

Používateľská príručka

Multimedia Projector

EB-826W

EB-825

EB-824



EB-85

EB-84





Symbyly a Označenia Použité v Tejto Príručke

• Bezpečnostné symbyly

V dokumentácii a v projektore sú použité grafické symbyly, ktoré zobrazujú, ako sa má projektor bezpečne používať. Porozumejte týmto upozorďujúcim symbolom a rešpektujte ich, aby ste zabránili zraneniu osôb alebo škode na majetku.

 Výstraha	Tento symbol označuje informáciu, ktorá by v prípade jej ignorovania mohla viesť k zraneniu alebo až úmrtiu osôb z dôvodu nesprávnej manipulácie.
 Upozornenie	Tento symbol označuje informáciu, ktorá by v prípade jej ignorovania mohla viesť k zraneniu alebo fyzickému poškodeniu z dôvodu nesprávnej manipulácie.

• Označenie všeobecných informácií

Pozor	Označuje postupy, ktoré môžu viesť ku škode alebo poraneniu, ak nebude používateľ dostatočne opatrný.
	Označuje doplnkové informácie, ktoré by mohli byť zaujímavé v súvislosti s danou témou.
	Označuje stránku obsahujúcu podrobné informácie týkajúce sa danej témy.
	Označuje, že popis podčiarknutých slov alebo slov uvedených pred týmto symbolom sa nachádza v glosári. Pozrite kapitolu "Glosár" v časti "Dodatky".  str.101
Postup	Označuje spôsoby použitia a poradie krokov. Označený postup musí byť vykonaný v poradí, v akom sú očíslované kroky uvedené.
[(Názov)]	Označuje názov tlačidiel na Dialkové ovládanie alebo na Ovládací panel. Príklad: tlačidlo [Return]
„(Názov ponuky)“ Jas	Označuje položky Konfiguračné menu. Príklad: Z ponuky Obráz vyberte položku „Jas“. Ponuka Obráz - Jas

Symbody a Označenia Použité v Tejto Príručke..... 2

Úvod

Funkcie Projektora..... 7

Funkcie Spoločné pre Každý Model.	7
Ľahká manipulácia.	7
Vylepšené funkcie zabezpečenia.	7
Funkcie EB-826W/825/85.	8
Maximálne využitie pripojenia do počítačovej siete.	8
Premietanie obrázkov JPEG bez pripojenia k Počítač.	8

Názvy Častí a Funkcií..... 9

Predná a Vrchná Strana.	9
Zadná Časť.	10
Podstavec.	11
Ovládací Panel.	12
Dialkové Ovládanie.	13

Užitočné funkcie

Zmena Premietaného Obrazu..... 16

Automaticky Detekujte Vstupný Signál a Zmeňte Premietaný Obráz (Vyhľadávanie Zdroja).	16
Prepnutie na Požadovaný Obráz Pomocou Dialkové Ovládanie.	17

Funkcie na Vylepšenie Prezentácií..... 18

Výber Kvality Projekcie (Výber Farebný Režim).	18
Nastavenie Automat. Šošovka.	19
Dočasné Stlmenie Obrazu a Zvuku (Stlmiť A/V).	19
Pozastavenie Obrazu (Zmrazenie Obrazu).	20
Zmena Pomer Strán Obrazu.	20
Spôsoby zmeny.	20
Zmena Pomer pre obrázky videozariadenia.	21
Zmena Pomer pre obrázky z počítača (EB-825/824/85/84).	22

Zmena Pomer pre obrázky z počítača (EB-826W).	23
Funkcia Ukazovateľ (Ukazovateľ).	25
Zväčšenie Časti Obrazu (E-Zoom).	26
Obsluha Ukazovateľa Myši Pomocou Dialkové Ovládanie (Bezdrôtová Myš).	27

Funkcie Zabezpečenia..... 29

Spravovanie Používateľov (Ochrana Heslom).	29
Typ funkcie Ochrana heslom.	29
Nastavenie funkcie Ochrana heslom.	29
Zadanie Hesla.	30
Obmedzenie Používania (Uzamk. Ovl. Panela).	31
Zámok Proti Krádeži.	32
Montáž káblového zámku.	32

Konfiguračné Menu

Používanie Ponuky Konfiguračné Menu..... 34

Zoznam Funkcií..... 35

Obráz Menu.	35
Signál Menu.	36
Nastavenia.	37
Rozšírené Menu.	39
Sieť Menu (Iba EB-826W/825/85/84).	41
Poznámky k obsluhu ponuky Sieť.	42
Operácie s premietanou klávesnicou.	42
Základné menu.	43
Ponuka bezdr. LAN (iba EB-826W/825/85).	44
Bezpečnostné menu (iba EB-826W/825/85).	45
Keď vyberiete šifrovanie WEP.	46
Keď sú zvolené typy šifrovania WPA-PSK (TKIP) alebo WPA2-PSK (AES).	46
Ponuka Pev. zap.LAN.	47
Ponuka Mail.	48
Ostatné ostatné.	49
Ponuka Vynulovať.	50
Informácia Menu (Iba displej).	51
Ponuka Vynulovať.	52

Riešenie Problémov

Používanie Nápoveda.	54
-----------------------------	-----------

Riešenie Problémov.	55
----------------------------	-----------

Popis Indikátory.	55
☹ Indikátor svieti alebo bliká načerveno.	56
☹ 📶 Indikátor svieti alebo bliká na oranžovo.	57
Keď Indikátory Neponúkajú Riešenie.	58
Problémy týkajúce sa obrazu.	59
Problémy pri spustení projekcie.	62
Iné problémy.	63

Dodatky

Spôsoby Inštalácie.	66
----------------------------	-----------

Čistenie.	67
------------------	-----------

Čistenie Povrchu Projektora.	67
Čistenie Objektívu.	67
Čistenie Vzduchový Filter.	67

Výmena Spotrebného Materiálu.	68
--------------------------------------	-----------

Výmena Batérií Diaľkové Ovládanie.	68
Výmena Lampa.	69
Časový interval výmeny Lampa.	69
Ako sa vymieňa Lampa.	69
Nulovanie Hodiny lampy.	71
Výmena Vzduchový Filter.	72
Interval výmeny Vzduchový filter.	72
Ako sa vymieňa Vzduchový filter.	72

Voliteľné Príslušenstvo a Spotrebný Materiál.	74
--	-----------

Voliteľné Príslušenstvo.	74
Spotrebný Materiál.	74

Uloženie Uživatelské Logo.	75
-----------------------------------	-----------

Veľkosť Plátna a Projekčná Vzdialenosť.	77
--	-----------

Vzdialenosť Projektora (EB-825/824/85/84).	77
Vzdialenosť Projektora (EB-826W).	77

Pripájanie a Odpájanie Zariadení USB (Iba EB-826W/825/824/85).	79
---	-----------

Pripájanie Zariadení USB.	79
Odpájanie USB Zariadení.	80

Pripojenie Pomocou USB Kábel a Premietanie (USB Displej).	81
--	-----------

Pripojenie.	81
Pripájanie po prvý raz.	82
Druhé a ďalšie pripojenia.	83

Pripojenie Kábla LAN (Iba EB-826W/825/85/84).	84
--	-----------

Inštalácia modulu bezdrôtovej LAN (Iba EB-826W/825/85).	85
--	-----------

Pripojenie Externého Zariadenia.	86
---	-----------

Pripojenie k Externému Monitoru (Iba EB-826W/825/85/84).	86
Pripojenie k Externému Reprodukciu (Iba EB-826W/825/85/84).	87
Pripojenie mikrofónu.	87

Čítanie Mailov, Ktoré Signalizujú Problém, Funkcia Notifikácie (Iba EB-826W/825/85/84).	88
--	-----------

Príkazy ESC/VP21.	89
--------------------------	-----------

Zoznam Príkazov.	89
Schéma Zapojenia Káblov.	89
Sériové pripojenie.	89
Komunikačný protokol.	90

o Protokole PJLink.	91
----------------------------	-----------

Podporované Rozlíšenia Monitorov.	92
--	-----------

Podporované Rozlíšenia Monitorov (EB-825/824/85/84).	92
Počítačový signál (analogový RGB).	92
Komponent video.	93

Kompozitné video/S-Video.	93
Podporované Rozlíšenia Monitorov (EB-826W).	94
Počítačový signál (analogový RGB).	94
Komponent video.	95
Kompozitné video/S-Video.	95
Technické Údaje.	96
Všeobecné Parametre Projektora.	96
Softvérové Požiadavky.	98
Vzhľad.	100
Glosár.	101
Všeobecné Poznámky.	104
Všeobecná Poznámka:.	104
Register.	120



Úvod

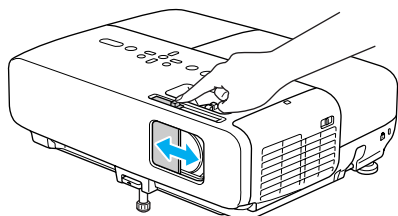
V tejto kapitole sú vysvetlené funkcie a názvy častí projektora.

Funkcie Spoločné pre Každý Model

Lahká manipulácia

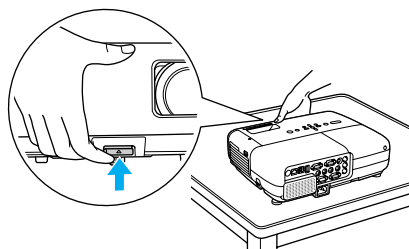
- Vďaka Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V je premietanie i ukladanie ľahké

Projekciu možno ľahko zastaviť a pokračovať v nej otvorením a zatvorením Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V, čím možno ľahšie dosiahnuť jasné prezentácie.



- Projektor je vybavený jedinou podperou, preto nebudú nutné žiadne zložité polohovacie úpravy

Výšku nastavíte jednoducho jednou rukou. ➡ *Stručná príručka*



- Žiadne čakanie na ochladenie

Po vypnutí projektora môžete sieťový kábel projektora odpojiť bez toho, aby bolo potrebné čakať na ochladenie.

- Projekčné plátno pre WXGA (EB-826W)

S počítačom, ktorý má širokouhlý displej LCD s pomerom strán 16:10 WXGA je možné obraz premietiť v rovnakom pomere. Môžete používať biele tabule a iné plátna s formátom na šírku.

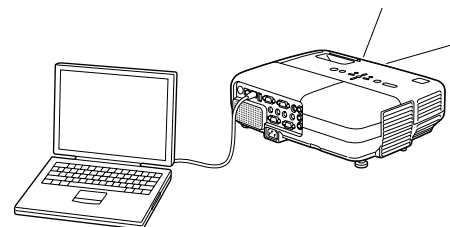
- Zväčšujte a premietajte vaše súbory s kamerou na dokumenty

Ako doplnkové vybavenie sa predáva kamera na dokumenty, kompatibilná s rozhraním USB. S touto kamerou na dokumenty nepotrebuje sieťový kábel. Stačí sa pripojiť pomocou jedného USB kábel a vďaka jej jednoduchému dizajnu je možné skutočne jednoducho premietiť a zväčšovať dokumenty.

- Pripojenie pomocou USB kábel a premietanie (USB Displej)

Jednoducho pripojením projektora k Počítač s OS Windows pomocou dodávaného USB kábel môžete premietiť obraz z obrazovky počítača.

➡ [str.81](#)



Vylepšené funkcie zabezpečenia

- Ochrana heslom kvôli obmedzeniu a spravovaniu používateľov

Nastavením Heslo môžete vymedziť, kto je oprávnený projektor používať. ➡ [str.29](#)

- Uzamk. ovl. panela obmedzuje používanie tlačidiel Ovládací panel

Toto môžete použiť, ak nechcete, aby ľudia menili nastavenia projektora bez dovolenia na rôznych udalostiach, v školách, a tak ďalej. ➡ [str.31](#)

- **Prístroj je vybavený rôznymi pomôckami proti krádeži**
Projektor je vybavený týmito typmi zabezpečovacích prvkov proti krádeži.
☞ [str.32](#)
 - Bezpečnostná zásuvka
 - Upevňovací bod bezpečnostného kábla

Funkcie EB-826W/825/85

Maximálne využitie pripojenia do počítačovej siete

Svoju počítačovú sieť môžete efektívne využiť pomocou dodávaného softvéru „EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring“ na uskutočňovanie efektívnych a rôznorodých prezentácií a schôdzí.

☞ [Návod na obsluhu projektora](#)

- **Pripojenie Počítač k projektoru pomocou siete**
Premietať môžete tak, že projektor pripojíte k už vybudovanému sieťovému systému.
Efektívne schôdze môžete organizovať projekciou z viacerých počítačov pripojených do sieťového systému bez nutnosti meniť nejaké káble.
- **Bezdrôtové pripojenie k Počítač**
Keď nainštalujete doplnkovú jednotku bezdrôtovej LAN v projektore, môžete sa pripojiť k Počítač bezdrôtovo.

- **Metóda pripojenia pre rôzne siete**

Pre pripojenie projektora k sieti sú dostupné nasledovné metódy.

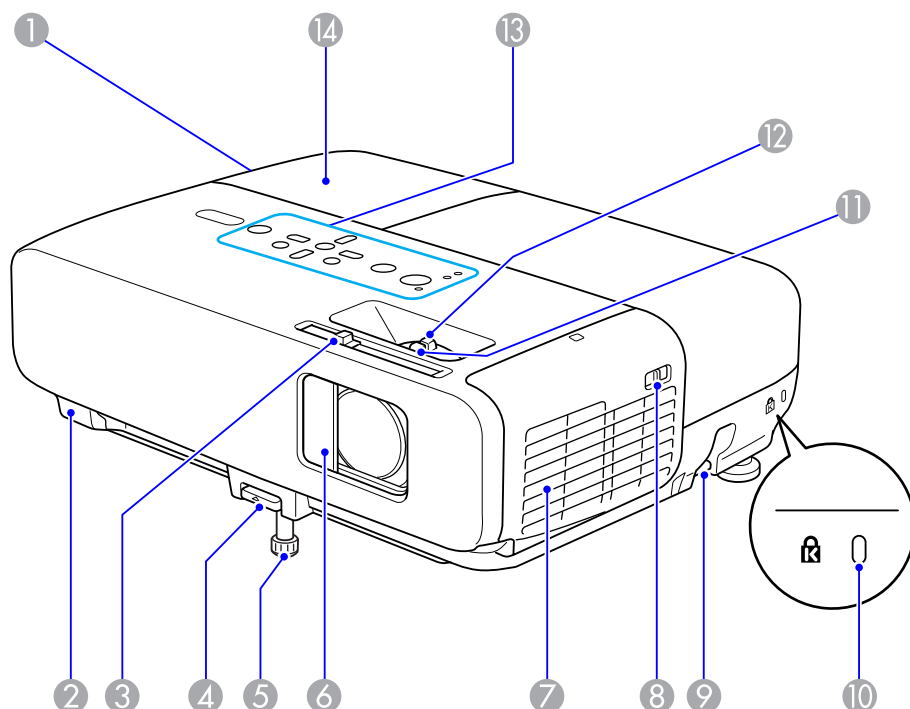
Vyberte metódu, ktorá je vhodná pre vaše prostredie. ☞ [Návod na obsluhu projektora](#)

- **Režim pokroč. pripoj.**
Režim pokroč. pripoj. je pripojenie infraštruktúry, ktoré vám ponúka metódu pripojenia k už vytvorenej sieti.
- **Režim rýchleho pripojenia**
Režim rýchleho pripojenia je metóda pripojenia, ktorú je možné použiť po nainštalovaní doplnkovej bezdrôtovej jednotky LAN.
Režim rýchleho pripojenia dočasne alokuje SSID projektora k počítaču v režime ad-hoc a po odpojení obnoví sieťové nastavenia počítača.
- **Sieťové pripojenia s použitím kľúča Quick Wireless Connection USB Key**
S použitím voliteľného kľúča Quick Wireless Connection USB Key, môžete rýchlo prepojiť počítač k projektoru a premietať.













Premietanie obrázkov JPEG bez pripojenia k Počítač

Prezentáciu obrázkov JPEG, uložených na zariadení USB, ako napríklad na digitálnom fotoaparáte, alebo pevnom disku kompatibilnom s USB, alebo USB pamäťou môžete premietať po jednoduchom pripojení k projektoru. ☞ [Návod na obsluhu projektora](#)

Predná a Vrchná Strana

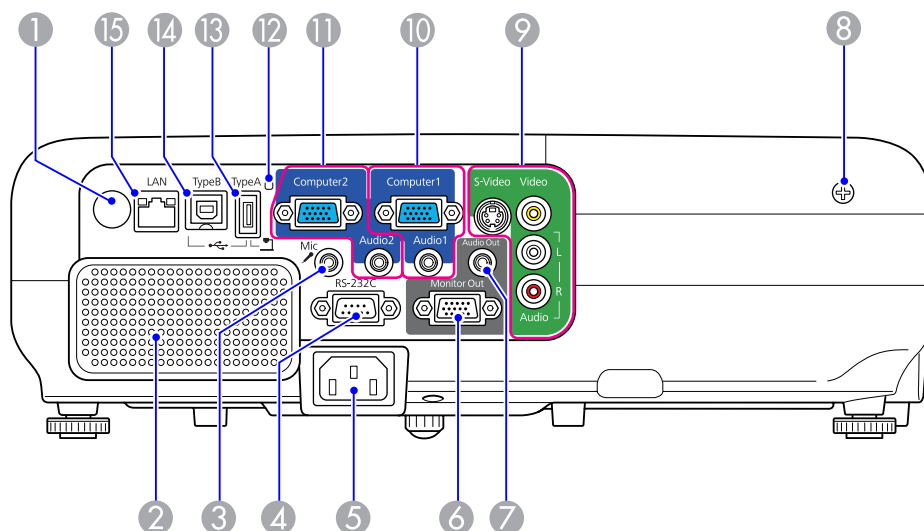


Názov	Funkcia
1 Výstupný otvor vetrania	<p>Výstupný otvor kvôli vzduchu, ktorý sa používa na vnútorné chladenie projektora.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>⚠ Upozornenie</p> <p>Neumiestňujte do blízkosti Výstupný otvor vetrania predmety, ktoré by sa mohli deformovať alebo inak poškodiť teplom. Nepribližujte sa tvárou ani rukami k vetraciemu otvoru počas projekcie.</p> </div>

Názov	Funkcia
2 Diaľkový prijímač	Prijíma signály z diaľkového ovládača.  <i>Stručná príručka</i>
3 Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V	Posúvaním gombíka otvárate a zatvárate Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V.
4 Páka na nastavenie nožičky	Vytiahnite Páka na nastavenie nožičky, ak chcete vytiahnuť alebo zasunúť Predná nastaviteľná nožička.  <i>Stručná príručka</i>
5 Predná nastaviteľná nožička	Vysunutím a zasunutím možno upraviť projekčný uhol, keď je projektor umiestnený napríklad na stole.  <i>Stručná príručka</i>
6 Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V	Keď sa projektor nepoužíva, chráňte objektiv zatvorením krytu. Zatvorením krytu počas projekcie môžete skryť obraz a stlmiť zvuk (Stlmiť A/V).  <i>Stručná príručka</i> ,  str.19
7 Nasávací otvor vetrania (Vzduchový filter)	Vstupný otvor na vnútorné chladenie projektora. Ak sa tu usadí prach, môže sa zvýšiť vnútorná teplota projektora, čo môže spôsobiť problémy s prevádzkou alebo skrátiť životnosť optického systému. Nezabudnite Vzduchový filter pravidelne čistiť.  str.67 , str.72
8 Prepínač otvoriť/zatvoriť krytu vzduchového filtra	Pomocou neho sa otvára a zatvára kryt vzduchového filtra.  str.72 Ak je voliteľná jednotka bezdrôtovej siete LANinštalovaná, otvorte tento kryt.
9 Upevňovací bod bezpečnostného kábla	Tadiaľto prevlečte komerčne dostupný lankový zámok a zamknite ho na mieste.  str.32
10 Bezpečnostná zásuvka	Bezpečnostná zásuvka je kompatibilná s bezpečnostným systémom Microsaver vyrábaným spoločnosťou Kensington.  str.32
11 Ovládač zaostrovanie	Upravuje ostrosť obrazu.  <i>Stručná príručka</i>
12 Ovládač priblíženia	Upravuje veľkosť obrazu.  <i>Stručná príručka</i>
13 Ovládací panel	 str.12

Názov	Funkcia
14 Kryt lampy	Tento kryt sa otvára pri výmene Lampa projektora. ☛ str.69

Zadná Časť

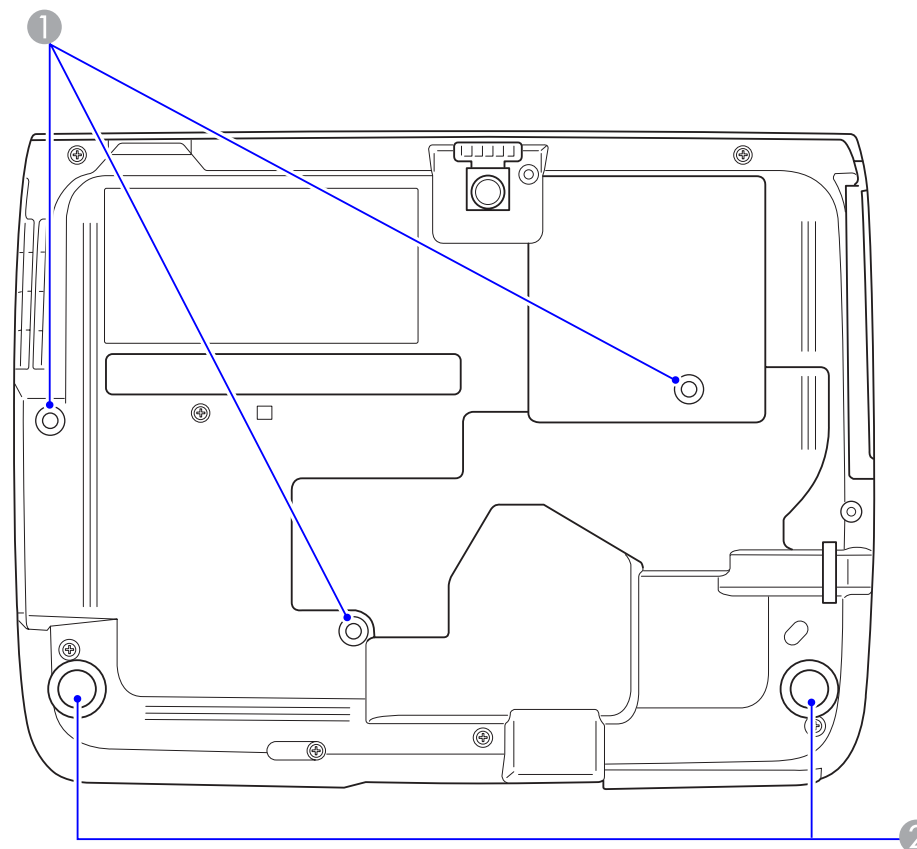


Názov	Funkcia
1 Diaľkový prijímač	Prijíma signály z diaľkového ovládača. ☛ <i>Stručná príručka</i>
2 Reprodukter	Na výstupe je zvuk zo vstupného portu mikrofónu a obraz, ktorý sa aktuálne premieta.
3 Vstupný port mikrofónu (Mic)	Pripája sa k mikrofónu. ☛ str.87
4 Port RS-232C	Pri ovládaní projektora pomocou Počítač, pripojte ho k Počítač pomocou kábla RS-232C. Tento port sa používa pre potreby ovládania a normálne by sa používať nemal. ☛ str.89

Názov	Funkcia
5 Sieťová zásuvka	Služi na pripojenie sieťového kábla. ☛ <i>Stručná príručka</i>
6 Port Monitor Out (Monitor Out) (iba EB-826W/825/85/84)	Vysiela obrazový signál z počítača pripojeného k vstupnému portu Computer1/2 do externého monitora. Funkcia nie je k dispozícii pre signály komponentného videa ani iné vstupné signály do akýchkoľvek iných portov, než vstupného portu Computer1/2. ☛ str.86
7 Port Audio výstup (Audio Out) (iba EB-826W/825/85/84)	Na výstupe je aktuálne premietaný obraz a zvuk zo vstupného portu mikrofónu prechádza do externého reproduktora. ☛ str.87
8 Poistná skrutka krytu lampy	Zaskrutkovaním zaistíte Kryt lampy na mieste. ☛ str.69
9 Vstup S-video (S-Video) Videovstup (Video) Ľavý/pravý audiovstup (Audio L/R)	Pre signály S-video zo zdrojov videa. Pre kompozitné video signály zo zdrojov videa. Pripája sa k portu audio out, ak chcete mať zvukový výstup zo zariadenia pripojeného k vstupnému portu S-video alebo Video. ☛ <i>Stručná príručka</i>
10 Vstup Počítač1 (Computer1) Vstupný port Audio1 (Audio1)	Pre video signály z počítača a signály komponentného videa z iných zdrojov videa. Pripája sa k portu audio out, keď chcete používať audio výstup zo zariadenia pripojeného k vstupnému portu Computer1. ☛ <i>Stručná príručka</i>

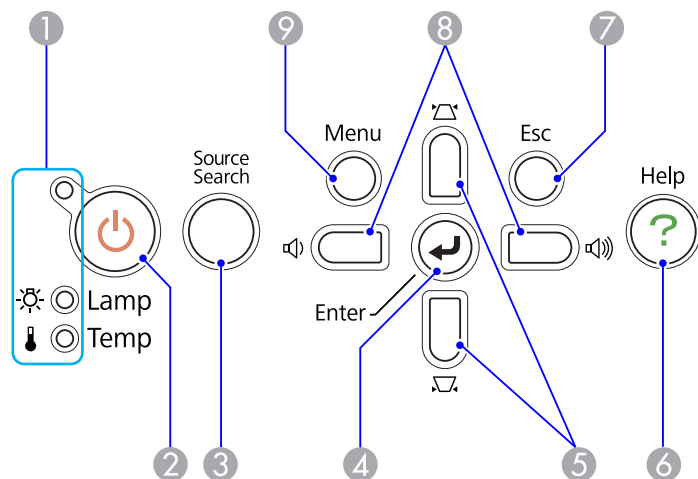
Názov	Funkcia
11 Vstupný port Počítač2 (Computer2) Vstupný port Audio2 (Audio2)	<p>Pre video signály z počítača a signály komponentného videa z iných zdrojov videa.</p> <p>Pripája sa k portu audio out, keď chcete používať audio výstup zo zariadenia pripojeného k vstupnému portu Computer2. Aj vtedy, keď chcete mať audio výstup z projektoru pre nasledovné Zdroje, pripojte audio zdroj k vstupnému portu Audio2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - USB: Pri prehrávaní prezentác. z pamäťového zariadenia USB, pripojeného k portu USB (TypeA), alebo pri premietaní z doplnkovej digitálnej kamery na dokumenty - USB Displej - LAN <p>☛ <i>Stručná príručka</i></p>
12 USB indikátor (iba EB-826W/825/824/85)	<p>V nasledovnej časti návodu sa vysvetľuje stav zariadení USB pripojených k portu USB. (TypeA).</p> <p>Vypnuté: zariadenie USB nie je pripojené</p> <p>Svieti oranžové svetlo: zariadenie USB je pripojené</p> <p>Svieti zelené svetlo: zariadenie USB je v prevádzke</p> <p>Svieti červené svetlo: Chyba</p>
13 Port USB (TypeA) (iba EB-826W/825/824/85)	<p>Premieta sa Prezentác. snímok JPEG, keď sú k portu kompatibilnému s USB pripojené pamäte alebo digitálne fotoaparáty. ☛ Návod na obsluhu projektoru</p> <p>A tiež, keď je pripojená voliteľná kamera na dokumenty.</p>
14 Port USB (TypeB)	<p>Projektor sa k počítaču pripája cez dodávaný USB kábel a premieta sa obraz z počítača. ☛ str.81</p> <p>Tento port sa tiež používa na pripojenie k počítaču cez dodávaný USB kábel, ak chcete využívať funkciu bezdrôtového pripojenia myši. ☛ str.27</p>
15 Port LAN (iba EB-826W/825/85/84)	<p>Pripája sa káblom LAN a potom k počítačovej sieti.</p> <p>☛ str.84</p>





Podstavec








Názov	Funkcia
1 Upevňovacie body pri montáži na strop (3 body)	<p>Ak chcete projektor zavesiť na strop, použite voliteľnú konzolu pre Montáž na strop. ☛ str.66, str.74</p>
2 Zadná nožička	<p>Keď projektor inštalujete na stôl, otáčaním ich vysúvate a zasúvate a nastavujete horizontálny náklon.</p> <p>☛ <i>Stručná príručka</i></p>

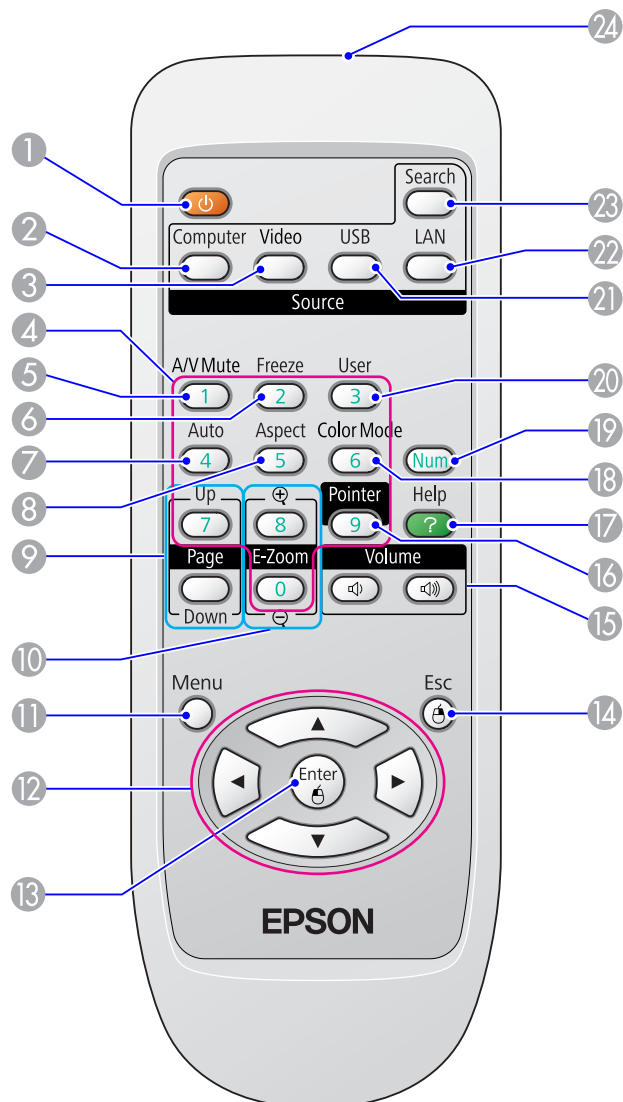
Ovládací Panel






































Názov	Funkcia
1 Stavové indikátory	Stav projektoru je signalizovaný farbou kontroliek a tým, či blikajú alebo svietia.  str.55
2 [P] tlačidlo	Zapína a vypína napájanie projektoru.  <i>Stručná príručka</i>
3 Tlačidlo [Source Search]	Prepína na nasledujúci vstupný zdroj, ktorý je pripojený k projektoru a vysiela obraz.  str.16
4 Tlačidlo [Enter]	Ak tlačidlo stlačíte počas premietania obrazu z počítača, automaticky sa nastaví Sledovanie, Synchronizácia a Pozícia aby sa premietal optimálny obraz. Ak je zobrazená obrazovka Konfiguračné menu alebo Nápoveda, potvrdzuje a otvára daný výber a prechádza na nasledujúcu úroveň.  str.34





