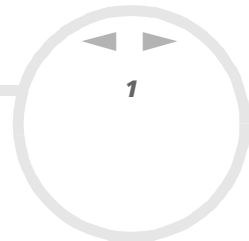


# *Informazioni sul software del notebook Sony*

**PCG-FX501/PCG-FX502/PCG-FX505**

The logo consists of a stylized blue wave-like shape on the left, followed by a solid blue dot, and then the letters 'IO' in a bold, blue, sans-serif font. The wave shape has a peak and a trough, with the dot positioned between the peak and the trough.

**WIO**



## Informazioni preliminari

### Avviso

Questo prodotto contiene software di proprietà di Sony e concesso in licenza da altri produttori. L'uso del software è soggetto ai termini e alle condizioni dei contratti di licenza forniti con il prodotto. Le specifiche del software sono soggette a modifiche senza preavviso e possono non essere identiche alle versioni attualmente in commercio. Gli aggiornamenti e le aggiunte al software possono comportare costi aggiuntivi. La registrazione presso provider di servizi in linea può prevedere il pagamento di una quota e la richiesta di informazioni sulla carta di credito. Per effettuare alcune operazioni finanziarie potrebbero essere necessari accordi previ con gli istituti finanziari interessati.

© 2002 Sony Corporation. Tutti i diritti riservati.

È vietata la riproduzione totale o parziale senza autorizzazione.

### Contratto di licenza con l'utente finale

Questo Contratto di licenza con l'utente finale (**EULA**) costituisce un accordo legale tra l'utente e Sony Corporation (in seguito denominata **Sony**), società costituita in base al diritto giapponese produttrice di questo prodotto Sony (**HARDWARE SONY**). Leggere attentamente il presente Contratto prima di installare o utilizzare il software distribuito unitamente a esso (il **SOFTWARE SONY**). Installando e utilizzando il **SOFTWARE SONY**, l'utente accetta di essere vincolato dalle condizioni del presente Contratto. L'utente è autorizzato a utilizzare il **SOFTWARE SONY** soltanto unitamente all'**HARDWARE SONY**. Il **SOFTWARE SONY** viene concesso in licenza; non viene venduto.

Indipendentemente da quanto sopra citato, il software distribuito unitamente a un Contratto di licenza a parte (il **Contratto con terzi**), incluso ma non limitatamente al sistema operativo Windows<sup>®</sup> fornito da Microsoft Corporation, sarà coperto da tale Contratto con terzi.

Qualora l'utente non accetti i termini e le condizioni del presente Contratto, dovrà restituire il **SOFTWARE SONY** unitamente all'**HARDWARE SONY** al rivenditore presso il quale ha acquistato i prodotti.

**1. Licenza.** Questo **SOFTWARE SONY** e la relativa documentazione sono concessi in licenza da Sony. In base al presente Contratto, l'utente è autorizzato a utilizzare il **SOFTWARE SONY** esclusivamente per uso personale su un unico **HARDWARE SONY** non in rete e a effettuare una sola copia di backup del **SOFTWARE SONY** da non adattare a usi diversi da quelli indicati.

**2. Restrizioni.** Il SOFTWARE SONY contiene materiale coperto da copyright e materiale di proprietà esclusiva. Al fine di proteggere tali materiali, qualora non sia disposto diversamente da leggi in vigore, non è consentito decompilare o disassemblare totalmente o parzialmente il SOFTWARE SONY. Non è consentito vendere o concedere in locazione il SOFTWARE SONY e la sua copia a terzi, con l'eccezione del trasferimento del SOFTWARE SONY unitamente all'HARDWARE SONY, previo accordo con terzi sul rispetto delle condizioni del presente Contratto.

**3. Garanzia limitata.** Sony garantisce, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, che il supporto su cui è registrato il SOFTWARE SONY è privo di difetti così come evidenziato dalla fattura di acquisto. Durante il periodo di garanzia, Sony sostituirà gratuitamente il supporto difettoso a patto che esso venga restituito debitamente imballato al rivenditore presso il quale è stato effettuato l'acquisto, unitamente al nome, all'indirizzo e alla fattura d'acquisto dell'utente. Sony non si assume alcuna responsabilità per la sostituzione di supporti danneggiati da incidente, uso inidoneo o erronea applicazione. La presente garanzia limitata sostituisce qualunque altra condizione o garanzia, espressa o implicita, sulla base di statuto o altrimenti, e Sony disconosce espressamente qualunque altra garanzia e condizioni incluse, ma non limitatamente a, garanzie implicite e/o condizioni di qualità soddisfacente e idoneità per scopi particolari. Le condizioni della presente garanzia limitata non pregiudicano in alcun modo i diritti legali dell'utente finale, né limitano o escludono la responsabilità di Sony in caso di morte o disturbi alla persona causati da negligenza da parte di Sony.

**4. Risoluzione.** Il presente Contratto è da considerarsi in vigore fino a risoluzione dello stesso. Il presente Contratto si considera risolto con la distruzione del SOFTWARE SONY, della relativa documentazione e delle rispettive copie. Se l'utente non dovesse attenersi alle condizioni e alle clausole del presente contratto, Sony risolverà immediatamente tale contratto senza preavviso. In tal caso, l'utente è tenuto a distruggere tutte le copie del SOFTWARE SONY, tutta la documentazione e le relative copie.

**5. Legge applicabile.** Il presente Contratto è disciplinato ed è da interpretarsi sulla base del diritto giapponese.

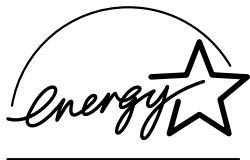
Per domande relative al presente Contratto o alla garanzia limitata, consultare la VAIO-Link Guida Cliente su come contattare VAIO-Link.



## ENERGY STAR®

In qualità di partner di ENERGY STAR®, Sony ha verificato la conformità del prodotto alle direttive ENERGY STAR® in materia di risparmio energetico. L'**International Energy Star® Office Equipment Program** è un programma internazionale che promuove il risparmio di energia nell'utilizzo dei computer e delle relative apparecchiature da ufficio. Il programma supporta lo sviluppo e la distribuzione di prodotti con funzioni che riducono in modo significativo il consumo di energia. Si tratta di un sistema aperto, al quale possono liberamente partecipare i proprietari di aziende. I prodotti interessati sono apparecchiature da ufficio, quali computer, monitor, stampanti, fax e fotocopiatrici. Gli standard e i loghi sono uguali per tutte le nazioni partecipanti al programma.

ENERGY STAR è un marchio registrato negli Stati Uniti.

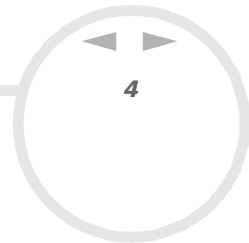


## Marchi

Sony, DVgate, i.LINK™, PictureGear, MovieShaker, Smart Capture, UI Design Selector, VisualFlow, VAIO e il logo VAIO sono marchi di Sony Corporation. Tutti i loghi Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Le specifiche sono soggette a modifica senza preavviso.



## Primo avvio del computer VAIO

### Registrazione del computer VAIO

Bastano solo pochi minuti per registrare il computer VAIO Sony acquistato.

Dopo aver eseguito la registrazione sarà possibile usufruire dell'eccellente servizio di assistenza clienti Sony, nonché dei seguenti vantaggi:


- ❑ **Club VAIO** – Assistenza tecnica in linea, esercitazioni, consigli e suggerimenti, novità, forum, concorsi, download gratuiti e aggiornamenti software.
- ❑ **VAIO-Link** – Per qualsiasi problema relativo al computer, visitare il sito Web VAIO-Link per cercare una possibile soluzione: <http://www.vaio-link.com>.
- ❑ **Garanzia** – La garanzia rappresenta una vera e propria protezione dell'investimento. Per i termini e le condizioni vedere la scheda di **garanzia** e per ulteriori informazioni consultare la **Guida Cliente**.

Per registrare il computer VAIO Sony, procedere come segue:

- 1 Collegare la linea telefonica e impostare la connessione via modem (vedere **Configurazione del modem**).
- 2 Fare clic sull'icona di **VAIO Online Registration** sul desktop.
- 3 Selezionare la lingua desiderata e quindi fare clic su **Avanti**.
- 4 Scegliere **Registratevi ora** e quindi fare clic su **Prosegui**.  
Verrà visualizzato il sito Web <https://registration.sonymstyle-europe.com/vaio/registration.asp>.
- 5 Specificare nome, cognome, indirizzo e il numero di serie del notebook.
- 6 Fare clic su **Invia**.  
La registrazione del computer VAIO è completata.

## Informazioni su VAIO Remote Control

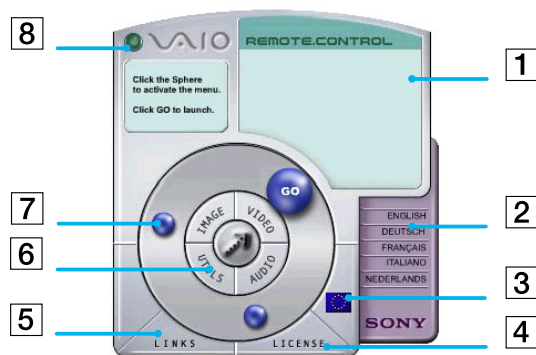
VAIO Remote Control è l'ingresso al mondo VAIO. VAIO Remote Control è semplice da utilizzare e include tutto il necessario per iniziare a utilizzare il computer VAIO. Consente di aprire applicazioni e raggiungere i siti Web Sony in un batter d'occhio.

 Per impostazione predefinita, VAIO Remote Control è incluso nel menu **Start**, ma è possibile creare un collegamento sul desktop per accedervi più facilmente.

VAIO Remote Control può essere utilizzato solo da un utente con diritti di amministratore nel computer in uso. In caso contrario, sarà possibile accedere alla schermata di VAIO Remote Control, ma non sarà possibile utilizzarlo per aprire altre applicazioni.

### Panoramica

Nella seguente tabella sono illustrate le funzionalità di VAIO Remote Control:



1	Casella delle informazioni	Quando si sposta il cursore su un elemento, ne visualizza una breve descrizione.
2	Opzioni della lingua	Fare clic per selezionare la lingua desiderata.
3	Visualizzazione lingue	Fare clic per visualizzare/nascondere l'elenco delle lingue disponibili.
4	License	Fare clic qui per visualizzare il Contratto di licenza con l'utente finale in 13 lingue.
5	Links	Mostra utili collegamenti a siti Web Sony.
6	Pulsanti centrali di Remote Control	Fare clic sull'area di un'applicazione per visualizzare i componenti software. Da qui è possibile accedere alle utilità e al software audio, video e di fotoritocco.
7	Area guida	Le sfere in questa area rappresentano le applicazioni e i collegamenti utili.
8	Chiudi	Chiude la finestra di Remote Control.

 Per accedere ai siti Web è necessario configurare la connessione Internet.



## Apertura di applicazioni e siti Web

Eeguire questa semplice sequenza per aprire un'applicazione o visitare un sito Web:

- 1 Spostare il cursore sull'applicazione o sul collegamento desiderato.  
Nella casella delle informazioni viene visualizzata la descrizione dell'elemento.
- 2 Fare clic sulla sfera per avviare la sequenza.  
La sfera si avvicina alla casella delle informazioni e viene visualizzato **GO**.
- 3 Fare clic su **GO** per avviare la sequenza.  
Le applicazioni vengono visualizzate a schermo intero.  
In caso di un collegamento, viene eseguito Internet Explorer e aperto il sito Web Sony.



## Informazioni sul software del notebook

Il notebook Sony consente di lavorare, giocare, imparare e comunicare in maniera rapida. Questo capitolo offre una panoramica delle attività possibili con il software installato sul computer.

### Software Sony

#### DVgate

*Sony Electronics*



Dvgate è un kit di 3 applicazioni complementari: DVgate Motion, DVgate Still e DVgate Assemble. Questa raccolta consente di selezionare ed elaborare facilmente video clip digitali, quindi integrarli realizzando home video di qualità professionale. È sufficiente collegare al computer una videocamera digitale tramite i.LINK™ e il notebook diviene un ambiente di elaborazione, in grado di catturare, visualizzare l'anteprima, tagliare, assemblare e salvare le sequenze nei formati AVI e MPEG1. Con DVgate Still si possono visualizzare immagini video digitali provenienti da videoregistratori o videocamere digitali (ciò è possibile soltanto se la videocamera è dotata di ingresso/uscita DV) e salvarle come file grafici sul disco rigido.

#### ImageStation (plug-in)

*Sony Electronics*



Con Sony ImageStation è facile condividere immagini digitali e video con parenti e amici. In combinazione con Smart Capture Premium, PictureGear e MovieShaker, ImageStation consente di ottenere il meglio con le immagini e i filmati registrati. Quando ci si registra come socio di Sony ImageStation, è possibile memorizzare le immagini e ordinare stampe. Per registrarsi GRATUITAMENTE, visitare il sito Web all'indirizzo:

<http://www.imagestation-europe.com>





## MovieShaker



*Sony Electronics*

MovieShaker® crea filmati personalizzati con transizioni, effetti speciali, musica di sottofondo e testo. È sufficiente importare i video clip, selezionare la musica desiderata e MovieShaker® si occupa di tutto il resto. Ma è anche possibile controllare personalmente l'intero processo e realizzare un filmato in modo completamente autonomo. L'utente sceglie l'ordine dei video clip, gli effetti speciali e le transizioni. Inoltre, si può importare la propria musica preferita e MovieShaker® farà corrispondere automaticamente la lunghezza del brano a quella del filmato.

## PictureGear



*Sony Electronics*

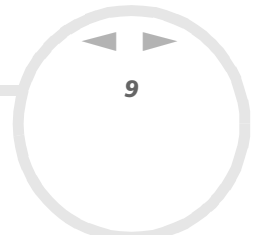
Digital Image Library consente di creare un ambiente personalizzato con foto, sfondi e colori di sfondo, presentazioni di diapositive, ecc. PictureGear assiste nella creazione e nell'implementazione di screen saver personalizzati, ecc. Inoltre, è possibile animare file GIF con l'utilità Gif Animation o riprodurre filmati in vari formati. Infine, si possono creare album con le immagini preferite e caricarli in una pagina Web.

## PictureToy



*Sony Electronics*

PictureToy è un programma di disegno Sony che usa uno strumento penna molto accurato. Consente di disegnare nuove immagini o modificare le 70 immagini esistenti. Aggiungere occhiali e fiori è proprio divertente!



## Smart Capture



### *Sony Electronics*

È possibile collegare una fotocamera digitale al computer per catturare foto o video clip da visualizzare o inviare tramite posta elettronica. La finestra del mirino di Smart Capture visualizza le immagini della fotocamera e consente di regolare le impostazioni o di creare effetti speciali. Con Smart Capture è possibile catturare immagini tramite periferica compatibile con i.LINK™ o creare un'immagine panoramica utilizzando la funzione Panorama assist. L'immagine panoramica finale viene creata in ArcSoft PanoramaMaker utilizzando le singole istantanee acquisite con Smart Capture.

## SonicStage



### *Sony Electronics*

Il software SonicStage utilizza la tecnologia di protezione del copyright OpenMG sviluppata da Sony Corporation per consentire la registrazione e la riproduzione di file di musica digitale su PC. Una volta che i dati sono stati criptati e registrati sul disco rigido, la tecnologia SonicStage consente di riprodurli su un PC, ma ne previene la distribuzione non autorizzata. Lo scopo della tecnologia SonicStage consiste nel creare un ambiente in cui è possibile distribuire quantità maggiori di musica di alta qualità impedendo la successiva diffusione non autorizzata dei file musicali.

Il software SonicStage consente di criptare e gestire i file musicali scaricati su un PC tramite i servizi EMD oppure ottenuti o creati da CD o da Internet.

## UI Design Selector



### *Sony Electronics*

È possibile modificare l'aspetto delle finestre del software Sony compatibile con UI Design Selector.

