

Gebruikershandleiding

Multimedia Projector



EB-93

EB-92





Gebruikte Symbolen en Tekens

• Veiligheidssymbolen

De documentatie en de projector gebruiken grafische symbolen om te tonen hoe u de projector veilig kunt gebruiken. Leer en respecteer deze waarschuwingssymbolen om letsel aan personen en beschadiging van eigendom te voorkomen.

 Waarschuwing	Dit symbool duidt informatie aan die, als ze genegeerd wordt, kan resulteren in persoonlijk letsel of zelfs de dood als gevolg van foutief handelen.
 Let op	Dit symbool duidt informatie aan die, als ze genegeerd wordt, kan resulteren in persoonlijk letsel of fysieke schade als gevolg van foutief handelen.

• Algemene informatiesymbolen

Let op	Dit geeft aan dat de beschreven handeling tot schade of letsel kan leiden als er onvoldoende voorzichtigheid in acht wordt genomen.
	Dit geeft aan dat er nuttige extra informatie volgt over een bepaald onderwerp.
	Dit geeft aan op welke pagina meer informatie over een onderwerp kan worden gevonden.
	Dit geeft aan dat de onderstreepte term die gevolgd wordt door dit symbool in de woordenlijst te vinden is. Zie "Woordenlijst" onder "Bijlage".  "Woordenlijst" pag.120
[Naam]	Dit verwijst naar de naam van een knop op de afstandsbediening of het bedieningspaneel. Bijvoorbeeld: de knop [Esc]
Menunaam	Dit verwijst naar de naam van een item in het menu Configuratie. Bijvoorbeeld: Selecteer Helderheid onder Beeld . Beeld - Helderheid

Gebruikte Symbolen en Tekens 2

Inleiding

Kenmerken van de Projector 7

Lijst met functies per model	7
Snel geïnstalleerd en zo weer opgeborgen	7
Makkelijk bordtekeningen maken met de patroonfunctie	7
Aansluiten via een USB-kabel en projecteren (USB Display)	7
Detectie van projectorbewegingen en automatische correctie van beeldvervalsing	8
Handige functies voor het projecteren van beelden	8
Aansluiten op een netwerk en het beeldscherm van de computer projecteren (alleen EB-93)	8
Makkelijke verbinding met een computer via Quick Wireless (alleen EB-93)	8
Haal het beste uit de afstandsbediening	8
U kunt uw bestanden vergroten en projecteren met de documentcamera	8
Verbeterde veiligheidsfuncties	8

Namen van Onderdelen en Functies 10

Voorzijde/Bovenzijde	10
Achterkant	11
Onderkant	12
Bedieningspaneel	13
Afstandsbediening	14
De batterijen van de afstandsbediening vervangen	16
Bedieningsbereik van de afstandsbediening	17

De projector voorbereiden

De projector installeren 19

Installatiemethoden	19
Installatiemethoden	19
Schermgrootte en geschatte projectieafstand	20

Apparatuur aansluiten 21

Een computer aansluiten	21
Beeldbronnen aansluiten	22
USB-apparaten aansluiten	24
Externe apparatuur aansluiten	25
Een LAN-Kabel Aansluiten (Alleen EB-93)	26

Basisgebruik

Beelden projecteren 28

Van installatie tot projectie	28
Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)	29
Met de afstandsbediening overschakelen naar het doelbeeld	30
Projecteren met USB Display	30
Systeemvereisten	30
De eerste keer aansluiten	31
De installatie ongedaan maken	32

Geprojecteerde beelden bijstellen 34

Keystone-vervalsing (trapeziumvormige vertekening) corrigeren	34
Automatische correctie (Automatische V-Keystone)	34
Handmatige correctie (handmatige H/V-Keystone)	34
Handmatige correctie (Quick Corner)	35
De beeldgrootte bijstellen	37
De beeldpositie bijstellen	37
De horizontale helling bijstellen	37
Scherpstellen	38
Het volume bijstellen	38
De projectiekwiteit selecteren (Kleurmodus selecteren)	38
Automatische iris instellen	39
De Hoogte-breedteverhouding van het geprojecteerde beeld wijzigen	40
Methode wijzigen	40
De hoogte-breedteverhouding wijzigen	40