Názov	Funkcia
5 [▲] [▼] tlačidlo	Slúžia na korekciu Lichobež, korekcia skreslenia. Avšak v nasledujúcich prípadoch majú tieto tlačidlá iba funkcie [▲] a [▼]. - Keď sa premietaný obraz prenáša cez Sieť pripojenie - Keď sa pri projekcii používa funkcia Prezentácia. Ak je zobrazená obrazovka Konfiguračné menu alebo Nápoveda, môžete pomocou týchto tlačidiel vyberať položky ponuky a nastavovať hodnoty.  <i>Stručná príručka</i> , str.34
6 Tlačidlo [Help]	Slúži na zobrazenie a zatvorenie obrazovky Nápoveda, na ktorej sú uvedené pokyny na odstránenie prípadných problémov.  str.54
7 Tlačidlo [Return]	Zastaví aktuálnu funkciu. Ak je zobrazená ponuka konfigurácie a stlačíte toto tlačidlo, prejdete na predchádzajúcu úroveň ponuky.  str.34
8 [◀] [▶] tlačidlo	Nastavenie hlasitosti. Ak tlačidlo stlačíte, kým je zobrazená obrazovka Konfiguračné menu alebo Nápoveda majú tieto tlačidlá iba funkciu [◀] a [▶] a slúžia na výber položiek ponuky a nastavovanie hodnôt.  <i>Stručná príručka</i> , str.34
9 Tlačidlo [Menu]	Zobrazuje a zatvára Konfiguračné menu.  str.34

Dialkové Ovládanie



Názov		Funkcia
1	[] tlačidlo	Zapína a vypína napájanie projektora.  <i>Stručná príručka</i>
2	Tlačidlo [Computer]	Zakaždým, keď stlačíte toto tlačidlo dôjde k zmene premietaného obrazu zo vstupného portu Computer1 na vstupný port Computer2.  str.17
3	Tlačidlo [Video]	Zakaždým, keď stlačíte toto tlačidlo dôjde k zmene premietaného obrazu zo vstupného portu Video na vstupný port S-video.  str.17
4	Číselné tlačidlá	Používajte pri zadávaní hesla.  str.29
5	Tlačidlo [A/V Mute]	Zapína a vypína obraz a zvuk.  str.19
6	Tlačidlo [Freeze]	Obrázky sú pozastavené alebo nepozastavené.  str.20
7	Tlačidlo [Auto]	Ak tlačidlo stlačíte počas premietania obrazu z počítača, automaticky sa nastaví Sledovanie, Synchronizácia a Pozícia aby sa premietal optimálny obraz.
8	Tlačidlo [Aspect]	Pri každom stlačení tlačidla sa mení Pomer strán obrazu.  str.20
9	Tlačidlá [Page] (Up) (Down)	Posúva Str. hore/dole, keď sa používa funkcia Bezdrôtová myš, alebo keď sa premieta súbor aplikácie PowerPoint alebo scenár zo siete LAN ako Zdroj. Zdroj LAN je dostupný iba na modeloch EB-826W/825.  str.27 , Návod na obsluhu projektora
10	Tlačidlá [E-Zoom] () ()	() Zväčšuje obraz bez zmeny veľkosti projekcie. Zmenšuje časti obrazu, ktoré boli zväčšené pomocou tlačidla () [].  str.26
11	Tlačidlo [Menu]	Zobrazuje a zatvára Konfiguračné menu.  str.34

Názov	Funkcia
12 [] [] [] [] tlačidlo	Ak je zobrazená obrazovka Konfiguračné menu alebo Nápoveda, môžete pomocou týchto tlačidiel vyberať položky ponuky a nastavovať hodnoty.  str.34 , str.54 Počas využívania funkcie bezdrôtovej myši sa ukazovateľ myši posúva v smere, v ktorom je stlačené tlačidlo.  str.27
13 Tlačidlo [Enter]	Ak je zobrazená obrazovka Konfiguračné menu alebo Nápoveda, potvrdzuje a otvára daný výber a prechádza na nasledujúcu úroveň.  str.34 , str.54 Keď používate funkciu Bezdrôtová myš slúži ako ľavé tlačidlo myši.  str.27
14 Tlačidlo [Return]	Zastaví aktuálnu funkciu. Ak je zobrazené Konfiguračné menu a stlačíte toto tlačidlo, prejdete na predchádzajúcu úroveň.  str.34 , str.54 Keď používate funkciu Bezdrôtová myš slúži ako pravé tlačidlo myši.  str.27
15 Tlačidlá [Volume] () ()	() Znižuje Hlasitosť. () Zvyšuje Hlasitosť.  <i>Stručná príručka</i>
16 Tlačidlo [Pointer]	Stlačením aktivujete Ukazovateľ na obrazovke.  str.25
17 Tlačidlo [Help]	Slúži na zobrazenie a zatvorenie obrazovky Nápoveda, na ktorej sú uvedené pokyny na odstránenie prípadných problémov.  str.54
18 Tlačidlo [Color Mode]	Pri každom stlačení tlačidla sa mení Farebný režim.  str.18
19 Tlačidlo [Num]	Používa sa pri zadávaní Heslo.  str.29

Názov	Funkcia
20 Tlačidlo [User]	Stlačením priradíte často používanú položku z piatich dostupných položiek Konfiguračné menu. Stlačením tohto tlačidla sa zobrazí priradená obrazovka výberu/nastavenia položky, ktorá vám umožní uskutočniť nastavenia/zmeny na jeden dotyk.  str.37 Ovládanie jasu je priradené ako predvolené nastavenie.
21 Tlačidlo [USB]	Vždy, keď stlačíte toto tlačidlo, zmení sa obraz na obraz zo zariadenia pripojeného k USB Displej/USB portu (TypeA). Na USB Displej sa zmení iba ak používate zariadenie EB-84.  str.17
22 Tlačidlo [LAN]	Zmení sa na obraz EMP NS Connection.(iba EB-826W/825/85)  str.17 Keď používate EB-824/84, táto funkcia nefunguje ani vtedy, keď tlačidlo stlačíte.
23 Tlačidlo [Search]	Prepína na nasledujúci vstupný zdroj, ktorý je pripojený k projektoru a vysiela obraz.  str.16
24 Oblasť diaľkového ovládača vysielajúca svetlo	Vysiela signály diaľkového ovládania.



Užitočné funkcie

V tejto kapitole sa vysvetľujú užitočné tipy pre prezentácie a funkcie Bezpečnosť.

Premietaný obraz môžete zmeniť nasledovnými dvoma spôsobmi.

- Prepínanie Vyhľadávanie zdroja

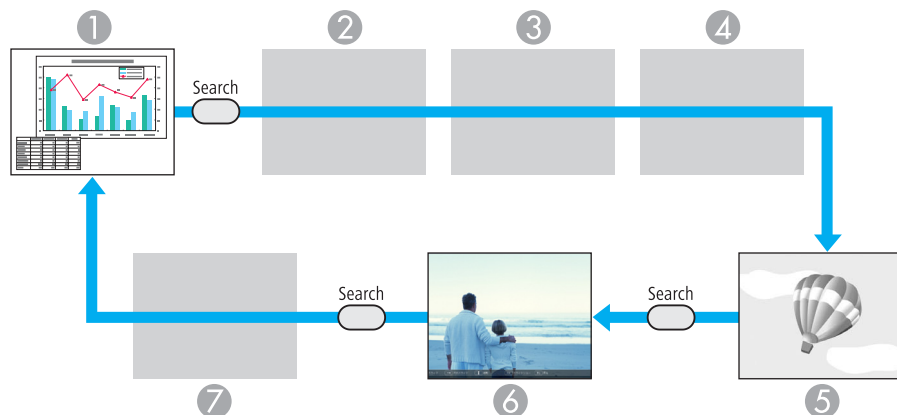
Projektor automaticky rozpozná signál vysielaný z pripojeného zariadenia a potom začne premietanie vstupného obrazu pripojeného zariadenia.

- Zmeny cieľového obrazu.

Tlačidlá Diaľkové ovládanie môžete použiť na zmenu cieľového vstupného portu.

Automaticky Detekujte Vstupný Signál a Zmeňte Premietaný Obraz (Vyhľadávanie Zdroja)

Cieľový obraz môžete premietiť hneď ako je zariadenie schopné ignorovať vstupné porty, na ktorých sa nenachádza vstupný signál pri zmene stlačením tlačidla [Source Search].



- ① Computer1
- ② Computer2
- ③ S-video
- ④ Video

- ⑤ USB Displej

⑥ USB: Keď obraz pochádza zo zariadenia pripojeného k portu USB (TypeA).

⑦ LAN: Keď je projektor pripojený k počítaču pomocou siete a premietajú sa obrazy z EMP NS Connection.

Preskakujú sa, keď na vstupe nie je obrazový signál.

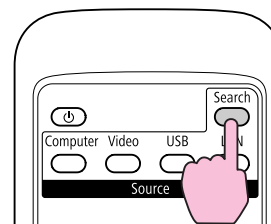
Na vstup USB je možné prepnúť iba so zariadením EB-826W/825/824/85.

Iba so zariadením EB-826W/825/85 je možné prepnúť na LAN.

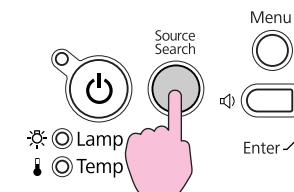
Postup

Ak je videozariadenie pripojené, pred spustením tejto operácie spustíte prehrávanie.

Pomocou Diaľkové ovládanie



Pomocou Ovládací panel



Ak je pripojených viac zariadení, stláčajte tlačidlo [Source Search], kým sa nezačne premietaný požadovaný obraz.



Nasledujúca obrazovka so stavom obrazových signálov sa zobrazí len vtedy, ak je obraz práve premietaný projektorom k dispozícii, alebo ak nebol nájdený žiadny obrazový signál. Môžete vybrať vstupný port, ku ktorému je pripojené zariadenie, ktoré chcete používať. Ak sa po dobu 10 sekúnd nevykoná žiadna operácia, obrazovka sa zatvorí.

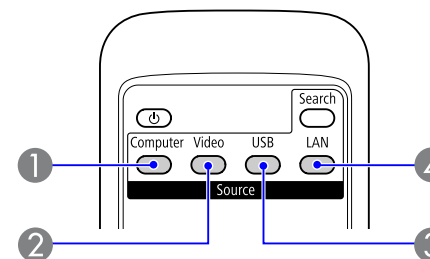


USB sa zobrazuje iba pre EB-826W/825/824/85.
LAN sa zobrazuje iba pre EB-826W/825/85.

Prepnutie na Požadovaný Obraz Pomocou Diaľkové Ovládanie

Na požadovaný obraz je možné prepnúť priamo stlačením nasledovných tlačidiel na Diaľkové ovládanie.



Diaľkové ovládanie



- 1 Zakaždým, keď stlačíte toto tlačidlo dôjde k zmene premietaného obrazu zo vstupného portu Computer1 na vstupný port Computer2.
- 2 Zakaždým, keď stlačíte toto tlačidlo dôjde k zmene premietaného obrazu zo vstupného portu Video na vstupný port S-video.
- 3 Vždy, keď stlačíte toto tlačidlo, zmení sa obraz na obraz zo zariadenia pripojeného k USB Displej/USB portu (TypeA). Na USB Displej sa zmení iba ak používate zariadenie EB-84.
- 4 Keď je projektor pripojený k počítaču pomocou siete, je možné prepnúť na obraz premietaný z EMP NS Connection.(iba EB-826W/825/85)
Keď používate EB-824/84, táto funkcia nefunguje ani vtedy, keď tlačidlo stlačíte.

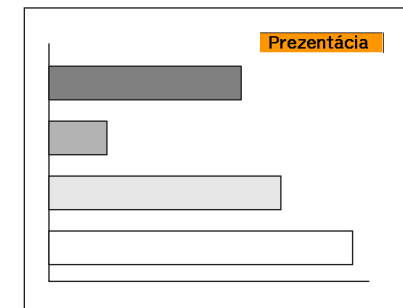
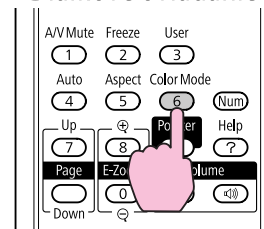
Výber Kvality Projekcie (Výber Farebný Režim)

Optimálnu kvalitu obrazu dosiahnete výberom nastavení, ktoré čo najlepšie zodpovedajú prostrediu pri premietaní. Jas obrazu sa líši v závislosti od vybraného režimu.

Režim	Použitie
Dynamické	Ideálne na použitie v svetlej miestnosti. Ide o režim s najvyšším jasom a dobre reprodukuje tieňovanie. Ak sa obávate, že počas projekcie bude pri hrách s rýchlo sa meniacimi scénami dochádzať k oneskоровaniu obrazu, skúste vypnúť v konfiguračnom menu možnosť Progresívne .  str.36
Prezentácia	Ideálny na zobrazenie prezentácií s farebnými materiálmi v svetlej miestnosti.
Divadlo	Ideálny na sledovanie filmov v tmavej miestnosti. Obrazu dáva prirodzené odtiene.
Fotografia	(Pri vstupe obrazu z počítača a zvolenom vstupe USB alebo LAN.) Ideálny na premietanie statických obrázkov (napr. fotografií) v svetlej miestnosti. Obrázky sú živé a kontrastné.
Športy	(Pri vstupe obrazu komponentového videa, S-video alebo kompozitného videa) Ideálny na sledovanie televíznych programov v svetlej miestnosti. Obrázky sú jasné a živé.
sRGB 	Ideálny pre obrazy štandardu farieb sRGB.
Čierna tabuľa	Aj keď premietate na Čierna tabuľa alebo zelenú tabuľu, toto nastavenie poskytuje obrazu prirodzený odtieň ako pri premietaní na plátno.
Biela tabuľa	Ideálny na zobrazenie prezentácií s čierno-bielymi materiálmi v svetlej miestnosti.


Postup

Diaľkové ovládanie



Pri každom stlačení tlačidla sa zobrazí na obrazovke názov Farebný režim a zmení sa Farebný režim. Ak stlačíte tlačidlo počas zobrazenia názvu Farebný režim, zmení sa na nasledujúci Farebný režim.



Farebný režim je možné tiež nastaviť pomocou ponuky **Farebný režim** v ponuke **Obraz** z ponuky Konfiguračné menu.  [str.35](#)

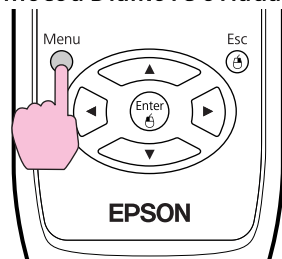
Nastavenie Automat. Šošovka

Pomocou automatického nastavenia svetivosti v závislosti od jasů zobrazeného obrazu dosiahnete hlbšie a sýtejšie obrazy.

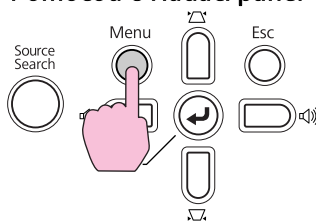
Postup

- 1 Stlačte tlačidlo [Menu] a vyberte **Obraz - Automat. šošovka** z ponuky Konfiguračné menu. ➡ **"Používanie Ponuky Konfiguračné Menu"**

Pomocou Diaľkové ovládanie



Pomocou Ovládací panel



- 2 Vyberte položku **Zapnuté**.

Nastavená hodnota je uložená pre každý Farebný režim.

- 3 Stlačením tlačidla [Menu] zatvorte Konfiguračné menu.



Nastavenie Automat. šošovka je možné nastaviť iba keď je **Farebný režim** na nastavení **Dynamické** alebo **Divadlo**.

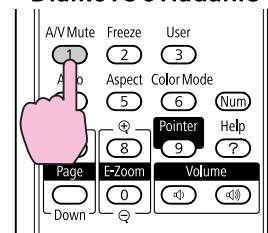
Dočasné Stlmenie Obrazu a Zvuku (Stlmiť A/V)

Túto funkciu môžete použiť, ak chcete zamerať pozornosť divákov na to, čo hovoríte, alebo ak nechcete zobrazovať podrobnosti, napríklad ak počas prezentácie prechádzate súbormi z počítača.

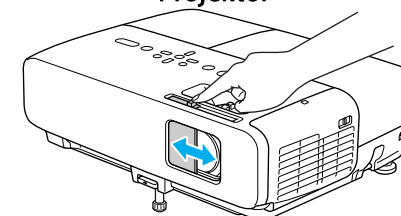


Postup

Diaľkové ovládanie



Projektor



Po každom stlačení tlačidla alebo otvorení alebo zatvorení krytu objektívu sa Stlmiť A/V zapne alebo vypne.



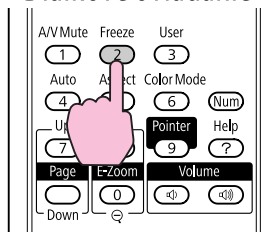
- Ak túto funkciu použijete pri projekcii videa, zdroj neprestane prehrávať obraz a zvuk a nebudete sa môcť vrátiť do bodu, od ktorého bola funkcia Stlmiť A/V aktivovaná.
- Môžete zvoliť zobrazenie **Čierna**, **Modrá**, alebo **Logo** ako zobrazenie pre Stlmiť A/V, pomocou nastavenia **Rozšírené - Zobrazenie - Stlmiť A/V** z konfiguračného menu. ➡ [str.39](#)
- Keď je Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V zatvorený, alebo keď počas približne 30 minút neuskutočnite žiadne operácie, aktivuje sa Režim spánku a napájanie sa automaticky vypne. Ak nechcete, aby sa aktivoval Režim spánku zmeňte nastavenie funkcie **Časovač krytu šošov.** na hodnotu **Vypnuté** z položky **Operácia** v ponuke **Rozšírené**. ➡ [str.39](#)

Pozastavenie Obrazu (Zmrazenie Obrazu)

Pri pozastavení pohyblivého obrazu je obraz aj naďalej premietaný, takže ho môžete posúvať po snímkach ako fotografie. Ak funkciu Zmrazenie obrazu aktivujete vopred, môžete tiež vykonávať operácie, ako napríklad zmena súborov z počítača bez toho, aby bol na plátno premietaný obraz.

Postup

Diaľkové ovládanie



Pri každom stlačení tlačidla sa zapne alebo vypne funkcia Zmrazenie obrazu.



- Zvuk sa nezastaví.
- Hoci je obraz na plátno pozastavený, zdroj obrazu sa nezastaví, takže nie je možné pokračovať v projekcii od bodu, kde bol obraz pozastavený.
- Ak stlačíte tlačidlo [Freeze], kým je zobrazená obrazovka Konfiguračné menu, alebo Nápvoda, ponuka alebo zobrazená obrazovka Nápvoda sa vymaže.
- Funkcia Zmrazenie obrazu funguje aj pri použití funkcie E-Zoom.

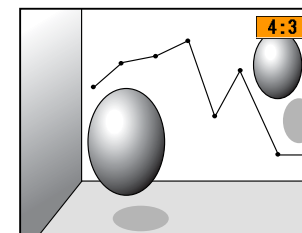
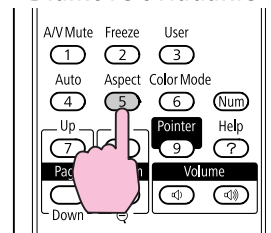
Zmena Pomer Strán Obrazu

Keď je pripojené videozariadenie, zmeňte Pomer strán obrazu, aby sa snímky, ktoré boli zaznamenané vo formáte digitálne video alebo na DVD mohli zobrazovať v širokouhlom formáte 16:9 . Zmeňte Pomer strán obrazu, keď premietate obraz z počítača v plnej veľkosti. Spôsoby zmeny a typy Pomer obrazu sú nasledovné.

Spôsoby zmeny

Postup

Diaľkové ovládanie



Pri každom stlačení tlačidla sa zobrazí na obrazovke názov Pomer a Pomer sa zmení.

Ak tlačidlo stlačíte počas zobrazenia názvu Pomer, zmení sa na nasledujúci Režim pomeru strán.

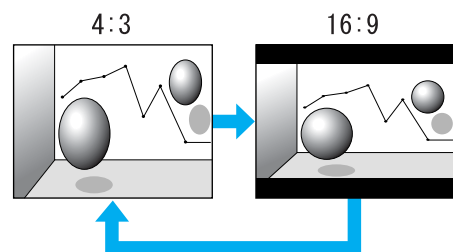


Farebný režim je možné tiež nastaviť pomocou ponuky **Pomer** v ponuke **Signál** z ponuky Konfiguračné menu. ➡ [str.36](#)

Zmena Pomer pre obrazy videozariadenia

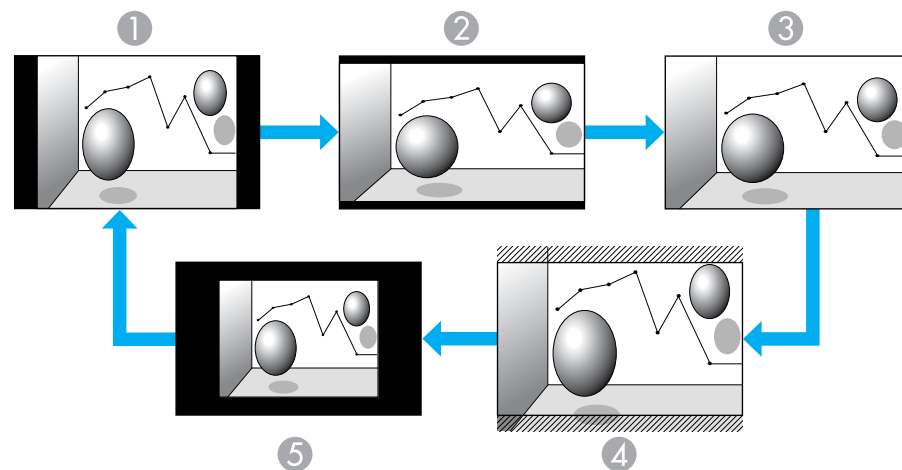
EB-825/824/85/84

Zakaždým, keď tlačidlo stlačíte, prepína sa medzi pomerom 4:3 a 16:9.



EB-826W

Zakaždým, keď tlačidlo stlačíte, zmení sa v poradí Normálne, 16:9, Úplne, Zväčšenie a Naprieč.

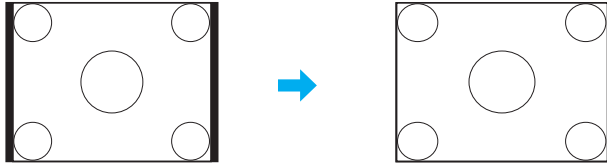



- ① Normálne
- ② 16:9
- ③ Úplne

- ④ Naprieč
- ⑤ Zväčšenie

Zmena Pomer pre obrazy z počítača (EB-825/824/85/84)

Pomer môžete zmeniť nasledovne.

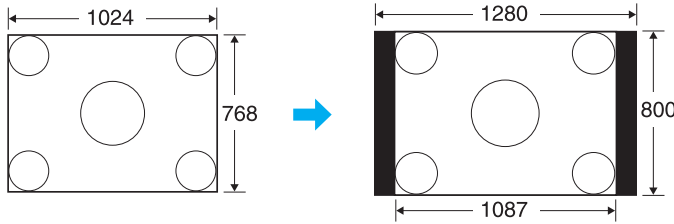
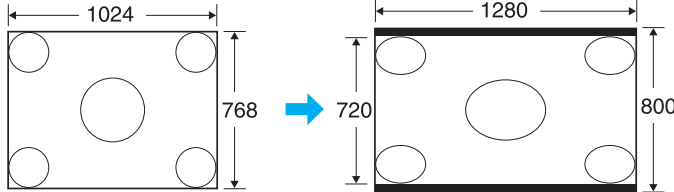
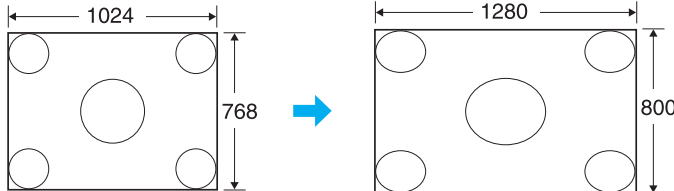
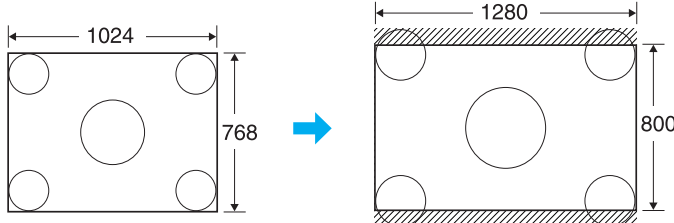
Nastavené hodnoty	Operácia	Príklad projekcie
Normálne	Premieta sa v plnej projekčnej veľkosti pri ponechaní Pomer strán vstupného obrazu.	
4:3	Premieta sa v plnej projekčnej veľkosti s Pomer strán 4:3. Toto nastavenie je ideálne, keď potrebujete premietiť obraz v Pomer 5:4 (1280 x 1024) na plnú veľkosť projekcie.	Pri vstupnom signáli 1280x1024 
16:9	Premietanie s Pomer 16:9. Toto je ideálne na premietanie na plnú veľkosť plátna pri použití plátna s pomerom strán 16:9.	Pri vstupnom signáli 1280x1024 

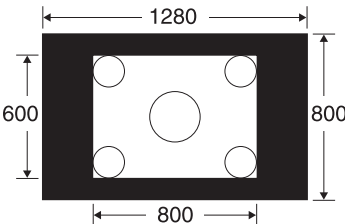
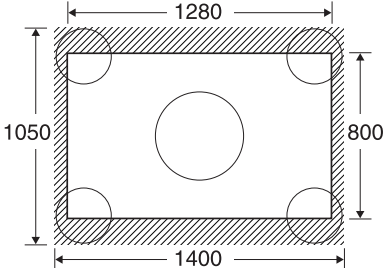


Ak časti obrazu chýbajú, nastavte pomer **Široký**, alebo **Normálne** v položke **Rozlíšenie** z ponuky Konfiguračné menu v závislosti od veľkosti obrazovky Počítač. ➡ [str.36](#)

Zmena Pomer pre obrazy z počítača (EB-826W)

Pomer je možné zmeniť nasledovne. EB-826W umožňuje nastaviť rozlíšenie WXGA 1280x800 (Pomer strán obrazu 16:10). Pri premietaní na plátna s pomerom 16:9, nastavte Pomer na 16:9.

Nastavené hodnoty	Operácia	Príklad projekcie
Normálne	Premieta sa v plnej projekčnej veľkosti pri ponechaní Pomer strán vstupného obrazu.	<p>Pri vstupnom signáli 1024x768</p> 
16:9	Premieta sa v plnej projekčnej veľkosti s Pomer strán 16:9.	<p>Pri vstupnom signáli 1024x768</p> 
Úplne	Premietanie pri plnej veľkosti.	<p>Pri vstupnom signáli 1024x768</p> 
Zväčšenie	Vstupný obraz sa premieta v bočnom smere ako je. Časti takto rozšíreného obrazu nie sú premietané.	<p>Pri vstupnom signáli 1024x768</p> 

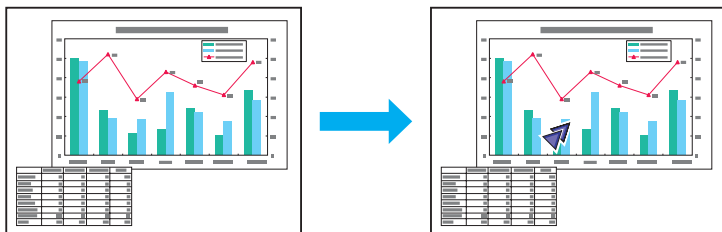
Nastavené hodnoty	Operácia	Príklad projekcie	
Naprieč	Premieta sa s rozlíšením vstupného obrazu na stred obrazovky. Ideálne pre premietanie jasných obrázkov. Ak rozlíšenie obrázku presahuje 1280x800, kraje obrazu sa nepremietajú.	Pri vstupnom signáli 800x600 	Pri vstupnom signáli 1400x1050 



Ak časti obrazu chýbajú, nastavte pomer **Široký**, alebo **Normálne** v položke **Rozlíšenie** z ponuky Konfiguračné menu v závislosti od veľkosti obrazovky Počítač. ➡ [str.36](#)

Funkcia Ukazovateľ (Ukazovateľ)

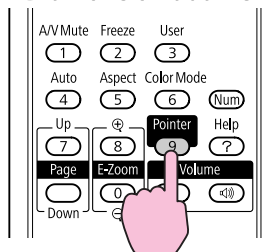
Toto vám umožňuje pohybovať ikonou Ukazovateľ na premietanom obrázku a pomáha sústrediť pozornosť na oblasť, o ktorej hovoríte.