## VAIO System Information



### Sony Electronics

Grazie a VAIO System Information (Start - VAIO - Assistenza - VAIO System Information), è sempre possibile controllare le **informazioni** relative al **prodotto** (nome del modello, numero di serie, versione del BIOS, versione e numero di serie del sistema operativo) e al **sistema** (processore, frequenza del clock, memoria di sistema e memoria cache) del notebook.

## VisualFlow



### Sony Electronics

VisualFlow consente di sfogliare in modo interattivo il contenuto delle Memory Sticks™ (opzionali), del disco rigido o di qualsiasi altra unità sul computer. Visual Flow visualizza i file delle Memory Stick™ in vari modi e consente di riprodurre/visualizzare immagini, filmati o file audio in Visual Flow o altre applicazioni.

## CD di ripristino



### Sony Corporation

I CD di ripristino consentono di reinstallare il sistema, il software in dotazione e i driver forniti con le periferiche se sono danneggiati o vengono cancellati accidentalmente. Reinstallando il driver specifico di una periferica si può risolvere un problema del computer, senza dover ripristinare l'intero sistema.

**!** I CD di ripristino in dotazione possono essere utilizzati esclusivamente con il notebook Sony al quale sono allegati e non con altri PC Sony o con PC di altre case produttrici.

## Sistema operativo e altro software preinstallato



### Windows® XP Home Edition

#### Microsoft Corporation

Microsoft® Windows® XP Home Edition è il nuovo e straordinario sistema operativo Windows®, sviluppato sulla base delle funzioni rivoluzionarie di Windows® 98 e Windows® Millennium, nonché sulla stabilità di Windows® 2000. Allo stesso tempo, Windows® XP rimane pienamente compatibile con qualsiasi applicazione e tecnologia precedente, basata su Windows.

Windows® XP Home Edition integra nuove funzioni quali la capacità di cambiare utente rapidamente, che permette agli utenti di mantenere in esecuzione le reciproche applicazioni entrando e uscendo dai loro account, e un design visivo semplificato che posiziona le funzionalità di uso più frequente al centro dello schermo, per consentire di accedervi con maggiore rapidità. Per chiarimenti e assistenza tecnica, visitare:

<http://support.microsoft.com/directory>

### Internet Explorer 6.0

#### Microsoft Corporation



Internet Explorer è il browser Microsoft che consente di esplorare il Web. Mediante l'installazione guidata è possibile configurare il computer per connettersi automaticamente al provider. Un pacchetto completo per la posta elettronica consente di inviare e ricevere messaggi, inclusi file allegati, su Internet. NetMeeting, Outlook Express e Microsoft Chat sono soltanto alcuni dei componenti in dotazione con Internet Explorer 6.0. Internet Explorer 6.0 include anche un sistema di crittografia a 128 bit, il livello di protezione più alto per le comunicazioni su Internet, che consente l'utilizzo di carte di credito e l'esecuzione di transazioni finanziarie. Grazie all'esercitazione in linea, i nuovi utenti possono familiarizzarsi rapidamente con Internet.

Per informazioni e assistenza tecnica, visitare:

<http://support.microsoft.com/directory>

## Adobe® Acrobat® Reader 5.0



*Adobe Systems Incorporated*

Il software Acrobat® Reader consente di visualizzare, consultare e stampare documenti elettronici in formato Adobe PDF (Portable Document Format), un formato aperto concepito per assicurare la conformità dei documenti creati su tutte le principali piattaforme. Dopo aver installato Acrobat® Reader, è possibile aprire e visualizzare file PDF nel proprio browser Web semplicemente facendo clic su un file PDF incorporato in un file HTML. La prima pagina viene visualizzata immediatamente, mentre si sta scaricando il resto del documento.

Per informazioni e assistenza tecnica, visitare:

<http://www.adobe.com>

## Panorama Maker™ 2000



*ArcSoft*

ArcSoft Panorama Maker™ 2000 è un programma di fotoritocco intuitivo che consente di unire più foto in un'unica immagine panoramica. Con quest'applicazione è possibile creare immagini panoramiche di grande formato e di grande effetto con pochi clic. È inoltre possibile visualizzare le immagini create da diverse prospettive.

Per informazioni e assistenza tecnica, visitare:

<http://www.arcsoft.com/products/software/en/panoramamaker2000.html>



## QuickTime 5.0

*Apple*

QuickTime è lo strumento Apple ideale per creazioni video, audio, musicali e 3D e per dare vita alla realtà virtuale sul browser Web o in ambiente Windows.

Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web:

<http://www.apple.com/quicktime>

## Real Entertainment Center



Real Entertainment Center comprende due applicazioni: RealPlayer e RealJukebox.

*RealNetworks - RealPlayer*

RealPlayer è il lettore video e audio di RealNetworks che consente di accedere a 2.500 stazioni radio per ascoltare musica, notizie e cronache di avvenimenti sportivi.

Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web:

<http://www.real.com>

*RealNetworks - RealJukebox*

RealJukebox è il sistema di gestione musicale personale. RealJukebox consente di creare, gestire e riprodurre sul computer la propria raccolta di brani musicali digitali.

Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web:

<http://www.real.com>



## Symantec Norton AntiVirus

### *Symantec*

Con Norton AntiVirus è possibile eseguire la scansione di file, cartelle o intere unità per controllare la presenza di virus, isolando i file infetti per inoltrarli al Symantec AntiVirus Research Center (SARC). I file inviati al SARC vengono analizzati e i risultati notificati automaticamente entro sette giorni. Configurando adeguatamente Norton AntiVirus, si protegge efficacemente il computer. Norton AntiVirus è in grado di controllare automaticamente l'integrità dei record di avvio all'apertura del sistema, verificare la presenza di virus nelle applicazioni mentre le si utilizza, effettuare la scansione antivirus di tutte le unità locali una volta a settimana e monitorare il computer per rilevare le attività che possono essere sintomatiche di un virus in esecuzione. Inoltre verifica i file scaricati da Internet e controlla che i dischi floppy, al momento di utilizzarli, non contengano virus nel settore di avvio.

Per aggiornare le definizioni dei virus, è necessario eseguire il programma di installazione di Norton AntiVirus. Ciò è normale, poiché si sono diffusi nuovi virus da quando è stato prodotto il computer VAIO.

Per ulteriori informazioni, vedere la Guida in linea o visitare il sito Web:

<http://www.symantec.com/techsupp>

## WinDVD



### *InterVideo, Inc.*

WinDVD di InterVideo Inc. è un lettore DVD di facile uso. WinDVD è dotato di tutte le funzioni che ci si aspetta di trovare in un comune lettore DVD per uso domestico, nonché alcune funzioni estremamente avanzate, ad esempio la decodificazione video di alta precisione, una gamma di interfacce utente e opzioni relative allo schermo. È possibile riprodurre filmati DVD, titoli DVD interattivi, materiale video MPEG, CD video e CD audio. WinDVD rileva automaticamente il tipo di disco presente nel lettore DVD e utilizza il metodo di riproduzione adeguato.

Per informazioni e assistenza tecnica, visitare:

<http://www.intervideo.com>

## Utilizzo del software video

Il computer VAIO include le seguenti applicazioni video:

### Utilizzo di DVgate

DVgate è un'applicazione che consente di catturare e modificare le immagini catturate con periferiche DV (video digitali), ad esempio videocamere digitali, sul computer. Il programma offre inoltre la possibilità di riversare il materiale modificato per la registrazione su una periferica DV.

Con DVgate è possibile modificare facilmente le immagini usando il computer e una periferica DV.

DVgate include 3 applicazioni:

- **DVgate Motion;**
- **DVgate Still;**
- **DVgate Assemble.**



In base alle impostazioni del computer, nelle fasi di cattura dei video e di duplicazione dei fotogrammi durante la registrazione dei video modificati, è possibile che si perdano dei fotogrammi. Per evitare tale problema, assicurarsi di configurare il computer rispettando le impostazioni consigliate. Per configurare il computer per l'utilizzo di DVgate, vedere la Guida in linea di DVgate.

### Utilizzo di DVgate Motion

Con DVgate Motion è possibile catturare video e registrare video modificati in una periferica DV.

- **Cattura di video:**  
È possibile catturare **automaticamente** o **manualmente** qualsiasi scena o parte delle immagini registrate in una periferica DV, ad esempio una videocamera digitale. Inoltre, il programma consente di specificare esattamente le scene da catturare durante la riproduzione del nastro sul monitor. È possibile infine scegliere di salvare le scene selezionate come file separati o come un unico file.



### ❑ **Registrazione di video modificati in una periferica DV**

È possibile registrare su nastro il video modificato mediante una periferica DV, ad esempio una videocamera digitale\*, connessa al computer. Con DVgate non si è limitati a registrare singoli clip, ma si ha l'opportunità di registrare contemporaneamente sulla periferica DV una serie di clip.

Per aprire DVgate Motion, procedere come segue:

- 1 Connettere la videocamera al computer mediante il cavo i.LINK™ e accenderla.
- 2 Fare clic su **Start**, scegliere **Tutti i programmi, DVgate** e quindi **DVgate Motion**. Vengono visualizzate le finestre **DVgate Motion** e **Monitor**.

\* La videocamera digitale deve essere dotata di connettore DV-IN.


### *Cattura di video*

È possibile importare automaticamente o manualmente i video nel computer.

Per importare automaticamente i video nel computer, procedere come segue:

- 1 Aprire **DVgate Motion**.
- 2 Fare clic sulla freccia **in giù** e selezionare **IMPORTAZIONE-Auto** dall'elenco a discesa della **MODO**. Utilizzare i pulsanti della videocamera DVgate per riprodurre, riavvolgere o far avanzare il nastro fino al codice ora desiderato per iniziare la cattura.
- 3 Premere il pulsante di **riproduzione** per avviare il video. Il video viene riprodotto nella finestra **Monitor**.
- 4 Fare clic su **Segna** per segnare l'inizio del primo segmento. Il primo fotogramma del segmento da catturare viene visualizzato nella finestra dell'**Elenco In/Out**. Fare nuovamente clic su **Segna** per segnare la fine del segmento da catturare. L'ultimo fotogramma del segmento da catturare viene visualizzato nella finestra dell'**Elenco In/Out**. Continuare a segnare i segmenti desiderati.



- 5 Fare clic su **Cattura** per importare il segmento del video selezionato oppure su **Cattura tutto** per importare tutti i segmenti contemporaneamente.  
Viene visualizzata la finestra **Salva come file**.
  - 6 Selezionare il percorso per il file.
  - 7 Scegliere **Salva**.  
I segmenti vengono catturati.  
Viene visualizzato un messaggio che informa del **Cattura completata**.
  - 8 Fare clic su **OK** nella finestra **DVgate Motion** per completare l'operazione.  
Nella finestra del **Rapporto** sono visualizzate informazioni sull'operazione di cattura.
  - 9 Fare clic su **OK**.
  - 10 Chiudere DVgate Motion.  
Viene visualizzata la finestra **Dvmotion2**.  
Sarà quindi possibile salvare l'**elenco In/Out**, che consente di catturare le stesse sequenze video in un momento successivo o modificare le impostazioni di In/Out.
-  Assicurarsi che la videocamera sia in modalità VTR (Video Tape Recorder) quando si cattura o riproduce un video da o su un nastro.  
Per importare manualmente un video nel computer, vedere la Guida in linea di DVgate.

### *Registrazione di video modificati in una periferica DV*

Per registrare video modificati in una periferica DV, procedere come segue:


- 1 Regolare i valori di correzione della registrazione.
- 2 Aggiungere file all'elenco di registrazione.
- 3 Registrare manualmente o in remoto il video nella periferica DV.

### Regolazione dei valori di correzione della registrazione

Per ottenere una registrazione precisa, è possibile specificare i valori di correzione della registrazione. Questa operazione si rivela particolarmente utile durante una registrazione con montaggio. È possibile scegliere di specificare i valori manualmente oppure impostarli automaticamente tramite la funzionalità di regolazione automatica. I valori generati da questa funzionalità sono in genere corretti.

Per regolare automaticamente i valori di correzione della registrazione, procedere come segue:

- 1 Aprire DVgate Motion.
- 2 Fare clic sulla freccia **in giù** e selezionare **ESPORTAZIONE-Auto** dall'elenco a discesa della **modalità**.
- 3 Dal menu **Impostazioni** scegliere **Regola su registrazione**.  
Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Regola su registrazione**.
- 4 Fare clic su **Regola autom.**  
DVgate Motion attiva la periferica DV connessa e trova automaticamente i valori di regolazione.
- 5 Fare clic su **OK**.

 Per regolare manualmente i valori di correzione della registrazione, vedere la Guida in linea di DVgate.

### Aggiunta di file all'elenco di registrazione

Per aggiungere file all'elenco di registrazione, procedere come segue:

- 1 Aprire **DVgate Motion**.
  - 2 Fare clic su **Aggiungi** nella finestra dell'**elenco dei file AVI di DVgate Motion**.  
Verrà visualizzata la finestra di dialogo corrispondente.
  - 3 Selezionare un file e fare clic su **Apri**.  
Il file specificato viene aggiunto e vengono visualizzati il numero di serie, la prima e l'ultima immagine, il codice ora, la lunghezza e il nome corrispondenti.
- ★ In DVgate Motion vengono aggiunti i file con numero di serie e con lo stesso nome se si seleziona **Aggiungi tutti i file divisi salvati con lo stesso nome**. Questi file vengono creati quando si specifica di salvare i file come file multipli in DVgate Motion e DVgate Assemble.



I file aggiunti vengono inseriti in fondo all'elenco.

È possibile trascinare più file contemporaneamente, senza però poter prevedere l'ordine in base al quale verranno aggiunti.

È possibile registrare file AVI con modalità audio diverse in una periferica DV, ma potrebbe verificarsi un secondo di assenza di suono (a seconda della periferica DV) nel punto in cui la modalità audio cambia.

È possibile aggiungere file AVI solo utilizzando la modalità di compressione video Codec DV. I file MPEG non sono supportati.

Quando si registra una sequenza video, assicurarsi che tutte le immagini siano state salvate nella stessa modalità. In caso contrario, durante la riproduzione potrebbe verificarsi una distorsione del suono o dell'immagine. Dopo aver aggiunto i file desiderati all'elenco di registrazione, è possibile modificare l'ordine dei file, aggiungere o eliminare file.

Dopo aver aggiunto i file all'elenco di registrazione, è possibile modificare l'ordine dei file, aggiungere o eliminare file.

Per modificare l'ordine dei file nell'elenco di registrazione, procedere come segue:


- 1 Fare clic sul file che si desidera spostare e tenere premuto il pulsante del mouse.
- 2 Trascinare il file nella posizione desiderata e quindi rilasciare il pulsante del mouse.

Per rimuovere un file dall'elenco di registrazione, procedere come segue:

- 1 Selezionare il file da rimuovere.
- 2 Fare clic su **Elimina**.

La posizione del file rimosso viene occupata dal file successivo e i file vengono rinumerati di conseguenza.

Fare clic su **Elimina tutti** per rimuovere tutti i file.

 Per selezionare contemporaneamente più file AVI o immagini statiche nell'elenco di registrazione, fare clic su ogni elemento tenendo premuto <Mausc> o <Ctrl>.

Quando si spostano più file, l'operazione viene eseguita allo stesso tempo per tutti i file.

È possibile annullare le modifiche apportate scegliendo **Annulla** dal menu **Modifica** immediatamente dopo l'inserimento, lo spostamento o l'eliminazione dei file.

È possibile salvare un **elenco di registrazione** per utilizzarlo in un secondo momento. I file contenuti in un elenco di registrazione possono essere utilizzati esclusivamente in DVgate Motion.

Per visualizzare un clip in anteprima, procedere come segue:

- 1 Selezionare il file che si desidera visualizzare in anteprima nella finestra dell'**elenco dei file AVI di DVgate Motion**.


- 2 Fare clic su **Anteprima**.

Verranno visualizzate le finestre **Monitor** e **Anteprima**.

Nella finestra **Monitor** viene visualizzato il primo fotogramma del file.

Fare clic su **File prec** o **File succ** per selezionare il file di cui si desidera visualizzare l'anteprima.

