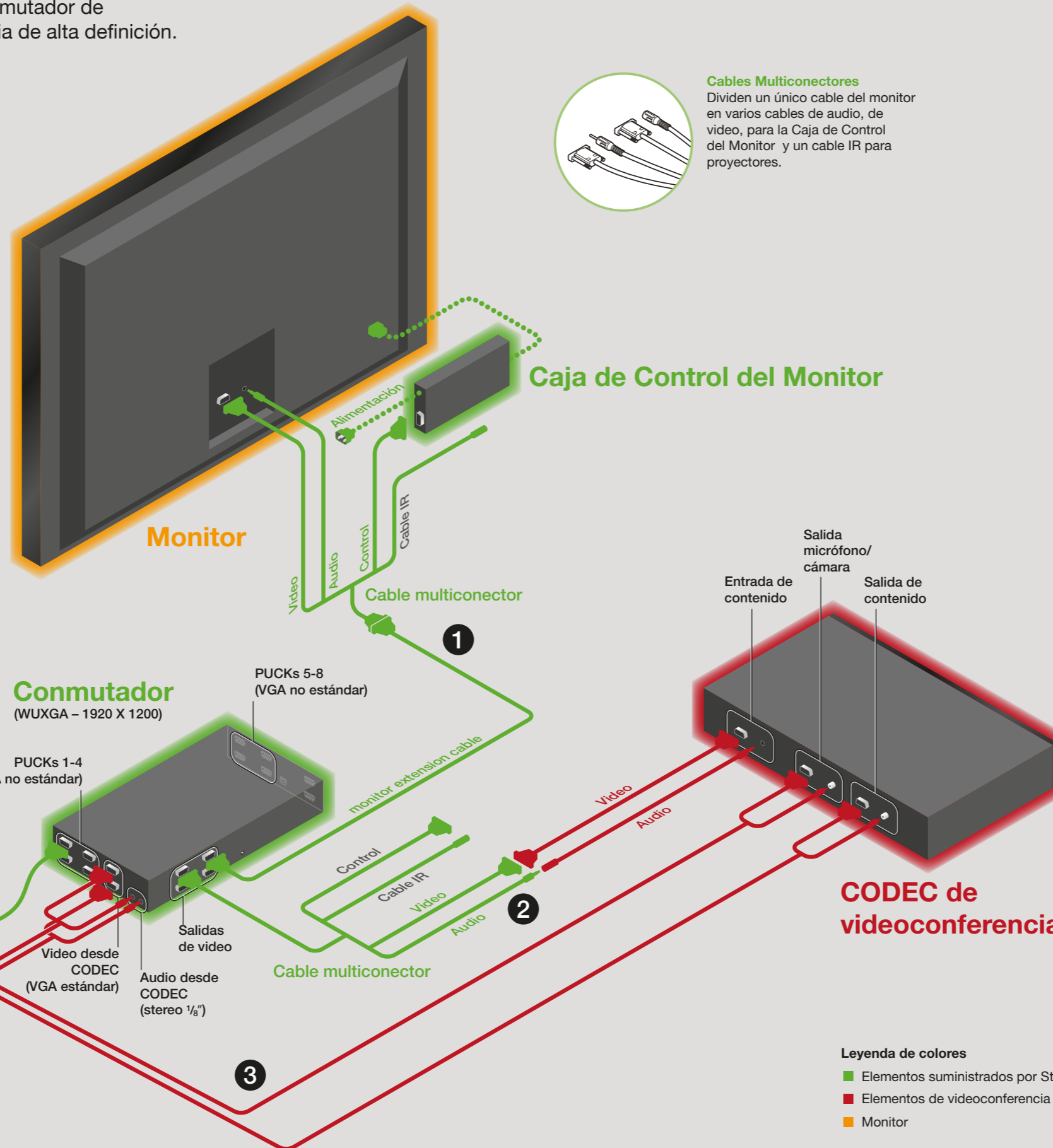
media:scape con videoconferencia de alta definición

Cómo se conectan el conmutador y el CODEC

Este esquema muestra cómo conectar el conmutador de media:scape a su sistema de videoconferencia de alta definición.



La mesa media:scape oculta y gestiona los cables. Mesa grande en forma de D con altura posición de pie con un Tótem como se muestra aquí. Los elementos coloreados corresponden a los componentes de la derecha.



Cables Multiconectores
Dividen un único cable del monitor en varios cables de audio, de video, para la Caja de Control del Monitor y un cable IR para proyectores.

1 Conecta los monitores para videoconferencia, como si se tratara de media:scape, utilizando el cable del monitor, el cable multiconector, y la caja de control de monitor (todo incluido con media:scape).

Advertencia: se pueden conectar hasta tres monitores en media:scape con videoconferencia de alta definición

2 Conecta el cable multiconector de media:scape al conmutador (salida #4). Conecta tus cables de audio y video (no incluidos con media:scape) al cable multiconector de media:scape y a tu CODEC (no incluido con media:scape). Las entradas de tu CODEC pueden ser distintas a las de este dibujo.

Advertencia: Deja un cable multiconector de monitor para compartir contenido a través del CODEC. Los cables de control e IR no se utilizan con el CODEC. Si es necesario, utilice un conector VGA hembra-hembra para conectar los cables.

3 Usa los cables suministrados con tu CODEC para conectar el conmutador. Un cable transmitirá el audio y el video desde la salida del micrófono y de la cámara. El otro transmitirá la información que se comparta desde la salida de contenido.

Advertencia: tu CODEC puede tener HDMI/DVI, u otras salidas que necesiten ser convertidas a VGA+audio.

4 Hasta ocho PUCKs pueden ser conectadas a media:scape, dependiendo de su configuración. Las PUCKs pueden ser conectadas a ordenadores portátiles o dispositivos similares.

Advertencia: El conector PUCK HD 15 está configurado para audio y video.