Nuttige Functies

Projectiefuncties	43
Projecteren zonder een computer (Dia show)	43
Specificaties voor bestanden die in een Dia show kunnen worden geprojecteerd	43
Voorbeelden van een Dia show	43
Dia show gebruiken	44
De geselecteerde afbeelding projecteren	45
De beeldbestanden in een map achter elkaar projecteren (Dia show)	46
Weergave-instellingen voor beeldbestanden en bewerkingsinstellingen van een diashow	47
Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)	48
Het beeld bevriezen (Freeze)	48
Aanwijzerfunctie (Aanwijzer)	49
Een gedeelte van het beeld weergeven (E-Zoom)	50
De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)	51
Een gebruikerslogo opslaan	53
Het gebruikerspatroon opslaan	54
Beveiligingsfuncties	56
Gebruikers beheren (Wachtwoordbeveiliging)	56
Manieren van Wachtwoordbeveiliging	56
Wachtwoordbeveiliging instellen	56
Wachtwoord invoeren	57
Bediening beperken (Toetsvergrendeling)	58
Antidiefstalvergrendeling	59
Het draadslot installeren	59
Controle en bediening	60
Over EasyMP Monitor (alleen EB-93)	60
Instellingen wijzigen met een webbrowser (Webcontrole) (alleen EB-93)	60
Configuratie van de projector	61
Het scherm Webcontrole openen	61
Het scherm Web Remote openen	61
Problemen rapporteren via een E-mailmelding (alleen EB-93)	63
Inhoud van een foutmelding in een e-mail	63
Beheer via SNMP (alleen EB-93)	63

ESC/VP21-opdrachten	64
Lijst met Opdrachten	64
Kabelindelingen	64
Over PJLink (alleen EB-93)	65
Over Crestron RoomView® (alleen EB-93)	66
De projector vanaf een computer bedienen	66

Configuratiemenu

Het Configuratiemenu gebruiken	71
Lijst met Functies	72
Tabel van het Configuratiemenu	72
Menu Netwerk (alleen EB-93)	73
Menu Beeld	73
Menu Signaal	74
Menu Instellingen	76
Menu Uitgebreid	78
Menu Netwerk (alleen EB-93)	79
Opmerkingen over het gebruik van het Netwerk menu	80
Bewerking met softwarematig toetsenbord	81
Menu Basis	81
Menu Vast netwerk	82
Menu E-mail	83
Menu Overige	84
Menu Resetten	85
Menu Informatie (alleen weergave)	85
Menu Resetten	86

Problemen Oplossen

De Help-functie gebruiken	88
Problemen oplossen	89
De indicatielampjes aflezen	89
Als de indicatielampjes geen uitkomst bieden	93

Problemen met het beeld	94
Geen beeld	94
Bewegende beelden worden niet weergegeven (alleen het deel met bewegend beeld wordt zwart)	95
De projectie stopt automatisch	95
"Niet ondersteund" wordt weergegeven	95
"Geen signaal" wordt weergegeven	95
Vaag, vervormd of onscherp beeld	96
Interferentie of vervormd beeld	97
Afgevlakt (lang) of kort beeld of onjuiste verhoudingen	97
De beeldkleuren zijn niet juist	98
Donker beeld	99
Problemen bij het starten van de projectie	99
De projector gaat niet aan	99
Overige problemen	100
Geen geluid of zwak geluid	100
De afstandsbediening werkt niet	100
Ik wil de taal van meldingen en menu's wijzigen	101
Er wordt geen e-mail ontvangen, zelfs niet bij een probleem in de projector	101

Over Event ID (alleen EB-93)	102
-------------------------------------	------------

Onderhoud

Reinigen	104
Het oppervlak van de Projector Reinigen	104
De lens reinigen	104
Reinigen van het luchtfilter	104
Verbruiksmateriaal Vervangen	106
De Lamp Vervangen	106
Vervangingsperiode projectorlamp	106
Het vervangen van de projectorlamp	107
Resetten van de lampuren	109
De luchtfilter Vervangen	109
Vervangingsperiode luchtfilter	109
Procedure voor het vervangen van de luchtfilter	110

Bijlage

Optionele Accessoires en Verbruiksmateriaal	112
Optionele Accessoires	112
Verbruiksmateriaal	112
Schermgrootte en projectieafstand	113
Projectieafstand	113
Ondersteunde monitorbeeldschermen	114
Ondersteunde Resoluties	114
Computersignalen (RGB analoog)	114
Componentvideo	114
Composite Video	114
Ingangssignaal vanaf de HDMI-ingang	114
Technische Gegevens	116
Algemene Specificatie van de Projector	116
Afmetingen	119
Woordenlijst	120
Algemene Opmerkingen	122
Betreffende de benamingen	122
Algemene opmerking:	122
Index	140



Inleiding

In dit hoofdstuk worden de kenmerken en de namen van onderdelen van de projector besproken.