Fare clic su **Anteprima tutti** per visualizzare l'anteprima di tutti i file dell'elenco.

 **File prec** e **File succ** consentono di passare dall'anteprima di un file selezionato a quella di un altro. Questi pulsanti non consentono di esplorare l'elenco. Pertanto, non è possibile utilizzarli quando è selezionato un solo file. Se si seleziona un solo file, i pulsanti **File prec** e **File succ** non funzionano.

### *Registrazione in una periferica DV*

È possibile esportare automaticamente o manualmente i video dal computer in una periferica DV.

Per esportare automaticamente i video dal computer in una periferica DV, procedere come segue:


- 1 Connettere la videocamera al computer mediante il cavo i.LINK™ e accenderla.

- 2 Aprire **DVgate Motion**.

- 3 Fare clic sulla freccia **in giù** e selezionare **ESPORTAZIONE-Auto** dall'elenco a discesa della **MODO**.

- 4 Fare clic su **Aggiungi** in anteprima nella finestra dell'**elenco dei file AVI di DVgate Motion**.

- 5 Fare clic su **Registra** o **Registra tutto**.  
Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Output**.
- 6 Selezionare l'opzione **Aggiungi immagine vuota**.
  - ❑ Se si seleziona **Aggiungi** nella finestra di dialogo **Output**, è possibile aggiungere uno o più fotogrammi vuoti durante la registrazione.  
I fotogrammi vuoti possono essere collocati nelle seguenti posizioni:
    - Intestazione:** Durante la registrazione viene inserita un'immagine vuota prima dell'inizio della sequenza video.
    - Coda clip:** Durante la registrazione viene inserita un'immagine vuota dopo la fine della sequenza video.
    - Entrambe:** Durante la registrazione vengono inserite immagine vuote prima dell'inizio e dopo la fine della sequenza video.
  - ❑ È possibile specificare la lunghezza di un'immagine vuota immettendo il numero di fotogrammi nella casella **Lunghezza** della finestra **Output**.
- 7 Fare clic su **OK**.  
La finestra di dialogo **Output** viene chiusa e la registrazione viene avviata.  
Le sequenze di video vengono registrate nella periferica DV nell'ordine in cui compaiono nell'**elenco di registrazione**.
- ★ Facendo clic su **Registra tutto**, tutti i file video presenti nell'**elenco di registrazione** vengono inviati alla periferica connessa. Facendo clic su **Registra**, solo i file video selezionati nell'**elenco di registrazione** vengono inviati alla periferica connessa.

-  Anche se si specifica di non aggiungere fotogrammi vuoti, al termine del segmento registrato vengono sempre aggiunti fotogrammi vuoti, indipendentemente dalle impostazioni specificate, per evitare che vengano inserite immagini confuse al termine della registrazione.
- Non chiudere o disconnettersi da Windows® durante la registrazione. In caso contrario, la registrazione verrà interrotta.
- Disattivare lo screen saver in Windows®.
- Non avviare altre applicazioni né spostare le finestre attive durante la registrazione.
- La registrazione dall'inizio del nastro potrebbe non essere eseguita correttamente se si registra controllando la periferica video tramite DVgate Motion.
- Non spostare l'interruttore di alimentazione della videocamera digitale su **Camera** né spegnere l'apparecchio in fase di registrazione. Non cambiare le fonti di input durante la registrazione su un videoregistratore digitale per evitare di interrompere l'operazione.
- Per esportare manualmente i video dal computer a una periferica DV, vedere la Guida in linea di DVgate.


## Utilizzo di DVgate Still

DVgate Still consente di visualizzare immagini video digitali inviate da periferiche DV, ad esempio un videoregistratore o una videocamera digitale, e catturarle come immagini statiche.

Con questa applicazione è possibile:

- Controllare la periferica DV connessa e visualizzare un'immagine video sullo schermo del computer VAIO.
- Catturare 30 fotogrammi di immagini statiche con 15 fotogrammi in avanti e 15 fotogrammi indietro.
- Catturare un solo fotogramma di un'immagine statica.
- Salvare l'immagine statica catturata in formato BMP, JPEG, GIF o DVF.
- Salvare l'immagine statica catturata nella cartella di **PictureGear**\* o copiarla in un'altra applicazione mediante gli Appunti.

\* Per salvare l'immagine nella cartella di **PictureGear**, è necessario aprire **PictureGear**. Scegliere l'opzione **Periferiche esterne**. Nell'elenco visualizzato scegliere **Cattura** e quindi **DVgate Still**.


-  Il suono registrato con l'immagine non viene riprodotto.

## Cattura di immagini

DVgate Still offre due modalità di cattura: **cattura continua** e **cattura a fotogrammi singoli**.


### ❑ **Modalità di cattura continua:**

Durante la **riproduzione** è possibile catturare fino a 30 fotogrammi di immagini statiche, 15 fotogrammi in avanti e 15 fotogrammi indietro. Tutte le immagini statiche già catturate andranno perse. Durante la **pausa** è possibile catturare un solo fotogramma di un'immagine statica.

 Durante la **riproduzione**, al termine della cattura in modalità di **cattura continua** la periferica DV entra in pausa.

### ❑ **Modalità di cattura a fotogrammi singoli:**

È possibile catturare un solo fotogramma di un'immagine statica. Il risultato della cattura è identico sia durante la **registrazione** sia durante la **pausa**.

 Durante la cattura di 30 fotogrammi in modalità di **cattura continua** vengono sostituiti tutti e trenta i fotogrammi. Se viene catturato un solo fotogramma, quello precedente viene sempre sovrascritto.

Per passare dalla modalità di **cattura continua** alla modalità di **cattura a fotogrammi singoli** e viceversa, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Impostazioni** nella finestra DVgate Still.
- 2 Scegliere **Cattura**.  
Verrà visualizzata la finestra delle **impostazioni di cattura**.
- 3 Scegliere **Cattura fotogrammi continuamente** per eseguire la cattura in modalità **continua**.  
Deselezionare **Cattura fotogrammi continuamente** per eseguire la cattura in modalità **a fotogrammi singoli**.

Per catturare immagini, procedere come segue:

- 1 Connettere la periferica DV al computer.
- 2 Aprire **DVgate Still (Start/Tutti i programmi/DVgate/DVgate Still)**.  
Verrà visualizzata la finestra **DVgate Still**.



- 3 Impostare la periferica DV sulla modalità di **riproduzione** o di **pausa**.  
L'immagine video verrà visualizzata nella finestra **Monitor**.
  - 4 Fare clic su **Cattura**.  
L'immagine video della finestra **Monitor** viene catturata.
-  Trascinando il dispositivo di scorrimento della finestra **Cattura** verso destra o verso sinistra è possibile visualizzare l'immagine statica precedente o successiva a quella corrente.
- ! Se si chiude DVgate Still senza salvare, l'immagine statica catturata viene cancellata.
  - ! Quando si tenta di catturare una serie di fotogrammi, è possibile che qualche fotogramma non venga catturato. In tal caso, chiudere tutte le altre applicazioni aperte e riprovare.

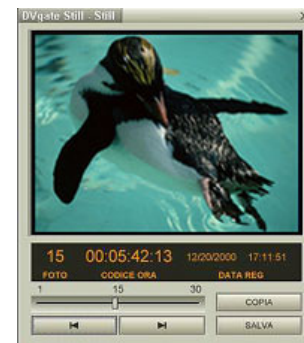


### Salvataggio delle immagini catturate

Le immagini statiche visualizzate nella finestra **DVgate Still - Still** possono essere salvate in uno dei seguenti formati: BMP, JPG, GIF o DVF.

Per salvare le immagini catturate, procedere come segue:

- 1 Aprire **DVgate Still** e catturare immagini.
- 2 Nella finestra **DVgate Still -Still** selezionare un'immagine statica che si desidera salvare.
- 3 Scegliere **Salva**.  
Viene visualizzata la finestra **Salva con nome**.  
Scegliere il **Salva in** in cui salvare il file.  
Selezionare un formato di file.
- 4 Fare clic su **Salva**.  
L'immagine catturata viene salvata.



## Utilizzo di DVgate Assemble

DVgate Assemble consente di modificare i file video e i file di immagini statiche catturati con DVgate Motion e DVgate Still. In seguito, è possibile unire questi file in un unico file. Le sequenze video montate possono essere salvate in formato AVI, MPEG1 o MPEG2\*.

Per aprire DVgate Assemble, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start**.
- 2 Scegliere **Tutti i programmi, DVgate** e quindi **DVgate Assemble**.  
Verrà visualizzata la finestra principale di **DVgate Assemble**.

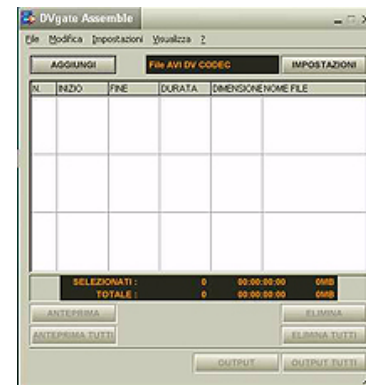
\* In base all'hardware del computer in uso.

### Creazione di un elenco di Assemble

È possibile creare un **elenco di Assemble** con i file che si desidera unire. È possibile modificare questo elenco in qualsiasi momento cambiando l'ordine dei file oppure aggiungendo o eliminando file.

Per aggiungere file all'elenco di Assemble, procedere come segue:

- 1 Aprire **DVgate Assemble**.
- 2 Fare clic su **Aggiungi**.  
Verrà visualizzata la finestra di dialogo corrispondente.
- 3 Nella casella di riepilogo **Tipo file** scegliere **File AVI**.  
Se si seleziona **Aggiungi tutti i file divisi salvati con lo stesso nome**, DVgate Assemble aggiungerà all'elenco tutti i file con numero di serie e con nome uguale. I file con numero di serie vengono creati quando DVgate Motion salva i file che vengono divisi e applica loro una numerazione consecutiva. I numeri dei file divisi hanno 4 cifre e aumentano di un'unità alla volta a partire da 0001.



#### 4 Selezionare un file e fare clic su **Apri**.



I file importati vengono aggiunti in fondo all'elenco di Assemble.

È possibile aggiungere soltanto file video in formato AVI (CODEC DV) e file di immagini statiche in formato BMP, JPEG e GIF.

Quando si aggiunge un file di immagini statiche (BMP, JPEG o GIF), vengono visualizzati il numero di fotogrammi, la dimensione dopo la conversione e la modalità di conversione della dimensione.

L'elenco di Assemble può essere salvato per essere utilizzato in un secondo momento. I file dell'elenco di Assemble possono essere utilizzati soltanto in DVgate Assemble.

### *Modifica dei file AVI*

È possibile modificare i file AVI nell'elenco di Assemble per le scene specifiche che si desidera utilizzare. Non è necessario ad esempio ripetere la cattura dei file, anche nel caso in cui si desideri solo utilizzare una scena specifica di una sequenza video più lunga catturata originariamente tramite DVgate Motion. La funzionalità di rimozione di una scena specifica è abilitata solo quando è stato selezionato un solo file AVI nell'elenco di Assemble. Il comando è infatti disattivato quando sono selezionati più file.

Per modificare i file AVI nell'elenco di Assemble per le scene specifiche che si desidera utilizzare, procedere come segue:

- 1 Aprire **DVgate Assemble**.
- 2 Selezionare il file AVI che si desidera modificare nell'**elenco di Assemble**.
- 3 Scegliere **Modifica clip** dal menu **Modifica**.  
Verrà visualizzata la finestra di dialogo **DVgate Assemble - Clip**.
- 4 Fare clic su ►.

La sequenza video del file selezionato viene riprodotta.

È possibile spostare la posizione di riproduzione sul punto di **INIZIO** o di **FINE** facendo clic sul punto di **inizio** o di **fine** dell'immagine.

Fare clic su **INIZIO** quando appare la scena che si desidera utilizzare come punto di **inizio**.

Nella parte inferiore della finestra di dialogo vengono visualizzati l'immagine impostata come punto di

**inizio** e il codice ora.

Fare clic su **FINE** quando appare la scena che si desidera utilizzare come punto di **fine**.

Nella parte inferiore della finestra di dialogo vengono visualizzati l'immagine impostata come punto di **fine** e il codice ora.

- 5 Fare clic su **OK**.  
Il file AVI viene modificato.

### *Unione di immagini statiche e immagini video*


Per unire immagini statiche e immagini video, procedere come segue:

- 1 Aprire **DVgate Assemble**.
- 2 Nell'**elenco di Assemble** selezionare l'immagine statica che si desidera inserire.
- 3 Nella finestra principale scegliere **Modifica clip** dal menu **Modifica**.  
Verrà visualizzata la finestra di dialogo **DVgate Assemble - Clip**.
- 4 Specificare il punto di inserimento espresso in secondi o fotogrammi.
- 5 Attivare o disattivare la **modalità Wide TV**.
- 6 Selezionare le dimensioni della schermata.
- 7 Impostare l'altezza e la larghezza delle immagini statiche in output:
  - Dimensioni piene:** Ingrandisce la schermata fino a raggiungere le dimensioni del monitor. È possibile che il formato del file venga modificato.
  - Dimensioni originali:** Mantiene le dimensioni originali dell'immagine, senza ridurla o ingrandirla.
  - Dim. piene usando formato salvato:** Ingrandisce la schermata alle massime dimensioni senza modificarne il formato.
- 8 Fare clic su **OK**.  
L'immagine statica e l'immagine video vengono unite.

## Salvataggio del video modificato

Per salvare una sequenza video modificata, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Output** o **Output tutti**.  
Viene visualizzata la finestra **Salva con nome**.  
Nella parte inferiore della finestra di dialogo **Salva con nome** vengono visualizzate informazioni sul file di output e sulla quantità di spazio disponibile su disco.
- 2 Scegliere il percorso in cui salvare il file e specificare il nome del file nella casella di testo **Nome file**.
- 3 Fare clic su **Salva**.
- 4 Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Generazione dell'output in un file AVI** e inizia il montaggio.
- 5 Viene visualizzata la finestra **DVassemble** contenente un messaggio indicante che **l'esportazione/il salvataggio in un file AVI è stato completato**.  
La durata e la dimensione di suddivisione del file vengono visualizzate durante la generazione dell'output in un file AVI.
- 6 Fare clic su **OK**.  
Il video modificato viene salvato.

 Se si sceglie **Output**, solo i file dell'elenco di Assemble selezionati vengono uniti in un file. Se invece si sceglie **Output tutti**, tutti i file dell'elenco di Assemble List vengono uniti in un file.

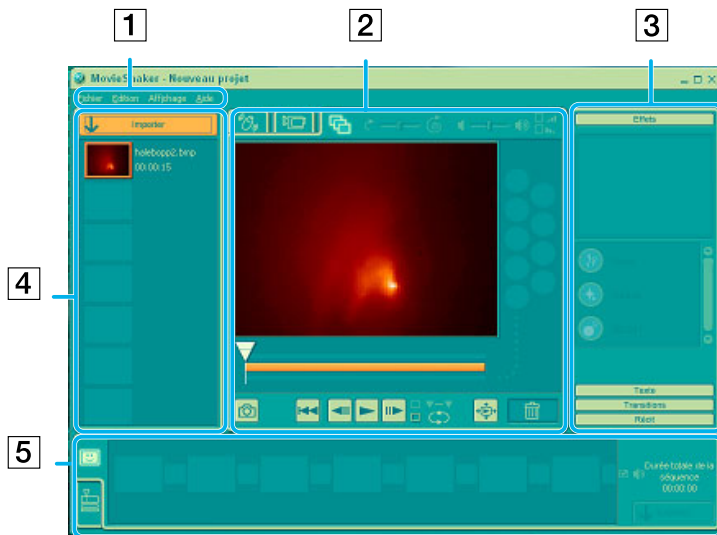
Il nome del file è quello specificato nella finestra di dialogo **Salva con nome**. Al nome del file viene aggiunto un numero di serie di 4 cifre, ad esempio test001-0001.avi, quindi test001-0002.avi, test001-0003.avi e così via.