Postup

1 Zobrazit' Ukazovateľ.

Diaľkové ovládanie

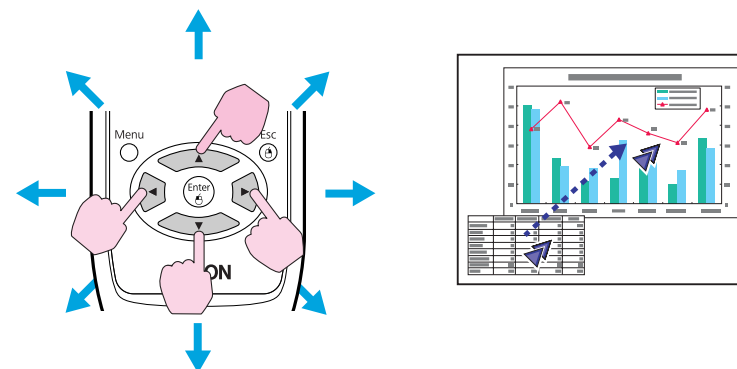


Za každým, keď stlačíte toto tlačidlo, ukazovateľ sa objaví alebo zmizne.

2

Pohyb ikony Ukazovateľ (↗).

Diaľkové ovládanie



Pri stlačení naraz so susedným tlačidlom [↖], [↘], [↗] a [↙] je možné ukazovateľom hýbať uhlopriečne a nie iba zhora nadol alebo zľava doprava.

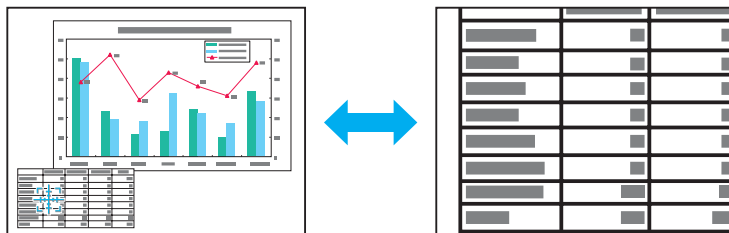


Je možné si vybrať z troch rôznych druhov ikony Ukazovateľ (↗, ↘, alebo ↙) v ponuke **Nastavenia - Tvar ukazovateľa** z ponuky Konfiguračné menu.

☞ [str.37](#)

Zväčšenie Časti Obrázu (E-Zoom)

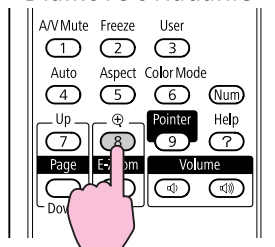
Táto funkcia je vhodná na zväčšenie určitej časti obrazov, ako sú napríklad grafy a tabuľky, aby boli zobrazené detailnejšie.



Postup

1 Aktivovanie funkcie E-Zoom.

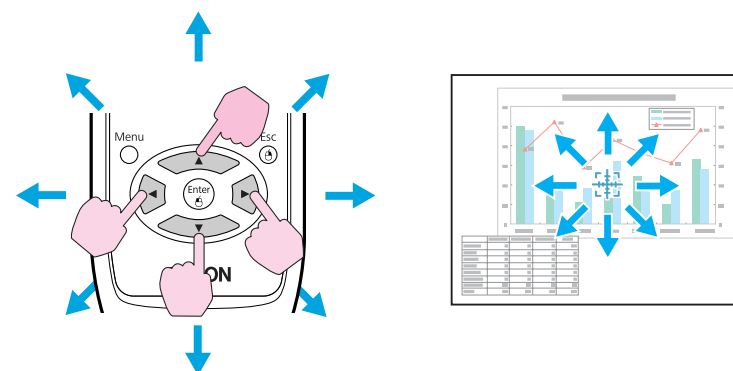
Diaľkové ovládanie



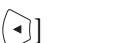



2

Posuňte  do oblasti obrázka, ktorú chcete zväčšiť.

Diaľkové ovládanie

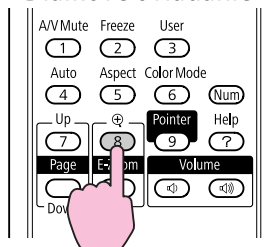


Pri stlačení naraz so susedným tlačidlom , ,  a  je možné ukazovateľom hýbať uhlopriečne a nie iba zhora nadol alebo zľava doprava.

3

Zväčšite.

Dialkové ovládanie



Pri každom stlačení tlačidla sa oblasť rozšíri. Rozšíriť môžete aj rýchlo podržaním tlačidla.

Zväčšený obraz možno zmenšiť stlačením tlačidla [◻].

Stlačením tlačidla [Return] funkciu zrušíte.



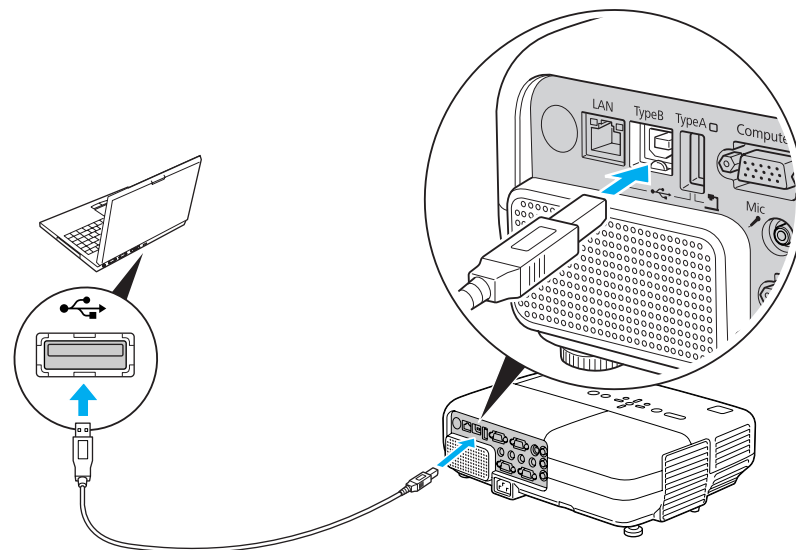
- Pomer zväčšenia sa objaví na obrazovke. Vybranú oblasť je možné zväčšiť 1 až 4-krát v 25 postupných krokoch.
- Stlačením tlačidla [◀] [▶] [◂] [▸], alebo [↶] [↷] obraz posúvajte.
- Ak je vybraná funkcia E-Zoom, potom je zrušené Progresívne a Redukcia šumu.

Obsluha Ukazovateľa Myši Pomocou Dialkové Ovládanie (Bezdrôtová Myš)

Ak chcete aktivovať funkciu Bezdrôtová myš, nastavte USB Type B na Bezdrôtovú myš z ponuky Rozšírené v Konfiguračnom menu. Ako predvolená možnosť je USB Type B nastavené na USB Displej. Nastavenie zmeňte vopred. ➡ [str.39](#)

Keď je USB port na Počítač a USB port TypeB na zadnom paneli projektoru prepojený dodávanými USB kábel, môžete používať Dialkové

ovládanie projektoru ako Bezdrôtová myš na ovládanie ukazovateľa myši Počítač.



Kompatibilný OS

Windows: 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/
XP Professional/Vista Home Basic/Vista Home Premium/
Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

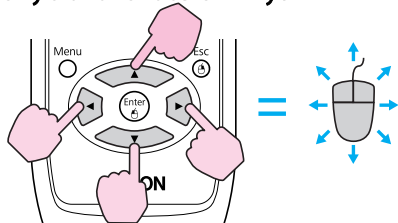
Macintosh: Mac OS X 10.3 až 10.5



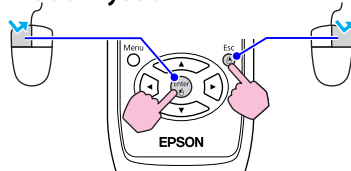
- Funkciu Bezdrôtová myš nemusí byť možné používať pod niektorými verziami operačných systémov Windows a Macintosh.
- Aby bolo možné používať funkciu myši, niektoré nastavenia počítača možno bude nutné zmeniť. Ďalšie podrobnosti nájdete v dokumentácii k Počítač.

Po uskutočnení pripojenia sa ukazovateľ myši obsluhuje nasledovne.

Pohyb ukazovateľom myši



Kliknutia myšou

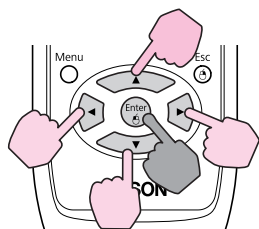



Kliknutie ľavým tlačidlom: Stlačte tlačidlo Enter.





Kliknutie pravým tlačidlom: Stlačte tlačidlo Return.

Dvojklik: Stlačte rýchlo dvakrát.

Uchopenie a presunutie

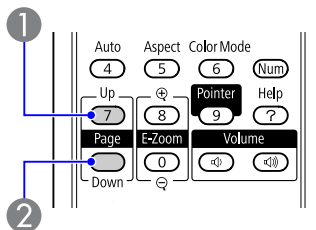


: Držte stlačené

1. Pri stlačení tlačidla [Enter] stlačte tlačidlo [], [], [] alebo [].
2. Uvoľnite tlačidlo [Enter], ak chcete pustiť v požadovanej lokalite.

Prepínanie obrazoviek aplikácie PowerPoint





Používa sa na zobrazenie predchádzajúcej alebo nasledujúcej snímky v aplikácii PowerPoint Prezentác.



1 Na predchádzajúcu snímku

2 Na nasledujúcu snímku



- Pri stlačení naraz so susedným tlačidlom [], [], [] a [] je možné ukazovateľom hýbať uhlopriečne a nie iba zhora nadol alebo zľava doprava.
- Ak je na Počítač nastavená zámka tlačidiel myši, funkcia tlačidiel Diaľkové ovládanie bude tiež zamenená.
- Funkciu Bezdrôtová myš nie je možné používať, ak sa používajú nasledovné funkcie.
 - Počas zobrazenia ponuky Konfiguračné menu
 - Počas zobrazenia ponuky Nápoveda
 - Počas používania funkcie E-Zoom
 - Počas zachytávania Uživateľské logo
 - Počas používania funkcie Ukazovateľ
 - Počas nastavovania Hlasitosť
 - Počas používania USB Displej
 - Počas zobrazenia Testovacia vzorka
 - Počas nastavovania Farebný režim
 - Počas zobrazenia názvu Zdroja

Projektor je vybavený nasledujúcimi vylepšenými funkciami zabezpečenia.

- **Ochrana heslom**
Môžete obmedziť, kto môže projektor používať.
- **Uzamk. ovl. panela**
Môžete zabrániť používateľom meniť bez povolenia nastavenia na projektore. ➡ [str.31](#)
- **Zámok proti krádeži**
Projektor je vybavený rôznymi typmi zabezpečovacích prvkov proti krádeži. ➡ [str.32](#)

Spravovanie Používateľov (Ochrana Heslom)

Ak je funkcia Ochrana heslom aktivovaná, ľudia bez znalosti Heslo nemôžu projektor použiť na premietanie obrazov ani v prípade, že je zapnutý. Okrem toho nemožno zmeniť logo zobrazené po zapnutí projektora. Táto funkcia slúži ako ochrana proti krádeži, pretože odcudzený projektor nemožno používať. Pri zakúpení projektora nie je funkcia Ochrana heslom aktivovaná.

Typ funkcie Ochrana heslom

V závislosti od spôsobu používania projektora možno nastaviť nasledovné tri druhy nastavení Ochrana heslom.

1. Ochrana zapnutia

Keď je funkcia **Ochrana zapnutia Zapnuté**, je nutné zadať Heslo predvolby po tom ako zapojíte projektor do zásuvky a zapnete ho (toto sa tiež vzťahuje na Priame zapnutie). Ak nie je zadane správne Heslo, projekcia sa nespustí.

2. Ochrana užív. loga

Ak sa niekto pokúsi zmeniť Užívateľské logo nastavené vlastníkom projektora, nebude to možné. Ak je funkcia **Ochrana užív. loga** nastavená na hodnotu **Zapnuté**, sú zakázané nasledujúce zmeny nastavenia Užívateľské logo.

- Zachytenie Užívateľské logo
- Nastavenia pre **Pozadie displeja**, **Obraz. pri spustení** a **Stlmiť A/V** z ponuky **Zobrazenie** v ponuke Konfiguračné menu.

3. Ochrana siete (iba EB-826W/825/85/84)

Keď je nastavenie **Ochrana siete** nastavené na **Zapnuté** zmeny nastavenia pre **Sieť** v ponuke Konfiguračné menu sú zakázané.

Nastavenie funkcie Ochrana heslom

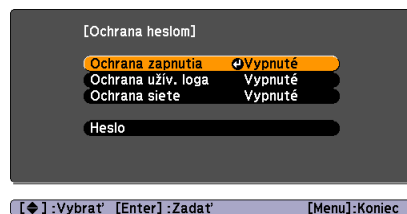
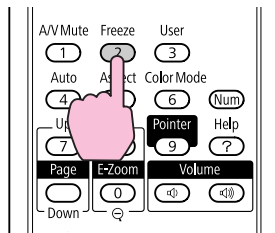
Funkciu Ochrana heslom nastavíte pomocou nasledujúceho postupu.

Postup

- 1 Počas premietania stlačte a podržte tlačidlo [Freeze] asi na päť sekúnd.

Zobrazí sa ponuka nastavenia Ochrana heslom.

Diaľkové ovládanie



- Ak už je funkcia Ochrana heslom aktivovaná, je potrebné zadať Heslo. Ak je Heslo zadané správne, zobrazí sa ponuka funkcie Ochrana heslom. ➡ "Zadanie Heslo" [str.30](#)
- Keď je nastavené Heslo nalepte Nálepka na ochranu hesla na viditeľné miesto na projektore, čím ďalej odradíte zlodějov.

2 Zapnite funkciu Ochrana zapnutia.

- Vyberte položku **Ochrana zapnutia** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- Vyberte položku **Zapnuté** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- Stlačte tlačidlo [Return].

3 Zapnite funkciu Ochrana užív. loga.

- Vyberte položku **Ochrana užív. loga** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- Vyberte položku **Zapnuté** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- Stlačte tlačidlo [Return].

4

Zapnite funkciu Ochrana siete.(ibaEB-826W/825/85/84)

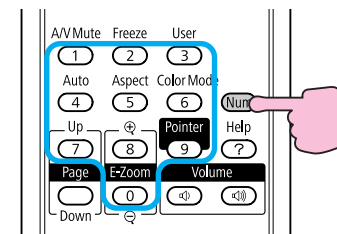
- Vyberte položku **Ochrana siete** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- Vyberte položku **Zapnuté** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- Stlačte tlačidlo [Return].

5

Nastavte Heslo.

- Vyberte položku **Heslo** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- Keď sa zobrazí hlásenie **Zmeniť heslo?**, vyberte možnosť **Áno** a potom stlačte tlačidlo [Enter]. Predvolené nastavenie Heslo je „0000“. Zmeňte ho na svoje požadované Heslo. Ak vyberiete možnosť **Nie**, znova sa objaví obrazovka znázornená v kroku 1.
- Kým držíte tlačidlo [Num], zadajte pomocou numerických tlačidiel štvormiestne číslo. Zadané číslo sa zobrazí ako „* * * *“. Keď zadáte štvrtú číslicu, zobrazí sa potvrdzovacia obrazovka.

Diaľkové ovládanie



- Znova zadajte Heslo. Zobrazí sa hlásenie **Heslo prijaté..** Ak zadáte Heslo nesprávne, zobrazí sa hlásenie s výzvou na opätovné zadanie hesla.

Zadanie Heslo

Keď sa objaví obrazovka na zadanie Heslo, pomocou číselných tlačidiel na Diaľkové ovládanie zadajte Heslo.

Postup

Kým držíte tlačidlo [Num], zadajte Heslo pomocou numerických tlačidiel.

Keď zadáte správne Heslo, projekcia sa spustí.

Pozor

- Ak zadáte trikrát za sebou nesprávne Heslo, na dobu piatich minút sa zobrazí hlásenie **Operácia projektoru bude zamknutá**. a potom sa projektor prepne do pohotovostného režimu. Ak k tomu dôjde, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky, znova ho zapojte a zapnite projektor. Projektor znova zobrazí výzvu na zadanie Heslo, takže môžete zadať správne Heslo.
- Ak heslo zabudnete, poznačte si číslo „Požadovaný kód: xxxxx“, ktoré sa objaví na obrazovke a obráťte sa na najbližšiu adresu, ktorú nájdete v dokumente Príručka pre podporu a servis. ➡ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)
- Ak pokračujete vo vyššie uvedenej akcii a zadáte trikrát za sebou nesprávne Heslo, zobrazí sa nasledujúce hlásenie a projektor neprijme žiadne ďalšie Heslo. **Operácia projektoru bude zamknutá. Kontaktujte Epson tak, ako je to popísané vo vašej dokumentácii.** ➡ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

Obmedzenie Používania (Uzamk. Ovl. Panela)

Ak chcete zablokovat' používanie tlačidiel Ovládací panel, použite jednu z nasledujúcich možností.

- Úplné uzamknutie
Všetky tlačidlá Ovládací panel sú zablokované. Z Ovládací panel nemožno vykonávať žiadne operácie vrátane zapnutia alebo vypnutia.
- Čiastočné uzamknutie
Všetky tlačidlá Ovládací panel sú zablokované, okrem tlačidla [⏻].

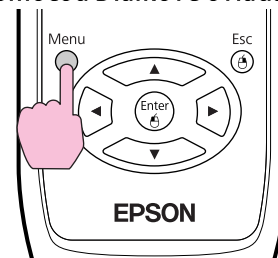
Táto možnosť je užitočná v prípade, že chcete deaktivovať všetky tlačidlá a len premietat', prípadne v školách, kde je potrebné obmedziť používanie tlačidiel. Projektor možno aj naďalej ovládať pomocou Diaľkové ovládanie.

Postup

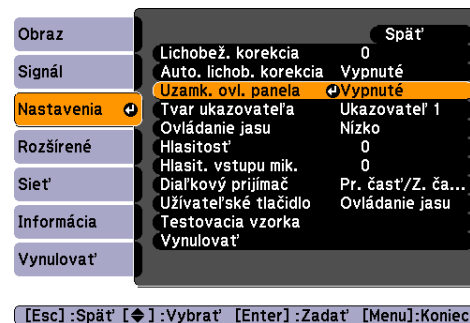
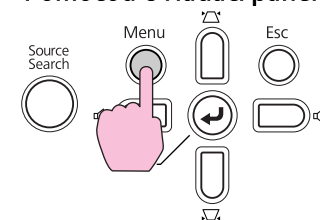
1

Počas premietania stlačte tlačidlo [Menu] a vyberte Nastavenia - Uzamk. ovl. panela z ponuky Konfiguračné menu. ➡ ["Používanie Ponuky Konfiguračné Menu" str.34](#)

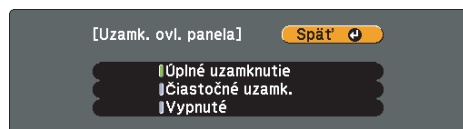
Pomocou Diaľkové ovládanie



Pomocou Ovládací panel



2 Vyberte alebo možnosť Úplné uzamknutie alebo Čiastočné uzamknutie.



[Esc] / [Enter] : Späť [↵] : Vybrať [Menu] : Koniec

3 Keď sa zobrazí potvrdzovacie hlásenie, vyberte možnosť Áno.

Tlačidlá Ovládací panel sa v závislosti od vybraného nastavenia zablokujú.



Uzamknutie Ovládací panel možno zrušiť jedným z nasledujúcich dvoch spôsobov.

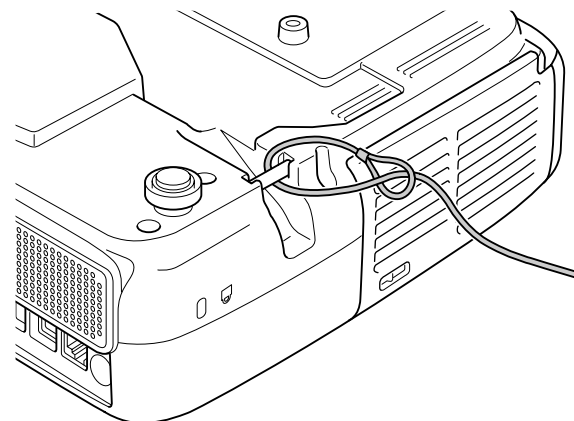
- Pomocou Diaľkové ovládanie vyberte položku **Vypnuté** v ponuke **Nastavenia - Uzamk. ovl. panela** z ponuky Konfiguračné menu.
- Keď stlačíte a podržíte tlačidlo [Enter] na Ovládací panel počas asi siedmich sekúnd, zobrazí sa hlásenie a zámok sa zruší.

- Upevňovací bod bezpečnostného kábla
Týmto miestom možno pretiahnuť bežne dostupný kábel na ochranu proti krádeži a pripevniť projektor k stolu alebo stĺpu.

Montáž káblového zámku

Prevlečte káblový zámok otvorom.

Pozrite dokumentáciu dodávanú s káblovým zámkom, kde nájdete pokyny na uzamknutie.



Zámok Proti Krádeži

Pretože projektor je často nainštalovaný na stropných konzolách a ponechaný v miestnostiach nestrážení, na projektore sa nachádzajú nasledovné bezpečnostné zariadenia, aby sa zabránilo odcudzeniu projektoru.

- Bezpečnostná zásuvka
Bezpečnostná zásuvka je kompatibilná s bezpečnostným systémom Microsaver vyrábaným spoločnosťou Kensington. Podrobnosti o technológii Microsaver Security System nájdete na domovskej stránke spoločnosti Kensington na adrese <http://www.kensington.com/>.

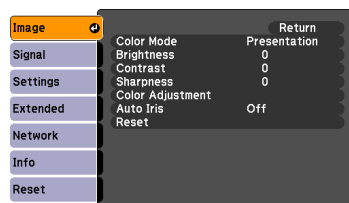


Konfiguračné Menu

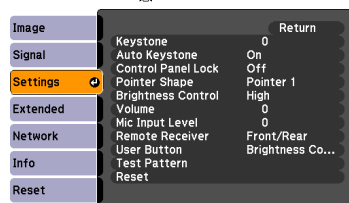
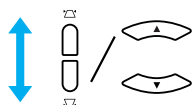
Táto kapitola vysvetľuje spôsob používania ponuky Konfiguračné menu a jej funkcie.

1

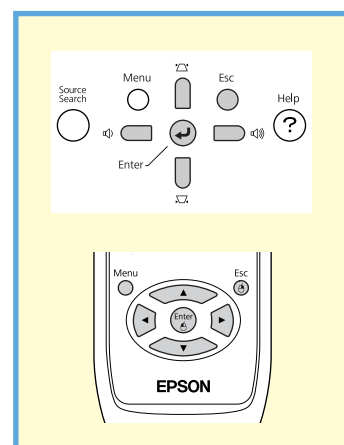
Výber z hlavnej ponuky



[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

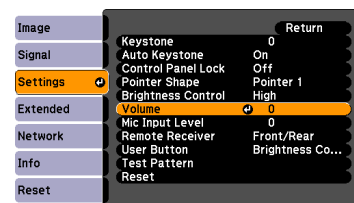
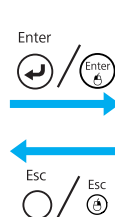


[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

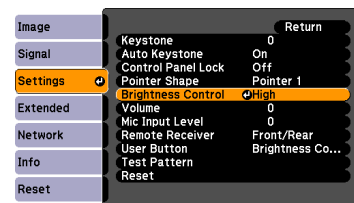
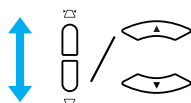


2

Výber z podponuky



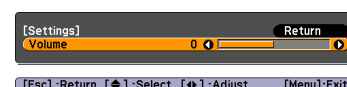
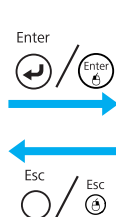
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

3

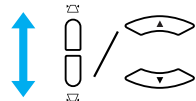
Zmena vybranej položky



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



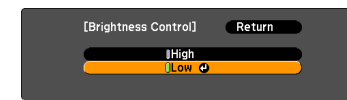
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit

4


Koniec



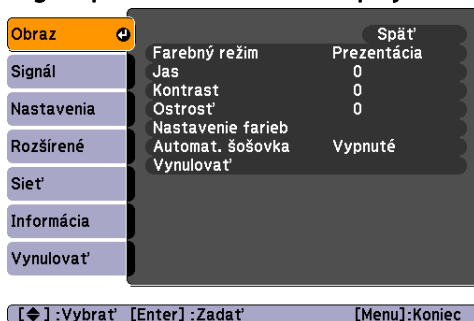
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit

Obraz Menu

Položky, ktoré možno nastaviť, sa líšia v závislosti od práve premietaného obrazového signálu a zdroja. Pozrite nasledujúce snímky. Podrobné nastavenia sa ukladajú pre každý obrazový signál a zdroj.



V závislosti od použitého modelu nie sú podporované niektoré vstupné zdroje.  [str.16](#)


Signál počítača/USB /USB Displej/LAN



Komponent video▶/Kompozit video▶/S-video▶



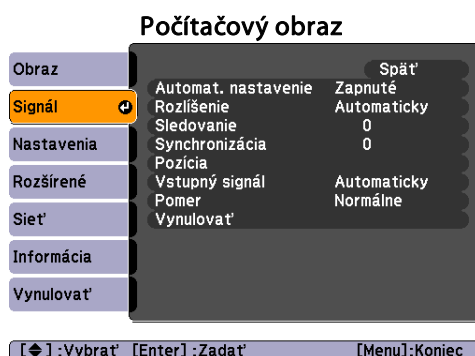
Podponuka	Funkcia
Farebný režim	Môžete nastaviť kvalitu obrazu tak, aby zodpovedala danému prostrediu.  str.18
Jas	Môžete nastaviť Jas obrazu.
Kontrast▶	Môžete nastaviť rozdiel medzi svetlými a tmavými časťami obrazov.
Sýtosť farieb	Môžete nastaviť Sýtosť farieb obrazov.
Odtieň	(Nastavenie je možné len vtedy, ak ide o vstupné signály typu NTSC, ak používate kompozitné video alebo S-Video.) Môžete nastaviť Odtieň obrazu.
Ostrosť	Môžete nastaviť ostrosť obrazu.
Nastavenie farieb	Nastavenia môžete uskutočniť voľbou jednej z týchto možností.(Túto položku nie je možné vybrať, ak je režim sRGB▶ vybraný ako nastavenie Farebný režim z ponuky Obraz .) Abs. Farebná teplota: Môžete nastaviť celkový odtieň obrazu. Odtieň môžete nastaviť v 10 krokoch od 5000 K po 10 000 K. Ak vyberiete vysokú hodnotu, obraz sa zafarbí do modra, keď vyberiete nízku hodnotu, obraz získa nádych do červena. Červená, Zelená, Modrá: Sýtosť každej farby môžete nastaviť samostatne.
Automat. šošovka	(Táto položka sa zobrazuje iba ak je zvolený režim Dynamické alebo Divadlo ako Farebný režim - nastavenie z ponuky Obraz .) Nastavte možnosť (Zapnuté/Vypnuté), ak chcete nastaviť optimálny stav svetla pre premietaný obraz.  str.19




Podponuka	Funkcia
Vynulovať	Všetky hodnoty nastavení v ponuke Obraz možno vynulovať na predvolené nastavenia. Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť  str.52

Signál Menu

Položky, ktoré možno nastaviť, sa líšia v závislosti od práve premietaného obrazového signálu. Pozrite nasledujúce snímky. Podrobné nastavenia sa ukladajú pre každý obrazový signál.

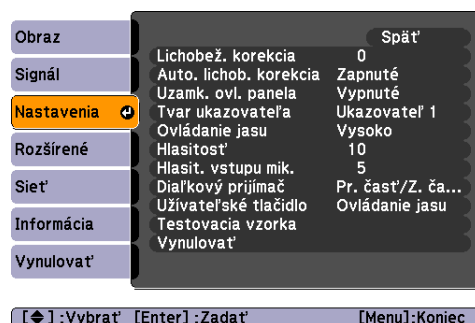
V **Signál** menu nemôžete uskutočniť nastavenia, keď ako zdroj je nastavená LAN.(EB-826W/825/85)









Podponuka	Funkcia
Automat. nastavenie	Môžete vybrať možnosť (Zapnuté/Vypnuté) Automat. nastavenie, ktoré automaticky nastavuje obraz na optimálny stav pri zmene vstupného signálu.  str.61
Rozlíšenie	Ak je nastavené na hodnotu Automaticky , rozlíšenie vstupného signálu je identifikované automaticky. Ak pri nastavení Automaticky nie je možné premietat obrazy korektne, ako napríklad, keď časť obrazu chýba, nastavte na Široký pre širokouhlé plátna v závislosti na pripojenom Počítač, alebo nastavte na Normálne pre plátna 4:3 alebo 5:4.
Sledovanie	Môžete upraviť počítačové obrazy, ak sa na nich objavia zvislé pásy.  str.61
Synchronizácia	Môžete upraviť počítačové obrazy, ak sa na nich objaví blikanie, neostrosť alebo rušenie.  str.61
Pozícia	Ak nejaká časť obrazu chýba, môžete upraviť Pozícia zobrazenia smerom nahor, nadol, doľava a doprava, takže sa premietne celý obraz.

Podponuka	Funkcia
Progresívne	(Komponent video je možné nastaviť iba vtedy, keď je vstupný signál vo formáte 480i/576i/1080i) Vypnuté: Konverzia IP sa robí pre každé pole obrazu. To je ideálne pre zobrazenie obrazov obsahujúcich množstvo pohybu. Zapnuté: <u>Prekladanie</u> (i) signál sa konvertuje na <u>Progresívne</u> (p). Týka sa to statických obrázkov.
Redukcia šumu	Vyhladzuje nekvalitný obraz. Existujú dva režimy. Vyberte vaše obľúbené nastavenie. Odporúčame nastaviť na Vypnuté pri sledovaní zdrojov obrazu, pri ktorých je šum veľmi nízky, ako napr. disky DVD.
Vstupný signál	Ako vstupný signál je možné vybrať jeden zo signálov Computer1/2. Ak je nastavené na hodnotu Automaticky , vstupný signál je nastavený automaticky v závislosti od pripojeného zariadenia. Ak sa pri nastavení na hodnotu Automaticky zdajú byť farby nesprávne, vyberte príslušný signál v závislosti od pripojeného zariadenia.
Video signál	Ako vstupný signál je možné vybrať signál zo vstupného portu Video. Ak je nastavené na hodnotu Automaticky , video signály sú rozpoznávané automaticky. Ak sa v obraze vyskytne rušenie alebo nastane problém s chýbajúcim premietaným obrazom pri nastavení na hodnotu Automaticky , vyberte príslušný signál v závislosti od pripojeného zariadenia.
Pomer	Môžete nastaviť <u>Pomer strán obrazu</u> premietaných obrazov. 🖱️ str.20
Vynulovať	Všetky hodnoty nastavení v ponuke Signál možno vynulovať na predvolené nastavenia, okrem nastavenia Vstupný signál . Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť 🖱️ str.52

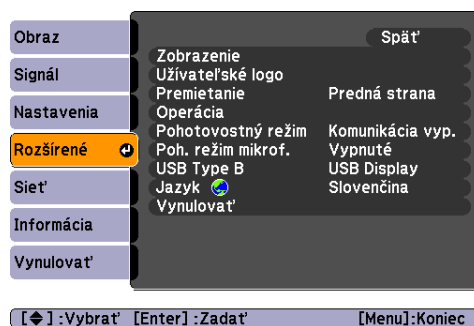
Nastavenia








Podponuka	Funkcia
Lichobež. korekcia	Lichobežníkové skreslenie je možné opraviť vo vertikálnych smeroch. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Auto. lichob. korekcia	Ak chcete uskutočniť Auto. lichob. korekciu, nastavte možnosť na Zapnuté . (Auto. lichob. korekcia sa uskutoční iba keď vyberiete Predná strana z ponuky Rozšírené - Premietanie .)