Lijst met functies per model

De beschikbare functies zijn afhankelijk van het model dat wordt gebruikt. In de tabel hieronder ziet u welke functies beschikbaar zijn voor elk model.

Functie	EB-93	EB-92
USB Display* ¹	✓	✓
HDMI-aansluiting* ²	✓	✓
Automatische V-Keystone	✓	✓
Quick Wireless Connection* ³	✓	-
Aansluiting voor vast netwerk	✓	-
Netwerkinstellingen	✓	-
Diashow	✓	✓

*1 Voor het USB Display is een USB-kabel uit de handel nodig.

*2 *2Voor de HDMI-aansluiting is een HDMI-kabel uit de handel nodig.

*3 Voor de Quick Wireless Connection is een Quick Wireless Connection USB Key nodig.

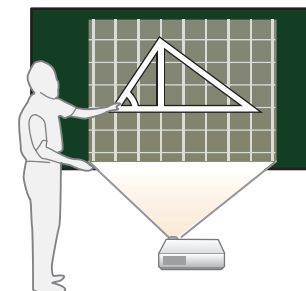
Snel geïnstalleerd en zó weer opgeborgen

- Gewoon even aansluiten op het stopcontact en de projector staat aan.
- U kunt van korte afstand op een groot scherm projecteren.
- U kunt de hoogte van de projector eenvoudig met één hendel instellen.
- De projector is dadelijk afgekoeld en dus zó weer opgeborgen.

Makkelijk bordtekeningen maken met de patroonfunctie

U kunt rechte lijnen en roosterpatronen projecteren. Erg handig voor het tekenen van diagrammen op een bord.

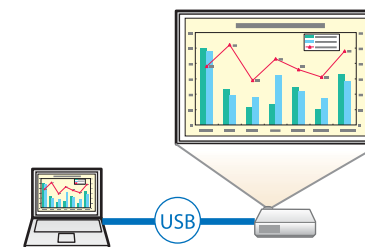
☛ **Instellingen - Patroon** [pag.76](#)



Aansluiten via een USB-kabel en projecteren (USB Display)

Gebruik een USB-kabel uit de handel om het beeldscherm van een computer te projecteren zonder gebruik te hoeven maken van een computerkabel.

☛ "Projecteren met USB Display" [pag.30](#)



Detectie van projectorbewegingen en automatische correctie van beeldvervalsing

Deze projector corrigeert automatisch de keystone-vervalsing die optreedt bij het positioneren of verplaatsen van de projector.

☛ "Automatische correctie (Automatische V-Keystone)" [pag.34](#)

Handige functies voor het projecteren van beelden

Aansluiten op een netwerk en het beeldscherm van de computer projecteren (alleen EB-93)

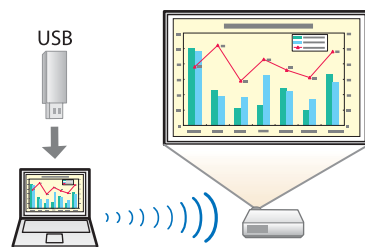
U kunt met de meegeleverde toepassing EasyMP Network Projection de projector aansluiten op een netwerkcomputer en het beeldscherm van de computer projecteren.

☛ [Bedieningshandleiding voor EasyMP Network Projection](#)



Makkelijke verbinding met een computer via Quick Wireless (alleen EB-93)

Door eenvoudigweg de optionele Quick Wireless Connection USB Key op een computer aan te sluiten, kunt u het beeldscherm van de computer projecteren. (Alleen Windows)



Haal het beste uit de afstandsbediening

U kunt met de afstandsbediening een aantal handelingen verrichten zoals het vergroten van een deel van het beeld. U kunt de afstandsbediening tijdens presentaties ook als aanwijzer gebruiken, of als computermuis.