## Utilizzo di MovieShaker

MovieShaker consente di creare filmati divertenti e originali senza essere esperti di editing video. In pochi passaggi è possibile combinare video clip con effetti speciali, immagini statiche e file musicali e quindi salvarli in un formato riproducibile sulla maggior parte dei computer in commercio.

Per aprire MovieShaker, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni di **Windows®**.
- 2 Scegliere **Tutti i programmi** e quindi **MovieShaker**.
- 3 Fare clic su **MovieShaker**.




1.	Barra dei menu	Contiene i menu di MovieShaker.
2.	Pannello Monitor	<p>Contiene le aree di <b>mixaggio</b>, <b>cattura</b> ed <b>elaborazione</b>. Selezionare un'area facendo clic sulla scheda di <b>mixaggio</b>, <b>cattura</b> o <b>elaborazione</b>.</p> <p>Nell'area di <b>mixaggio</b> è possibile creare una scena della durata di circa 30 secondi e con musica di sottofondo utilizzando in ordine casuale i clip contenuti nell'area dei <b>clip</b>.</p> <p>Nell'area di <b>cattura</b> è invece possibile <b>cattare immagini direttamente da una periferica DV o MICROMV</b> connessa al computer e importarle nell'area dei <b>clip</b>. Sul monitor vengono visualizzate le immagini registrate sul nastro della periferica DV o MICROMV.</p> <p>Nell'area di <b>elaborazione</b> è possibile <b>elaborare le scene</b>. Selezionare una scena nell'area del <b>prodotto</b> per visualizzarla nell'area di <b>elaborazione</b>. Per aggiungere un effetto a una scena è sufficiente trascinare l'effetto dall'area degli <b>effetti</b> e/o del <b>testo</b> nell'area di <b>elaborazione</b>.</p>
3.	Pannello degli strumenti	<p>Il pannello degli <b>strumenti</b> contiene le aree degli <b>effetti</b>, del <b>testo</b>, delle <b>transizioni</b>, della <b>narrazione</b> e dell'<b>indice</b>. Selezionare un'area facendo clic sul pulsante <b>Effetto</b>, <b>Testo</b>, <b>Transizione</b> o <b>Narrazione</b>. L'area dell'indice viene visualizzata contemporaneamente all'area di <b>cattura</b> nel pannello Monitor, solo quando una periferica MICROMV è connessa al computer ed è stato scelto <b>Periferica MICROMV</b> dal menu <b>Periferica</b>.</p> <p>L'area degli <b>effetti</b> contiene diversi effetti che è possibile applicare a una scena.</p> <p>L'area del <b>testo</b> offre uno strumento per la creazione di un effetto di testo da applicare a una scena.</p> <p>L'area delle <b>transizioni</b> contiene numerosi effetti di transizione che possono essere inseriti tra le scene.</p> <p>L'area della <b>narrazione</b> offre uno strumento per la registrazione di una narrazione da inserire in un filmato.</p> <p>L'area dell'<b>indice</b> offre uno strumento per catturare immagini da una periferica MICROMV e importarle nell'area dei clip.</p>
4.	Area dei clip	<p>Nell'area dei <b>clip</b> vengono inseriti i clip da elaborare con MovieShaker.</p> <p>Quest'area può contenere file video, immagine e/o audio.</p>


5.	Area del prodotto	<p>L'area del <b>prodotto</b> consente di disporre i clip per creare un filmato. Quest'area contiene le <b>visualizzazioni Story board</b> e <b>Sequenza temporale</b>.</p> <p>Nella visualizzazione <b>Story board</b> è possibile organizzare in modo semplice scene e transizioni.</p> <p>Nella visualizzazione <b>Sequenza temporale</b> è possibile ordinare scene, transizioni, musica di sottofondo e narrazione, nonché regolare i punti iniziale/finale e la durata delle scene, delle transizioni, della musica di sottofondo e della narrazione.</p>
----	-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Importazione di immagini e clip audio

Prima di creare un filmato, è necessario importare le immagini e i clip audio che si desidera includere nel filmato.

Per importare immagini e clip audio, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Importa file**  .  
Verrà visualizzata la finestra di dialogo corrispondente.
- 2 Selezionare il file che si desidera aggiungere.
- 3 Fare clic su **Apri**.  
Il file viene aggiunto nell'area dei **clip**.

 Se si importano file di lunghezza superiore ai 75 secondi, MovieShaker potrebbe bloccarsi.




Per rimuovere un clip dall'area dei clip, trascinarlo sull'icona del Cestino  . Il file viene rimosso dall'area, ma il file originale non viene eliminato.





## Creazione di un filmato


Dopo aver aggiunto clip nell'**area dei clip**, è possibile creare un breve filmato mediante la funzionalità di **mixaggio**. Questa funzionalità seleziona a caso i clip contenuti nell'**area dei clip** e crea una scena della durata di 30 secondi.

Per creare un filmato, procedere come segue:

- 1 Fare clic sulla scheda di **mixaggio**  .
- 2 Selezionare uno stato d'animo facendo clic su una faccina contenuta nell'**area di mixaggio**  .
- 3 Fare clic su **Mixa**  .  
Una scena della durata di trenta secondi verrà generata automaticamente e salvata nell'**area del prodotto**.

Per visualizzare l'anteprima del filmato appena creato, procedere come segue:

- 1 Fare doppio clic sulla scena nell'**area del prodotto**  .
- 2 Fare clic sul pulsante di **riproduzione**  .

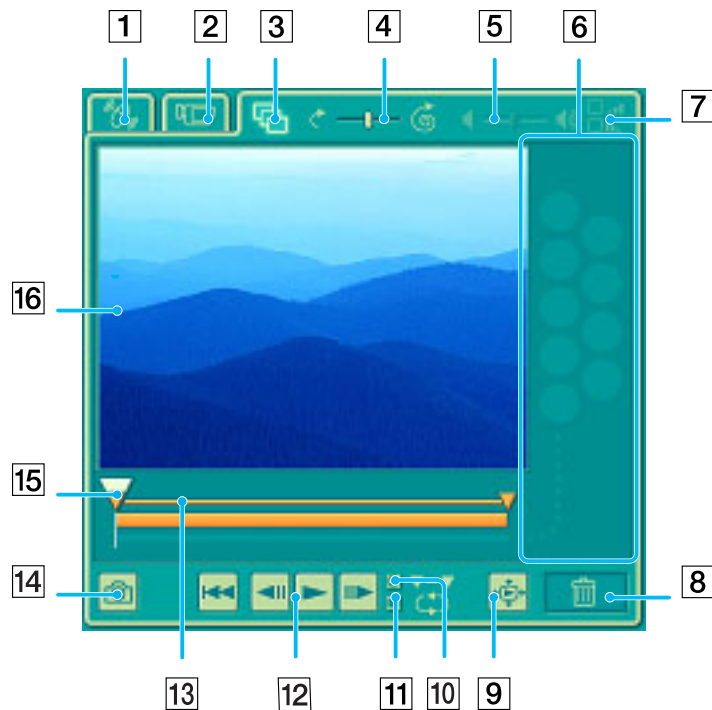
 Le scene create con la funzionalità di mixaggio iniziano con un fotogramma vuoto. Dopo l'elaborazione, le scene vengono inserite nella prima posizione libera nell'area del prodotto.

È consigliabile non includere più di cinque scene nell'area del prodotto.

Se l'area contiene troppe scene, MovieShaker potrebbe bloccarsi.

## Elaborazione di clip e scene

È possibile elaborare il filmato aggiungendo effetti e testo, regolando il colore e il contrasto e modificando la durata del clip.



1.	Scheda di mixaggio
2.	Scheda di cattura
3.	Scheda di elaborazione
4.	Dispositivo di scorrimento della velocità
5.	Dispositivo di scorrimento del volume
6.	Tavolozza Effetto
7.	Aumento e abbassamento graduale dell'audio
8.	Cestino
9.	Pulsante di anteprima a schermo intero
10.	Riproduci intervallo di taglio
11.	Riproduzione continua
12.	Pulsanti di controllo della riproduzione
13.	Intervallo di taglio
14.	Pulsante del salvataggio come immagine
15.	Regolazione del tempo
16.	Monitor

Per elaborare clip e scene, procedere come segue:

- 1 Fare doppio clic sul clip nell'**area dei clip** per spostarlo nel **pannello Monitor**.
- 2 Nel **pannello degli strumenti** fare clic sulla scheda degli **Effetto**.
- 3 Trascinare l'effetto che si desidera aggiungere dall'**area degli effetti** all'**area di elaborazione**.



Per visualizzare l'anteprima di un effetto, fare clic sull'effetto nell'**area degli effetti** dell'**area di lavorazione**.


Per istruzioni su come regolare la durata degli effetti e riprodurre nuovamente i clip o le scene, vedere la Guida in linea.


## Salvataggio di un filmato

I filmati finali prodotti possono essere salvati o esportati. Prima di salvarli è possibile visualizzarli in anteprima per verificarne la qualità.

I filmati finali possono essere salvati come file, esportati in una periferica DV/MICROMV o caricati su ImageStation.

Per salvare il filmato, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Esporta**  .  
Viene visualizzata la finestra di dialogo corrispondente.
- 2 Selezionare il formato in cui salvare il documento.
- 3 Fare clic su **Avanti**.
- 4 Selezionare la cartella in cui salvare il file.
- 5 Specificare il nome del file.
- 6 Fare clic su **Salva**.  
Il filmato viene salvato.

 L'esportazione di un filmato potrebbe richiedere tempi lunghi. Il salvataggio dei filmati con DV (video digitale) garantisce una migliore qualità rispetto al salvataggio rapido, ma richiede più tempo.

Con MovieShaker è possibile riprodurre file AVI con dimensione massima di 65 MB.

Per la riproduzione DV e una riproduzione video chiara, è consigliabile impostare la risoluzione e la frequenza di aggiornamento seguenti: 1.024x768/75 Hz o inferiore.

## Utilizzo di Smart Capture

È possibile utilizzare Smart Capture per catturare immagini e registrare video clip da una fotocamera digitale collegata al computer.

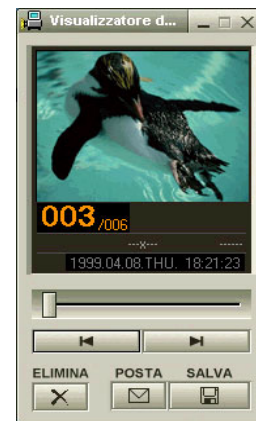
### Cattura di foto

È possibile catturare foto tramite periferiche compatibili con i.LINK™.

Per catturare foto, procedere come segue:

- 1 Collegare al notebook una periferica compatibile con i.LINK™.
- 2 Eseguire **Smart Capture** scegliendo **Tutti i programmi/Smart Capture/Smart Capture** dal menu **Start**.  
Viene visualizzata la finestra del **Mirino**, che fornisce l'immagine del soggetto.
- 3 Regolare il fuoco sul soggetto.
- 4 Fare clic sul pulsante **Cattura** nella finestra di **Smart Capture**.  
Viene visualizzata la finestra **Visualizzatore di foto**.  
L'immagine catturata viene visualizzata nell'area di **visualizzazione dell'immagine**.
- 5 Per chiudere **Smart Capture**, fare clic su  nell'angolo superiore destro della finestra.

 Assicurarsi che al connettore i.LINK™ sia collegata una fotocamera.



## Visualizzazione delle foto catturate con il Visualizzatore di foto

Per visualizzare le immagini catturate nel **Visualizzatore di foto**, procedere come segue:

Dal menu **Start**, selezionare **Tutti i programmi / Smart Capture** e fare clic su **Visualizzatore di foto**. È possibile visualizzare, salvare o eliminare le immagini oppure inviarle tramite posta elettronica.

Per chiudere il **Visualizzatore di foto**, fare clic su .

 Si possono catturare immagini fisse delle seguenti dimensioni: 640 x 480, 320 x 240, 160 x 120 oppure 80 x 60 pixel.

Quando si cattura un'immagine a bassa risoluzione (cioè di 80 x 60 pixel), l'immagine visualizzata nella finestra del **Mirino** potrebbe apparire sfuocata.

Nella visualizzazione di un soggetto in movimento rapido potrebbero apparire dei vuoti nella sequenza dei fotogrammi. Non si tratta di un guasto.



Se si avvia Smart Capture senza aver prima collegato una fotocamera al computer, la finestra del **Mirino** di Smart Capture è di colore blu.


È possibile creare un'immagine panoramica con **ArcSoft PanoramaMaker**.

**Smart Capture** consente di catturare foto e video clip utilizzando una videocamera digitale.

## Invio di foto tramite posta elettronica

Per inviare foto tramite posta elettronica, procedere come segue:


- 1 Aprire il **Visualizzatore di foto**.
- 2 Selezionare le foto da inviare per posta elettronica, utilizzando  oppure .
- 3 Fare clic su **Posta**.  
Viene visualizzata la finestra della posta elettronica con il file selezionato allegato al messaggio.
- 4 Inviare il messaggio di posta elettronica.

 È necessario impostare MAPI (Messaging Application Program Interface) per utilizzare il client di posta elettronica. MAPI è un'interfaccia di programma Microsoft® Windows che consente di inviare messaggi di posta elettronica con allegati da un'applicazione Windows.

## Registrazione di video clip

Con una videocamera collegata al computer, è possibile utilizzare **Smart Capture** per registrare video clip, nonché riprodurli e inviarli tramite posta elettronica.

Per registrare video clip, procedere come segue:

- 1 Eseguire **Smart Capture**.
- 2 Scegliere **Video rete** utilizzando il pulsante **Cambia modalità di cattura**.  
L'immagine viene visualizzata nella finestra del **Mirino**.
- 3 Ruotare la fotocamera verso il soggetto della foto.
- 4 Regolare l'immagine.
- 5 Fare clic su **Cattura** per registrare un video clip (è possibile registrare sino a 120 secondi di filmato, in base alle impostazioni scelte nella sezione delle **opzioni di registrazione**).
- 6 Al termine, fare clic sul pulsante **Cattura**.  
Viene visualizzata la finestra **Visualizzatore di video**, che contiene il video clip registrato.
- 7 Fare clic su ► per riprodurre le immagini. Fare clic su ■■ per effettuare una pausa e su ■■ per interrompere la riproduzione.
- 8 Per chiudere **Smart Capture**, fare clic su .

 Assicurarsi che al connettore i.LINK™ sia collegata una fotocamera e che quest'ultima sia accesa.

È possibile catturare video clip nei seguenti formati:

**Non-compresi:**

- Video 160 x 120, 24 bit, max. 10 fotogrammi/sec

- Audio PCM, 11,025 kHz, 16 bit, mono

**Compresi:**

- Video MPEG1 160 x 112, max. 30 fotogrammi/sec

- Audio MPEG1, 44,1 kHz (massimo effettivo equivalente a 11,025 kHz), mono

Nella visualizzazione di un soggetto in movimento rapido potrebbero apparire dei vuoti nella sequenza dei fotogrammi. Non si tratta di un guasto.

## *Invio di video clip tramite posta elettronica*

Se si cattura un video clip in un formato a bassa risoluzione, si ottiene un file di piccola dimensione che è possibile inviare mediante posta elettronica.

Per inviare video clip tramite posta elettronica, procedere come segue:

- 1 Eseguire **Smart Capture**.
- 2 Selezionare **Visualizzatore di video**.
- 3 Fare clic su **Posta**.  
Viene visualizzata la finestra **Impostazioni di compressione**.
- 4 Scegliere il rapporto di compressione muovendo il dispositivo di scorrimento.
- 5 Fare clic su **Avvia compressione**.  
Al termine dell'operazione verrà richiesto di allegare il file al messaggio di posta elettronica.
- 6 Confermare e inviare il messaggio.