Podponuka	Funkcia
Uzamk. ovl. panela	Funkciu možno použiť na obmedzenie používania Ovládací panel projektora.  str.31
Tvar ukazovateľa	Môžete si vybrať tvar ukazovateľa.  str.25 Ukazovateľ 1:  Ukazovateľ 2:  Ukazovateľ 3: 
Ovládanie jasu	Umožňuje vybrať jedno z dvoch nastavení jasu Lampa. Možnosť Nízko vyberte, ak sú premietané obrazy príliš jasné, ako napríklad keď sa premietajú obrazy v tmavej miestnosti na malé plátno. Ak je vybraná možnosť Nízko , zmení sa nasledovne spotreba elektriny a prevádzková životnosť lampy a zredukuje sa šum ventilátora počas premietania. Spotreba elektriny: zníženie asi o 25 %, životnosť lampy: asi 1,2-krát dlhšia
Hlasitosť	Hlasitosť je možné nastaviť. Podrobné nastavenia sa ukladajú pre každý obrazový signál.
Hlasit. vstupu mik.	Nastavte, ak je vstupná úroveň mikrofónu príliš nízka a nepočuť ju z reproduktora projektora, alebo ak je hlasitosť príliš vysoká a dochádza k skresleniu zvuku. Keď je Hlasit. vstupu mik. znížená na 0, z reproduktora sa neozýva žiadny zvuk.
Dialkový prijímač	Príjem riadiaceho signálu Dialkové ovládanie je možné obmedziť. Keď chcete zabrániť obsluhu pomocou Dialkové ovládanie, alebo ak má Dialkový prijímač príliš blízko pri sebe svetlo žiarivky, môžete uskutočniť nastavenia na deaktiváciu dialkového prijímača, ktorý nechcete používať, alebo ktorý vykazuje rušenie.
Užívateľské tlačidlo	Môžete vybrať priradenú položku z ponuky Konfiguračné menu pomocou Dialkové ovládanie, tlačidla [User]. Stlačením tlačidla [User] sa zobrazí priradená obrazovka výberu/nastavenia položky, ktorá vám umožní uskutočniť nastavenia/zmeny na jeden dotyk. Tlačidlu [User] je možné priradiť jednu z nasledujúcich piatich položiek. Ovládanie jasu, Informácia, Progresívne, Testovacia vzorka, Rozlíšenie
Testovacia vzorka	Keď je projektor nastavený, zobrazí sa Testovacia vzorka, aby ste mohli premietanie nastaviť bez pripájania ďalších zariadení. Počas zobrazovania Testovacia vzorka je možné uskutočniť priblíženie, nastavenie zaostrenia a Lichobež. korekcia. Ak chcete zrušiť Testovacia vzorka, stlačte tlačidlo [Return] na Dialkové ovládanie alebo na Ovládací panel.
Vynulovať	Všetky hodnoty nastavení v ponuke Nastavenia možno vynulovať na predvolené nastavenia, okrem nastavenia Užívateľské tlačidlo . Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť  str.52

Rozšírené Menu



Podponuka	Funkcia
Zobrazenie	<p>Môžete vykonať nastavenia týkajúce sa zobrazenia projektoru.</p> <p>Správy: Môžete nastaviť, či zobrazíte alebo nie (Zapnuté/Vypnuté) názov Zdroj, keď zmeníte Zdroj, názov Farebný režim, keď zmeníte Farebný režim, správu, keď na vstupe nie je obrazový signál, a tak ďalej.</p> <p>Pozadie displeja^{*1}: Môžete nastaviť stav obrazovky v prípade, keď na vstupe nie je signál na Čierna, Modrá alebo Logo.</p> <p>Obraz. pri spustení^{*1}: Môžete nastaviť, či sa bude zobrazovať alebo nie (Zapnuté/Vypnuté) Obraz. pri spustení (Premietaný obraz pri štarte projektoru).</p> <p>Stlmiť A/V^{*1}: Môžete nastaviť obrazovku zobrazenú počas režimu Stlmiť A/V na možnosť Čierna, Modrá alebo Logo.</p>
Užívateľské logo ^{*1}	<p>Môžete zmeniť Užívateľské logo, ktoré je zobrazené ako Pozadie displeja počas režimu Stlmiť A/V, a tak ďalej.  str.75</p>
Premietanie	<p>Môžete vybrať jedno z nasledujúcich nastavení v závislosti od spôsobu umiestnenia projektoru.  str.66</p> <p>Predná strana, P. str./H. hran., Zadná časť, Z. str./H. hran.</p> <p>Stlačením tlačidla [A/V Mute] na Diaľkové ovládanie po dobu piatich sekúnd môžete nastavenie meniť nasledovne.</p> <p>Predná strana ↔ P. str./H. hran.</p> <p>Zadná časť ↔ Z. str./H. hran.</p>

Podponuka	Funkcia
Operácia	<p>Priame zapnutie: Je možné nastaviť, či umožniť alebo nie (Zapnuté/Vypnuté) Priame zapnutie. Keď je nastavené na Zapnuté a sieťový kábel je zapojený, uvedomte si, že projektor sa zapne automaticky v prípade napríklad obnoveného výpadku sieťového napätia.</p> <p>Režim spánku: Keď je nastavený na Zapnuté, toto nastavenie automaticky zastavuje premietanie, keď na vstupe nie je žiadny obrazový signál a neprebiehajú žiadne operácie.</p> <p>Časov. režimu spánku: Keď je Režim spánku nastavený na Zapnuté, je možné nastaviť časový úsek predtým, než sa projektor automaticky vypne v rozmedzí 1 až 30 minút.</p> <p>Časovač krytu šošov.: Keď je nastavené na hodnotu Zapnuté, napájanie sa vypne automaticky po uplynutí 30 minút od zatvorenia Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V. Časovač krytu šošov. je v čase zakúpenia projektoru nastavený na Zapnuté.</p> <p>Režim vysok. pomeru: Nastavte na Zapnuté, keď projektor používate v nadmorskej výške viac než 1500 m.</p>
Pohotovostný režim	<p>Nasledovné funkcie môžete používať aj vtedy, keď je projektor v pohotovostnom režime, ak je toto nastavenie nastavené na Komunikácia zap..</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorovanie a ovládanie stavu projektoru po sieti. • Vďaka funkcii mikrofónového vstupu je zvukový výstup z reproduktora projektoru, keď je mikrofón pripojený k portu mikrofónového vstupu. <p>Táto funkcia funguje aj vtedy, keď je toto nastavenie nastavené na Komunikácia zap. a Poh. režim mikrof. je nastavený na Zapnuté. Na monitorovanie a ovládanie stavu projektoru po sieti je možné použiť SNMP¹, alebo softvér „EMP Monitor“² dodávaný s týmto produktom.</p>
Poh. režim mikrof.	<p>(Je možné ho používať iba vtedy, keď je Pohotovostný režim zmienený vyššie nastavený na Komunikácia zap.)</p> <p>Keď je pohotovostný režim nastavený na Komunikácia zap., nastavte, či je mikrofónový vstup zapnutý (Zapnuté) alebo vypnutý (Vypnuté).³</p>
USB Type B	<p>Nastavte na USB Displej, keď je projektor a Počítač prepojený pomocou USB kábel a premieta sa obraz z počítača.  <i>Stručná príručka</i></p> <p>Nastavte na Bezdrôtová myš, keď chcete ukazovateľ myši obsluhovať pomocou Dialkové ovládanie.  str.27</p>
Jazyk	Môžete nastaviť Jazyk zobrazovaných hlásení.
Vynulovať	<p>Môžete vynulovať položky Zobrazenie¹ a Operácia⁴ z ponuky Rozšírené na predvolené nastavenia.</p> <p>Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť  str.52</p>

*1 Keď je Ochrana užív. loga nastavená v ponuke Ochrana heslom na Zapnuté, nastavenia, vzťahujúce sa na Užívateľské logo nie je možné zmeniť. Zmeny možno robiť ponastavení funkcie „Ochrana užív. loga“ nahodnotu „Vypnuté“.  [str.29](#)

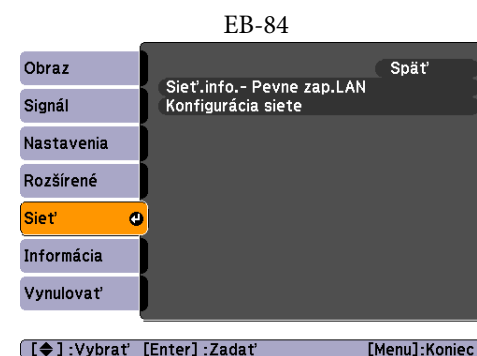
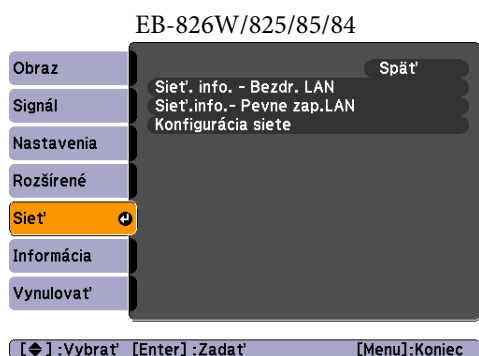
*2 Komerčne dostupný sériový ↔ adaptér IP konverzie a kábel s konektormi je nutný na to, aby majitelia EB-824 mohli používať monitor EMP. Podporované produkty nájdete na adrese <http://www.epson.com>.


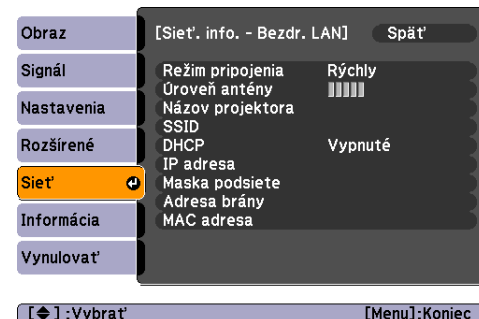
*3 Ak je **Ochrana zapnutia** v **Ochrana heslom** nastavená na **Zapnuté**, mikrofónový vstup nie je možný ani vtedy, keď Poh. režim mikrof. je nastavený na **Zapnuté**.

*4 Okrem „Vysokohorského režimu“.

Sieť Menu (Iba EB-826W/825/85/84)

Keď je **Ochrana siete** nastavená na **Zapnuté** v ponuke **Ochrana heslom**, zobrazí sa správa a nastavenia nie je možné zmeniť. Zmeny môžete uskutočniť po nastavení **Ochrana siete** na **Vypnuté**. ➡ [str.29](#)



Podponuka	Funkcia
Informácie o sieti	<p>Nastavenie stavu každej siete môžete potvrdiť nasledovne.</p>  
Konfigurácia siete	<p>Pre nastavenie položiek Sieť sú dostupné nasledovné ponuky.</p> <p>Základné menu, ponuka Bezdr. LAN, Bezpečnosť menu, ponuka Pev. zap.LAN, ponuka Mail, ponuka Ostatné, ponuka Vynulovať, ponuka Nastavenie je hotové</p>

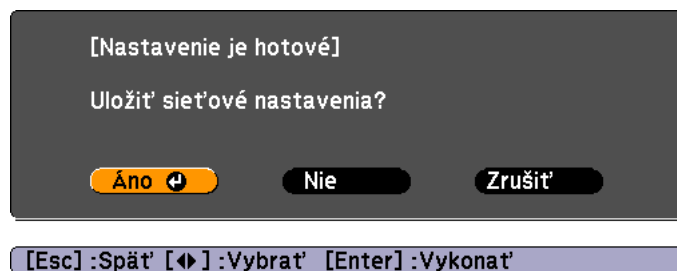


Pomocou použitia webového prehliadača na Počítač, pripojeného k projektoru na sieti je možné nastaviť funkcie a ovládať projektor. Táto funkcia sa nazýva Ovládanie webu. Môžete jednoducho zadať text pomocou klávesnice a uskutočniť nastavenia pre Ovládanie webu, ako napríklad Bezpečnosť nastavenia. ➡ [Návod na obsluhu projektoru "Zmena Nastavení s Použitím Webového \(Internetové Ovládanie\)"](#)

Poznámky k obsluhu ponuky Sieť

Výber z ponuky najvyššej úrovne a podponúk a zmena vybraných položiek sú rovnaké ako operácie v Konfiguračné menu.

Keď ste hotoví, uistite sa, že prejdete do ponuky **Nastavenie je hotové** a vyberiete jednu z možností **Áno**, **Nie** alebo **Zrušiť**. Keď zvolíte **Áno** alebo **Nie**, vrátite sa do Konfiguračné menu.



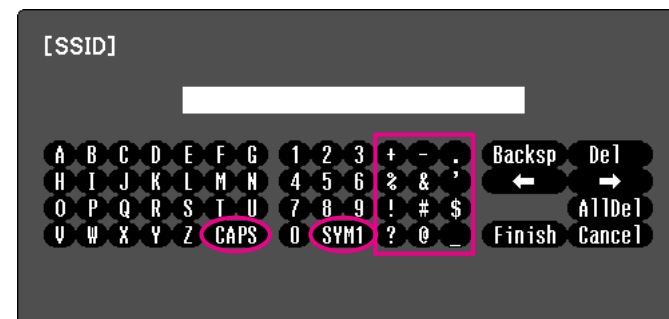
Áno: Uložia sa nastavenia a opustí sa ponuka Sieť.

Nie: Nastavenia sa neuložia a opustí sa ponuka Sieť.

Zrušiť: Nadalej sa zobrazuje ponuka Sieť.

Operácie s premietanou klávesnicou

Ponuka Sieť obsahuje položky, ktoré vyžadujú počas nastavenia vstup alfanumerických znakov. V tomto prípade sa zobrazí nasledujúca softvérová klávesnica. Pomocou tlačidiel [↶] [↷] [↵] [↶] na Diaľkové ovládanie, alebo tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↶] na Ovládací panel presuňte kurzor na požadovanú klávesu a potom stlačte tlačidlo [Enter] čím zadáte alfanumerický znak. Znak zadávajte tak, že stlačíte a podržíte tlačidlo [Num] na Diaľkové ovládanie a stláčaním numerických tlačidiel. Po zadaní stlačte tlačidlo [Finish] na klávesnici, ak chcete potvrdiť zadané údaje. Stlačte tlačidlo [Cancel] na klávesnici, ak chcete vstup zrušiť.



Za každým, keď vyberiete tlačidlo [CAPS] nastaví sa a zmení písanie veľkých a malých písmen.

Vždy, keď zvolíte tlačidlo [SYM1/2] nastaví sa a zmenia tlačidlá symbolov orámovanej sekcie.

Základné menu

EB-826W/825/85

Základné

Späť

Názov projektora

Heslo PJLink

Heslo pre ovl. webu

Kľúč. slovo projek. Vypnuté

Bezdr. LAN

Bezpečnosť

Pev. zap.LAN

Mail

Ostatné

Vynulovať

Nast. je hot.

[↵] : Vybrat' [Enter] : Zadať

EB-84

Základné

Späť

Názov projektora

Heslo PJLink

Heslo pre ovl. webu

Pev. zap.LAN

Mail

Ostatné

Vynulovať

Nast. je hot.

[↵] : Vybrat' [Enter] : Zadať

Podponuka	Funkcia
Názov proj.	Zobrazuje sa názov projektora, ktorý sa používa pri identifikácii projektora pri jeho zapojení do Sieť. Pri editovaní môžete zadať až 16 jednobajtových alfanumerických znakov.
Heslo PJLink	Nastavte Heslo, ktoré sa bude používať pri prístupe k projektoru pomocou kompatibilného softvéru PJLink. ➡ str.91 Môžete zadať až 32 jednobajtových alfanumerických znakov.
Heslo pre ovl. webu	Nastavte heslo, ktoré sa bude používať pri uskutočňovaní nastavení a ovládania projektora pomocou funkcie Ovládanie webu. Môžete zadať až 8 jednobajtových alfanumerických znakov. Ovládanie webu je funkcia Počítač, ktorá umožňuje nastaviť a ovládať projektor pomocou webového prehliadača na Počítač pripojenom k Sieť. ➡ Návod na obsluhu projektora "Zmena Nastavení s Použitím Webového (Internetové Ovládanie)"
Kľúč. slovo projek. (iba EB-826W/825/85)	Keď je nastavené na Zapnuté , musíte zadať Kľúčové slovo, keď sa snažíte pripojiť projektor k Počítač na Sieť. V dôsledku toho môže EMP NS Connection zabrániť prezentáciám v prerušení neplánovaným pripojeniam z Počítač počas premietania. Normálne by to malo byť nastavené na Zapnuté . ➡ Návod na obsluhu projektora "Pripojenie k Projektoru v Sieti a Premietanie"

Ponuka bezdr. LAN (iba EB-826W/825/85)

Nastavenia sú zapnuté, keď je nainštalovaná doplnková jednotka Bezdrôtovej LAN.

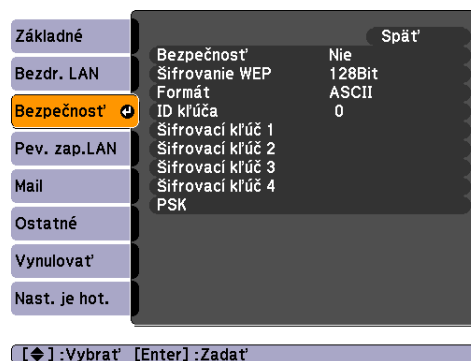


Podponuka	Funkcia
Režim pripojenia	Pomocou EMP NS Connection nastavte režim, akým sa Počítač pripája k projektoru. Nastavte na Režim rýchleho pripojenia , keď chcete uskutočniť rýchle bezdrôtové pripojenie. Nastavte na Režim pokroč. pripoj. , keď chcete projektor pripojiť k systému siete pomocou Prístupového bodu.
Systém bezdr. LAN	Nastavuje sa Systém bezdr. siete LAN.
SSID ➡	Zadajte SSID. Keď máte pridelené SSID pre systém Bezdr. LAN do ktorej patrí projektor, zadajte SSID. Môžete zadať až 32 jednobajtových alfanumerických znakov.
Nastavenia IP	Môžete uskutočniť nastavenia, týkajúce sa nasledovných adries. <u>DHCP</u> ➡: Vyberte, či budete používať alebo nie (Zapnuté/Vypnuté) DHCP. Ak je tento parameter nastavený na Zapnuté nemôžete nastaviť žiadne ďalšie adresy. <u>IP adresa</u> ➡: Môžete zadať IP adresa priradenú projektoru. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné IP Adresy. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255) <u>Maska podsiete</u> ➡: Môžete vložiť Masku podsiete pre projektor. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné Masky podsiete. 0.0.0.0, 255.255.255.255 <u>Adresa brány</u> ➡: Môžete zadať IP adresa brány pre projektor. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné Adresy brány. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)

Podponuka	Funkcia
SSID Displej	Ak chcete zamedziť zobrazeniu SSID v informáciách o sieti a na obrazovke LAN nastavte tento parameter na Vypnuté .
Zobraz. IP adresy	Ak chcete zamedziť zobrazeniu IP adresa v informáciách o sieti v Ponuke siete a na obrazovke pohotovostného režimu LAN nastavte tento parameter na Vypnuté .

Bezpečnostné menu (iba EB-826W/825/85)

Nastavenia sú zapnuté, keď je nainštalovaná doplnková jednotka Bezdrôtovej LAN.



Podponuka	Funkcia
Bezpečnosť	<p>Vyberte jeden typ zabezpečenia z nasledovných položiek.</p> <p>Keď nastavujete Bezpečnosť, postupujte podľa inštrukcií administrátora sieťového systému, do ktorého sa chystáte vstúpiť. Keď používate Režim pokroč. pripoj., je bezpodmienečne nutné, aby ste urobili bezpečnostné nastavenia.</p> <p>WEP: Údaje sú šifrované pomocou kódového kľúča (WEP kľúč).</p> <p>Tento mechanizmus zabraňuje komunikácii, pokiaľ sa nezhodujú šifrovacie kľúče prístupového bodu a projektora.</p> <p>WPA/WPA2: Toto je norma šifrovania, ktorá zvyšuje bezpečnosť, ktorá je slabou stránkou WEP. Aj keď existuje viacero druhov šifrovania WPA, tento projektor používa „TKIP“ a „AES“.</p> <p>WPA tiež obsahuje funkcie overenia používateľa. Overenie WPA má dva postupy: použitie overovacieho servera, alebo overenie medzi počítačom a prístupovým bodom bez použitia servera. Tento projektor podporuje poslednú metódu, bez použitia servera.</p>


Keď vyberiete šifrovanie WEP

Môžete nastaviť nasledovné položky.

Podponuka	Funkcia
Šifrovanie WEP	Je možné nastaviť šifrovanie pre Šifrovanie WEP. 128bit: Používa 128 (104) bitové kódovanie 64bit: Používa 64 (40) bitové kódovanie
Formát	Môžete nastaviť vstupnú metódu pre kľúč Šifrovanie WEP. ASCII: Vstupný text. HEX: Zadanie v HEX (hexadecimálne).
ID kľúča	Vyberá sa ID kľúč pre Šifrovanie WEP.
Šifrovací kľúč 1 Šifrovací kľúč 2 Šifrovací kľúč 3 Šifrovací kľúč 4	Môžete zadať kľúč, ktorý sa používa pre Šifrovanie WEP. Kľúč zadajte v jednobajtových znakoch podľa inštrukcií od správcu siete pre sieť, v ktorej je projektor zapojený. Typ znakov a počet, ktorý je možné zadať sa líšia podľa Šifrovanie WEP a nastavenia Formát . Ak je počet znakov, ktoré zadáte, nižší, než požadovaná dĺžka, alebo ak je počet znakov, ktoré zadáte vyšší, než požadovaná dĺžka, k pripojeniu nedôjde. 128bit - ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 13 znakov. 64bit - ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 5 znakov. 128bit - HEX: 0 až 9 a A až F, 26 znakov 64bit - HEX: 0 až 9 a A až F, 10 znakov

Keď sú zvolené typy šifrovania WPA-PSK (TKIP) alebo WPA2-PSK (AES)

Môžete nastaviť nasledovné položky.


Podponuka	Funkcia
PSK	Môžete zadať PreSharedKey (šifrovací kľúč) v jednobajtových alfanumerických znakoch. Zadajte najmenej 8 a najviac až 63 znakov. Keď je zadaný PreSharedKey a stlačené je tlačidlo [Enter], hodnota sa nastaví a zobrazí ako hviezdička (*). V ponuke Konfiguračné menu nie je možné zadať viac než 32 znakov. Keď nastavujete z ponuky Ovládanie webu, môžete zadať viac než 32 znakov.  Návod na obsluhu projektora "Zmena Nastavení s Použitím Webového (Internetové Ovládanie)"

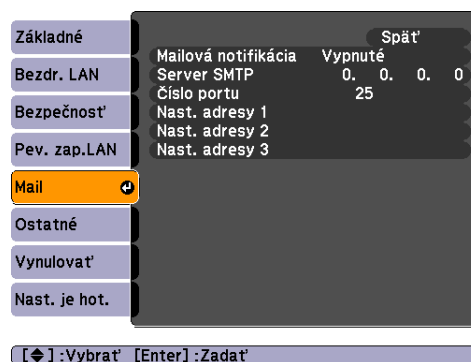
Ponuka Pev. zap.LAN




Podponuka	Funkcia
Nastavenia IP	<p>Môžete uskutočniť nastavenia, týkajúce sa nasledovných adries.</p> <p><u>DHCP</u>▶▶: Vyberte, či budete používať alebo nie (Zapnuté/Vypnuté) DHCP. Ak je tento parameter nastavený na Zapnuté nemôžete nastaviť žiadne ďalšie adresy.</p> <p><u>IP adresa</u>▶▶: Môžete zadať IP adresa priradenú projektoru. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné IP Adresy. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p> <p><u>Maska podsiete</u>▶▶: Môžete vložiť Masku podsiete pre projektor. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné Masky podsiete. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Adresa brány</u>▶▶: Môžete zadať IP adresa brány pre projektor. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné Adresy brány. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p>
Zobraz. IP adresy	<p>Ak chcete zamedziť zobrazeniu IP adresa v informáciách o sieti v Ponuke siete a na obrazovke pohotovostného režimu LAN nastavte tento parameter na Vypnuté.</p>

Ponuka Mail

Keď je nastavená táto možnosť, dostanete v prípade problému alebo varovania, týkajúceho sa projektora, upozornenie e-mailom. Ak chcete informácie o obsahu odoslanej pošty Mail, nájdete ich na strane "[Čítanie Mailov, Ktoré Signalizujú Problém, Funkcia Notifikácie \(Iba EB-826W/825/85/84\)](#)"  [str.88](#)



Podponuka	Funkcia
Mailová notifikácia	Je možné nastaviť, či budete alebo nie (Zapnuté/Vypnuté) upozornení prostredníctvom e-mailu.
Server SMTP	Môžete zadať <u>IP adresu</u>  pre Server SMTP projektora. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné IP Adresy. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)
Číslo portu	Je možné zadať Číslo portu pre Server SMTP. Predvolená hodnota je 25. Môžete vložiť čísla od 1 do 65535.
Nast. adresy 1 Nast. adresy 2 Nast. adresy 3	Zadajte E-mailová adresa a obsah Mailu, ktorý vám bude doručený, keď v projektore dôjde k abnormalite alebo varovaniu. Môžete zadať až 32 jednobitových alfanumerických znakov pre E-mailová adresa. Môžete zvoliť viacero problémov alebo varovaní, o ktorých chcete byť informovaný Mailom. Môžete tiež zmeniť každú E-mailovú adresu.

Ostatné ostatné

EB-826W/825/85

Základné	Späť			
Bezdr. LAN	Zach. IP adresu 1	0.	0.	0.
	Zach. IP adresu 2	0.	0.	0.
Bezpečnosť	Prioritná brána	Pevne zap. si...		
	AMX Device Discovery	Vypnuté		
Pev. zap.LAN				
Mail				
Ostatné				
Vynulovať				
Nast. je hot.				

[↵] : Vybrať [Enter] : Zadať

EB-84

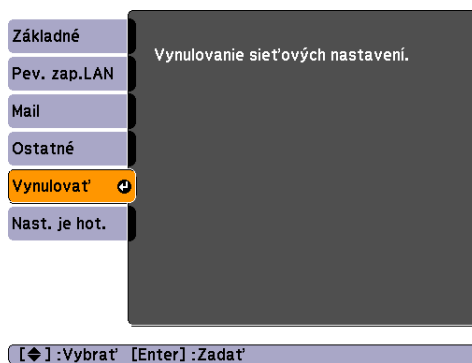
Základné	Späť			
Pev. zap.LAN	Zach. IP adresu 1	0.	0.	0.
	Zach. IP adresu 2	0.	0.	0.
Mail	AMX Device Discovery	Vypnuté		
Ostatné				
Vynulovať				
Nast. je hot.				

[↵] : Vybrať [Enter] : Zadať

Podponuka	Funkcia
Zach. IP adresu 1 Zach. IP adresu 2	Je možné registrovať až dve pre <u>SNMP</u> destináciu trap notifikácie. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Avšak nie je dovolené používať nasledovné IP Adresy. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255) Ak chcete SNMP používať na monitorovanie projektora, musíte si na váš počítač nainštalovať program manažér SNMP. SNMP by mal byť riadený správcom siete.
Prioritná brána (iba EB-826W/825/85)	Pre prioritnú bránu vyberte alebo bezdrôtové alebo pevné.
AMX Device Discovery	Keď je projektor pripojený k sieti, nastavte toto nastavenie na Zapnuté , aby sa projektor mohol detekovať pomocou AMX Device Discovery. Nastavte toto nastavenie na Vypnuté , ak nie ste pripojení k prostrediu ovládaného pomocou ovládača z AMX alebo AMX Device Discovery.

Ponuka Vynulovať

Vynuluje všetky nastavenia Sieť.



Podponuka	Funkcia
Vynulovanie sieťových nastavení.	Ak chcete vynulovať všetky Sieťové nastavenia, vyberte Áno . Po tom, ako Vynulovať všetky nastavenia, objaví sa ponuka Základné .

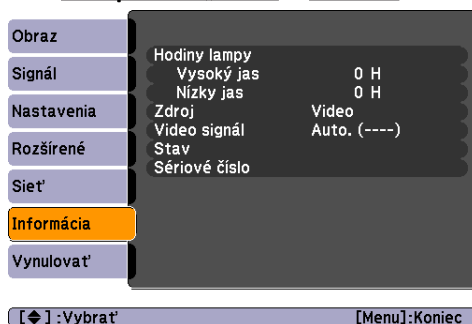
Informácia Menu (Iba displej)

Umožňuje overiť stav premietaného obrazového signálu a stav projektora. Položky, ktoré možno zobraziť, sa líšia v závislosti od práve premietaného obrazového signálu a zdroja. Pozrite nasledujúce snímky. V závislosti od použitého modelu nie sú podporované niektoré vstupné zdroje. ➡ [str.16](#)

Signál počítača/Komponentvideo/USB /USB Displej



Kompozitné video/S-video



LAN



Podponuka	Funkcia
Hodiny lampy	Môžete zobraziť celkový prevádzkový čas Lampa*. Keď sa dosiahne čas upozornenia na lampu, znaky sa zobrazia nažltlo.
Zdroj	Môžete zobraziť názov Zdroja pripojeného zariadenia, ktoré sa práve premieta.
Vstupný signál	Môžete zobraziť obsah položky Vstupný signál nastavenej v ponuke Signál podľa Zdroj .
Rozlíšenie	Môžete zobraziť Rozlíšenie.
Video signál	Môžete zobraziť obsah položky Video signál nastavenej v ponuke Signál .
Obnov. frekvencia ➡	Môžete zobraziť Obnov. frekvencia.
Info o synchroniz.	Môžete zobraziť Informácia o vstupnom signáli. Tieto informácie môžu byť potrebné v prípade servisu.
Stav	Ide o Informácia týkajúce sa chýb, ktoré sa na projektore vyskytli. Tieto informácie môžu byť potrebné v prípade servisu.
Sériové číslo	Zobrazí sa sériové číslo projektora.