☛ "Aanwijzerfunctie (Aanwijzer)" [pag.49](#)

☛ "Een gedeelte van het beeld weergeven (E-Zoom)" [pag.50](#)

☛ "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" [pag.51](#)

U kunt uw bestanden vergroten en projecteren met de documentcamera

Met de optionele documentcamera kunt u papieren documenten en objecten projecteren. De scherpstelling wordt automatisch aangepast door de automatische scherpstellingsfunctie. U kunt het beeld ook vergroten met de digitale zoom.

☛ "Optionele Accessoires" [pag.112](#)

Verbeterde veiligheidsfuncties

- Wachtwoordbeveiliging om het aantal gebruikers te beperken en te beheren

U kunt een wachtwoord instellen en zo bepalen wie de projector mag gebruiken.

☛ "Gebruikers beheren (Wachtwoordbeveiliging)" [pag.56](#)

- Bedieningsvergrendeling beperkt de knopbediening op het bedieningspaneel

Zo kunt u voorkomen dat de projectorinstellingen zonder toestemming worden gewijzigd bij gebruik tijdens evenementen, op scholen, enzovoort.

☛ "Bediening beperken (Toetsvergrendeling)" [pag.58](#)

- **Het apparaat is uitgerust met verschillende antidiefstalbeveiligingen**

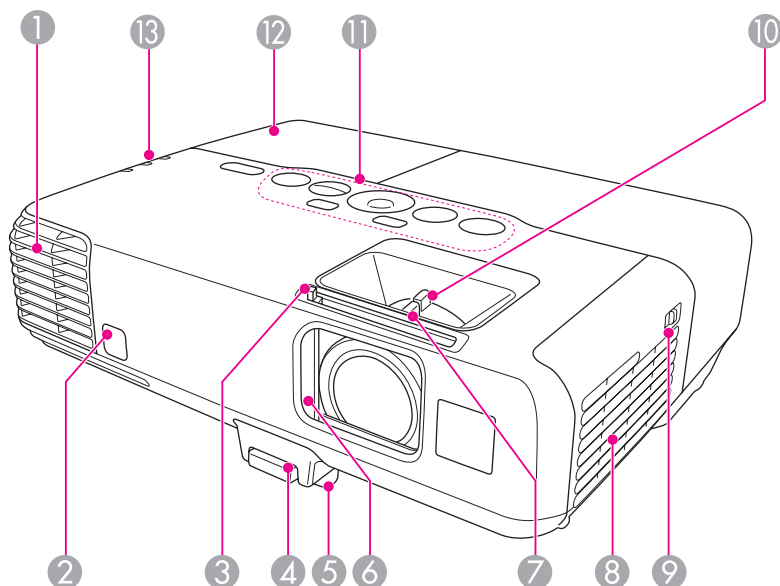
De projector is uitgerust met de volgende soorten antidiefstalbeveiliging.


- Beveiligingssleuf
- Installatiepunt van beveiligingskabel











☛ "Antidiefstalvergrendeling" [pag.59](#)

Alle functies in deze handleiding worden verklaard aan de hand van afbeeldingen van EB-93, tenzij anders vermeld.

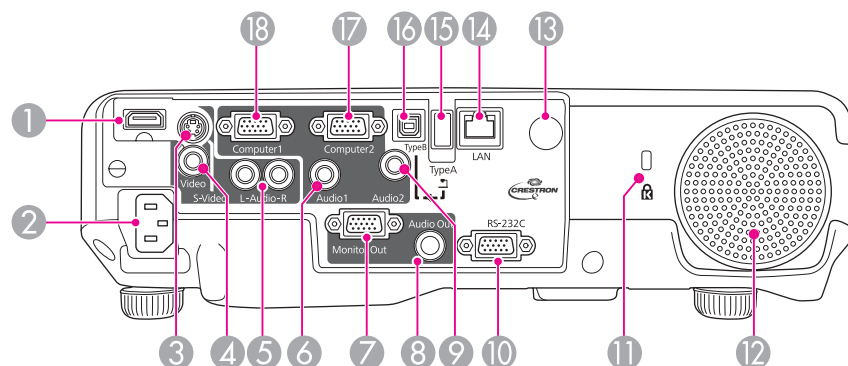
Voorzijde/Bovenzijde



Naam	Functie
1 Luchtafvoerventiel	Afvoerventilator voor lucht die is gebruikt voor het afkoelen van het binnenste van de projector. <div>  Let op Houd tijdens de projectie gezicht noch handen voor de luchtuitlaat; plaats evenmin voorwerpen die door de warmte kunnen vervormen of beschadigd raken in de buurt van de uitlaat. </div>
2 Externe receiver	Hiermee worden signalen vanaf de afstandsbediening ontvangen.