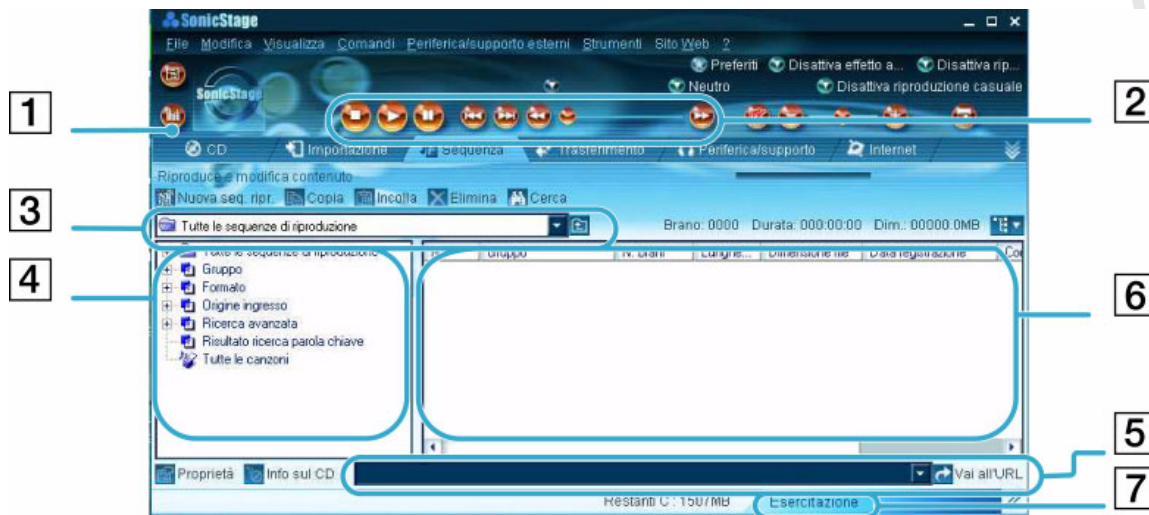
## Gestione dei file audio con SonicStage

SonicStage consente di riprodurre e registrare CD audio nonché importare file audio digitali conservando le informazioni sul copyright del contenuto. Quando si registra un CD audio con SonicStage, il CD viene codificato in formato ATRAC3 nel disco rigido del computer. I dati importati possono essere riprodotti sul computer o trasferiti in un supporto o una periferica esterna. SonicStage converte in formato ATRAC3 i file audio esistenti in formato MP3, WMA e WAV.


Per aprire SonicStage, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni di **Windows®**.
- 2 Scegliere **Tutti i programmi, SonicStage** e quindi **SonicStage**.  
Verrà richiesto di eseguire la registrazione a CDDB (Compact Disk Database) Music Recognition Service.
- 3 Dopo aver eseguito la registrazione, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Conferma installazione di SonicStage**. Selezionando la casella di controllo appropriata, è possibile impostare SonicStage come applicazione predefinita per la riproduzione di CD audio.
- 4 Fare clic su **Si**.  
Verrà visualizzata la finestra principale di **SonicStage**.







1	Schede delle funzionalità	Cambiano la finestra visualizzata in base alla funzionalità prescelta.
2	Pulsanti di controllo della riproduzione	Controllano le funzioni di riproduzione, ad esempio riproduzione, pausa, interruzione, avanzamento rapido e riavvolgimento.
3	Elenco a discesa delle sequenze di riproduzione	Contiene le sequenze di riproduzione disponibili e i file audio della scheda della funzionalità corrente.
4	Struttura file	Visualizza le cartelle disponibili nel computer.
5	Elenco a discesa degli indirizzi Internet	Contiene gli indirizzi Internet, se disponibili. Fare clic su <b>Vai all'URL</b> per connettersi immediatamente a un sito Web.
6	Elenco file	Visualizza il contenuto della cartella selezionata nella struttura.
7	Scheda Esercitazione	Apre e chiude la funzione Esercitazione.

-  La procedura di registrazione guidata di CDDB® (Compact Disc Database) Music Recognition Service semplifica il processo di registrazione a CDDB. Per eseguire la registrazione e utilizzare questo servizio è necessaria una connessione Internet. Per ulteriori informazioni sulla registrazione a CDDB, fare clic su ?.
- ! Sony consiglia l'utilizzo di SonicStage 1.0 per il backup o la registrazione di CD musicali. Sony non offre alcuna garanzia per la creazione di CD, opzione fornita da RealJukebox2 Basic per Sony. Durante l'utilizzo di questa funzionalità, alcune unità o lettori CD-ROM potrebbero non funzionare. Visitare il sito Web RealNetworks per ottenere ulteriori informazioni su questo problema noto. Per informazioni sull'assistenza ai prodotti RealNetworks, visitare il sito all'indirizzo <http://service.real.com>.

## Registrazione di un CD

È possibile registrare canzoni di CD audio e importarle in sequenze di riproduzione di SonicStage.

Per registrare un CD, procedere come segue:

- 1 Inserire il CD audio nell'unità disco ottico del computer.
  - 2 Fare clic sulla scheda **CD**.
  - 3 Selezionare il formato del file dall'elenco a discesa.
  - 4 Per selezionare brani specifici del CD, deselegionare le caselle di controllo corrispondenti ai brani che non si desidera registrare. In alternativa, è possibile deselegionare tutti i brani selezionando la casella di controllo **Seleziona tutto**, e quindi selezionare i brani che si desidera registrare.
  - 5 Fare clic su **Reg. su Jukebox**  per iniziare la registrazione. Al termine della registrazione, la nuova sequenza di riproduzione viene visualizzata nella struttura **File** della finestra **Sequenza**. È possibile passare a questa funzionalità facendo clic sulla scheda **Sequenza**.
-  Quando si registra per la prima volta un CD audio nell'unità disco ottico, viene visualizzata la finestra di dialogo **Ottimizza lettore CD**. Fare clic su **Inizia** per verificare l'unità disco ottico. Al termine dell'operazione viene iniziata la registrazione.

Per visualizzare i titoli del CD e delle canzoni, fare clic su **Info sul CD**.

## Trasferimento di canzoni (check-in/check-out)

È possibile trasferire canzoni dalle sequenze di riproduzione di **SonicStage** a supporti o periferiche esterne, ad esempio Memory Stick™ Walkman, Network Walkman e CD-RW. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di supporti o periferiche esterne, vedere la documentazione fornita con il prodotto.

Le seguenti istruzioni si riferiscono al metodo di check-in/check-out in un passaggio. Per informazioni sul metodo a due passaggi, vedere la Guida in linea di **SonicStage**.

### Check-out di canzoni

Il check-out delle canzoni consiste nel trasferire i file audio dal computer a una periferica esterna, ad esempio un lettore portatile.

Per eseguire il check-out delle canzoni, procedere come segue:

- 1 Connettere la periferica esterna o inserire il supporto, ad esempio MagicGate Memory Stick™, nel computer.
- 2 Fare clic sulla scheda di **trasferimento** per aprire la finestra corrispondente.  
Il computer riconosce automaticamente il supporto o la periferica esterna connessa ed elenca le informazioni sul contenuto sul lato destro della finestra di **trasferimento**.
- 3 Selezionare la sequenza di riproduzione contenente la canzone da sottoporre a check-out.  
Le canzoni della sequenza di riproduzione sono visualizzate nell'area della **sequenza di riproduzione** al centro della finestra di **trasferimento**.
- 4 Nella **visualizzazione della sequenza di riproduzione** selezionare la canzone da sottoporre a check-out. Per effettuare il check-out di più canzoni alla volta, selezionarle tenendo premuto il tasto <Ctrl>.
- 5 Fare clic su **Check-out** o trascinare la canzone nella posizione desiderata nell'elenco delle canzoni del supporto o della periferica esterna.  
Il check-out ha inizio.



SonicStage non funziona con le Memory Stick™ di colore blu. Per ulteriori informazioni, vedere il manuale di OpenMG.

Per annullare il **check-out**, fare clic su **Interrompi** oppure su **Annulla** nella finestra di dialogo Elaborazione visualizzata durante il **check-out**.

## Check-in di canzoni

Dopo aver eseguito il check-out dei file audio, è possibile trasferirli nuovamente in una periferica esterna o nel disco rigido. Questa operazione è nota come check-in.

Le canzoni trasferite in questo modo possono essere sottoposte a check-in solo nel disco rigido del computer dal quale sono state originariamente sottoposte a check-out.

Per eseguire il check-in delle canzoni, procedere come segue:

- 1 Connettere la periferica esterna o inserire MagicGate Memory Stick™ nel computer.
- 2 Fare clic sulla scheda di **trasferimento** per aprire la finestra corrispondente.  
Il computer riconosce automaticamente il supporto o la periferica esterna connessa ed elenca le informazioni sul contenuto sul lato destro della finestra di **trasferimento**.
- 3 Selezionare la canzone di cui effettuare il check-in dall'elenco delle canzoni del supporto o della periferica esterna. Per effettuare il check-in di più canzoni alla volta, selezionarle tenendo premuto il tasto **<Ctrl>**.
- 4 Fare clic su **Check-in** o trascinare le canzoni nella visualizzazione delle **sequenze di riproduzione**. Per effettuare il check-in di tutte le canzoni presenti nel supporto o nella periferica esterna, fare clic su **Tutti in**.  
Il **check-in** ha inizio.

 Per annullare il **check-in**, fare clic su **Interrompi** oppure su **Annulla** nella finestra di dialogo **Elaborazione** visualizzata durante il **check-in**.

## Funzionalità aggiuntive

- ❑ **Esercitazione di SonicStage** – Illustra le funzionalità di **SonicStage**. L'interfaccia intuitiva guida l'utente alla scoperta delle funzionalità di **SonicStage**.
- ❑ **Utilità di backup di SonicStage** – È possibile eseguire il backup di musica, grafica e informazioni per poter ripristinare il tutto, in caso di necessità, con **SonicStage**. Per usare l'utilità di backup di **SonicStage** è necessaria una connessione Internet.
- ❑ **Importazione di file audio in diversi formati** – È possibile importare file audio in diversi formati, ad esempio MP3 o WAV. È inoltre possibile importare file audio compatibili con lo standard Microsoft® Windows Media™ Technologies (WMT), identificato dalle estensioni ASF o WMA. La funzionalità **Sequenza di riproduzione di SonicStage** consente di gestire i file audio.
- ❑ **Gestione delle canzoni importate nella sequenza di riproduzione** – Sono disponibili funzioni aggiuntive se si registrano le canzoni importate mediante la funzionalità **Sequenza di riproduzione di SonicStage**. È possibile gestire la musica preferita creando elenchi personalizzati di canzoni classificate in base al genere o all'artista, visualizzando l'elenco delle canzoni con la funzionalità **Sequenza di riproduzione** e disponendo le canzoni nell'ordine preferito mediante le cartelle della **sequenza di riproduzione**. È possibile elaborare la musica preferita riunendo più canzoni in un'unica canzone o dividendo una canzone in due canzoni diverse mediante le funzionalità **Unisci** e **Dividi**.
- ❑ **Modalità semplice** – La finestra principale di **SonicStage** in **Modalità semplice** è più piccola e compatta rispetto a quella visualizzata in **Modalità completa**. Questa modalità si rivela particolarmente utile quando si desidera ascoltare canzoni con **SonicStage** mentre si stanno utilizzando altre applicazioni o quando la visualizzazione in **Modalità completa** sarebbe troppo ingombrante. L'aspetto della finestra principale di **SonicStage** in modalità semplice può essere modificato selezionando un nuovo skin, che conferirà un aspetto più piacevole alla finestra. La **Modalità semplice** consente di eseguire solo operazioni di riproduzione.

## Utilizzo del software per l'elaborazione di immagini

Il computer è dotato del seguente software Sony per l'elaborazione di immagini:

### Utilizzo di PictureGear

PictureGear consente di creare e ritoccare foto, sfondi, presentazioni, screen saver personalizzati e così via. È inoltre possibile animare i file GIF preferiti con l'utilità Gif Animation o riprodurre filmati in diversi formati. Infine, si possono creare album con le immagini preferite e caricarli in una pagina Web.


Per aprire PictureGear, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni di Windows®.
- 2 Scegliere **Tutti i programmi** e quindi **PictureGear**.
- 3 Fare clic su **PictureGear**.

Quando si apre per la prima volta PictureGear, viene visualizzata la finestra **Provate PictureGear**, che offre una breve panoramica su come visualizzare e ritoccare immagini statiche, stampare diversi tipi di immagini, creare una home page e unire spezzoni di un filmato.

Quando si apre PictureGear per la prima volta, le diapositive campione fornite con PictureGear sono visualizzate automaticamente. Al successivo avvio di PictureGear, verranno visualizzate le diapositive utilizzate l'ultima volta.

Per chiudere PictureGear è possibile fare clic su **Chiudi**

 nell'angolo superiore destro della finestra principale.



## Creazione di una raccolta

Le immagini e i filmati utilizzati per creare una presentazione, uno screen saver o un album fotografico costituiscono una raccolta.

Per creare una raccolta, procedere come segue:

- 1 Aprire **PictureGear**.  
Verrà visualizzata la finestra principale di **PictureGear**.
- 2 Nella casella **Cartella** selezionare il percorso delle immagini.
- 3 Scegliere le immagini che si desidera includere nella raccolta.  
Tenendo premuto il tasto **<Ctrl>** è possibile selezionare più immagini contemporaneamente.  
Tenendo premuto il tasto **<Maiusc>** è possibile selezionare le immagini situate tra la prima e l'ultima immagine selezionata.  
Premendo **<Ctrl> + <A>** vengono selezionata tutte le immagini della cartella.
- 4 Scegliere **Crea nuova raccolta** dal menu **Raccolta**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea nuova raccolta**.
- 5 Specificare il nome della raccolta, quindi fare clic su **OK**.
- 6 Fare clic su **Raccolta** nella casella **Cartella**.
- 7 Fare clic sull'immagine e tenere premuto il pulsante del mouse.
- 8 Trascinare l'immagine nella **raccolta** creata.  
Facendo clic sulla **raccolta** vengono visualizzate le immagini selezionate.


## Visualizzazione di una presentazione

Durante una presentazione, le immagini vengono visualizzate una dopo l'altra a un intervallo specifico.

Per visualizzare una presentazione, procedere come segue:

- 1 Creare una **raccolta**.
- 2 Scegliere **Seleziona tutto** dal menu **Modifica** per visualizzare tutte le immagini.
- 3 Scegliere **Presentazione diapositive** dal menu **Visualizza**.  
La presentazione viene visualizzata.  
Premendo **<Esc>** si ritorna all'area **Anteprima**.

Per modificare le impostazioni della presentazione durante la visualizzazione, procedere come segue:

- 1 Fare clic sul pulsante delle **impostazioni della presentazione** .  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Effetto presentazione diapositive**.  
Le opzioni sono 3:
  - ❑ **Effetto**: è possibile aggiungere effetti acustici o speciali alla presentazione.
  - ❑ **Cambio diapositiva**: sono disponibili 4 opzioni:
    - Se è selezionata l'opzione **Clic del mouse**, la diapositiva successiva viene visualizzata quando si fa clic.
    - Se è selezionata l'opzione **Automatico**, le immagini vengono visualizzate una dopo l'altra in base all'**intervallo di visualizzazione** specificato.
    - Se è selezionata l'opzione **Ripeti**, la presentazione viene ripetuta automaticamente fino a quando non la si interrompe.
    - Inoltre, se è attivato il **Pannello di controllo**, nella parte inferiore dello schermo sarà visualizzata la barra di controllo.
  - ❑ **BGM**: selezionando questa opzione è possibile cercare nuovi file audio.
- 2 Dopo aver scelto gli effetti desiderati fare clic su **OK**.  
Le impostazioni della presentazione sono state modificate.



## Creazione di uno screen saver

Lo screen saver protegge lo schermo coprendo automaticamente un'immagine statica con un'immagine in movimento se il computer non viene utilizzato per qualche minuto.