* Celkový čas používania je pre prvých 10 hodín zobrazený ako „0H“. 10 a viac hodín sa zobrazuje ako „10H“, „11H“ a tak ďalej.

Ponuka Vynulovať



Podponuka	Funkcia
Vynulovať všetko	Môžete vynulovať všetky položky v ponuke Konfiguračné menu na ich predvolené nastavenia. Na predvolené nastavenia sa nevynulujú nasledujúce položky: Vstupný signál , Užívateľské logo , všetky položky pre ponuky Sieť , Hodiny lampy a Jazyk .
Vynulovať hodiny lampy	Môžete vymazať celkový čas používania, teda Hodiny lampy a vrátiť hodnotu na „0H“. Vynulujte v prípade výmeny Lampa.



Riešenie Problémov

V tejto kapitole sa vysvetľuje, ako identifikovať problémy a čo robiť, ak sa vyskytne problém.

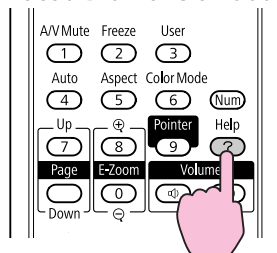
Ak sa vyskytne problém s projektorom, zobrazí sa obrazovka Pomocníka a pomôže vám, keď stlačíte tlačidlo [Help]. Problémy môžete vyriešiť odpovedaním na otázky.

Postup

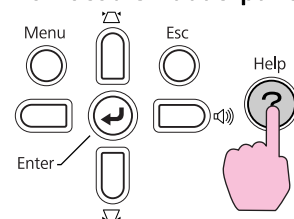
1 Stlačte tlačidlo [Help].

Zobrazí sa obrazovka Help.

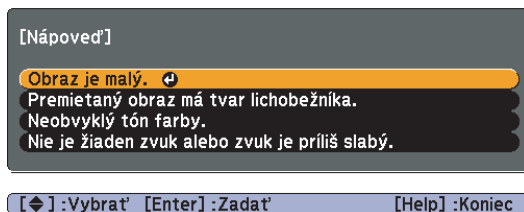
Pomocou Diaľkové ovládanie



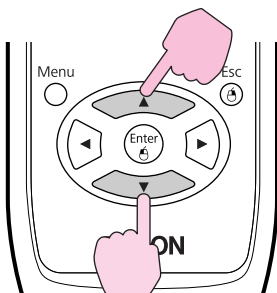
Pomocou Ovládací panel



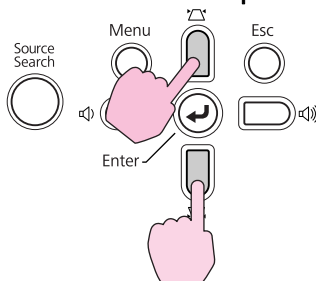
2 Vyberte položku ponuky.



Pomocou Diaľkové ovládanie



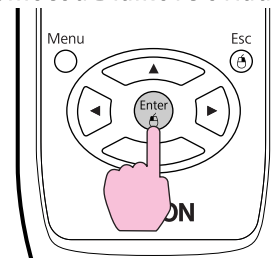
Pomocou Ovládací panel



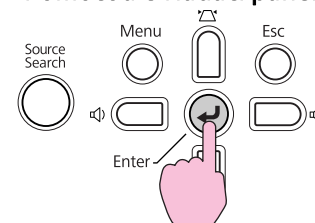
3

Potvrdte výber.

Pomocou Diaľkové ovládanie



Pomocou Ovládací panel



Otázky a odpovede sú zobrazené tak, ako to znázorňuje nasledujúci obrázok.

Stlačením tlačidla [Help] opustíte Nápoveda.

Obraz je malý.

- Je zváčšenie nastavené na minimum?
· Použitím zváčšovacieho prstenca zmeňte veľkosť obrazu.
- Je projektor príliš blízko premietacej plochy?
· Presuňte projektor ďalej od premietacej plochy.

[Esc] : Späť

[Help] : Koniec



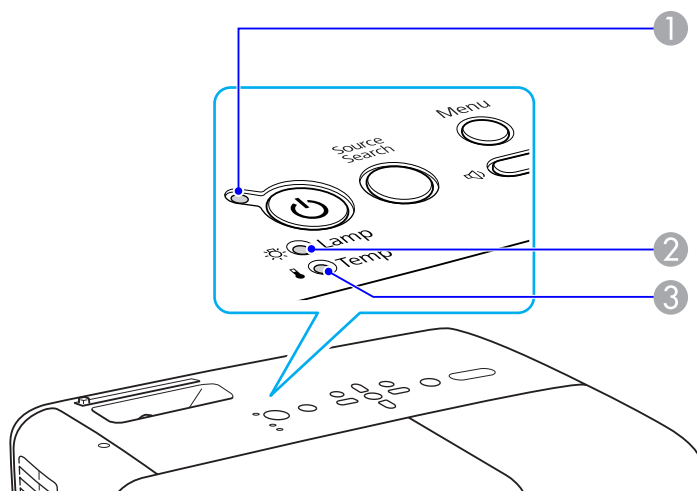
Ak pomocou Nápoveda nenájdete riešenie problému, pozrite sa do kapitoly "Riešenie Problémov" [str.55](#).

Ak máte problém s projektorom, skontrolujte najprv Indikátory a pozrite sa na ďalej uvedenú časť „Popis Indikátory“.





Ak Indikátory jasne neukazujú, v čom môže byť problém, pozrite sa na ďalej uvedenú časť „Keď Indikátory neposkytujú pomoc“. ➡ [str.58](#)

Popis Indikátory

Projektor je vybavený nasledujúcimi tromi indikátormi, ktoré signalizujú prevádzkový stav projektora.




① Indikuje prevádzkový stav.

-  Stav pohotovosti
Keď stlačíte tlačidlo [⏻] v tomto stave, začne sa premietanie.
-  Pripravuje sa monitorovanie siete alebo prebieha ochladzovanie
Keď indikátor bliká, tlačidlá nie je možné používať.
-  Zahrievanie
Doba zahrievania je asi 30 sekúnd. Po dokončení zahrievania kontrolka prestane blikáť.
-  Premietanie

② Indikuje stav projekčnej Lampa.

































③ Indikuje stav vnútornej teploty.




V nasledujúcej tabuľke nájdete, čo znamenajú Indikátory a ako riešiť problémy, ktoré indikujú.

Ak sú všetky Indikátory vypnuté, skontrolujte, či je sieťový kábel správne pripojený a že napájanie funguje normálne. Niekedy, keď sa odpojí sieťový kábel,  kontrolka zostane ešte krátku chvíľu svietiť, ale to nie je chyba.

Indikátor svieti alebo bliká načerveno







 : Svieti  : Bliká:  : Nesvieti

Stav	Príčina	Riešenie alebo stav
     	Interná chyba	Prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na vášho miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v Príručke pre podporu a servis.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson
     	Chyba ventilátora Chyba snímača	Prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na vášho miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v Príručke pre podporu a servis.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson
     	Chyba vys. teploty (prehrievanie)	<p>Lampa sa automaticky vypne a premietanie sa zastaví. Počkajte zhruba päť minút. Po piatich minútach sa projektor prepne do pohotovostného režimu, skontrolujte nasledujúce dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skontrolujte čistotu Vzduchový filter a Výstupný otvor vetrania a či projektor nie je umiestnený tesne pri stene. • Ak je Vzduchový filter zanesený, vyčistite ho alebo vymeňte.  str.67, str.72 <p>Ak problém pretrváva aj po kontrole vyššie uvedených bodov, prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na vášho miestneho predajcu alebo použite najbližšiu adresu uvedenú v dokumentácii Príručka pre podporu a servis.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson</p> <p>Ak projektor používate v nadmorskej výške 1500 m alebo viac, nastavte položku Režim vysok. pomeru na hodnotu Zapnuté.  str.39</p>
     	Chyba lampy Porucha lampy Otvorený kryt lampy	<p>Skontrolujte nasledujúce dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vytiahnite Lampa a skontrolujte, či nie je prasknutá.  str.69 • Vyčistite Vzduchový filter.  str.67 <p>Ak lampa nie je prasknutá: Znova Lampa nasadte a zapnite projektor.</p> <p>Ak chyba pretrváva: Vymeňte Lampa za novú a zapnite projektor.</p> <p>Ak chyba pretrváva: Prestaňte projektor používať a odpojte sieťový kábel z elektrickej zásuvky a kontaktujte vášho miestneho predajcu alebo najbližšiu adresu, ktorá sa nachádza v dokumente Príručka pre podporu a servis.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson</p>

Stav	Príčina	Riešenie alebo stav
		<p>Ak je prasknutá: Vymeňte ju za novú alebo kontaktujte vášho miestneho predajcu, v prípade, že potrebujete ďalšiu radu. Ak vymieňate lampu sami, dávajte pozor na črepiny (projekcia nie je možná, kým sa Lampa nevymení). ➡ Zoznam kontaktov k projektoru Epson</p> <p>Skontrolujte, či sú kryt lampy a lampa správne nainštalované. ➡ str.69</p> <p>Ak lampa alebo jej kryt nie sú správne nainštalované, lampa sa nezapne.</p> <p>Ak projektor používate v nadmorskej výške 1500 m alebo viac, nastavte položku Režim vysok. pomeru na hodnotu Zapnuté. ➡ str.39</p>
  	<p>Chyba auto. šošovky</p> <p>Chyba napájania (Záťaž)</p>	<p>Prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na vášho miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v Príručke pre podporu a servis. ➡ Zoznam kontaktov k projektoru Epson</p>

☀️ **Indikátor svieti alebo bliká na oranžovo**

● : Svieti  : Bliká ○ : Nesvieti ● : V závislosti od stavu projektoru

Stav	Príčina	Riešenie alebo stav
  	Var. o vys. teplote	<p>(Nejde o abnormalitu. Ak sa však teplota opäť nadmerne zvýši, premietanie sa automaticky zastaví.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skontrolujte čistotu Vzduchový filter a Výstupný otvor vetrania a či projektor nie je umiestnený tesne pri stene. • Ak je Vzduchový filter zanesený, vyčistite ho alebo vymeňte. ➡ str.67, str.72
  	Vymeňte lampu	<p>Vymeňte Lampa za novú. ➡ str.69</p> <p>Ak budete Lampa používať aj po uplynutí intervalu výmeny, zvyšuje sa riziko výbuchu lampy. Vymeňte Lampa za novú čo najskôr.</p>



- Ak projektor nefunguje správne, aj keď všetky indikátory ukazujú normálny stav, pozrite sa do kapitoly "Keď Indikátory Neponúkajú Riešenie" [str.58](#).
- Ak problém nie je indikovaný v tejto tabuľke, prestaňte projektor používať, odpojte sieťový kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na vášho miestneho predajcu alebo použite najbližšiu adresu uvedenú v dokumentácii Príručka pre podporu a servis. ➡ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

Ked' Indikátory Neponúkajú Riešenie

Ak sa vyskytne nejaký z nasledujúcich problémov, a kontrolky neposkytujú riešenie, pozrite stránky jednotlivých problémov.

Problémy týkajúce sa obrazu

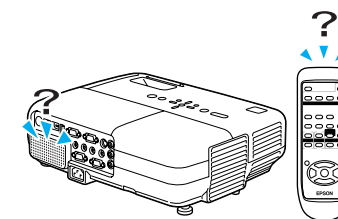
- "Žiadny obraz" 🖱️ str.59
Projekcia sa nespustí, premietacia oblasť je celá čierna, modrá atď.
- "Pohyblivý obraz sa nezobrazuje" 🖱️ str.59
Pohyblivý obraz premietaný z Počítač je čierny a sa nič nepremieta.
- "Projekcia sa automaticky zastaví" 🖱️ str.59
- "Ak sa zobrazí správa Nepodporuje sa." 🖱️ str.60
- ""Nie je signál" - zobrazí sa toto hlásenie." 🖱️ str.60
- "Obraz je čiastočne alebo celý neostrý" 🖱️ str.60
- "Obraz je rušený alebo skreslený" 🖱️ str.61
Problémy, ako napríklad rušenie, skreslenie alebo sa objaví čierno-biely vzor.
- "Obraz je orezaný (veľký) alebo malý, alebo je pomer strán nesprávny" 🖱️ str.61
Je zobrazená len časť obrazu, obraz nemá správny pomer výšky a šírky atď.
- "Farby obrazu sú nesprávne" 🖱️ str.62
Celý obraz sa javí do červena alebo do zelena, obrázky sú čiernobiele, farby sa zdajú bezvýrazné, a tak ďalej...(Počítač monitory a obrazovky LCD majú odlišné podanie farieb, takže farby premietané projektorom a farby na monitore sa nemusia nutne zhodovať, ale to nie je známka problému.)
- "Obraz je tmavý" 🖱️ str.62

Problémy pri spustení projekcie

- "Projektor nie je napájaný" 🖱️ str.62

Iné problémy

- "Nie je počuť žiadny zvuk alebo je príliš slabý" 🖱️ str.63
- "Z mikrofónu nepočuť žiadny zvuk" 🖱️ str.63
- "Diaľkové ovládanie nefunguje" 🖱️ str.64
- "Chcem zmeniť jazyk správ a ponúk" 🖱️ str.64
- "Mail nedostávame ani vtedy, ak sa vyskytne problém s projektorom (EB-826W/825/85)" 🖱️ str.64



Problémy týkajúce sa obrazu

Žiadny obraz

Kontrola	Riešenie
Stlačili ste tlačidlo [⏻]?	Stlačte tlačidlo [⏻], čím zapnete projektor.
Sú indikátory vypnuté?	Sieťový kábel nie je správne pripojený alebo zdroj napájania nefunguje. Sieťový kábel konektora pripojte správne. 🖱️ <i>Stručná príručka</i> Skontrolujte, či elektrická zásuvka alebo zdroj napájania správne fungujú.
Je aktívna funkcia Stlmiť A/V?	Stlačte tlačidlo [A/V Mute] na Diaľkové ovládanie, ak chcete zrušiť funkciu Stlmiť A/V. 🖱️ str.19
Je Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V zatvorený?	Otvorte Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V. 🖱️ str.9
Sú nastavenia ponuky Konfiguračné menu nastavené správne?	Vynulovať všetko nastavenia. 🖱️ Vynulovať Menu - Vynulovať všetko str.52
Je premietaný obraz úplne čierny? Len pri premietaní počítačového obrazu	Niektoré vstupné obrazy, napríklad šetriče obrazovky, môžu byť celé čierne.
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. 🖱️ Signál Menu - Video signál str.36

Pohyblivý obraz sa nezobrazuje

Kontrola	Riešenie
Je obrazový signál počítača zobrazený na LCD obrazovke a monitore? Len pri premietaní obrazu z prenosného počítača alebo počítača so zabudovanou LCD obrazovkou	Zmeňte obrazový signál len na externý výstup. 🖱️ Pozrite sa do dokumentácie vášho Počítač.

Projekcia sa automaticky zastaví

Kontrola	Riešenie
Je funkcia Režim spánku nastavená na hodnotu Zapnuté ?	Stlačte tlačidlo [⏻], čím zapnete projektor. Ak nechcete používať funkciu Režim spánku , zmeňte nastavenie na hodnotu Vypnuté . 🖱️ Rozšírené Menu - Operácia - Režim spánku str.39

Ak sa zobrazí správa Nepodporuje sa.

Kontrola	Riešenie
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. 🖱️ Signál Menu - Video signál str.36
Zodpovedá Rozlíšenie obrazového signálu a Obnov. frekvencia režimu? Len pri premietaní počítačového obrazu	V dokumentácii k počítaču nájdete informácie, ako zmeniť Rozlíšenie a Obnov. frekvencia výstupu obrazového signálu z Počítač. 🖱️ "Podporované Rozlíšenia Monitorov" str.92

"Nie je signál" - zobrazí sa toto hlásenie.

Kontrola	Riešenie
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Je vybraný správny vstupný port?	Zmeňte obraz stlačením tlačidla [Source Search] na Diaľkové ovládanie, alebo na Ovládací panel. 🖱️ str.16
Je napájanie Počítač alebo video zdroja zapnuté?	Zapnite napájanie zariadenia.
Je výstup obrazového signálu do projektora? Len pri premietaní obrazu z prenosného počítača alebo počítača so zabudovanou LCD obrazovkou	Ak je obrazový signál posielaný len do LCD monitora počítača alebo doplnkového monitora, je potrebné nastaviť výstup na externé zariadenie a tiež aj monitor počítača. Ak je obrazový signál vysielaný externe, u niektorých počítačov sa na LCD monitore alebo doplnkovom monitore neobjaví. 🖱️ Počítačovú dokumentáciu, pod názvom ako napríklad „Externý výstup“ alebo „Pripájanie externého monitora“. Ak zariadenia prepojíte vo chvíli, keď je napájanie projektora alebo Počítač už zapnuté, funkčný kláves [Fn], ktorý mení obrazový signál počítača na externý výstup nemusí fungovať. Vypnite Počítač a projektor a potom ich znova zapnite.

Obraz je čiastočne alebo celý neostrý

Kontrola	Riešenie
Je zaostrenie správne nastavené?	Otáčaním Ovládač zaostrovania obraz zaostríte. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Je projektor v správnej vzdialenosti?	Premieta projektor mimo odporúčaného rozsahu vzdialeností premietania? Umiestnite projektor v odporúčanom rozsahu. 🖱️ str.77
Je hodnota nastavenia Lichobež. korekcia príliš veľká?	Zmeníte projekčný uhol, čím redukuje hodnotu lichobežníkovej korekcie. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Vytvorila sa na objektíve kondenzácia?	Ak je projektor premiestnený z chladného prostredia do teplého alebo ak dôjde k nečakanej zmene teploty okolitého prostredia, na povrchu objektívu sa môže objaviť kondenzácia, ktorá spôsobí skreslenie obrazu. Pred použitím projektoru ho najprv nechajte v miestnosti umiestnený zhruba hodinu. Ak sa na objektíve projektoru objaví kondenzát, vypnite napájanie projektoru a počkajte, kým nezmizne.

Obráz je rušený alebo skreslený

Kontrola	Riešenie
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. 🖱️ Signál Menu - Video signál str.36
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Používate predlžovací kábel?	Ak sa používa predlžovací kábel, rušenie elektriny môže ovplyvniť signál. Ak zistíte, že vami používané káble môžu spôsobovať problémy, používajte káble dodávané spolu s projektorom.
Je vybrané správne rozlíšenie? Len pri premietaní počítačového obrazu	Nastavte Počítač tak, aby výstupné signály boli kompatibilné s projektorom. 🖱️ "Podporované Rozlíšenia Monitorov" str.92 🖱️ Počítač dokumentácia
Sú nastavenia „Synchronizácia“ a „Sledovanie“ správne nastavené? Len pri premietaní počítačového obrazu	Stlačte tlačidlo [Auto] na Diaľkové ovládanie alebo tlačidlo [Enter] na Ovládací panel, ak chcete uskutočniť automatické nastavenie. Ak po automatickom nastavení nie sú obrazy správne nastavené, môžete urobiť ďalšie zmeny v položkách „Synchronizácia“ a „Sledovanie“ v ponuke Konfiguračné menu. 🖱️ Signál Menu - Sledovanie, Synchronizácia str.36

Obráz je orezaný (veľký) alebo malý, alebo je pomer strán nesprávny

Kontrola	Riešenie
Premieta sa z počítača širokouhlý obraz? Len pri premietaní počítačového obrazu	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. 🖱️ Signál Menu - Rozlíšenie str.36
Je obraz stále zväčšený funkciou E-Zoom?	Stlačením tlačidla [Return] na Diaľkové ovládanie zrušíte funkciu E-Zoom. 🖱️ str.26
Je nastavenie Pozícia správne?	Stlačte tlačidlo [Auto] na Diaľkové ovládanie alebo tlačidlo [Enter] na Ovládací panel, ak chcete uskutočniť automatické nastavenie počítačom premietaného obrazu. Ak po automatickom nastavení nie sú obrazy nastavené korektne, môžete nastavenia uskutočniť pomocou ponuky Pozícia z ponuky Konfiguračné menu. Okrem signálu počítačového obrazu môžete počas premietania nastaviť aj ďalšie signály pomocou položky Pozícia z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Signál Menu - Pozícia str.36
Je počítač nastavený na duálne zobrazenie? Len pri premietaní počítačového obrazu	Ak je v položke Vlastnosti displeja v Ovládacom paneli Počítač aktivované duálne zobrazenie, projektor bude premietat len polovicu počítačového obrazu. Ak chcete zobraziť celý počítačový obraz, vypnite nastavenie duálneho zobrazenia. 🖱️ Počítač dokumentácia video ovládača
Je vybrané správne rozlíšenie? Len pri premietaní počítačového obrazu	Nastavte Počítač tak, aby výstupné signály boli kompatibilné s projektorom. 🖱️ "Podporované Rozlíšenia Monitorov" str.92 🖱️ Počítač dokumentácia

Farby obrazu sú nesprávne

Kontrola	Riešenie
Zodpovedajú nastavenia vstupného signálu signálom pripojeného zariadenia?	Zmeňte nasledujúce nastavenia podľa signálu pripojeného zariadenia. Keď je obraz zo zariadenia pripojeného ku vstupnému portu počítača 🖱️ Signál menu - Vstupný signál str.36 Keď je obraz zo zariadenia pripojeného k vstupnému portu Video alebo S-video 🖱️ Signál menu - Video signál str.36
Je správne nastavený Jas obrazu?	Nastavenie Jas nastavte z Konfiguračné menu. 🖱️ Obraz menu - Jas str.35
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Je nastavenie Kontrast ➡️ nastavené správne?	Nastavte položku Kontrast z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Obraz Menu - Kontrast str.35
Je Nastavenie farieb správne?	Nastavte položku Nastavenie farieb z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Obraz Menu - Nastavenie farieb str.35
Je správne nastavená Sýtosť farieb a Odtieň? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Nastavte položky Sýtosť farieb a Odtieň v ponuke Konfiguračné menu. 🖱️ Obraz Menu - Sýtosť farieb, Odtieň str.35

Obraz je tmavý

Kontrola	Riešenie
Je správne nastavený Jas obrazu?	Nastavte položky Jas a Ovládanie jasu z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Obraz Menu - Jas str.35 🖱️ Nastavenia Menu - Ovládanie jasu str.37
Je nastavenie Kontrast ➡️ nastavené správne?	Nastavte položku Kontrast z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Obraz Menu - Kontrast str.35
Nie je potrebné vymeniť Lampa?	Ak sa blíži koniec životnosti Lampa, obraz je tmavší a kvalita obrazu sa zhoršuje. Ak k tomu dôjde, vymeňte Lampa za novú. 🖱️ str.69

Problémy pri spustení projekcie

Projektor nie je napájaný

Kontrola	Riešenie
Stlačili ste tlačidlo [⏻]?	Stlačte tlačidlo [⏻], čím zapnete projektor.

Kontrola	Riešenie
Sú indikátory vypnuté?	Sieťový kábel nie je správne pripojený alebo zdroj napájania nefunguje. Odpojte a potom znova zapojte sieťový kábel. 🖱️ Stručná príručka Skontrolujte, či elektrická zásuvka alebo zdroj napájania správne fungujú.
Zapínajú a vypínajú sa kontrolky, keď sa dotknete sieťového kábla?	Pravdepodobne ide o zlý kontakt v napájacom kábli alebo je napájací kábel chybný. Odpojte a znova zapojte napájací kábel. Ak sa problém nevyrieši, prestaňte projektor používať, odpojte sieťový kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na predajcu alebo použite najbližšiu adresu uvedenú v dokumentácii Príručka pre podporu a servis. 🖱️ Zoznam kontaktov k projektoru Epson
Je Uzamk. ovl. panela nastavené na možnosť Úplné uzamknutie ?	Stlačte tlačidlo [⏻] na Diaľkové ovládanie. Ak nechcete používať Uzamk. ovl. panela , zmeňte nastavenie na Vypnuté . 🖱️ Nastavenia Menu - Uzamk. ovl. panela str.31
Je správne zvolené nastavenie prijímača diaľkového ovládania?	Nastavte položku Diaľkový prijímač z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Nastavenia Menu - Diaľkový prijímač str.37

Iné problémy

Nie je počuť žiadny zvuk alebo je príliš slabý

Kontrola	Riešenie
Je zdroj zvuku správne pripojený?	Odpojte kábel od portu Vstupný port Audio-L/R a potom kábel znova pripojte.
Je nastavenie hlasitosti na minime?	Nastavte hlasitosť tak, aby bolo počuť zvuk. 🖱️ str.37 🖱️ Stručná príručka
Je aktívna funkcia A/V Mute?	Stlačte tlačidlo [A/V Mute] na Diaľkové ovládanie, ak chcete zrušiť funkciu Stlmiť A/V. 🖱️ str.19
Má kábel technickú špecifikáciu „Bez odporu“?	Ak používate bežne dostupný zvukový kábel, skontrolujte, či je označený ako „bez odporu“.

Z mikrofónu nepočuť žiadny zvuk

Kontrola	Riešenie
Je mikrofón správne pripojený?	Odpojte kábel od portu Mikrofónového vstupu a potom kábel znova pripojte.
Je hlasitosť vstupu mik. nastavená na príliš nízku úroveň?	Nastavte hlasitosť vstupu mikrofónu tak, aby bolo počuť zvuk. 🖱️ Nastavenia Menu - Hlasit. vstupu mik. str.37

Dialkové ovládanie nefunguje

Kontrola	Riešenie
Je vysielateľ signálu Dialkové ovládanie pri používaní nasmerovaný na Prijímač diaľkového ovládania na projektore?	Nasmerujte diaľkový ovládač na Dialkový prijímač. Prevádzkový dosah 🖱️ Stručná príručka
Je diaľkový ovládač príliš ďaleko od projektora?	Prevádzkový dosah diaľkového ovládača je asi 6 m. 🖱️ Stručná príručka
Nesvieti na Dialkový prijímač priame slnečné svetlo lebo silné svetlo žiarivky?	Umiestnite projektor na miesto, kde nesvieti na Dialkový prijímač silné svetlo. Alebo nastavte Prijímač diaľkového ovládania na možnosť Vypnuté z ponuky Dialkový prijímač v ponuke Konfiguračné menu. 🖱️ Nastavenia Menu - Dialkový prijímač str.37
Je správne zvolené nastavenie Dialkový prijímač?	Nastavte položku Dialkový prijímač z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Nastavenia Menu - Dialkový prijímač str.37
Nie sú batérie vybité alebo nie sú batérie vložené správne?	Skontrolujte, či sú batérie vložené správne alebo ich vymeňte za nové, ak je to potrebné. 🖱️ str.68

Chcem zmeniť jazyk správ a ponúk

Kontrola	Riešenie
Skontrolujte nastavenie Jazyk .	Nastavte položku Jazyk z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ str.39

Mail nedostávame ani vtedy, ak sa vyskytne problém s projektorom (EB-826W/825/85)

Kontrola	Riešenie
Je funkcia Pohotovostný režim nastavená na hodnotu Komunikácia zap.?	Ak chcete využívať funkciu Mailová notifikácia, keď je projektor v pohotovostnom režime, nastavte možnosť Komunikácia zap. v režime Pohotovostný režim z ponuky Konfiguračné menu. 🖱️ Rozšírené Menu - Pohotovostný režim str.39
Objavila sa fatálna abnormalita a projektor sa náhle zastavil?	Keď sa projektor náhle zastaví, e-mail nie je možné odoslať. Ak abnormálny stav pretrváva, kontaktujte, prosím vášho miestneho predajcu alebo najbližšiu adresu poskytnutú v Príručke pre podporu a servis. 🖱️ Zoznam kontaktov k projektoru Epson
Dostáva sa do projektoru elektrická energia?	Skontrolujte, či elektrická zásuvka alebo zdroj napájania správne fungujú.
Je funkcia Mailová notifikácia nastavená správne v ponuke Konfiguračné menu?	Mail notifikácia problémov sa posiela podľa Mail nastavení v ponuke Konfiguračné menu. Skontrolujte, či je správne nastavené. 🖱️ Sieť menu - Mail menu str.48



Dodatky

Táto kapitola obsahuje informácie o postupoch údržby zaisťujúcich čo najlepší dlhodobý výkon projektora.

Projektor podporuje nasledujúce štyri rozličné spôsoby projekcie. Inštalácia závisí od podmienok prostredia, kde má byť projektor umiestnený.

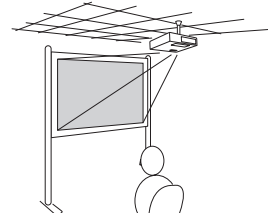
Výstraha

- Pri upevňovaní projektoru na strop treba použiť špeciálny spôsob inštalácie (stropné uchytenie). V prípade nesprávnej inštalácie môže dôjsť k spadnutiu a k nehode alebo zraneniu.
- Ak pri stropnom uchytení použijete lepidlá na Upevňovacie body pri montáži na strop, aby ste predchádzali uvoľneniu skrutiek, alebo ak na projektor použijete mazivá, oleje atď., môže skrinka projektoru prasknúť a spôsobiť spadnutie projektoru zo stropného uchytenia. V takom prípade môže projektor spôsobiť vážne zranenie osobe, ktorá by sa nachádzala pod stropným uchytením a mohlo by dôjsť k poškodeniu projektoru. Pri inštalácii alebo úprave Montáž na strop nepoužívajte lepidlá proti uvoľneniu skrutiek alebo mazivá, oleje atď.