Naam	Functie
3 AV Mute-schuifknop	Schuif de knop om de A/V Mute-schuifklep te openen en te sluiten.
4 Hendel voor instellen voet	Druk op de hendel voor het instellen van de voet om de voet aan voorzijde uit te schuiven en in te trekken.  "De beeldpositie bijstellen" pag.37
5 Instelbare voet aan voorzijde	Als de projector op een plat oppervlak is geplaatst, bv. op een tafel, kunt u de voet uitschuiven om de beeldpositie aan te passen.  "De beeldpositie bijstellen" pag.37
6 AV Mute-schuifklep	Schuif ter bescherming van de lens de klep dicht als u de projector niet gebruikt. Door de schuifklep tijdens de projectie te sluiten kunt u beeld en geluid onderdrukken.  "Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)" pag.48
7 Scherpstelring	Hiermee wordt de beeldscherpte ingesteld.  "Scherpstellen" pag.38
8 Luchttoevoerventilat or (luchtfiler)	Voert lucht in om de projector intern te koelen.  "Reinigen van het luchtfiler" pag.104
9 Schakelaar voor openen/sluiten van luchtfilerklep	Hiermee wordt de deksel van het luchtfiler geopend en gesloten.  "De luchtfiler Vervangen" pag.109
10 Zoomstelring	Hiermee wordt de beeldgrootte ingesteld.  "De beeldgrootte bijstellen" pag.37
11 Bedieningspaneel	Hiermee bedient u de projector.  "Bedieningspaneel" pag.13
12 Lampdeksel	Open deze deksel als u de projectorlamp wilt vervangen.  "De Lamp Vervangen" pag.106
13 Indicatielampjes	Geeft de projectorstatus weer.  "De indicatielampjes aflezen" pag.89