Per creare uno screen saver, procedere come segue:

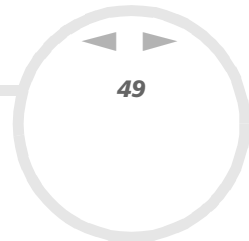
- 1 Creare una **raccolta**. Vedere **Creazione di una raccolta**.
- 2 Scegliere **Seleziona tutto** dal menu **Modifica** per visualizzare tutte le immagini.
- 3 Scegliere **Screen saver** dal menu **Utilità**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni screen saver**.
  - Disporre le immagini nell'ordine desiderato per la visualizzazione. A tal fine, selezionare un'immagine nell'elenco di **diapositive** e fare clic sui pulsanti **Su** e **Giù**.
  - Se è selezionata l'opzione **Riproduzione casuale**, l'ordine impostato nell'elenco di **diapositive** verrà ignorato e le diapositive saranno visualizzate in ordine casuale.
  - È inoltre possibile selezionare effetti e audio per lo screen saver.
- 4 Fare clic su **OK**.  
Lo screen saver è impostato.


## Creazione di un album fotografico in formato HTML

È possibile creare un album fotografico in formato HTML utilizzando le diapositive.

Per creare un album fotografico in formato HTML, procedere come segue:

- 1 Creare una **raccolta**. Vedere **Creazione di una raccolta**.
- 2 Scegliere **Album Maker** dal menu **Utilità**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **PictureGear Album Maker**.
- 3 Scegliere un modello di layout per l'album.
- 4 Specificare il titolo dell'album nella casella **Titolo album**.



- 5 Fare clic su **Personalizza layout** per aggiungere immagini, cornici, testo ed effetti.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Album a pannelli**.
- 6 Eseguire i passaggi della procedura guidata, quindi fare clic su **Fine**.  
L'album fotografico viene creato.  
Al termine dell'operazione viene visualizzata la finestra di dialogo **Completato**.
  - Fare clic su **Salva** per selezionare il percorso in cui salvare l'album.
  - Scegliere **Controllo** per visualizzare l'album nel browser.
  - Fare clic su **Invia** per caricare l'album nel server.
  - Fare clic su **Indietro** per ricreare l'album.
- 7 Fare clic su **Salva**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo per la selezione della **Cartella di salvataggio album**.
- 8 Selezionare la cartella.
- 9 Fare clic su **OK**.  
Viene richiesto se si desidera creare una cartella.
- 10 Fare clic su **Sì**.  
Viene visualizzato un messaggio che informa che il salvataggio dell'album è stato completato.
- 11 Fare clic su **OK**.  
 Fare clic su **Crea predefinito** per creare immediatamente un album utilizzando le impostazioni predefinite di PictureGear.



## Utilizzo di PictureToy

PictureToy consente di sovrapporre immagini e testi su immagini statiche (come fotografie e cartine) visualizzate sul desktop.

In questo modo è possibile collocare facilmente frecce su aree specifiche di una cartina o sovrapporre illustrazioni a fotografie scattate con una fotocamera digitale.

È possibile selezionare l'immagine per la sovrapposizione all'avvio di PictureToy da un'altra applicazione Sony o direttamente in PictureToy.

Il file originale di un'immagine sovrapposta rimane invariato.

Per ulteriori informazioni sulle funzionalità del **pannello operativo**, vedere la Guida in linea di PictureToy.

### Avvio e chiusura

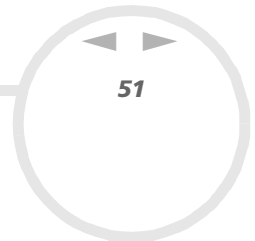
Per aprire PictureToy, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** e scegliere **Tutti i programmi/PictureToy/PictureToy**.  
PictureToy viene eseguito e si apre la finestra principale.
- 2 Per selezionare un'immagine per la sovrapposizione, aprire il file dell'immagine con un altro software. Trascinare quindi l'icona dalla finestra principale di PictureToy sull'immagine per la sovrapposizione. L'immagine viene visualizzata in PictureToy. È possibile disegnare sull'immagine visualizzata nel **pannello operativo**.
- 3 Per disegnare un'immagine in uno sfondo vuoto, fare clic su **Nuovo foglio da disegno**.  
Sul desktop viene creato un nuovo foglio da disegno bianco.

Per chiudere PictureToy, procedere come segue:

Fare clic su **Chiudi**.

In alternativa, fare clic su **Menu** e scegliere **Chiudi**.



## Avvio dalle applicazioni Sony

È possibile aprire PictureToy da PictureGear e VisualFlow.

Per aprire PictureToy da PictureGear, procedere come segue:

- 1 Aprire **PictureGear**.
- 2 Aprire il file dell'immagine che si desidera visualizzare con l'**editor**.
- 3 Scegliere **PictureToy** dal menu **Filtro** nella finestra dell'**editor** di PictureGear. PictureToy viene aperto ed è possibile disegnare sull'immagine.

 Per usare questa funzione è necessario disporre di PictureGear 5.0 o versione successiva.

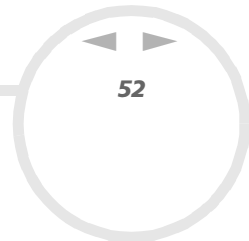
Per ulteriori informazioni consultare il Manuale dell'utente e la Guida in linea di PictureGear.

Per aprire PictureToy da VisualFlow, procedere come segue:

- 1 Aprire **VisualFlow**.
- 2 Con VisualFlow ingrandire l'immagine da utilizzare per la sovrapposizione.
- 3 Fare clic sull'icona **Applicazione** in VisualFlow. Viene visualizzato un elenco di applicazioni.
- 4 Fare clic sull'icona di **PictureToy**. PictureToy viene aperto, l'immagine viene visualizzata ed è possibile disegnare sull'immagine.

 Per usare questa funzione è necessario disporre di VisualFlow 2.0 o versione successiva.

Per ulteriori informazioni, vedere il Manuale dell'utente e la Guida in linea di VisualFlow.



## Disegno e utilizzo di immagini

### Disegno a mano libera

Si possono selezionare vari tipi di penne, come evidenziatori o penne fluorescenti. È inoltre possibile configurare il software in modo da aggiungere una freccia alla fine di una riga.

Per disegnare linee a mano libera, procedere come segue:

- 1 Fare clic sul pulsante delle **Strumento Penna** nel **pannello operativo**.  
Il contenuto del **pannello Dettagli** cambia.
- 2 Impostare la penna nel **pannello Dettagli**.
  - Selezionare il tipo di penna che si desidera utilizzare.  
Per visualizzare altri tipi fare clic sulle frecce.
  - Selezionare lo spessore del tratto.  
Per visualizzare altri tipi fare clic sulle frecce.
  - Se si fa clic sull'icona **Freccia**, viene aggiunta una freccia in fondo alla linea disegnata.
- 3 Per selezionare il colore della linea, impostare il colore e quindi fare clic su **Travolozza** per determinare il colore della linea.
- 4 Trascinare il puntatore del mouse sulla finestra principale.  
Viene tracciata una linea con le caratteristiche impostate.

## Inserimento di timbri e fumetti

In PictureToy è possibile aggiungere timbri o fumetti alle immagini preferite.

Per aggiungere timbri o fumetti, procedere come segue:

- 1 Assicurarsi che l'immagine che si desidera utilizzare sia aperta in PictureToy.
- 2 Fare clic su **Strumento Timbri** per apporre un timbro. Fare clic su **Strumento Effetti** per aggiungere un fumetto.  
Nel **pannello Dettagli** sono visualizzati i timbri e i fumetti che è possibile utilizzare.
- 3 Fare clic sulle frecce per visualizzare ulteriori fumetti o timbri.
- 4 Fare clic su **Travolozza** per selezionare il colore del timbro o del fumetto.
- 5 Fare clic sulla posizione scelta per incollare l'oggetto.  
Viene incollato un timbro o un fumetto.

 È possibile ridimensionare, spostare o ruotare i timbri e i fumetti trascinandone le cornici. Anche l'orientamento del fumetto può essere variato.

## Scrittura di testo

Sull'immagine è possibile scrivere testo o un messaggio qualsiasi mediante la tastiera.

Per scrivere testo su un'immagine, procedere come segue:

- 1 Assicurarsi che l'immagine che si desidera utilizzare sia aperta in PictureToy.
- 2 Fare clic su **Strumento Testo**.
- 3 Digitare il testo desiderato nella casella di testo del **pannello Dettagli**.
- 4 Per selezionare un tipo di carattere diverso, fare clic su **Altro**.  
Viene visualizzata una finestra di dialogo nella quale selezionare un diverso tipo di carattere.
- 5 Fare clic sulle frecce per visualizzare il carattere desiderato e selezionarlo.
- 6 Scegliere **Grassetto** o **Corsivo** per applicare un formato al testo.
- 7 Fare clic su **Travolozza** per selezionare il colore del testo.

- 8 Fare clic sulla posizione in cui si desidera inserire il testo. La stringa di testo viene inserita.


### Gestione delle immagini

L'immagine sottostante e il disegno possono essere salvati come un'unica immagine sovrapposta in formato JPEG o BMP.

Le immagini create con PictureToy possono essere stampate o inviate come allegati a un messaggio di posta elettronica.

Le immagini possono inoltre essere utilizzate in un altro programma mediante gli Appunti.

Per salvare le immagini come un'unica immagine di PictureToy, procedere come segue:

- 1 Assicurarsi che l'immagine sottostante e il disegno siano aperti.
  - 2 Scegliere **Salva**.  
È inoltre possibile fare clic su **Menu** e quindi scegliere **Salva** nel **pannello Dettagli**.
  - 3 Selezionare la cartella di destinazione nell'elenco **Salva in**.
  - 4 Selezionare il tipo di file dall'elenco **Salva come**.  
Sono disponibili le seguenti estensioni:
    - Windows Bitmap Mix (estensione BMP)
    - Windows Bitmap Mask (estensione BMP)
    - JPEG Mix (estensione JPG)
    - JPEG Mask (estensione JPG).**Mix** combina l'immagine sottostante con quella disegnata.  
**Mask** salva solo l'immagine disegnata.
  - 5 Specificare il nome del file nella casella di testo **Nome file**.
  - 6 Fare clic su **Salva**.  
L'immagine viene salvata e la finestra di dialogo si chiude.
-  L'immagine di PictureToy viene salvata in un altro file e l'originale sottostante rimane invariato.




Per stampare le immagini, procedere come segue:

- 1 Assicurarsi che l'immagine sottostante e il disegno siano aperti.
- 2 Fare clic su **Menu** e scegliere **Stampa** nel **pannello Dettagli**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Stampa**.
- 3 Fare clic su **OK** per avviare la stampa.

Per inviare l'immagine tramite posta elettronica, procedere come segue:

Per allegare l'immagine a un messaggio di posta elettronica, fare clic su **Invia** oppure scegliere **Menu** e quindi selezionare **Invia** nel **pannello Dettagli**.

Viene aperto un messaggio di posta elettronica con l'immagine di PictureToy allegata.

- ★ Le immagini di PictureToy vengono allegate come file in formato JPEG (estensione JPG).
-  Per allegare un'immagine di PictureToy a un messaggio di posta elettronica e inviarla, è necessario impostare MAPI con il client di posta elettronica. Per ulteriori informazioni sui file allegati e sui metodi di codifica, vedere il Manuale dell'utente e la Guida in linea del programma di posta elettronica. Quando si chiude PictureToy, l'immagine viene salvata automaticamente negli Appunti e può essere utilizzata in altre applicazioni.





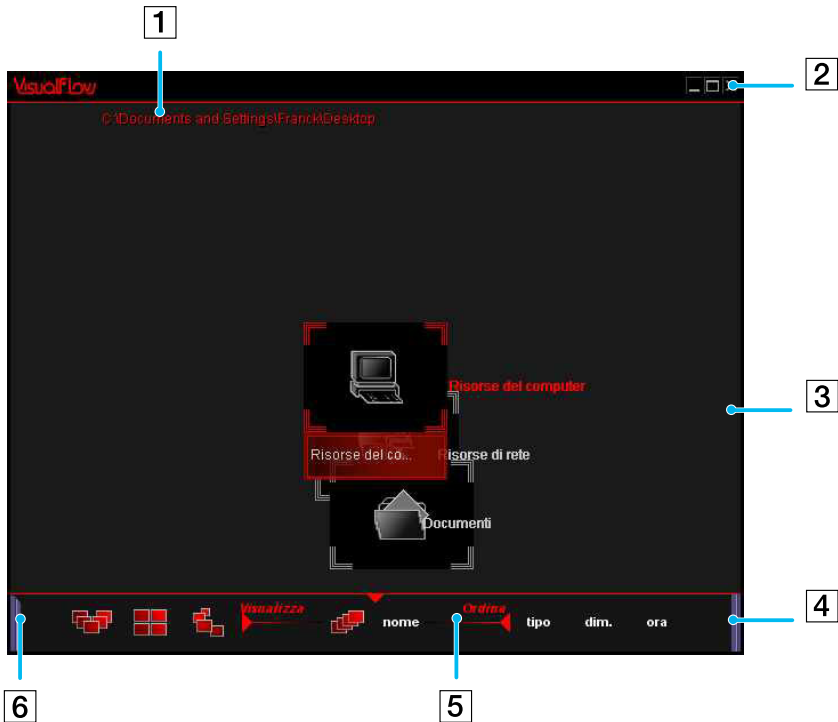
## Utilizzo di VisualFlow


VisualFlow consente di esplorare in modo interattivo i file memorizzati nella Memory Stick™, nel disco rigido, in un CD-ROM o in un disco floppy e che contengono immagini statiche, filmati o clip audio. Consente inoltre di selezionare i file per la visualizzazione o la riproduzione in altre applicazioni.


La visualizzazione può essere controllata mediante il mouse, il touchpad, il joystick o Jog Dial™, se disponibile.

Per aprire VisualFlow, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni di Windows®.
- 2 Scegliere **Tutti i programmi** e quindi **VisualFlow**.
- 3 Fare clic su **VisualFlow**.  
Viene aperto VisualFlow e viene visualizzata la seguente finestra.



1	Percorso della directory visualizzata.
2	Pulsante Chiudi: sceglierlo per chiudere VisualFlow.
3	Fare clic su una diapositiva per portarla in primo piano. Fare di nuovo clic per aprirla. Utilizzare il pulsante destro del mouse o fare clic su  per tornare alla directory precedente.
4	<b>Barra degli strumenti secondaria:</b> spostare il mouse sul lato destro della barra degli strumenti per visualizzare altre funzioni.
5	<b>Barra degli strumenti:</b> utilizzare le opzioni <b>View</b> e <b>Sort</b> per cambiare la visualizzazione.
6	Icona delle <b>informazioni su Memory Stick™</b> : spostare il mouse verso il lato sinistro della barra degli strumenti per visualizzare informazioni (tipo di file, numero di file, dimensione totale) sulla Memory Stick™ utilizzata.

 VisualFlow viene eseguito automaticamente quando viene inserita una Memory Stick™. In questo caso, le immagini della Memory Stick™ sono immediatamente visibili.

Le cartelle e le unità memorizzate nella Memory Stick™ sono visualizzate come diapositive.

Con VisualFlow non è possibile riprodurre clip audio memorizzati in formato **MemoryStick Audio** (con estensione **MSA**). Per riprodurre clip audio memorizzati in formato **MemoryStick Voice** (con estensione **MSV**), è necessario installare **MemoryStick Voice Editor** nel computer.








Se si avvia VisualFlow dal menu **Start**, VisualFlow cerca la Memory Stick™ connessa al computer VAIO. Affinché la Memory Stick™ venga individuata, è necessario che il file MEMSTICK.IND sia contenuto nella Memory Stick™. Se il file è stato eliminato o è stata formattata la Memory Stick™ con Windows Formatter, VisualFlow non sarà in grado di individuare la periferica Memory Stick™. In questo caso, copiare il file MEMSTICK.IND dalla cartella C:\Programmi\Sony\VisualFlow nella Memory Stick™.

## Utilizzo della barra secondaria

Spostare il mouse sul lato destro della barra degli strumenti per visualizzare la barra degli strumenti secondaria e le relative funzioni:





### Fare clic su

### Azione

Suono: 	Per attivare/disattivare l'audio.
Show folders: 	Per mostrare o nascondere la configurazione delle cartelle nella visualizzazione di Memory Stick™.
Blur: 	Per attivare o disattivare le tracce lasciate durante lo spostamento delle diapositive.
Full-screen: 	Per ingrandire la finestra a schermo intero.
Background: 	Per visualizzare gli effetti di sfondo.
?: 	Per visualizzare la Guida in linea.
Esci: 	Per chiudere VisualFlow.