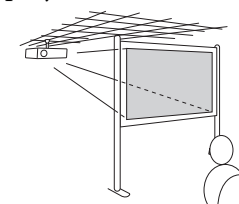
Pozor



Nepoužívajte projektor v polohe na boku. Zariadenie by nemuselo fungovať správne.

plochou. (P. str./H. hran. projekcia)

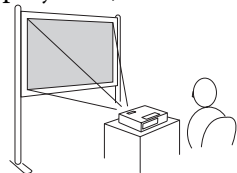


projekčnou plochou. (Z. str./H. hran. projekcia)

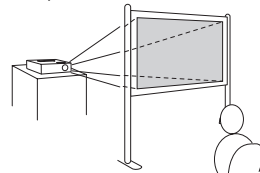


- Keď chcete zavesiť projektor zo stropu, budete potrebovať voliteľnú Montáž na strop.  [str.74](#)
- Stlačením tlačidla [A/V Mute] na Diaľkové ovládanie po dobu piatich sekúnd môžete nastavenie meniť nasledovne.
Predná strana ↔ P. str./H. hran.
Nastavte v konfiguračnej ponuke možnosť **Zadná časť** alebo **Z. str./H. hran.** z ponuky Konfiguračné menu.  [str.39](#)

- Obraz premietajte z miesta pred projekčnou plochou. (Predná strana projekcia)



- Obraz premietajte spoza priesvitného plátna. (Zadná časť projekcia)



- Zaveste projektor na stropné uchytenie a premietajte obraz z miesta pred projekčnou

- Zaveste projektor na stropné uchytenie a premietajte obraz z miesta za priehľadnou

Ak je projektor znečistený alebo sa znižuje kvalita obrazu projekcie, treba projektor očistiť.

Čistenie Povrchu Projektora

Na čistenie povrchu projektora používajte mäkkú tkaninu. Ak je projektor silne nečistený, navlhčite tkaninu vo vode obsahujúcej malé množstvo neagresívneho čistiaceho prostriedku a pred utretím povrchu projektora tkaninu poriadne vyžmýkajte.

Pozor

Na čistenie povrchu projektora nepoužívajte prchavé látky, ako napríklad vosk, lieh alebo riedidlo. Mohlo by dôjsť k zmene kvality alebo vyblednutiu povrchu.

Čistenie Objektívu

Na čistenie objektívu používajte bežne dostupnú špeciálnu tkaninu na čistenie optiky.

Pozor

Objektív nečistite hrubým materiálom a nevystavujte ho nárazom, mohol by sa ľahko poškodiť.

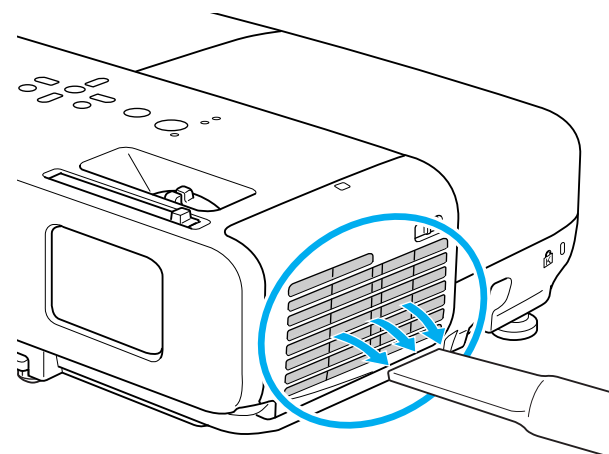
Čistenie Vzduchový Filter

Po zobrazení nasledujúceho hlásenia vyčistite Vzduchový filter a Nasávací otvor vetrania.

Projektor sa prehrieva. Presvedčte sa, že nič neblokuje vzduchový vetrací otvor alebo vymeňte vzduchový filter.

Pozor

- Ak sa Vzduchový filter zanesie prachom, môže sa zvýšiť vnútorná teplota projektora, čo môže spôsobiť problémy s prevádzkou alebo skrátiť životnosť optického systému. Po zobrazení tejto správy ihneď vyčistite Vzduchový filter.
- Nepreplachujte Vzduchový filter vo vode. Nepoužívajte čistiace prostriedky ani rozpúšťadlá.




- Ak sa hlásenie zobrazuje často aj po vyčistení, bude potrebné vzduchový filter vymeniť. Vymeňte ho za nový Vzduchový filter. [str.72](#)
- Tieto súčasti sa odporúča čistiť minimálne každé tri mesiace. Ak projektor používate v prostredí so zvýšenou prašnosťou, čistenie vykonávajte častejšie.

V tejto časti je opísaný postup výmeny batérií Dialkové ovládanie, Lampa a Vzduchový filter.

Výmena Batérií Dialkové Ovládanie

Ak Dialkové ovládanie reaguje pomalšie alebo ak nereaguje vôbec, je to pravdepodobne tým, že sú batérie slabé alebo úplne vybité. V takom prípade vymeňte batérie za nové. Pripravte si dve batérie Veľkosť AA, mangánové alebo alkalické. Nie je možné používať iné batérie, okrem mangánových alebo alkalických, Veľkosť AA.

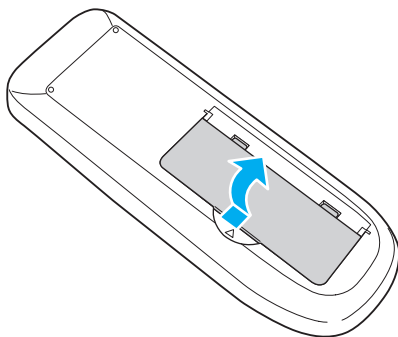
Pozor

Pred manipuláciou s batériami si prečítajte Bezpečnostné pokyny. 
Bezpečnostné pokyny

Postup

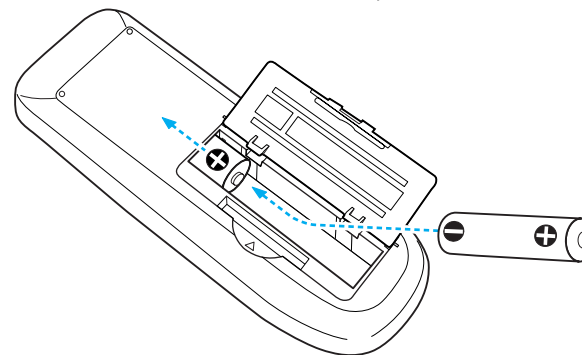
1 Odnímte kryt batérií.

Zatlačte západku krytu batérií a kryt zdvihnite.



2

Nahradte staré batérie novými.



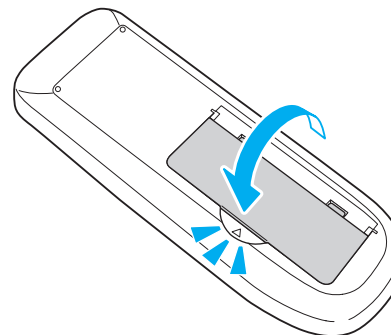
Upozornenie

Pri vkladaní batérií skontrolujte umiestnenie značiek (+) a (-) nachádzajúcich sa v držiaku batérií, aby ste sa uistili, či sú batérie vložené správne.

3

Nasadte naspäť kryt batérie.

Zatlačte západku krytu batérií, aby zacvakla na miesto.

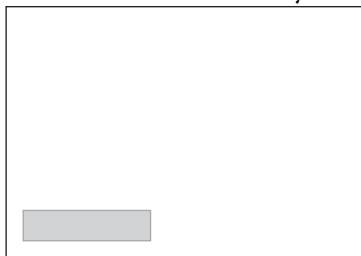


Výmena Lampa

Časový interval výmeny Lampa

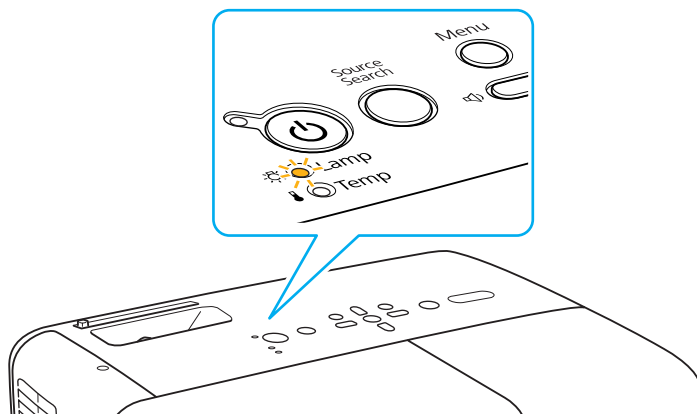
Lampa treba vymeniť, keď sa vyskytne nasledujúce:

- Zobrazí sa hlásenie „Vymeňte lampu.“ keď začnete premietanie.



Zobrazí sa hlásenie.

- Indikátor Lampa bliká na oranžovo.



- Premietaný obraz tmavne alebo sa postupne zhoršuje.

Pozor

- Hlásenie o nutnosti výmeny lampy je nastavené tak, aby sa zobrazilo po uplynutí nasledujúcich intervalov. Výmena lampy je potrebná na zachovanie optimálneho jas a kvality premietaného obrazu. [str.37](#)
Keď sa projektor dlhodobo používa v režime **Vysoký jas**: asi 5000 hodín
Keď sa stále používa v režime **Nízky jas**: asi 6000 hodín
- Ak budete Lampa používať aj po uplynutí intervalu výmeny, zvyšuje sa riziko výbuchu lampy. Keď sa objaví hlásenie o nutnosti výmeny Lampa, vymeňte Lampa za novú čo najskôr, hoci stále ešte funguje.
- V závislosti od vlastností Lampa a spôsobu používania môže Lampa stmavnúť alebo prestať fungovať ešte pred zobrazením výzvy na výmenu lampy. Odporúčame, aby ste pre tieto prípady mali vždy poruke náhradnú lampu.

Ako sa vymieňa Lampa

Lampa možno vymeniť aj vtedy, ak je projektor uchytený na strope.



Výstraha

- Keď vymieňate Lampa, pretože prestala svietiť, je možné, že Lampa sa rozbila. Ak vymieňate Lampa projektora v stropnom uchytení, vždy predpokladajte, že Lampa je rozbitá a stojte vedľa Kryt lampy a nie pod ním. Opatrne odnímate Kryt lampy.
- Lampa nikdy nerozoberajte, ani sa ju nesnažte zlepíť. Ak do projektora nainštalujete zlepenú alebo zloženú Lampa a pokúsite sa ju použiť, mohla by spôsobiť požiar, elektrický šok alebo nehodu.



Upozornenie

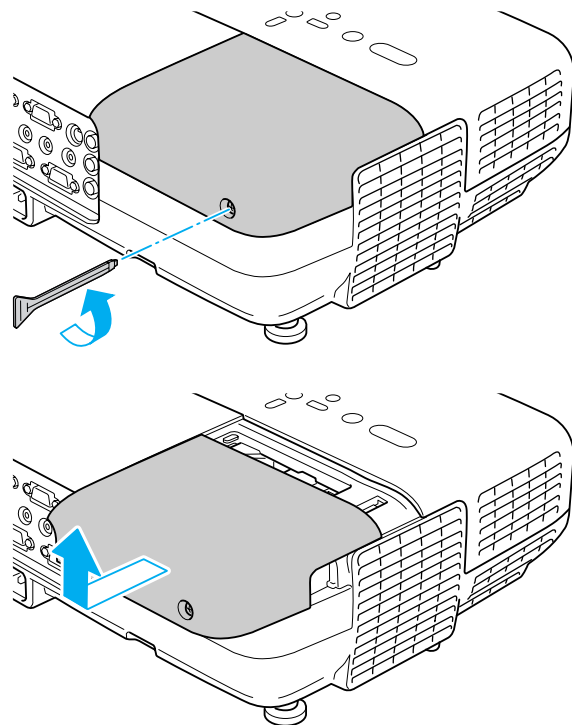
Pred odňatím Kryt lampy počkajte, kým Lampa dostatočne nevychladne. Ak je lampa stále horúca, môže dôjsť k popáleninám alebo inému poraneniu. Lampa dostatočne vychladne asi za hodinu po vypnutí napájania.

Postup

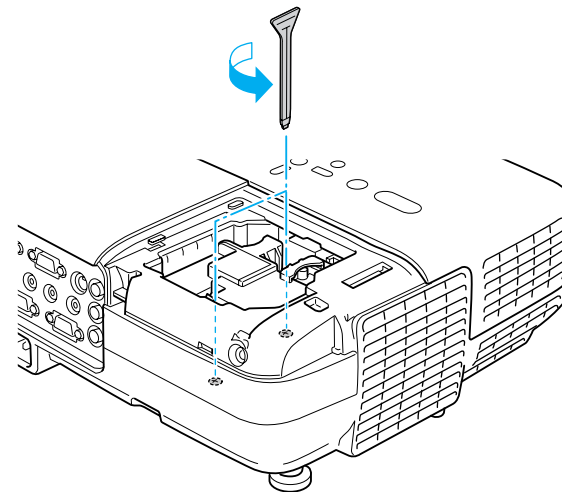
1 Po vypnutí napájania projektora zaznie dvakrát potvrdzujúci signál, potom môžete odpojiť sieťový kábel.

2 Pred odňatím Kryt lampy počkajte, kým Lampa dostatočne nevychladne.

Skrutkovačom dodávaným spolu s novou lampou alebo vlastným krížovým skrutkovačom uvoľnite skrutku upevňujúcu Kryt lampy. Potom posuňte Kryt lampy dopredu a zdvihnutím ho odnímate.



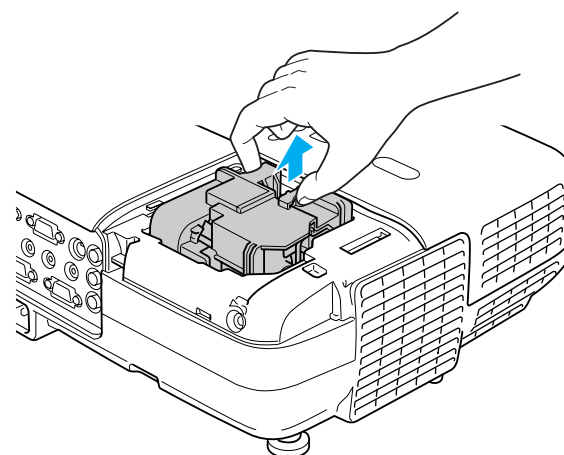
3 Uvoľnite dve skrutky držiace Lampu.



4 Vyberte starú Lampu potiahnutím za rúčku.

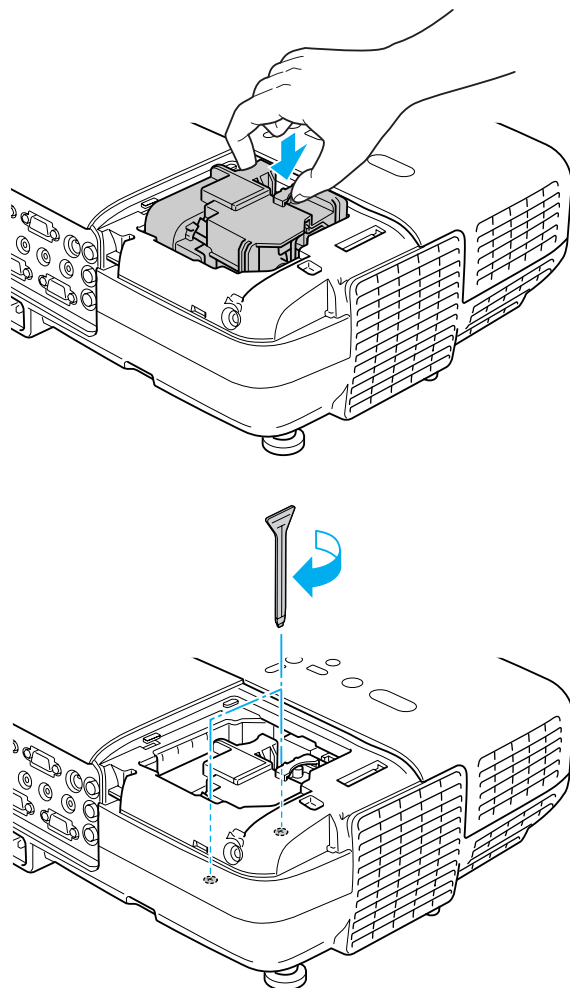
Ak je Lampa prasknutá, vymeňte ju za novú alebo kontaktujte vášho miestneho predajcu, v prípade, že potrebujete ďalšiu radu.

☛ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

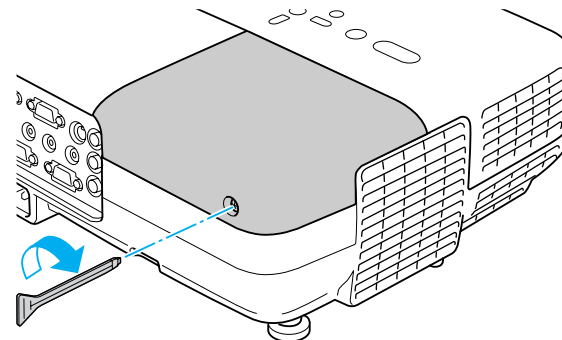


5 Nainštalujte novú Lampa.

Vložte novú Lampa správnym smerom podľa vodiacej lišty tak, aby dosadla na miesto a zatlačte ju pevne nadol do polohy označenej nápisom "PUSH". Potom ju uchyťte dvomi skrutkami.



6 Nasadte naspäť Kryt lampy.



Pozor

- Uistite sa, že ste Lampa nainštalovali poriadne. V prípade, že odnímate Kryt lampy, Lampa sa automaticky vypne kvôli bezpečnosti. Ak Lampa alebo Kryt lampy nie sú správne nainštalované, Lampa sa nerozsvieti.
- Tento výrobok je vybavený lampou obsahujúcou ortuť (Hg). Pokyny na správnu likvidáciu a recykláciu nájdete v miestnych predpisoch. Nelikvidujte ju spolu s domovým odpadom.

Nulovanie Hodiny lampy

Projektor zaznamenáva, ako dlho bola lampa zapnutá, a na nutnosť výmeny lampy upozorňuje hlásenie a indikátor. Po výmene Lampa treba vynulovať Hodiny lampy v ponuke Konfiguračné menu. ➡ [str.52](#)



Hodiny lampy vynulujte iba vtedy, keď ste vymenili Lampa. Inak nebude interval výmeny Lampa signalizovaný správne.

Výmena Vzduchový Filter

Interval výmeny Vzduchový filter

Vzduchový filter treba vymeniť, keď nastane jeden z týchto prípadov:

- Vzduchový filter zhnedol.
- Ak sa hlásenie zobrazí aj po vyčistení Vzduchový filter.

Ako sa vymieňa Vzduchový filter

Vzduchový filter možno vymeniť aj vtedy, ak je projektor uchytený na strope.

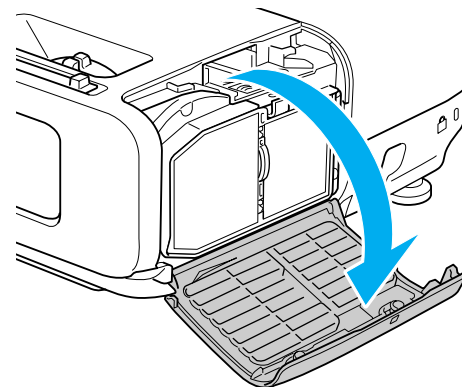
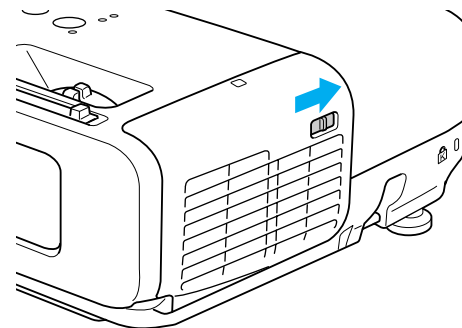
Postup

- 1** Po vypnutí napájania projektora zaznie dvakrát potvrdzujúci signál, potom môžete odpojiť sieťový kábel.

2

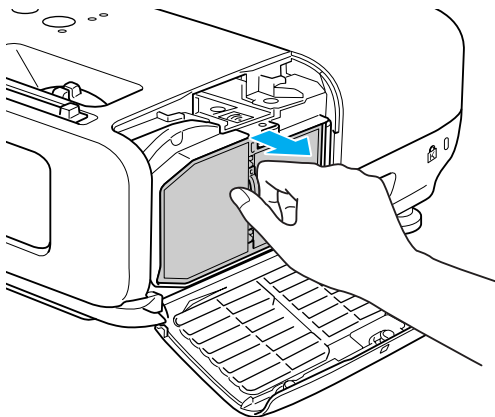
Otvorte kryt vzduchového filtra.

Posuňte prepínač otvoriť/zatvoriť krytu vzduchového filtra a otvorte kryt vzduchového filtra.



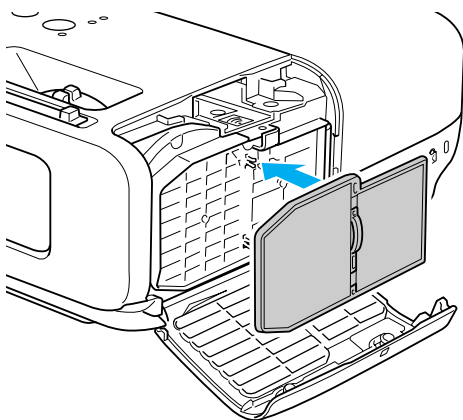
3 Vyberte Vzduchový filter.

Uchopte výstupok v strede Vzduchový filter a vytiahnite ho von v priamom smere.



4 Nainštalujte nový Vzduchový filter.

Zatlačte ho dovnútra, kým nezapadne s kliknutím na miesto.



5 Zatvorte kryt vzduchového filtra.



Použité vzduchové filtre likvidujte v súlade s miestnymi predpismi.

Materiál rámu: ABS

Materiál filtra: polyuretánová pena

Dostupné je nasledovné voliteľné príslušenstvo a spotrebný materiál. Tieto výrobky dokupujte podľa potreby. Zoznam príslušenstva je aktuálny k mesiacu apríl: 2009,04. Podrobnosti o príslušenstve môžu byť bez upozornenia zmenené a dostupnosť sa môže líšiť v závislosti od miesta zakúpenia.

Voliteľné Príslušenstvo

Mäkké puzdro na prenášanie ELPKS16B

Slúži na prenášanie projektora na cestách.

60" prenosné plátno ELPSC07

80" prenosné plátno ELPSC08

100" plátno ELPSC10

Prenosné zvinuteľné premietacie plátna ([Pomer strán obrazu](#) ► 4:3)

70" prenosné plátno ELPSC23

80" prenosné plátno ELPSC24

90" prenosné plátno ELPSC25

Prenosné zvinuteľné premietacie plátna ([Pomer strán obrazu](#) ► 16:10)

50" prenosné plátno ELPSC06

Kompaktné plátno, ktoré možno ľahko prenášať. (Pomer strán obrazu 4:3)

Počítačový kábel ELPKC02

(1,8 m – pre mini D-Sub 15-kolíkový/mini D-Sub 15-kolíkový)

Tento kábel je rovnaký, ako počítačový kábel dodávaný s projektorom.

Počítačový kábel ELPKC09

(3 m – pre mini D-Sub 15-kolíkový/mini D-Sub 15-kolíkový)

Počítačový kábel ELPKC10

(20 m – pre mini D-Sub 15-kolíkový/mini D-Sub 15-kolíkový)

Použite jeden z týchto dlhších káblov v prípade, že je počítačový kábel dodávaný s projektorom príliš krátky.

Zložkový videokábel ELPKC19

(3 m – pre mini D-Sub 15-kolíkový/zástrčka RCA×3)

Použite v prípade pripojenia zdroja [Komponent video](#) ►.

Kamera na dokumenty ELPDC06

Používa sa pri premietaní kníh, dokumentov OHP alebo fólií.

Modul bezdrôtovej LAN ELPAP03 (iba EB-826W/825/85)

Použite pri pripojení projektora k Počítač bezdrôtovo a premietaní.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP05 (iba EB-826W/825/85)

Použite tento kľúč na pripojenie k Počítač a OS Windows a premietanie obrazu z Počítač.

Avšak projektor musí byť pred použitím pripojený k sieti.

Stropná rúrka (450 mm/strieborná)* ELPFP13

Stropná rúrka (700 mm/strieborná)* ELPFP14

Slúži na montáž projektora na vysoký strop.

Montáž na strop* ELPMB23

Slúži na montáž projektora na strop.

- * Pri upevňovaní projektora na strop treba použiť špeciálny spôsob inštalácie. Obráťte sa napredajcu alebo najbližšiu adresu uvedenú v dokumentácii. Príručka pre podporu aservis, ak chcete použiť tento spôsob inštalácie.

☛ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

Spotrebný Materiál

Jednotka lampy ELPLP50

Použite ako náhradu za použité Lampy.

Vzduchový filter ELPAF22

Použite ako náhradu za použité Vzduchové filtre.

Aktuálne premietaný obraz možno uložiť ako Uživatelské logo.



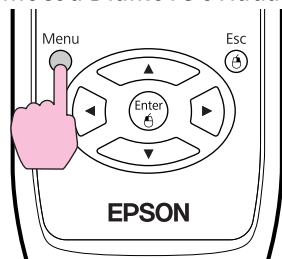
Keď uložíte Uživatelské logo predchádzajúce Uživatelské logo sa vymaže.

Postup

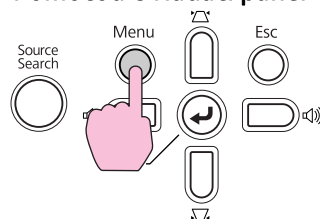
1

Premietajte obraz, ktorý chcete použiť ako Uživatelské logo a potom stlačte tlačidlo [Menu].

Pomocou Diaľkové ovládanie



Pomocou Ovládací panel



2

Vyberte položky Rozšírené - Uživatelské logo z ponuky Konfiguračné menu. ➡ "Používanie Ponuky Konfiguračné Menu" [str.34](#)

V sprievodcovi pod ponukou overte, ktoré tlačidlá sú k dispozícii a aké funkcie vykonávajú.



- Ak je položka **Ochrana užív. loga** z ponuky **Ochrana heslom** nastavená na hodnotu **Zapnuté**, zobrazí sa správa a užívateľské logo nie je možné zmeniť. Zmeny možno robiť po nastavení funkcie **Ochrana užív. loga** na hodnotu **Vypnuté**. ➡ [str.29](#)
- Ak je vybraná možnosť **Uživatelské logo** počas vykonávania funkcií Lichobež. korekcia, E-Zoom, Pomer, alebo Progresívne, práve vykonávaná funkcia sa zruší.

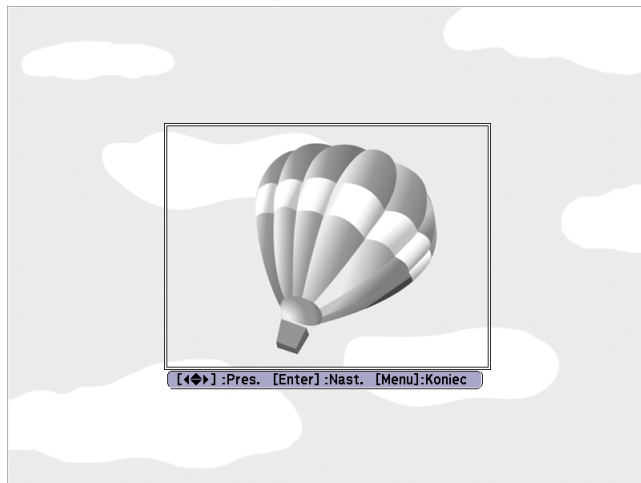
3

Keď sa zobrazí hlásenie „Zvoliť tento obraz ako užívateľské logo?“, vyberte možnosť **Áno**.

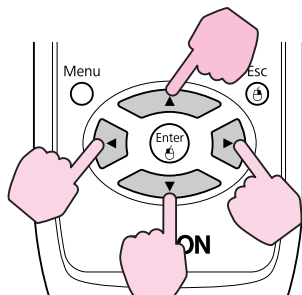


Keď stlačíte tlačidlo [Enter] na Diaľkové ovládanie alebo na Ovládací panel, veľkosť premietaného obrazu sa môže zmeniť pri zmene rozlíšenia obrazového signálu.

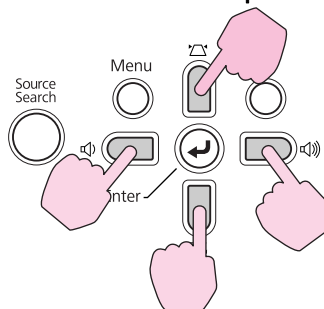
- 4 Posunutím výrezu vyberte část obrazu, kterou chcete použít jako Uživatelské logo.



Pomocou Diaľkové ovládanie

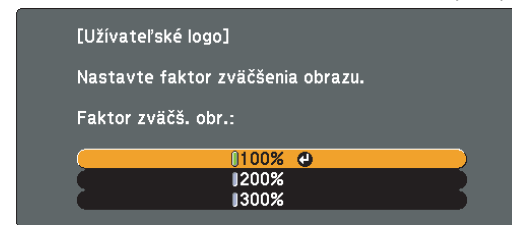


Pomocou Ovládací panel



Môžete uložiť veľkosť maximálne 400 × 300 bodov.

- 6 Na obrazovke nastavenia mierky vyberte pomer zväčšenia.



[Esc] : Späť [Enter] : Vybrať [Enter] : Nast. [Menu] : Koniec

- 7 Keď sa zobrazí hlásenie **Chcete uložiť tento obrázok ako užívateľské logo?**, vyberte možnosť **Áno**.

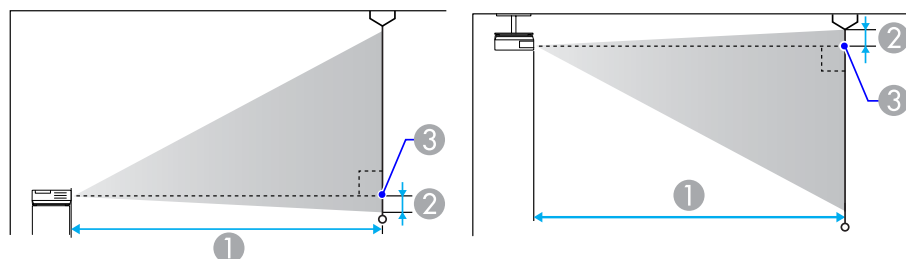
Obraz sa uloží. Po uložení obrazu sa zobrazí hlásenie **Hotovo..**



- Po uložení Uživatelské logo, sa logo nedá vrátiť na továrenské predvolené nastavenie.
- Uloženie užívateľského loga môže trvať asi 15 sekúnd. Počas ukladania nepoužívajte projektor ani žiadne pripojené zariadenia, inak môže dôjsť k poruche.