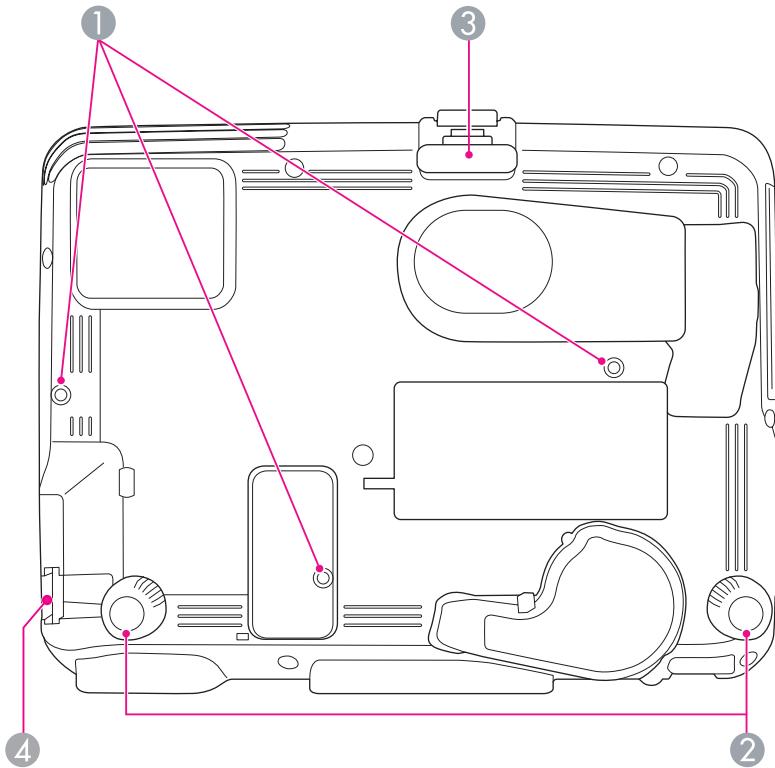
Achterkant



Naam	Functie
1 HDMI-ingang	Ingangen voor videosignalen van met HDMI compatibele videoapparatuur en computers. Deze projector is compatibel met <u>HDCP</u> ». ☛ "Apparatuur aansluiten" pag.21
2 Voedingsingang	Hierop sluit u het netsnoer van de projector aan. ☛ "Van installatie tot projectie" pag.28
3 S-Video-ingangspoort	Ingang voor S-Video-signalen van videobronnen.
4 Video-ingang	Ingang voor Composite Video-signalen van videobronnen.
5 Audio-L/R-ingangspoort	Ingang voor geluidssignalen van apparatuur die op de S-Video- of Video-ingang is aangesloten.
6 Audio1	Ingang voor geluidssignalen van apparatuur die op de Computer1-ingang is aangesloten.
7 Monitor Out-uitgang	Verstuurt analoge RGB-signalen van de Computer1-ingang naar een externe monitor. U kunt geen ingangssignalen van andere ingangspoorten versturen noch componentvideosignalen.
8 Audio Out-uitgang	Verstuurt het geluidssignaal bij het beeld dat wordt geprojecteerd naar een externe luidspreker.

Naam	Functie
9 Audio2	Ingang voor geluidssignalen van apparatuur die op de Computer2-ingang is aangesloten.
10 RS-232C-poort	Als u de projector vanaf een computer bedient, sluit de computer dan aan met een RS-232C-kabel. Deze poort dient voor besturing en wordt normaliter niet gebruikt. ☛ "ESC/VP21-opdrachten" pag.64
11 Beveiligingssleuf	De beveiligingssleuf is compatibel met het door Kensington geproduceerde Microsaver Security System. ☛ "Antidiefstalvergrendeling" pag.59
12 Luidspreker	Hierlangs wordt het geluid weergegeven.
13 Externe receiver	Hiermee worden signalen vanaf de afstandsbediening ontvangen.
14 LAN-poort (alleen EB-93)	Hier sluit u een netwerkkabel aan om de projector te verbinden met een netwerk.
15 USB(TypeA)-ingang	<ul style="list-style-type: none"> Sluit een USB-opslagapparaat of een digitale camera aan en projecteert afbeeldingen in een Dia show. ☛ "Projecteren zonder een computer (Dia show)" pag.43 Hierlangs sluit u de optionele Documentcamera aan.
16 USB(TypeB)-ingang	<ul style="list-style-type: none"> Sluit de projector op een computer aan via een USB-kabel uit de handel om beelden vanaf de computer te projecteren. ☛ "Projecteren met USB Display" pag.30 Hierlangs sluit u de projector via een USB-kabel uit de handel aan op een computer om de draadloze muis te gebruiken. ☛ "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" pag.51
17 Computer2-ingang	Ingang voor beeldsignalen van een computer en componentvideosignalen van andere videobronnen.
18 Computer1-ingang	

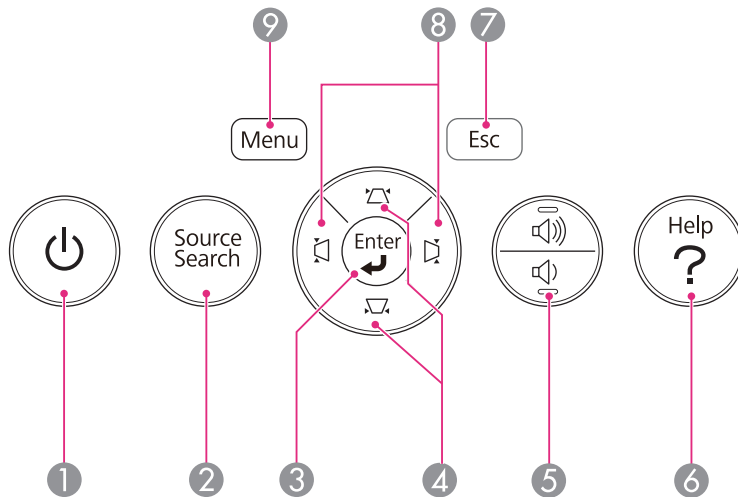
Onderkant



Naam		Functie	
1	Bevestigingspunten ophangbeugel (drie punten)	Bevestig de optionele ophangbeugel hier als u de projector aan het plafond wilt ophangen. ☛ "De projector installeren" pag.19 ☛ "Optionele Accessoires" pag.112	
2	Voeten aan achterzijde	Als de projector op een plat oppervlak is geplaatst, bv. op een desk, kunt u deze voeten uitschuiven of intrekken om de horizontale beeldhoek aan te passen. ☛ "De horizontale helling bijstellen" pag.37	