## Modifica dell'ordine di visualizzazione

Nella barra degli strumenti di VisualFlow è possibile utilizzare le opzioni **View** e **Sort** per impostare un diverso layout delle diapositive.

- Visualizza:** Fare clic su questi pulsanti per definire una modalità di visualizzazione delle diapositive.
  - Semicircolare 
  - A scacchiera 
  - A spirale 
  - Lineare 
- Ordina:** Consente di selezionare l'ordine delle diapositive. È possibile disporre le diapositive in base al **nome**, al **tipo**, alla **dimensione** e all'**ora** di creazione dei file.

## Visualizzazione di informazioni sulla diapositiva

È possibile visualizzare informazioni sul file della diapositiva al centro della visualizzazione. Fare clic sulla diapositiva che si desidera spostare al centro. Apparirà una cornice rossa attorno alla diapositiva e verranno visualizzate le informazioni sul file, inclusi nome, dimensione, data di creazione e tipo. I diversi tipi di file sono rappresentati dalle seguenti icone:


- Immagine statica 
- Filmato 
- Clip audio 

## Utilizzo di PictureGear e PictureToy con VisualFlow

Per visualizzare o riprodurre le immagini è possibile utilizzare altre applicazioni Sony, ad esempio PictureGear e PictureToy.

Per utilizzare altre applicazioni, procedere come segue:

- 1 Aprire **VisualFlow**.
- 2 Selezionare la diapositiva desiderata e fare clic per ingrandirla.
- 3 Fare clic sull'icona **Applicazione** nella parte inferiore dello schermo.
- 4 Fare clic sull'icona del programma desiderato, ad esempio PictureToy o PictureGear. L'applicazione selezionata viene aperta ed è possibile modificare l'immagine.

 Questa opzione può essere utilizzata esclusivamente con file di immagini o filmati, ma non con cartelle o altri formati.

Per ulteriori informazioni su VisualFlow, ad esempio su come creare collegamenti e utilizzare le presentazioni, vedere la Guida in linea dell'applicazione.

## Personalizzazione del notebook

Le seguenti sezioni descrivono in sintesi come modificare le impostazioni principali del notebook. Forniscono inoltre informazioni sull'uso del modem, su come utilizzare e personalizzare il software e le utilità Sony, ecc.

### Configurazione del modem

Prima di utilizzare il modem interno e ogni volta che lo si utilizza in viaggio, assicurarsi che il paese di chiamata sia correttamente impostato nella finestra di dialogo **Opzioni modem e telefono**.

Per configurare il modem, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** e scegliere **Pannello di controllo**.
- 2 Fare doppio clic su **Opzioni modem e telefono**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni modem e telefono**.  
Se la finestra non viene visualizzata, fare clic su **Passa alla visualizzazione classica** a sinistra.
- 3 Scegliere il paese nella scheda **Regole di composizione**.
- 4 Fare clic su **Modifica** per cambiare la configurazione corrente.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica località**.  
Oppure  
Fare clic su **Nuovo** per configurare il modem.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuova località**.
- 5 Controllare le impostazioni relative al paese/regione per assicurarsi che corrispondano al paese di chiamata.
- 6 Se le impostazioni sono state modificate, fare clic su **Applica** e quindi su **OK**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni modem e telefono**.
- 7 Verificare che il modem in uso sia elencato nella scheda **Modem**.  
Se il modem non è presente, fare clic su **Aggiungi** e seguire i passaggi della procedura guidata.

- 8 Fare clic su **Applica/OK**.  
Il modem è configurato.

 Prima di applicare nuove impostazioni relative al paese di chiamata, assicurarsi che il notebook VAIO sia scollegato dalla linea telefonica.

## *Modifica dell'aspetto delle finestre con UI Design Selector*

È possibile modificare l'aspetto delle finestre del software Sony compatibile con **UI Design Selector**.

Per modificare l'aspetto delle finestre con UI Design Selector, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** e scegliere **Pannello di controllo**.  
Se **UI Design Selector** non è visualizzato, fare clic su **Passa alla visualizzazione classica** a sinistra.
- 2 Fare doppio clic su **UI Design Selector**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo di **UI Design Selector**.
- 3 Fare clic su << o >> e selezionare il design desiderato.
- 4 Fare clic su **Applica**.  
Il design della finestra **UI Design Selector** viene modificato per visualizzare l'anteprima del design scelto per il software Sony.
- 5 Per scegliere un altro tipo di design, fare clic su << o >>.
- 6 Fare clic su **OK** per confermare la scelta.  
La finestra di dialogo **UI Design Selector** si chiude e il design delle finestre del software Sony viene modificato in base alla selezione effettuata.




## Impostazione di uno sfondo Sony

Il computer VAIO Sony offre un'ampia scelta di sfondi.

È possibile cambiare lo sfondo del desktop in qualsiasi momento. Sono disponibili diversi sfondi VAIO.

Per impostare uno sfondo VAIO diverso, procedere come segue:

- 1 Nel **Pannello di controllo** scegliere l'opzione **Passa alla visualizzazione classica**.  
Fare doppio clic sull'icona **Schermo**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà - Schermo**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Desktop**.  
Viene visualizzato l'elenco degli sfondi VAIO e Windows disponibili.
- 3 Selezionare uno sfondo dall'elenco.  
L'anteprima dello sfondo selezionato viene visualizzata nel monitor sopra l'elenco.
- 4 Regolare la posizione dello sfondo mediante l'elenco a discesa **Posizione**.
- 5 Fare clic su **Applica** per impostare lo sfondo desiderato.
- 6 Scegliere **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Proprietà - Schermo**.  
Lo sfondo viene applicato al desktop.

 Una risoluzione più elevata dello schermo riduce le dimensioni degli elementi visualizzati e aumenta lo spazio relativo disponibile sul desktop.

Potrebbe non essere possibile aumentare la risoluzione dello schermo oltre un certo livello. Il monitor e la scheda video in uso determinano ad esempio il limite massimo che è possibile impostare come risoluzione dello schermo.

## Installazione e aggiornamento delle applicazioni

In questa sezione viene descritto come installare, eseguire o disinstallare un'applicazione. Viene inoltre illustrata la procedura da seguire per scaricare gli ultimi aggiornamenti disponibili nel sito Web Sony.

### Installazione del software


Prima di installare le applicazioni:

- Installare e connettere una periferica hardware, se necessario (vedere la sezione **Driver**);
- Chiudere tutti i programmi Windows® in esecuzione.

Per installare un'applicazione, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** e scegliere **Pannello di controllo**.
- 2 Fare doppio clic su **Installazione applicazioni**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Installazione applicazioni**.
- 3 Fare clic su **Aggiungi nuovi programmi** e quindi su **CD-ROM o floppy**.  
Viene visualizzata la finestra **Installazione del programma da floppy o da CD-ROM**.
- 4 Inserire il primo dischetto o CD-ROM di installazione e fare clic su **Avanti**.  
Viene visualizzata la finestra **Esecuzione del programma di installazione**.
- 5 Fare clic su **Sfoglia** per trovare il programma di installazione.  
Viene visualizzata la finestra corrispondente.
- 6 Selezionare il programma di installazione e fare clic su **Apri**.  
Il percorso del programma viene visualizzato nella casella di testo **Apri: .**
- 7 Fare clic su **Fine**.  
Viene visualizzata la finestra del **contratto di licenza**.

- 8 Leggere il contratto e fare clic su **Sì** per accettarne le condizioni.  
Verrà richiesto di definire il percorso in cui installare il software.
- 9 Fare clic su **Sfogliare** per selezionare la cartella desiderata e quindi scegliere **Avanti**.  
Se necessario, selezionare il tipo di installazione desiderata e fare clic su **Avanti**.  
L'installazione del programma ha inizio.  
Se viene richiesto, selezionare **Sì, riavviare il computer adesso**.
- 10 Fare clic su **Fine**.  
L'installazione è completata e il computer viene riavviato.

 Con **Installazione applicazioni** è possibile installare solo i programmi sviluppati per i sistemi operativi Windows®.


## Modifica o rimozione del software

È possibile rimuovere o cambiare un'applicazione in qualsiasi momento.

Per cambiare o rimuovere un'applicazione, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start**, scegliere **Pannello di controllo** e quindi **Installazione applicazioni**.
- 2 Selezionare il software che si desidera cambiare o rimuovere.
  - Per cambiare un programma, fare clic su **Cambia/Rimuovi** o su **Cambia**.
  - Per rimuovere un programma, fare clic su **Cambia/Rimuovi** o su **Rimuovi**.

**!** Scegliendo **Cambia o Rimuovi**, alcuni programmi potrebbero essere rimossi senza che venga visualizzato nessun altro avviso.

 È possibile ordinare i programmi in base alle diverse opzioni contenute in **Ordina per**.

Con **Installazione applicazioni** è possibile rimuovere solo i programmi che sono stati sviluppati per i sistemi operativi Windows®. In caso di rimozione di altri programmi, consultare la relativa documentazione per vedere se è necessario rimuovere altri file, ad esempio i file .ini.

## Disinstallazione del software

Prima di procedere, chiudere l'applicazione che si desidera disinstallare.

Per disinstallare un'applicazione, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** e scegliere **Pannello di controllo**.  
Viene visualizzata la finestra **Pannello di controllo**.
- 2 Fare doppio clic sull'icona **Installazione applicazioni**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Installazione applicazioni**.
- 3 Selezionare il software che si desidera disinstallare dall'elenco dei programmi, quindi fare clic su **Cambia/Rimuovi**.
- 4 Selezionare **Rimuovi** e fare clic su **Avanti**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo di **conferma dell'eliminazione dei file**.
- 5 Fare clic su **OK**.
- 6 Se viene visualizzata la finestra di dialogo che indica che è stato **individuato un file bloccato** fare clic su **Riavvia**. Il computer viene riavviato al termine della disinstallazione e tutti i file usati in precedenza vengono eliminati.
- 7 Se viene visualizzata una finestra di dialogo che informa che è stato **individuato un file condiviso**, è consigliabile scegliere **No** per conservare i file condivisi.
- 8 Fare clic su **Chiudi**.  
Il software è stato disinstallato.

## Attenzione

### Protezione file Windows®

Quando si installa un programma è possibile che alcuni file condivisi vengano sovrascritti, ad esempio i file DLL (**librerie di collegamento dinamico**)\* e i file eseguibili (con estensione EXE). Se i file di sistema vengono sovrascritti, le prestazioni del sistema sono imprevedibili, i programmi funzionano in modo strano e il sistema operativo potrebbe essere danneggiato.

Non eliminare mai i file con le seguenti estensioni: SYS, DLL, OCX, TTF o FON.

In Windows® XP la funzionalità **Protezione file Windows** impedisce la sostituzione dei file di sistema protetti quali i file SYS, DLL, OCX, TTF, FON e EXE. **Protezione file Windows** viene eseguita in background e protegge i file installati dal **programma di installazione di Windows**.

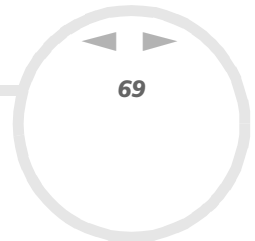
**Protezione file Windows** individua eventuali tentativi di rimozione o spostamento di un file di sistema protetto. Verifica inoltre la firma digitale dei file.

\* Si tratta di una funzione del sistema operativo che consente di memorizzare le routine eseguibili (che in genere servono a una funzione o a un insieme di funzioni specifico) in file con estensione DLL. Le routine vengono richiamate dal programma e caricate solo quando necessario.

### Verifica firma file

Quando si installa una nuova applicazione nel computer, i file di sistema o i file dei driver delle periferiche potrebbero essere sovrascritti da versioni non firmate o non compatibili. Ciò può pregiudicare la stabilità del sistema.


I file di sistema e i file dei driver delle periferiche forniti con Windows® XP hanno la firma digitale Microsoft a indicare che si tratta di file di sistema originali e integri o che sono stati approvati da Microsoft® per l'utilizzo con Windows®.



## Download del software

È possibile scaricare gli ultimi aggiornamenti software disponibili nel sito Web Sony.  
Per andare al sito fare clic sul seguente collegamento: [www.vaio-link.com](http://www.vaio-link.com)

Per scaricare gli ultimi aggiornamenti, procedere come segue:

- 1 Andare all'indirizzo [www.vaio-link.com](http://www.vaio-link.com) e scegliere la lingua desiderata.
  - 2 Immettere i due codici richiesti e fare clic su **GO**.
  - 3 Selezionare **Downloads** e seguire la procedura visualizzata.  
Viene visualizzato un elenco delle applicazioni Sony.
  - 4 Scegliere l'aggiornamento desiderato e seguire le istruzioni visualizzate per scaricarlo.
-  Per installare l'applicazione, vedere la sezione **Installazione del software**.

## Gestione dei driver

Il driver è un software che consente di utilizzare le periferiche hardware. Ad esempio, per utilizzare una stampante è necessario installare innanzitutto il relativo driver. Molti driver, come ad esempio il driver del mouse, vengono forniti con il sistema operativo.

In questa sezione viene descritto come installare, verificare, aggiornare e disinstallare un driver.


Viene inoltre illustrata la funzionalità di ripristino di Windows® XP.

Infine, viene descritta la procedura da seguire per scaricare i driver più recenti dal sito Web Sony.

### Installazione di un driver

Per installare un driver, procedere come segue:

- 1 Inserire il CD-ROM dell'applicazione nell'apposita unità (oppure il dischetto o il CD-ROM fornito con la periferica che si desidera configurare).
- 2 Connettere la periferica in questione al computer.  
Verrà visualizzata la finestra **Installazione guidata nuovo hardware**.
- 3 Selezionare **Specificare un percorso** e quindi fare clic su **Avanti**.
- 4 Quando si installa un driver dal CD-ROM (o dischetto) fornito utilizzando un'unità CD-ROM (o floppy) connessa al computer, selezionare la cartella **Drivers** nell'unità CD-ROM (o floppy).
- 5 Quando si installa un driver dopo aver copiato il contenuto del CD-ROM (o dischetto) fornito nel disco rigido, cercare la sottodirectory contenente il driver. La sottodirectory dovrebbe trovarsi nella cartella copiata dal CD-ROM (o dal dischetto).
- 6 Fare clic su **OK** per avviare la ricerca.
- 7 Fare clic su **Avanti** per installare il driver.  
Al termine dell'installazione verrà visualizzata una nuova finestra.

- 8 Fare clic su **Fine**.  
Potrebbe essere richiesto di riavviare il computer.
  - 9 Fare clic su **Sì**.  
L'installazione del driver è completata.
-  Per installare il driver della periferica, è necessario eseguire l'accesso come amministratore.

## Verifica dell'installazione del driver

Dopo il riavvio del computer, verificare che la periferica funzioni correttamente.

Per verificare l'installazione del driver, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** e scegliere **Pannello di controllo**.  
Viene visualizzata la finestra **Pannello di controllo**.
- 2 Fare doppio clic sull'icona **Sistema**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo corrispondente. Se **Sistema** non è visualizzato, fare clic su **Passa alla visualizzazione classica sinistra**.
- 3 Selezionare la scheda **Hardware**, quindi fare clic su **Gestione periferiche**.
- 4 Fare doppio clic sull'opzione corrispondente alla periferica installata e quindi fare doppio clic sulla periferica.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà**.
- 5 Assicurarsi che il messaggio **La periferica funziona correttamente** sia visualizzato in **Stato periferica**.
- 6 Fare clic su **OK**.  
Chiudere tutte le finestre aperte. La periferica è pronta per l'utilizzo.