- 5 Keď sa zobrazí hlásenie „Vybrať tento obrázok?“, vyberte možnosť „Áno“.

Aby ste našli príslušnú veľkosť plátna, pozrite sa na nasledovnú tabuľku, podľa ktorej projektor nainštalujete. Hodnoty sú iba približné.



- ① Vzdialenosť projektoru
- ② je vzdialenosť od stredu objektívu po základňu plátna
- ③ Stred objektívu

Vzdialenosť Projektoru (EB-825/824/85/84)

Jednotky: cm

Veľkosť plátna 4:3		①	②
		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	
30"	61x46	83 - 136	-5
40"	81x61	111 - 182	-6
50"	100x76	140 - 229	-8
60"	120x90	169 - 275	-9
80"	160x120	226 - 368	-13
100"	200x150	283 - 460	-16
150"	300x230	426 - 692	-23
200"	410x300	568 - 923	-31
250"	500x370	711 - 1155	-39

Veľkosť plátna 4:3		①	②
		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	
300"	610x460	854 - 1386	-47

Jednotky: cm

Veľkosť plátna 16:9		①	②
		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	
30"	66x37	91 - 149	1
40"	89x50	122 - 199	1
50"	110x62	153 - 249	2
60"	130x75	184 - 300	2
80"	180x100	246 - 401	3
100"	220x120	308 - 502	4
150"	330x190	464 - 754	6
200"	440x250	619 - 1006	7
250"	550x310	775 - 1258	9
275"	610x340	853 - 1384	10

Vzdialenosť Projektoru (EB-826W)

Jednotky: cm

Veľkosť plátna 4:3		①	②
		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	
30"	61x46	100 - 164	-1

Veľkosť plátna 4:3		1	2
		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	
40"	81x61	134 - 219	-1
50"	100x76	169 - 275	-2
60"	120x90	203 - 331	-2
80"	160x120	271 - 442	-3
100"	200x150	340 - 553	-4
120"	240x180	408 - 664	-4
150"	300x230	511 - 831	-5
200"	410x300	682 - 1108	-7
250"	500x370	854 - 1386	-9

Jednotky: cm

Veľkosť plátna 16:9		1	2
		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	
30"	66x37	91 - 149	1
40"	89x50	122 - 199	1
50"	110x62	153 - 249	2
60"	130x75	184 - 300	2
80"	180x100	246 - 401	3
100"	220x120	308 - 502	4
150"	330x190	464 - 754	6
200"	440x250	619 - 1006	7
250"	550x310	775 - 1258	9
275"	610x340	853 - 1384	10

Jednotky: cm

Veľkosť plátna 16:10		1	2
		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	
30"	60x30	88 - 144	-1
40"	80x50	118 - 193	-1
50"	110x70	149 - 243	-2
60"	130x80	179 - 292	-2
80"	170x110	239 - 390	-2
100"	210x130	300 - 488	-3
150"	320x200	451 - 733	-5
200"	420x260	603 - 979	-6
250"	530x330	754 - 1224	-8
280"	590x370	845 - 1371	-9

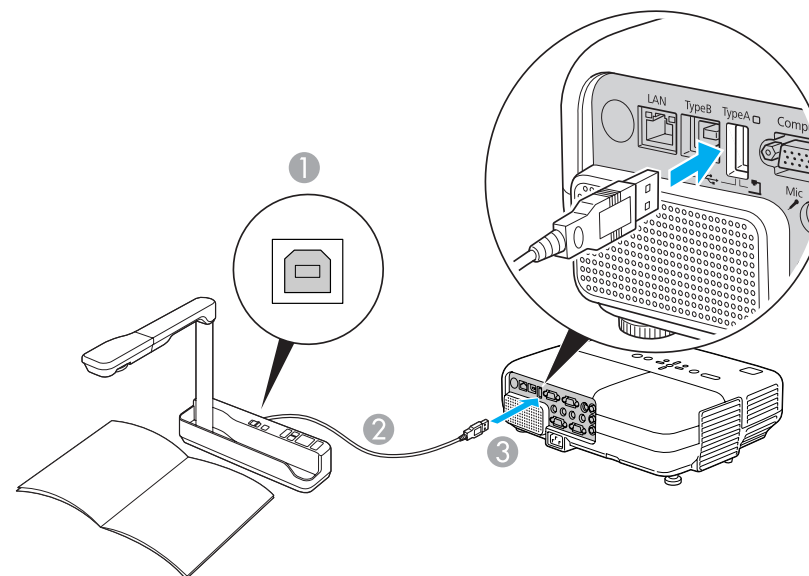
USB pamäte a digitálne fotoaparáty kompatibilné s USB, mechaniky s pevným diskom a Kameru na dokumenty je možné pripojiť ku projektoru. Snímky na pripojenom digitálnom fotoaparáte alebo súbory JPEG na úložnom zariadení USB je možné prehrávať ako Prezentác..

☛ [Návod na obsluhu projektora "Základné Úkony Prezentác."](#)

Keď je pripojená doplnková kamera na dokumenty, bude sa premietat obraz z Kamery na dokumenty.

Pripájanie Zariadení USB

V nasledovnom postupe sa popisuje, ako sa pripájajú zariadenia USB a doplnková Kamera na dokumenty bude použitá ako príklad. Pripojte Kameru na dokumenty k projektoru pomocou USB kábel, dodávaného s Kamerou na dokumenty. Keď pripojíte Kameru na dokumenty k projektoru počas projekcie, stlačte tlačidlo [USB] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidlo [Source Search] na ovládacom paneli, ak chcete prepnúť na obraz z Kamery na dokumenty. ☛ [str.16](#)



- ① K portu USB Kamery na dokumenty
- ② USB kábel
- ③ Port USB (TypeA)

Pozor

- Ak používate USB rozbočovač, spojenie nemusí správne fungovať. Zariadenia ako napríklad digitálne fotoaparáty a USB úložné zariadenia by mali byť pripojené k projektoru priamo.
- Pri pripájaní a používaní USB-kompatibilného pevného disku sa uistite, že ste pripojili AC adaptér dodávaný s pevným diskom.
- Pripojte digitálny fotoaparát alebo pevný disk k projektoru pomocou USB kábel dodávaného so zariadením, alebo určeného na použitie so zariadením.
- Použite USB kábel kratší než 3 m. Ak je kábel dlhší, než 3 m, Prezentác. nemusí fungovať správne.

Odpájanie USB Zariadení

Po dokončení premietania odpojte zariadenie USB od projektora pomocou nasledujúceho postupu.

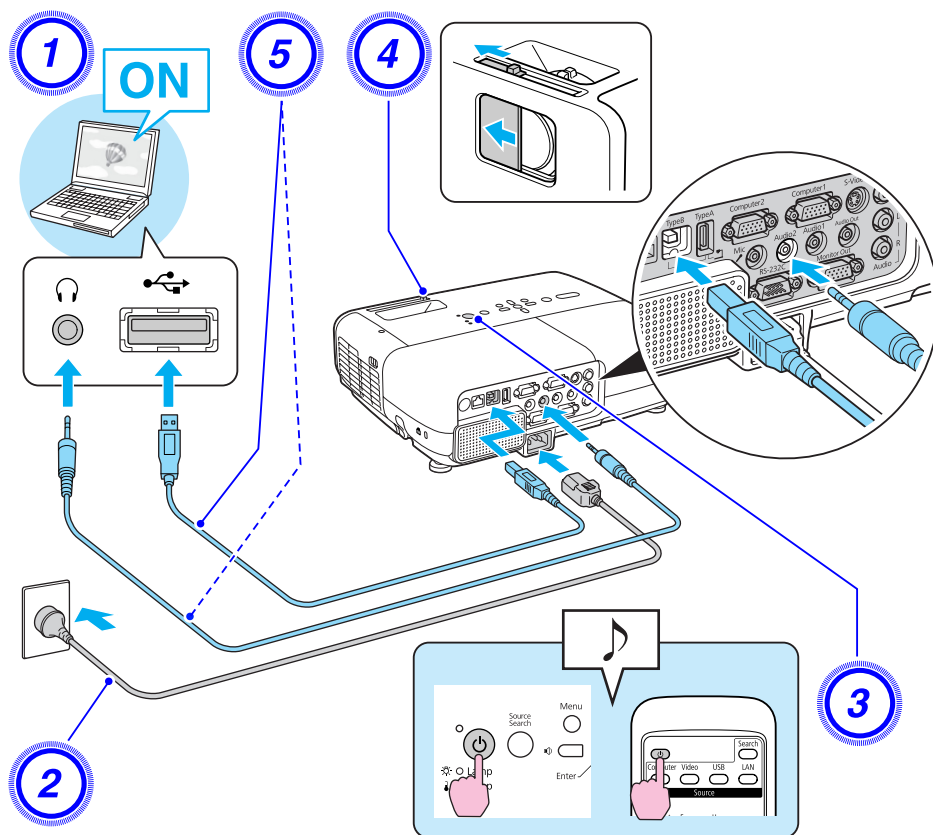
Postup

Odpojenie doplnkovej kamery na dokumenty od USB Portu (TypeA).

Digitálne fotoaparáty, pevné disky, atď. je možné odpojiť tak, že najprv vypnete napájanie a potom zariadenie odpojíte.

Keď použijete dodávaný USB kábel na pripojenie projektora k Počítač s OS Windows môžete premietiť obraz z Počítač. Táto funkcia sa nazýva USB Displej. Ak jednoducho pripojíte pomocou USB kábel, je možné premietiť obraz z Počítač.

Pripojenie



Postup

- 1 Zapnite Počítač.

- 2 Projektor pripojte k sieťovému káblu (dodáva sa).

- 3 Zapnite počítač.

- 4 Otvorte Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V.

- 5 Pripojte USB kábel.
Ak z reproduktora vychádza zvuk, pripojte audio kábel (komerčne dostupný) k vstupnému portu Audio2.

☛ "Pripájanie po prvý raz" [str.82](#)

☛ "Druhé a ďalšie pripojenia" [str.83](#)

Pozor

Projektor pripojte k počítaču priamo a nie cez USB rozbočovač.

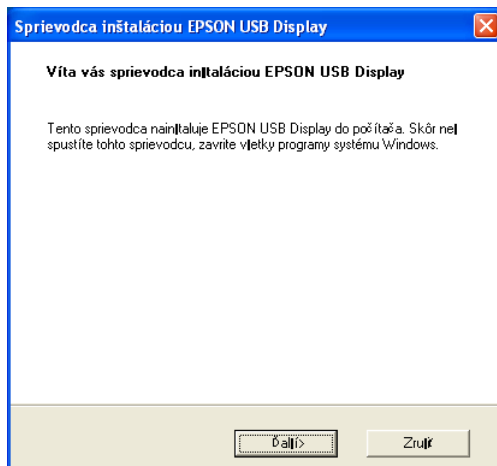
Pripájanie po prvý raz

Postup

1

Automaticky sa spustí inštalácia ovládača.

Keď používate OS Windows 2000 na Počítač, kliknite na Počítač - Všetky programy - EPSON Projector - EPSON USB Displej - EPSON USB Displej Vx.x.

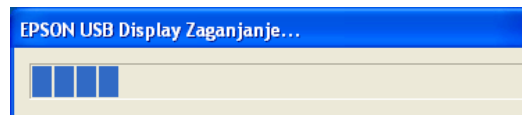


Keď používate Počítač s OS Windows 2000 s právami užívateľa, počas inštalácie sa objaví chybová správa OS Windows a nemusí sa vám podať softvér nainštalovať. V takom prípade sa pokúste aktualizovať OS Windows na poslednú verziu, počítač reštartujte a potom sa znova pokúste o pripojenie. Ak sú potrebné ďalšie podrobnosti, kontaktujte najbližšiu adresu v príručke pre podporu a servis. ☛ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

2

Kliknite na možnosť „Súhlasím“.

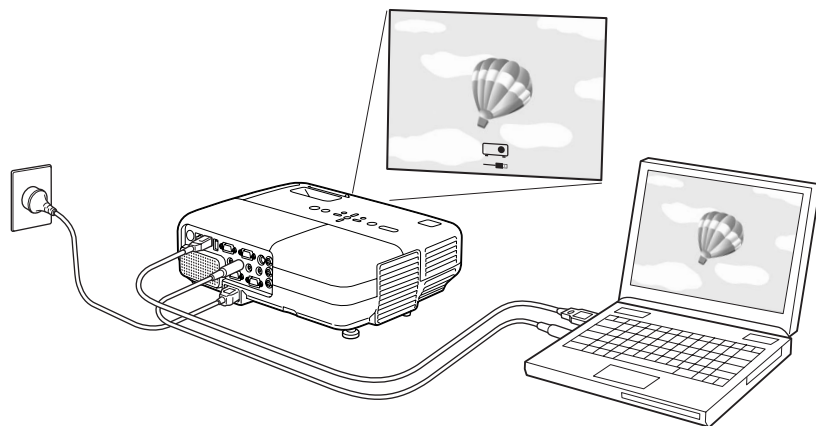
Ak sa ovládač nenainštaluje, nie je možné spustiť funkciu USB Displej. Ak chcete ovládač nainštalovať, vyberte možnosť **Súhlasím**. Ak chcete inštaláciu zrušiť, kliknite na možnosť **Nesúhlasím**.



3

Premieta sa obraz z Počítač.

Kým začne premietanie obrazu z Počítač môže to trvať určitý čas. Počas premietania obrazu z Počítač nechajte zariadenia tak a neodpájajte USB kábel, ani nevypínajte napájanie projektoru.



- Ak sa z nejakého dôvodu nič nepremieta, kliknite na ponuku **Všetky programy - EPSON Projector - EPSON USB Displej - EPSON USB Displej Vx.x** na Počítač.
- Ak sa automaticky nenainštaluje, dvakrát kliknite na ikonu **Tento počítač - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** na vašom Počítač.
- Ak kurzor myši bliká na obrazovke počítača, kliknite na **Všetky programy - Projektor EPSON - EPSON USB Displej - EPSON USB Displej Vx.x Settings** a odčiarknite zaškrŕavacie políčko **Prenos vrstvomého okna**.
- Ak chcete ovládač odinštalovať, otvorte **Ovládací panel - Pridať/Odstrániť programy** - a odinštalujte **EPSON USB Displej Vx.x**.
- Odpojenie
Projektor je možné odpojiť jednoducho odpojením USB kábel. Nie je nutné používať funkciu **Bezpečné odstránenie hardvéru**, v prípade použitia OS Windows.

Druhé a ďalšie pripojenia

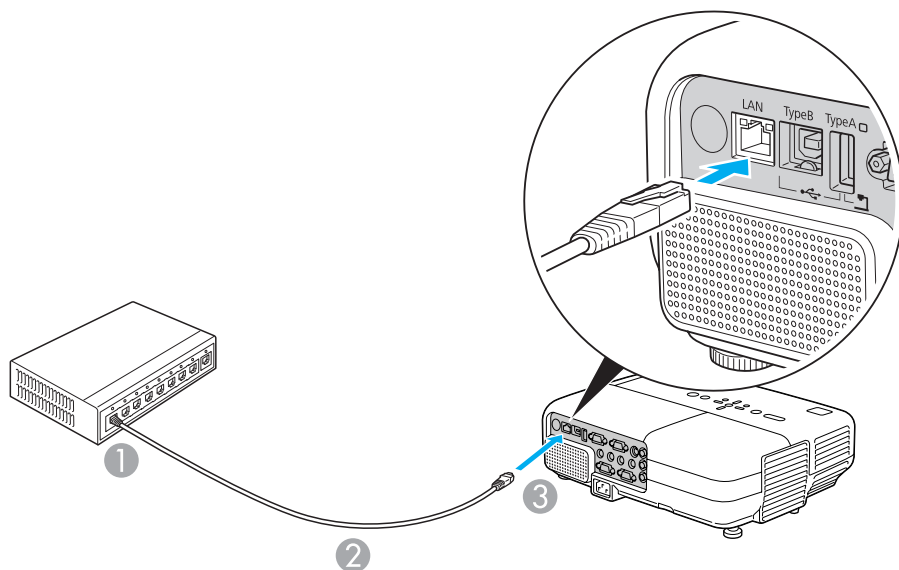
Premieta sa obraz z Počítač.

Kým začne premietanie obrazu z Počítač môže to trvať určitý čas. Počkajte, prosím.



Aplikácie, ktoré používajú časť funkcií DirectX sa nemusia zobrazovať správne. (iba OS Windows)

Pripojte pomocou komerčne dostupného LAN kábla 100BASE-TX alebo 10BASE-T. V závislosti od použitého modelu sa nasledovné diagramy a rozhrania môžu líšiť.



- ① K portu LAN
- ② Kábel LAN (komerčne dostupný)
- ③ K portu LAN

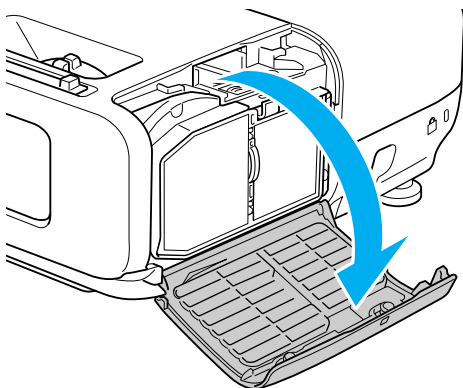
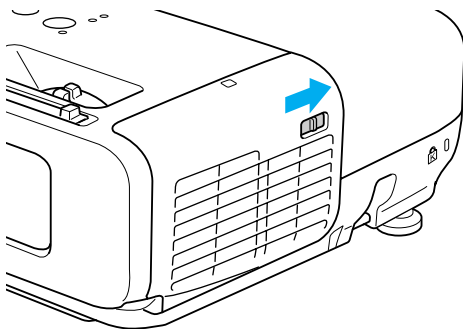
Pozor

Aby ste predišli zlyhaniu, použite tienový kábel LAN kategórie 5.

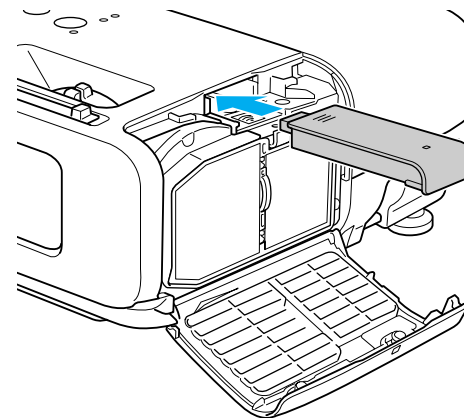
Postup

1 Otvorte kryt vzduchového filtra.

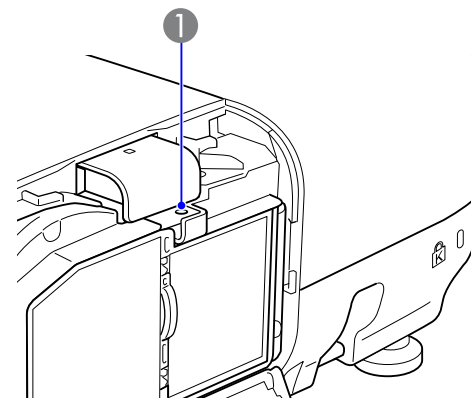
Posuňte prepínač otvoriť/zatvoriť krytu vzduchového filtra a otvorte kryt vzduchového filtra.



2 Jednotka bezdrôtovej siete LAN je nainštalovaná.



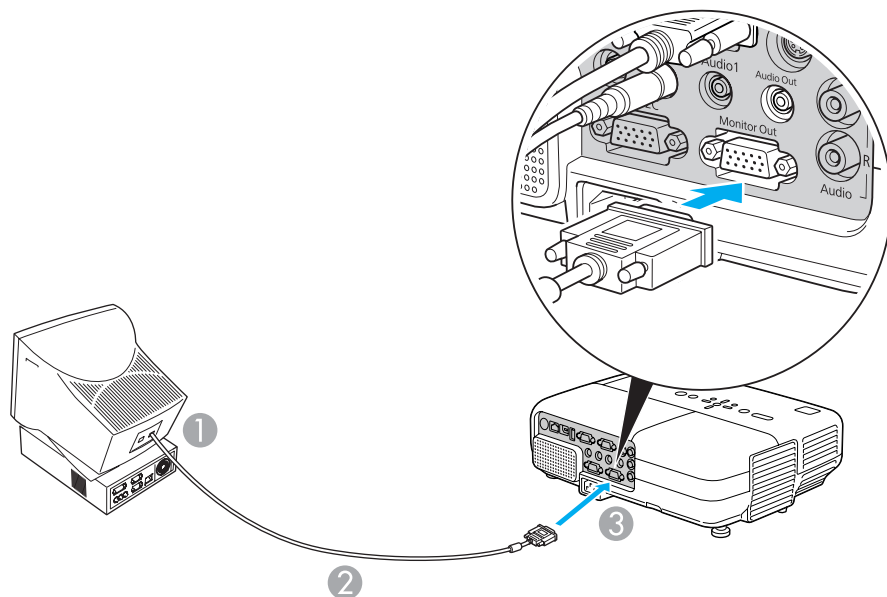
3 Aby ste predišli strate jednotky bezdrôtovej siete LAN, zabezpečte ju použitím dodávanej skrutky.



1 Otvor pre skrutku na upevnenie jednotky bezdrôtovej siete LAN

Pripojenie k Externému Monitoru (Iba EB-826W/825/85/84)

Obrazový vstup počítačového obrazu zo vstupného portu Computer1/2 môžete súčasne zobrazovať na externom monitore a obrazovke pripojenej súčasne k projektoru. To znamená, že môžete počas prezentácie kontrolovať premietané obrazy na externom monitore, aj keď nevidíte premietaciu plochu. Pripojte pomocou kábla dodávaného s externým monitorom.



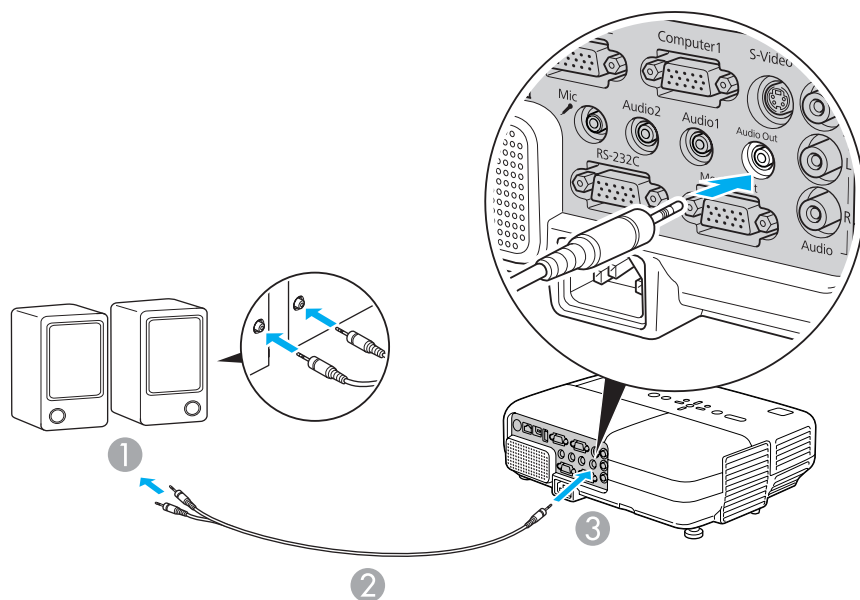
- ① K portu monitora
- ② Kábel dodávaný s monitorom
- ③ K portu Monitor Out



- Na externom monitore nie je možné zobrazovať obraz zo zariadenia pripojeného k signálu Komponent video, vstupného portu Video, ani vstupného portu S-video.
- Na externom monitore nevidíte indikáciu nastavení, ponuku Konfiguračné menu, ani obrazovky Nápoveda pre funkcie ako napríklad Lichobež. korekcia, pretože sa neprenášajú na externý monitor.

Pripojenie k Externému Reprodukciu (Iba EB-826W/825/85/84)

K portu Audio Out je možné pripojiť reproduktory so zabudovanými zosilňovačmi a vychutnať si tak plnšiu kvalitu zvuku. Pripojte pomocou komerčne dostupného audio kábla (ako je napríklad priamy konektor ↔ 3,5 mm stereo mini zástrčka). Použite audio kábel, kompatibilný s konektorom na externých reproduktorch.



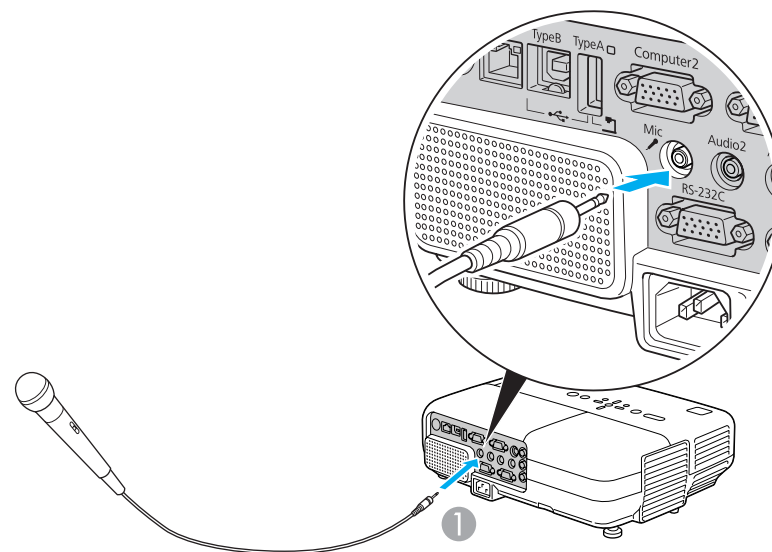
- ① K externému audio zariadeniu
- ② Audio kábel (komerčne dostupný)
- ③ K portu Audio Out



- Keď konektor audio kábla zasuniete do portu Audio Out, zvuk prestane vychádzať zo zabudovaných reproduktorov projektoru a prepne sa na externý výstup.
- Keď používate bežne dostupný zvukový kábel 2RCA(L/R)/stereo mini - jack, skontrolujte, či je označený ako „bez odporu“.

Pripojenie mikrofónu

Zvuk z mikrofónu môže vychádzať z reproduktora projektoru, ak pripojíte dynamický mikrofón k vstupnému portu mikrofónu projektoru. Projektor nepodporuje napájanie mikrofónu na vstupnom konektore.



- ① K vstupnému portu mikrofónu

Keď je funkcia Mailová notifikácia nastavená na hodnotu **Zapnuté** a vyskytne sa problém/varovanie v projektore, bude odoslaný nasledovný e-mail.

Predmet: EPSON Projector

Riadok 1: Názov projektora, kde sa problém vyskytol

Riadok 2: IP adresa nastavená na projektore, kde sa problém objavil.

Riadok 3 a ďalej: Podrobnosti o probléme

Po jednotlivých riadkoch sa vypíšu podrobnosti problému. Nasledujúca tabuľka zobrazuje podrobnosti napísané v správe pre každú položku.

Problémy/varovania nájdete vypísané v **"Popis Indikátory"**. ➡ [str.55](#)

Správa	Príčina
Internal error	Interná chyba
Fan related error	Chyba ventilátora
Sensor error	Chyba senzora
Lamp cover is open.	Otvorený kryt lampy
Lamp timer failure	Porucha lampy
Lamp out	Chyba lampy
Internal temperature error	Chyba vys. teploty (Prehrievanie)
High-speed cooling in progress	Var. o vys. teplote
Lamp replacement notification	Vymeňte lampu
No-signal	Nie je signál Do projektora nevchádza žiadny signál. Skontrolujte stav pripojenia alebo skontrolujte, či je zapnuté napájanie signálového zdroja.
Auto Iris Error	Chyba auto. šošovky

Správa	Príčina
Power Err. (Ballast)	Chyba nap. (Ballast)

Na začiatku správy sa objaví (+) alebo (-).

(+): V projektore sa objavil problém

(-): Problém v projektore sa vyriešil

Zoznam Príkazov

Ak je do projektoru odoslaný príkaz na zapnutie, projektor sa zapne a prejde do režimu zahrievania. Pri zapnutí napájania projektor sa zobrazí dvojbodka ":" (3Ah).

Keď je príkazom vstup, projektor vykoná príkaz, vráti ":" a prijme ďalší príkaz.

Ak bude spracovanie príkazu prerušené abnormálne, zobrazí sa chybové hlásenie a dvojbodka ":".

Položka			Príkaz
Zapnutie a vypnutie	Zapnuté		PWR ON
	Vypnuté		PWR OFF
Výber signálu	Computer1	Automaticky	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponent	SOURCE 14
	Computer2	Automaticky	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Komponent	SOURCE 24
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Displej		SOURCE 51
	USB (EB-826W/825/824/85)		SOURCE 52
	LAN(EB-826W/825/85)		SOURCE 53
Stlmiť A/V Zapnuté/ Vypnuté	Zapnuté		MUTE ON
	Vypnuté		MUTE OFF
Výber Stlmiť A/V	Čierna		MSEL 00
	Modrá		MSEL 01

Položka		Príkaz
	Logo	MSEL 02

Na koniec každého príkazu pridajte kód Carriage Return (CR) (0Dh) a odošlite.

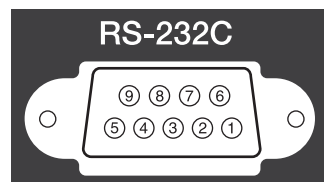
Schéma Zapojenia Káblov

Sériové pripojenie

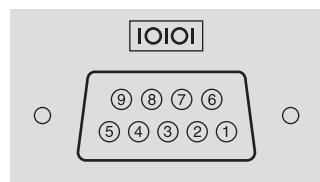
- Tvar konektora: D-Sub 9-pinový (zástrčka)

- Názov vstupného portu projektoru: RS-232C

<Na projectore>



<Na počítači>



Komunikačný protokol

- Predvolené nastavenie rýchlosti v baudoch: 9600 b/s
- Dátová dĺžka: 8 bitov
- Parita: Žiadna
- Stop-bit: 1 bit
- Kontrola toku: Žiadna

<Na projectore>

(sériový kábel PC)

<Na počítači>

GND	5	—————	5	GND
RD	2	←————	3	TD
TD	3	————→	2	RD
DTR	4	————→	6	DSR
DSR	6	←————	4	DTR

Názov signálu	Funkcia
GND	Uzemnenie signálového vodiča
TD	Prenos dát
RD	Príjem dát
DSR	Súbor dát pripravený
DTR	Dátový terminál pripravený

PJLink Class1 bol vyvinutý asociáciou JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) ako štandardný protokol pre ovládanie sieťovo kompatibilných projektorov ako časť ich úsilia normalizovať protokoly ovládania projektorov.

Projektor je v zhode s normou PJLink Class1 ustanovenou asociáciou JBMIA.

Je v zhode so všetkými príkazmi okrem nasledujúcich príkazov definovaných normou PJLink Class1 a zhoda bola potvrdená pomocou normy pre overenie adaptability PJLink.

URL:<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

• Nekompatibilné príkazy

Funkcia		Príkaz PJLink
Nastavenia stlmenia	Súbor stlmenia obrazu	AVMT 11
	Súbor stlmenia zvuku	AVMT 21

• Vstupné názvy, definované pomocou normy PJLink a v zhode so zdrojmi projektora

Zdroj	Príkaz PJLink
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-video	INPT 22
USB *1	INPT 41
LAN *2	INPT 52
USB Displej	INPT 53

*1 Podporované iba projektormi EB-826W/825/824/85

*2 Podporované iba projektormi EB-826W/825/85

- Názov výrobcu zobrazený pre „Informatívnu otázku názvu výrobcu“
EPSON

- Názov modelu zobrazený pre „Informatívnu otázku názvu výrobku“
EB-826W
EB-825
EB-824
EB-85
EB-84

Podporované Rozlíšenia Monitorov (EB-825/824/85/84)

Počítačový signál (analógový RGB)

Jednotky: body

Signál	Obnov. frekvencia (Hz)	Rozlíšenie	Režim Pomer		
			Normálne	4:3	16:9
VGAEGA	70	640x350	1024x560	1024x768	1024x576
VGA	60/72/75/85/iMac ^{*1}	640x480/640x360 ^{*2}	1024x768	1024x768	1024x576
SVGA	56/60/72/75/85/iMac ^{*1}	800x600/800x450 ^{*2}	1024x768	1024x768	1024x576
XGA	60/70/75/85/iMac ^{*1}	1024x768/1024x576 ^{*2}	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x768	1024x614	1024x768	1024x576
	60	1360x768	1024x578	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x800	1024x640	1024x768	1024x576
WXGA+	60/75/85	1440x900	1024x640	1024x768	1024x576
SXGA	70/75/85	1152x864	1024x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x1024	960x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x960	1024x768	1024x768	1024x576
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1024x768	1024x768	1024x576
UXGA	60	1600x1200	1024x768	1024x768	1024x576
MAC13"	67	640x480	1024x768	1024x768	1024x576
MAC16"	75	832x624	1024x768	1024x768	1024x576
MAC19"	75	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
	60	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
MAC21"	75	1152x870	1016x768	1024x768	1024x576

*1 Pripojenie nie je možné, ak zariadenie nemá výstupný port VGA.

*2 Signál Letterbox

Aj keď sú na vstupe iné signály než vyššie uvedené, obraz bude pravdepodobne možné premietnuť. Nemusia však byť podporované všetky funkcie.

Komponent video

Jednotky: body

Signál	Obnov. frekvencia (Hz)	Rozlíšenie	Režim Pomer strán	
			4:3	16:9
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

* Signál Letterbox

Kompozitné video/S-Video

Jednotky: body

Signál	Obnov. frekvencia (Hz)	Rozlíšenie	Režim Pomer strán	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576

* Signál Letterbox

Podporované Rozlíšenia Monitorov (EB-826W)

Počítačový signál (analógový RGB)

Jednotky: body

Signál	Obnov. frekvencia (Hz)	Rozlíšenie	Režim Pomer strán				
			Normálne	16:9	Úplne	Zväčšenie	Naprieč
VGAEGA	70	640x350	1280x700	1280x720	1280x800	1280x700	640x350
VGA	60/72/75/85/iMac ^{*1}	640x480/640x360 ^{*2}	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	56/60/72/75/85/iMac ^{*1}	800x600/800x450 ^{*2}	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60/70/75/85/iMac ^{*1}	1024x768/1024x576 ^{*2}	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
WXGA	60	1280x768	1280x768	1280x720	1280x800	1280x768	1280x768
	60	1360x768	1280x722	1280x720	1280x800	1280x722	1280x768
	60/75/85	1280x800	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WSXGA+ ^{*3}	60	1680x1050	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA	70/75/85	1152x864	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60/75/85	1280x1024	1000x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60/75/85	1280x960	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
MAC13"	67	640x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
MAC16"	75	832x624	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	832x624
MAC19"	75	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
	60	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768

Signál	Obnov. frekvencia (Hz)	Rozlíšenie	Režim Pomer strán				
			Normálne	16:9	Úplne	Zväčšenie	Naprieč
MAC21"	75	1152x870	1059x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800

*1 Pripojenie nie je možné, ak zariadenie nemá výstupný port VGA.

*2 Signál Letterbox

*3 Kompatibilné iba keď je zvolený režim **Široký** ako **Rozlíšenie** z ponuky Konfiguračné menu.  [str.36](#)

Aj keď sú na vstupe iné signály než vyššie uvedené, obraz bude pravdepodobne možné premietnuť. Nemusia však byť podporované všetky funkcie.

Komponent video

Jednotky: body

Signál	Obnov. frekvencia (Hz)	Rozlíšenie	Režim Pomer strán				
			Normálne	16:9	Úplne	Zväčšenie	Naprieč
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

* Signál Letterbox

Kompozitné video/S-Video

Jednotky: body

Signál	Obnov. frekvencia (Hz)	Rozlíšenie	Režim Pomer strán				
			Normálne	16:9	Úplne	Zväčšenie	Naprieč
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576

* Signál Letterbox

Všeobecné Parametre Projektora

Názov produktu		EB-826W	EB-825	EB-85	EB-84	EB-824
Rozmery		327 (Š) × 95 (V) × 250 (H) mm (bez zdvihnutej časti)				
Veľkosť panela		0,59" Širokouhlý	0,63"			
Spôsob zobrazenia		Polysilikónová aktívna matica TFT				
Rozlíšenie		1 024 000 pixlov WXGA (1280 (Š) × 800 (V) bodov) × 3	786 432 pixlov (1024 (V) × 768 (Š) bodov) × 3			
Úprava zaostrenia		Ručne				
Nastavenie priblíženia		Ručne (1 až 1,62)				
Lampa		Lampa UHE, 200 W Číslo modelu: ELPLP50				
Max. zvukový výstup		10 W mono				
Reproduktor		1				
Napájanie		100 až 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3,3 až 1,5 A				
Spotreba energie	Oblasť s napätím 100 až 240 V	V prevádzke: 289 W Spotreba energie v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): 7,9 W Spotreba energie v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 1,9 W				V prevádzke: 289 W Spotreba energie v pohotovostnom režime: 1,9 W
	Oblasť s napätím 200 až 240 V	V prevádzke: 275 W Spotreba energie v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): 8,9 W Spotreba energie v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 3,0 W				V prevádzke: 275 W Spotreba energie v pohotovostnom režime: 3,0 W
Prevádzková nadmorská výška		Nadmorská výška 0 až 2 286 m				
Prevádzková teplota		5 až +35°C (Nekondenzujúca)				
Skladovacia teplota		-10 až +60°C (Nekondenzujúca)				
Hmotnosť		Približne 3,1 kg				

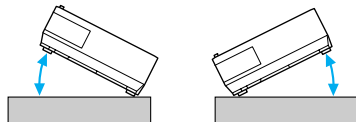
Názov produktu			EB-826W	EB-825	EB-85	EB-84	EB-824
Konektory	Vstupný port Počítač1 (Computer1)	1	Mini D-Sub15-kolíkový (zásuvka) modrý				
	Vstupný port Počítač2 (Computer2)	1	Mini D-Sub15-kolíkový (zásuvka) modrý				
	Vstupný port Audio1 (Audio1)	1	Stereo mini jack				
	Vstupný port Audio2 (Audio2)	1	Stereo mini jack				
	Videovstup (Video)	1	Konektor RCA				
	Vstup S-video (S-Video)	1	Mini DIN 4-kolíkový				
	Ľavý/pravý audiovstup (Audio L/R)	1	Konektor RCA x 2 (L, R)				
	Vstupný port mikrofónu (Mic)	1	Stereo mini jack				
	Port Audio výstup (Audio Out)	1	Stereo mini jack				–
	Port Monitor Out (Monitor Out)	1	Mini D-Sub15-kolíkový (zásuvka) čierny				–
	Port USB (TypeB)*	1	Konektor USB (TypeB)				
	Port USB (TypeA)*	1	Konektor USB (TypeA)			–	Konektor USB (TypeA)
	Port USB	1	Konektor USB (TypeA) pre doplnkovú jednotku bezdrôtovej LAN			–	
	Port LAN	1	RJ-45				–
	Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pinový (zástrčka)				

* Podporuje USB 2.0. Avšak pri portoch USB sa negarantuje funkčnosť všetkých zariadení, ktoré podporujú USB.



Pixelworks DNX™ - Integrované obvody, ktoré sa používajú v tomto projektore.

Uhol sklonu



Ak použijete projektor naklonený do uhla viac ako 30°, mohlo by dôjsť k poškodeniu a nehode.

Softvérové Požiadavky

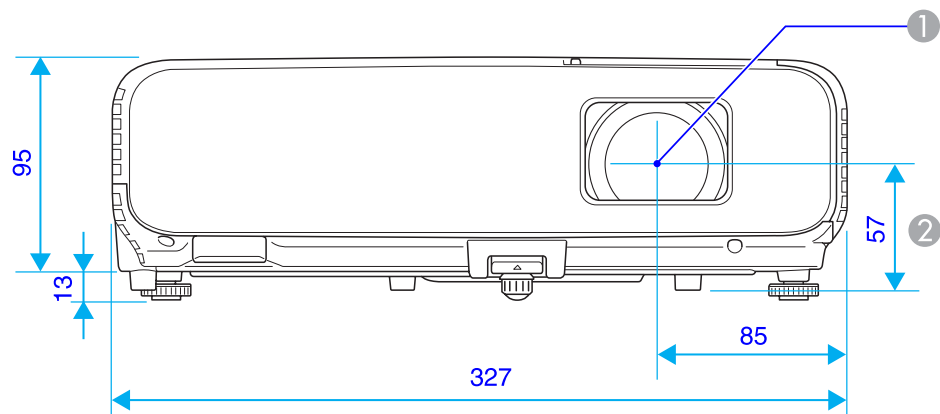
Softvér dodávaný s projektorom alebo doplnkovým príslušenstvom bude fungovať na počítačoch, ktoré spĺňajú nasledovné požiadavky.

Pripojenie EMP NS sa dodáva iba s EB-826W/825/85.

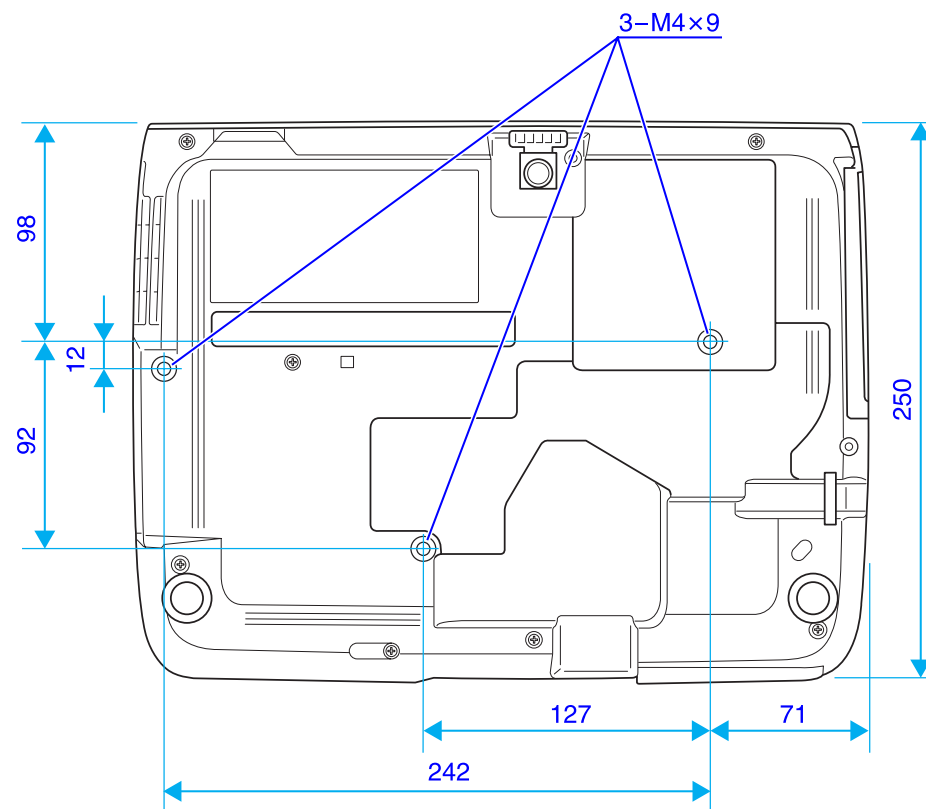
	EMP NS Connection	EMP Monitor	USB Displej
Operačný systém	Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1 Mac OS X 10.3 alebo vyšší Odporúča sa: Mac OS X 10.5.1 alebo vyšší, 10.4.11/10.3.9	Windows 98 SE SP1/Me/NT4.0 SP6/2000SP4/ XP 32Bit (HomeEdition/Professional) SP1 alebo vyšší Vista/VistaSP1*	Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1
Procesor	Mobile Pentium III 1.2GHz alebo rýchlejší Power PC G3 900MHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Pentium M 1.6GHz alebo rýchlejší CoreDuo 1.5GHz alebo rýchlejší	Odporúča sa: Pentium MMX 166MHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Pentium II 233MHz alebo rýchlejší	Mobile Pentium III 1.2GHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Pentium M 1.6GHz alebo rýchlejší
Veľkosť pamäte	256MB alebo viac Odporúča sa: 512MB alebo viac	64MB alebo viac	256MB alebo viac Odporúča sa: 512MB alebo viac
Pevný disk Voľná kapacita	20MB alebo viac	50MB alebo viac	20MB alebo viac

	EMP NS Connection	EMP Monitor	USB Displej
Zobrazenie	Rozlíšenie viac, než XGA (1024x768) Farby displeja pribl. o 32000 farieb viac než 16 bit farebná hĺbka	Rozlíšenie viac než SVGA (800x600) Farebnosť displeja - 32-bitová plnofarebný alebo väčšia Farba zobrazenia	Rozlíšenie viac, než XGA (1024x768) Farby displeja pribl. o 32000 farieb viac než 16 bit farebná hĺbka

* Nainštalovaná verzia softvéru Internet Explorer Ver.5 alebo novšia a používateľ s právami administrátora









- ① Stred objektívu
- ② * Vzdialenosť od stredu objektívu po upevňovací bod závesnej konzoly



Jednotky: mm

V tejto časti sú stručne vysvetlené pojmy súvisiace s projektorom a zložitejšie výrazy, ktoré nie sú vysvetlené v texte tejto príručky. Podrobnosti nájdete v bežne dostupných publikáciách.

Adresa brány (Adresa brány)	Toto je server (router), ktorý komunikuje v Sieť (podsieti) rozdelenej podľa <u>Maska podsiete</u>  .
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery je technológia vyvinutá spoločnosťou AMX na uľahčenie kontrolným systémom AMX jednoduchú prevádzku cieľového zariadenia. Spoločnosť Epson implementovala technológiu tohto protokolu a poskytla nastavenie, aby umožnila fungovanie protokolu (Zapnuté). V prípade, že potrebujete poznať ďalšie podrobnosti, pozrite sa na webovú lokalitu spoločnosti AMX. URL http://www.amx.com/
DHCP	Skratka pre Dynamic Host Configuration Protocol, tento protokol automaticky priradzuje <u>IP adresu</u>  zariadeniam pripojeným do Sieť.
Dolby Digital	Zvukový formát vyvinutý spoločnosťou Dolby Laboratories. Bežný stereofónny signál obsahuje dva kanály využívajúce dva reproduktory. Dolby Digital je 6-kanálový (5.1-kanálový) systém, ktorý pridáva k stredovému reproduktoru dva zadné reproduktory a sub-woofer.
HDTV	Skratka pre High-Definition Television, ktorá označuje televízne systémy s vysokým rozlíšením spĺňajúce nasledujúce podmienky. <ul style="list-style-type: none"> • Zvislé rozlíšenie 720p alebo 1080i alebo vyššie (p = <u>Progresívne</u> , i = <u>Prekladanie</u> ) • <u>Pomer strán obrazu</u>  plátna 16:9 • Príjem alebo prehrávanie (výstup) zvuku <u>Dolby Digital</u> 
IP adresa	Číslo, ktoré identifikuje Počítač pripojený k Sieť.
Komponent video	Video signál so samostatným signálom jasu obrazu a farieb poskytujúci vyššiu kvalitu obrazu. Označuje obraz, ktorý sa skladá z troch nezávislých signálov: Y (signál svetivosti), Pb a Pr (signály farebných rozdielov).
Kompozitné video	Video signály so zmiešanými signálmi jasu obrazu a farebným signálom. Typ signálu bežne používaný v domácich video zariadeniach (formáty NTSC, PAL a SECAM). Nosný signál Y (signál svetivosti) a signál sýtosti (farby), ktoré sú obsiahnuté vo farebnom páse, sa prekrývajú a tým vytvárajú jeden signál.
Kontrast	Relatívny jas svetlých a tmavých oblastí obrazu možno zvýšiť alebo znížiť, aby boli text a obrázky viac či menej výraznejšie, prípadne aby boli hladšie. Nastavenie tejto konkrétnej vlastnosti sa nazýva úprava Kontrast.
Maska podsiete (Maska podsiete)	Toto je číselná hodnota, ktorá definuje počet bitov používaných pre Sieť adresu na rozdelení siete (podsieti) z IP adresy.
Obnov. frekvencia	Prvok obrazovky vyžarujúci svetlo zachováva rovnakú svetivosť a farbu veľmi krátku dobu. Preto je potrebné obraz skenovať mnohokrát za sekundu, aby sa vykonala obnova svetlo vyžarujúceho prvku. Počet operácií obnovy za sekundu sa nazýva Obnov. frekvencia a vyjadruje sa v hertzoch (Hz).

Pomer strán obrazu (Pomer strán obrazu)	Je pomer medzi dĺžkou a výškou obrazu. Obrazy HDTV majú pomer strán obrazu 16:9 a vyzerajú predĺžené. Pomer strán štandardného obrazu je 4:3.
Prekladanie	Spôsob skenovania obrazu, pri ktorej sú údaje rozdelené na jemné vodorovné riadky, ktoré sa na ploche zobrazujú postupne zľava doprava a zhora nadol. Párne a nepárne riadky sa zobrazujú striedavo.
Progresívne	Spôsob skenovania obrazu, pri ktorom sú obrazové údaje počas vytvárania jedného obrazu skenované postupne zhora nadol.
SDTV	Skratka pre Standard Definition Television, ktorá označuje televízne systémy nespĺňajúce požiadavky na systém <u>HDTV</u>  High-Definition Television.
Sledovanie	Signály odosielané z počítačov majú určitú hodnotu frekvencie. Ak je frekvencia projektora odlišná, výsledný obraz nemá dobrú kvalitu. Proces zosúladenia frekvencie týchto signálov (počet minimálnych hodnôt v signáli) sa nazýva Sledovanie. Ak sa Sledovanie nevykoná správne, v signáli sa objavia zvislé pásy.
SNMP	Je skratkou výrazu Simple Network Management Protocol, čo je protokol na monitorovanie a ovládanie zariadení, ako sú napr. router a počítače pripojené k TCP/IP typu Sieť.
sRGB	Medzinárodný štandard pre farebné intervaly, ktorý bol formulovaný tak, aby bola uľahčená správa farieb reprodukováných video zariadením v Počítač operačných systémoch a na internete. Ak je pripojený zdroj v režime sRGB, nastavte projektor a pripojený zdroj signálu na režim sRGB.
SSID	SSID je identifikačné číslo pre prepojenie s inými zariadeniami v Bezdr. LAN. Bezdrôtová komunikácia je možná medzi zariadeniami, ktoré sú zhodné v SSID.
SVGA	Typ obrazového signálu s rozlíšením 800 (vodorovne) × 600 (zvisle) bodov, ktoré sa používa v počítačoch kompatibilných so štandardom IBM PC/AT.
S-Video	Video signál so samostatným signálom jasu obrazu a farieb poskytujúci vyššiu kvalitu obrazu. Označuje obraz, ktorý sa skladá z dvoch nezávislých signálov: Y (signál svietivosti) a C (nosný signál farby).
SXGA	Typ obrazového signálu s rozlíšením 1280 (vodorovne) × 1024 (zvisle) bodov, ktoré sa používa v počítačoch kompatibilných so štandardom IBM PC/AT.
Synchronizácia	Signály odosielané z počítačov majú určitú hodnotu frekvencie. Ak je frekvencia projektora odlišná, výsledný obraz nemá dobrú kvalitu. Proces zosúladenia fáz týchto signálov (relatívna pozícia maximálnych a minimálnych hodnôt signálov) sa nazýva synchronizácia. Ak signály nie sú zosynchronizované, dochádza napríklad k blikaniu, rozmazaniu a vodorovnému rušeniu.
VGA	Typ obrazového signálu s rozlíšením 640 (vodorovne) × 480 (zvisle) bodov, ktoré sa používa v počítačoch kompatibilných so štandardom IBM PC/AT.
WPS	WPS je skratka výrazu Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup vyvinula aliancia Wi-Fi Alliance ako spôsob jednoduchého nastavenia a zabezpečenia siete Bezdr. LAN.
XGA	Typ obrazového signálu s rozlíšením 1024 (vodorovne) × 768 (zvisle) bodov, ktoré sa používa v počítačoch kompatibilných so štandardom IBM PC/AT.

Zach. IP adresu

Toto je IP adresa ► cieľového Počítač, ktorá sa používa upozornenie na chybu v SNMP.

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie sa nesmie bez predchádzajúceho písomného súhlasu spoločnosti Seiko Epson Corporation reprodukovat', ukladať do prehľadacieho systému ani sa nesmie na žiaden účel v žiadnej forme alebo akýmkoľvek spôsobom prenášať – elektronicky, mechanicky, fotokopírovaním, nahrávaním ani inak. Spoločnosť nenesie žiadnu priamu zodpovednosť za použitie informácií, ktoré sa tu nachádzajú. Nezodpovedá ani za prípadné škody vyplývajúce z použitia týchto informácií.

Spoločnosť Seiko Epson Corporation ani jej pridružené spoločnosti nie sú voči spotrebiteľovi tohto produktu alebo iným osobám zodpovedné za škody, straty, náklady a výdavky spôsobené spotrebiteľom alebo inou osobou v dôsledku nasledujúcich udalostí: nehoda, nesprávne použitie alebo zneužitie tohto produktu alebo neoprávnené úpravy, opravy alebo zmeny tohto produktu alebo (s výnimkou USA) nedodržanie prísneho súladu s prevádzkovými a servisnými pokynmi spoločnosti Seiko Epson Corporation.

Spoločnosť Seiko Epson Corporation nezodpovedá za žiadne škody alebo problémy spôsobené použitím akéhokoľvek príslušenstva alebo spotrebného materiálu, na ktorých nie je uvedené označenie originálnych produktov – Original Epson Products alebo Epson Approved Products od spoločnosti Seiko Epson Corporation.

Obsah tejto príručky môže byť zmenený alebo aktualizovaný bez predchádzajúceho upozornenia.

Obrázky v tejto príručke a skutočný projektor môžu byť odlišné.

Všeobecná Poznámka:

Windows Vista a logo Windows sú ochrannými známkami spoločností skupiny Microsoft.

IBM, DOS/V a XGA sú ochrannými známkami spoločnosti International Business Machines Corporation.

Macintosh, Mac a iMac sú registrované ochranné známky spoločnosti Apple Computer, Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista a PowerPoint sú registrovanými ochrannými známkami spoločnosti Microsoft Corporation v USA.

Dolby je ochranná známka spoločnosti Dolby Laboratories.

Pixelworks a DNX sú ochranné známky spoločnosti Pixelworks, Inc.

WPA™ a WPA2™ registrovanými ochrannými známkami aliancie Wi-Fi Alliance.

Ochranná známka PLink je ochranná známka, ktorá čaká na registráciu, alebo je už registrovaná v Japonsku, USA a iných krajinách a oblastiach.

Ďalšie tu použité názvy produktov slúžia len na identifikačné účely a môžu byť ochrannými známkami príslušných vlastníkov. Spoločnosť Epson sa zrieka všetkých práv na tieto známky.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".
Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS**How to Apply These Terms to Your New Programs**

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
 Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.
 <signature of Ty Coon>, 1 April 1989
 Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
 Kevin BraceySam Bushell
 Sam Bushell
 Magnus Holmgren
 Greg Roelofs
 Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
 Dave Martindale
 Guy Eric Schalnat
 Paul Schmidt
 Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
 glennrp@users.sourceforge.net
 September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
 jloup@gzip.org

Mark Adler
 madler@alummi.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This project product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This project product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "ncurses" are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

A

Adresa brány.....	44, 47
Ako sa vymieňa lampa.....	69
Ako sa vymieňa vzduchový filter.....	72
Automat nastavenie.....	36

B

Bezdrôtová myš.....	27
Bezpečnostná zásuvka.....	9
Bezpečnostné menu.....	45

Č

Časový interval výmeny lampy.....	69
Čierna tabuľa.....	18
Číslo portu.....	48
Čistenie povrchu projektoru.....	67
Čistenie vzduchového filtra a nasávací otvor vetrania.....	67

D

DHCP.....	44
Dialkové ovládanie.....	13
Divadlo.....	18

E

ESC/VP21.....	89
E-Zoom.....	26

F

Farebný režim.....	18, 35
Fotografia.....	18

Funkcia Pomocník.....	54
-----------------------	----

H

H. hran.....	39
Hlasit. vstupu mik.....	38
Hlasitosť.....	38
Hodiny lampy.....	51

I

Indikátor Lampy.....	55
Indikátor napájania.....	55
Indikátor teploty.....	55
Indikátory.....	55
Info o synchroniz.....	51
Informačné menu.....	51
Interval výmeny vzduchového filtra.....	72
IP Adresa.....	44
IP adresu.....	48

J

Jas.....	35
Jazyk.....	40

K

Konfiguračné menu.....	34
Kontrast.....	35
Krížik.....	26
Kryt lampy.....	10

L

Lichobežníková korekcia.....	37
------------------------------	----

M

Mailová notifikácia.....	48
Maska podsiete.....	44, 47
Menu ostatné.....	49

N

Nálepku na ochranu hesla.....	30
Nast. adresy 1.....	48
Nast. adresy 2.....	48
Nast. adresy 3.....	48
Nastavenie farieb.....	35
Názov projektoru.....	43
Názvy častí a funkcií.....	9
Nízko.....	38
Nulovanie prevádzkového času lampy	52, 71

O

Obnov. frekvencia.....	51
Obraz. pri spustení.....	39
Obrazové menu.....	35
Odtieň.....	35
Ochrana heslom.....	29
Ochrana siete.....	30
Ochrana užív. loga.....	29
Ochrana zapnutia.....	29
Operácia.....	40
Ostroť.....	35
Ovládací panel.....	12
Ovládač priblíženia.....	9
Ovládanie jasu.....	38

P

PJLink.....	91
Plátina pre zadnú projekciu.....	66
Podporované rozlíšenia monitorov.....	92
Pohotovostný režim.....	40
Ponuka bezdr. LAN.....	44
Ponuka Mail.....	48
Ponuka Nastavenia.....	37
Ponuka pevne zap. siete LAN.....	47
Ponuka Resetovať.....	52
Pozadie displeja.....	39
Pozícia.....	36
Predná nastaviteľná nožička.....	9
Predná strana.....	39
Prehrievanie.....	56
Premietaná klávesnica.....	42
Premietanie.....	39
Prevádzková teplota.....	96
Prezentácia.....	18
Priame zapnutie.....	40
Prijímač diaľkového ovládania.....	9, 10
Pripájanie zariadení USB.....	79
Progresívne.....	37

R

Režim spánku.....	40
Riešenie problémov.....	55
Rozlíšenia monitorov.....	92
Rozlíšenie.....	51
Rozšírené menu.....	39

S

Server SMTP.....	48
Sieťová zásuvka.....	10
Sieťové menu.....	41
Signálové menu.....	36
Skladovacia teplota.....	96
Sledovanie.....	36
Source Search.....	12
Spotrebný materiál.....	74
Správy.....	39
sRGB.....	18
SSID.....	44
Stlmiť A/V.....	19
Synchronizácia.....	36
Sýtosť farieb.....	35

Š

Širokohlé premietanie.....	20
Športy.....	18

T

Technické údaje.....	96
Trap IP adresa.....	49
Tvar ukazovateľa.....	38

U

Ukazovateľ.....	25
Ukazovateľa Myši.....	27
Upevňovacie body pri montáži na strop....	11
Úplné uzamknutie.....	31
Uzamk. ovl. panela.....	31, 38
Užívateľské logo.....	75

V

Veľkosť Plátina.....	77
Video signál.....	37, 51
Voliteľné príslušenstvo.....	74
Vstup Computer1.....	10
Vstup Computer2.....	11
Vstupný port Audio-L/R.....	10
Vstupný port mikrofónu.....	10
Vstupný port S-Video.....	10
Vstupný port Video.....	10
Vstupný signál.....	51
Vyhľadávanie zdroja.....	16
Výmena batérií.....	68
Vynulovať všetko.....	52
Vysokohorský režim.....	40
Výstupný otvor vetrania.....	9
Vzdialenosť.....	77

Z

Zadná časť.....	39
Zadná nožička.....	11
Základné menu.....	43
Zdroj.....	51
Zmrazenie obrazu.....	20
Zobrazenie.....	39