La periferica non funziona correttamente nei seguenti casi :



- ❑ In **Gestione periferiche** la periferica è contrassegnata con un punto di domanda o un punto esclamativo giallo.  
Selezionare la periferica e fare clic su **Disinstalla**. Ripetere le operazioni a partire dal punto 2 in **Installazione di un driver**.
- ❑ Facendo doppio clic sulla categoria della periferica nell'elenco della finestra Gestione periferiche non viene visualizzata la periferica in uso.  
È necessario rimuovere la periferica. Vedere **Disinstallazione di un driver** per rimuoverla. Ripetere le operazioni a partire dal punto 2 in **Installazione di un driver**.
- ❑ Fare doppio clic su **Altre periferiche** per visualizzare la periferica in uso.  
Selezionare la periferica e quindi fare clic su **Disinstalla**. Ripetere le operazioni a partire dal punto 2 in **Installazione di un driver**.
- ❑ Se il messaggio **La periferica funziona correttamente** non viene visualizzato, la periferica non funziona.  
Fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Proprietà**, quindi reinstallare il driver attenendosi alla seguente procedura:
  - ❑ Fare clic su **Disinstalla**.
  - ❑ Nella finestra **Conferma rimozione periferica** fare clic su **OK**.
  - ❑ Fare clic su **Sì** e riavviare il computer.
  - ❑ Dopo il riavvio del computer, ripetere le operazioni a partire dal punto 2 in **Installazione di un driver**.
- ❑ Se la periferica non viene visualizzata nella finestra di dialogo **Proprietà**, la periferica non funziona correttamente.  
Ripetere i passaggi da 1 a 4 indicati nelle sezioni precedenti per verificare l'installazione del driver.  
Selezionare la periferica e fare clic su **Disinstalla** per rimuoverla. Fare clic su **Sì** per riavviare il computer.  
Dopo il riavvio del computer, ripetere le operazioni a partire dal punto 2 in **Installazione di un driver**.

## Aggiornamento di un driver

Per aggiornare il driver, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni.
- 2 Scegliere **Pannello di controllo**.
- 3 Fare clic sull'icona **Stampanti e altro hardware**.  
Quindi selezionare la periferica che si desidera ripristinare.
- 4 Nella scheda **Hardware** fare clic su **Proprietà**.
- 5 Nella scheda **Driver** fare clic su **Aggiorna driver**.
- 6 Seguire le istruzioni visualizzate. È possibile eseguire la ricerca automatica del driver oppure indicare manualmente il percorso del driver.

Oppure:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni.
- 2 Scegliere **Risorse del computer**.
- 3 Fare clic su **Visualizza informazioni sul sistema** sul lato sinistro della finestra.
- 4 Selezionare la scheda **Hardware**, quindi fare clic su **Gestione periferiche**.
- 5 Fare doppio clic sull'opzione corrispondente alla periferica installata e quindi fare doppio clic sulla periferica.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà**.
- 6 Scegliere la scheda **Driver**.
- 7 Fare clic su **Aggiorna driver**.  
L'aggiornamento del driver è completato.

 Per aggiornare il driver della periferica, è necessario eseguire l'accesso come amministratore.

## Disinstallazione di un driver

Durante la disinstallazione del driver, la periferica deve essere connessa al computer.

Per disinstallare il driver, procedere come segue:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni.
- 2 Scegliere **Pannello di controllo**.
- 3 Fare clic sull'icona **Stampanti e altro hardware**.  
Quindi selezionare la periferica che si desidera ripristinare.
- 4 Nella scheda **Hardware** fare clic su **Proprietà**.
- 5 Nella scheda **Driver** fare clic su **Disinstalla**.
- 6 Se viene richiesto di riavviare il computer, fare clic su **Sì**.  
Il pulsante **Disinstalla** non è disponibile se a causa della rimozione del driver la periferica diventerebbe inutilizzabile.

Oppure:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni.
- 2 Scegliere **Risorse del computer**.
- 3 Fare clic su **Visualizza informazioni sul sistema** sul lato sinistro della finestra.
- 4 Selezionare la scheda **Hardware**, quindi fare clic su **Gestione periferiche**.
- 5 Fare doppio clic sull'opzione corrispondente alla periferica installata e quindi fare doppio clic sulla periferica.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà**.
- 6 Scegliere la scheda **Driver**.
- 7 Fare clic su **Disinstalla**.  
La disinstallazione del driver è completata.



Per disinstallare il driver della periferica, è necessario eseguire l'accesso con l'account del proprietario.

## Ripristino del sistema

La funzionalità Ripristino configurazione di sistema di Microsoft® Windows® XP consente di ripristinare uno stato precedente del computer in caso di problemi, senza perdere i file dei dati personali.

Questa funzionalità controlla le modifiche al sistema e crea automaticamente punti di ripristino di facile identificazione che consentono di ripristinare uno stato precedente del sistema. I punti di ripristino vengono creati ogni giorno in occasione di importanti eventi di sistema, ad esempio durante l'installazione di un'applicazione o di un driver.

Per ripristinare un driver precedente, procedere come segue:

- 1 In **Pannello di controllo** aprire la periferica che non funziona correttamente.

Per aprire la periferica:

- Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni.
- Scegliere **Pannello di controllo**.  
Viene visualizzata la finestra **Pannello di controllo**.
- Fare clic sull'icona **Stampanti e altro hardware**.
- Quindi selezionare la periferica che si desidera ripristinare.


- 2 Nella scheda **Hardware** fare clic su **Proprietà**.

- 3 Scegliere la scheda **Driver**.

- 4 Nella scheda **Driver** fare clic su **Ripristina driver**.

Oppure:

- 1 Fare clic su **Start** nella barra delle applicazioni.
- 2 Scegliere **Risorse del computer**.
- 3 Fare clic su **Visualizza informazioni sul sistema** sul lato sinistro della finestra.
- 4 Selezionare la scheda **Hardware**, quindi fare clic su **Gestione periferiche**.

- 5 Fare doppio clic sull'opzione corrispondente alla periferica installata e quindi fare doppio clic sulla periferica.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà**.
  - 6 Scegliere la scheda **Driver**.
  - 7 Nella scheda **Driver** fare clic su **Ripristina driver**.  
Il ripristino del driver precedente è completato.
-  Per eseguire questa procedura è necessario accedere al computer con l'account del proprietario.  
Il ripristino del computer non ha alcun effetto sui file dei dati personali.  
Per ulteriori informazioni sulla funzionalità Ripristino configurazione di sistema, vedere la Guida in linea di Windows®.

## Download di driver

È possibile scaricare le versioni più recenti dei driver del computer dal sito Web Sony.  
Per andare al sito fare clic sul seguente collegamento: [www.vaio-link.com](http://www.vaio-link.com)

Per scaricare i driver più recenti, procedere come segue:

- 1 Andare all'indirizzo [www.vaio-link.com](http://www.vaio-link.com) e scegliere la lingua desiderata.
- 2 Immettere i due codici richiesti e fare clic su **GO**.
- 3 Selezionare **Downloads** e seguire la procedura visualizzata.  
Viene visualizzato un elenco dei prodotti disponibili per il download.
- 4 Scegliere il driver desiderato e seguire le istruzioni visualizzate per scaricarlo.  
Per installare il driver, vedere **Installazione di un driver**.



## Utilizzo dei CD di ripristino

Il set di CD di ripristino in dotazione con il computer permette di eseguire un ripristino completo del sistema e facilita la reinstallazione manuale di singole applicazioni o driver di periferiche.

Il processo di ripristino del sistema consente di reinstallare la stessa immagine del disco rigido presente prima di cominciare ad utilizzare il notebook Sony.

Eseguire il **ripristino del sistema** nei seguenti casi:

- In caso di un grave blocco del sistema.
- Se occorre modificare le dimensioni delle partizioni.

Eseguire il **ripristino di un'applicazione** per:


- Reinstallare un driver specifico se una periferica non funziona correttamente.
- Reinstallare un'applicazione specifica se vi sono problemi di funzionamento.

## Ripristino del sistema

Utilizzare questa opzione solo quando il sistema è gravemente danneggiato, cioè se il funzionamento di Windows® è compromesso o se il computer ha un comportamento anomalo. Il ripristino del sistema consente di reinstallare completamente il sistema configurato in origine sull'unità C:. I dati memorizzati sull'unità D: non vengono eliminati se si sceglie di conservare le stesse impostazioni di partizione. Se si decide di modificare la dimensione delle partizioni, i dati esistenti memorizzati su entrambe le unità (C: e D:) verranno eliminati.

Quando si esegue il ripristino del sistema è possibile scegliere tra **procedura di ripristino standard** o **avanzata**.

Scegliendo la **procedura di ripristino standard**, le dimensioni correnti delle partizioni rimangono invariate. Se si opta invece per la **procedura avanzata**, è possibile modificare le dimensioni delle partizioni.

 I CD di ripristino in dotazione possono essere utilizzati esclusivamente con il notebook Sony al quale sono allegati e non con altri PC Sony o con PC di altre case produttrici.

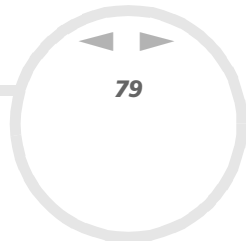
La procedura di ripristino può durare circa un'ora.

- ! L'esecuzione del ripristino del sistema comporta la perdita di tutti i dati memorizzati sull'unità C: (e sull'unità D: se si modificano le impostazioni delle partizioni).
- ! Prima di eseguire il ripristino del sistema, assicurarsi che il computer sia alimentato a corrente alternata (e non a batteria).
- ! Una volta eseguito il ripristino, estrarre il CD di ripristino dall'unità CD-ROM prima di riavviare il computer. Se il CD rimane nel lettore, viene avviata nuovamente la procedura di ripristino del sistema.

## Ripristino standard del sistema

Per eseguire il ripristino standard del sistema, procedere come segue:

- 1 Preparare il CD di ripristino.
- 2 Accendere il computer (alimentazione a corrente alternata) e inserire il CD di ripristino nell'unità DVD-ROM.
- 3 Arrestare il computer (**Start/Spegni computer/Spegni**).
- 4 Attendere dieci secondi.
- 5 Accendere nuovamente il computer.
- 6 Nella prima finestra visualizzata, fare clic su **S (standard)**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo del CD di ripristino del sistema dove viene richiesto se si desidera continuare con l'operazione.
- 7 Fare clic su **Y (si)**.
- 8 Viene chiesto nuovamente se si desidera continuare.
- 9 Confermare.



## Ripristino avanzato del sistema

Per eseguire il ripristino avanzato del sistema, procedere come segue:

- 1 Preparare il CD di ripristino.
- 2 Accendere il computer (alimentazione a corrente alternata) e inserire il CD di ripristino nell'unità DVD-ROM.
- 3 Arrestare il sistema.
- 4 Attendere dieci secondi.
- 5 Accendere nuovamente il computer.
- 6 Nella prima finestra visualizzata, fare clic su **A (avanzata)**.  
Viene visualizzata la finestra del CD di ripristino, che chiede se si desiderano modificare le partizioni sul disco rigido.  
A questo punto sono disponibili 3 opzioni.
  - Ripristino del sistema senza modificare le partizioni.
  - Ripristino del sistema con modifica delle dimensioni delle partizioni.
  - Interruzione del processo di ripristino.

## Ripristino del sistema senza modificare le partizioni

Per eseguire il ripristino del sistema senza modificare le partizioni, procedere come segue:

- 1 Premere **C** per mantenere le attuali partizioni.  
Quest'opzione è consigliata se non si desidera modificare le dimensioni delle partizioni e se si intende ripristinare l'unità C: lasciando intatti i dati sull'unità D: .
- 2 Premere **G** per avviare il ripristino del sistema.
- 3 Seguire le istruzioni visualizzate.
- 4 Quando la procedura di ripristino del sistema è terminata, estrarre il CD dall'unità.
- 5 Premere un tasto qualsiasi per riavviare il notebook.



## *Ripristino del sistema con modifica delle dimensioni delle partizioni*

Per eseguire il ripristino del sistema modificando le partizioni, procedere come segue:

- 1 Premere **P** per modificare le partizioni sul notebook.  
Selezionare questa opzione solo se è necessario modificare le dimensioni delle partizioni.
  - 2 Nella finestra successiva, premere **Y** per confermare l'eliminazione delle attuali partizioni.  
La finestra successiva visualizza una selezione di dimensioni per la nuova unità C:. A seconda dell'opzione selezionata, il processo di ripristino crea una o due partizioni sul disco rigido.
  - 3 Confermare la selezione sulla schermata successiva.
  - 4 Attendere la creazione delle nuove partizioni e il riavvio del sistema.
  - 5 Premere **G** per avviare il ripristino del sistema.
  - 6 Seguire le istruzioni visualizzate.
  - 7 Quando la procedura di ripristino del sistema è terminata, estrarre il CD dall'unità.
  - 8 Premere un tasto qualsiasi per riavviare il notebook.
- ! La scelta di tale opzione provocherà l'eliminazione di tutti i dati esistenti sia sull'unità C: che sull'unità D: prima di iniziare il ripristino.

## *Interruzione del processo di ripristino*

Il processo di ripristino avvisa sempre quando non è possibile annullare l'operazione che si sta per compiere. In alcuni casi, è possibile passare a una finestra precedente o interrompere il processo di ripristino.

## Ripristino di un'applicazione

L'utilità di ripristino di un'applicazione consente di reinstallare singole applicazioni. La nuova installazione di un programma può risolvere i problemi di cattivo funzionamento.

Per eseguire il ripristino di un'applicazione, procedere come segue:

- 1 Utilizzare l'**ultimo** CD di ripristino.
- 2 Accendere il computer (alimentazione a corrente alternata) e attendere l'avvio di Windows.
- 3 Inserire il CD di ripristino nel lettore DVD-ROM.
- 4 Aprire l'unità tramite **Risorse del computer** e fare clic sulla directory **Apps**.
- 5 Aprire la directory corrispondente all'applicazione che si desidera ripristinare.
- 6 Fare doppio clic sul programma di **installazione**.
- 7 Seguire le istruzioni visualizzate nel programma di **installazione**.

 È necessario eseguire l'ultimo CD di ripristino da Windows.

Non è possibile avviare la procedura di ripristino da DOS.


Il ripristino di un'applicazione non provoca la perdita dei dati memorizzati sul disco rigido.

Nella maggior parte dei casi è preferibile disinstallare un'applicazione prima di reinstallarla.

## Utilizzo di unità partizionate

In **Risorse del computer** sono disponibili due unità (C: e D:). Il disco rigido del notebook viene infatti fornito con 2 partizioni logiche predefinite; ciò non significa però che il computer contenga due dischi rigidi fisici.

Quando si comincia a utilizzare il notebook, l'unità C: contiene tutti i file necessari per Windows® e altro software, mentre l'unità D: è vuota. L'unità D: costituisce lo spazio di memorizzazione ideale per tutti i documenti e i file, in particolare quelli di grandi dimensioni, come i video clip digitali catturati con DVgate.

 Sebbene sia possibile eseguire il ripristino del sistema e la modifica delle impostazioni di partizione allo scopo di avere un'unica unità C: , tale opzione non è consigliabile per utilizzare applicazioni di elaborazione video quali DVgate.

Per ottimizzare la memorizzazione dati, utilizzare l'unità C: per installare nuove applicazioni e, per salvare documenti e file, utilizzare l'unità D:. In questo modo è possibile evitare la perdita di dati in caso occorra ripristinare il sistema.

Non tentare di aggiungere, eliminare o ridimensionare partizioni a meno che ciò non sia necessario. La modifica delle impostazioni delle partizioni può causare l'eliminazione di tutti i file sul disco rigido.

Se occorre eseguire un ripristino del sistema, senza perdere i dati memorizzati sul disco rigido, copiare tutti i file che si desidera conservare sull'unità D:. Durante il ripristino del sistema, scegliere di mantenere invariate le informazioni correnti sulle partizioni. Ciò assicura che l'unità D: rimarrà inalterata al termine del ripristino.

Se occorre modificare le dimensioni delle partizioni, è possibile eseguire un ripristino del sistema. In tal caso, è importante sapere che tutti i dati presenti sul disco rigido saranno eliminati. Quindi, per conservare i file esistenti, si consiglia di farne una copia di backup prima di eseguire il ripristino del sistema.