Naam		Functie	
3	Instelbare voet aan voorzijde	Als de projector op een plat oppervlak is geplaatst, bv. op een tafel, kunt u de voet uitschuiven om de beeldpositie aan te passen. ☛ "De beeldpositie bijstellen" pag.37	
4	Installatiepunt van beveiligingskabel	Leid hier een in de handel verkrijgbaar draadslot doorheen en sluit het af. ☛ "Antidiefstalvergrendeling" pag.59	

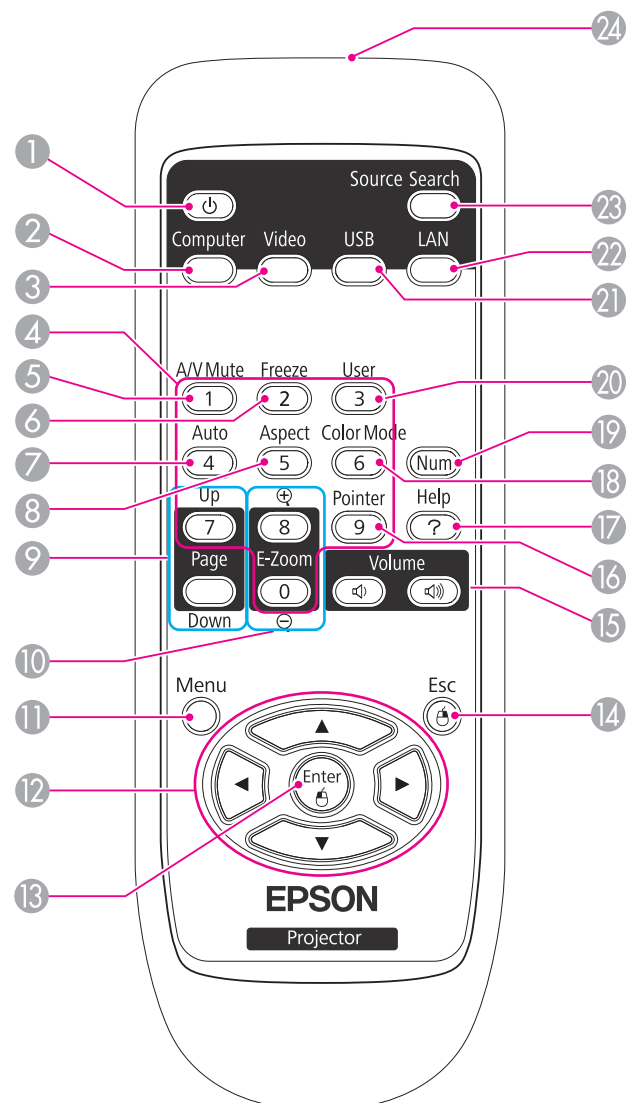
Bedieningspaneel














Naam	Functie
1 [P]-knop	Hiermee schakelt u de projector in of uit. ☛ "Van installatie tot projectie" pag.28
2 [Source Search]-knop	Hiermee schakelt u naar het volgende invoerapparaat dat een beeldsignaal doorgeeft. ☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" pag.29
3 [Enter]-knop	<ul style="list-style-type: none"> Als het Configuratie menu of het Help-scherm wordt weergegeven, accepteert de projector de huidige selectie en gaat verder naar het volgende niveau. Indien ingedrukt tijdens de projectie van analoge RGB-signalen van de Computer1- of Computer2-ingang, kunt u Tracking, Sync. en Positie automatisch optimaliseren.










Naam	Functie
4 [Z][X]-knoppen	<ul style="list-style-type: none"> Hiermee voert u een verticale keystonecorrectie uit. ☛ "Keystonevervorming in verticale richting corrigeren" pag.35 Als het Configuratie menu of de Help wordt weergegeven, kunt u met deze knoppen menuopties en instellingswaarden selecteren. ☛ "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71 ☛ "De Help-functie gebruiken" pag.88
5 [V][V]-knop	<p>[V] Verlaagt het volume. [V] Verhoogt het volume. ☛ "Het volume bijstellen" pag.38</p>
6 [Help]-knop	<p>Druk op deze knop om het hulpscherm weer te geven en te sluiten. Het hulpscherm geeft aan hoe u problemen kunt oplossen. ☛ "De Help-functie gebruiken" pag.88</p>
7 [Esc]-knop	<ul style="list-style-type: none"> Hiermee wordt de huidige functie gestopt. Als deze knop wordt ingedrukt terwijl het Configuratie menu wordt weergegeven, geeft de projector het vorige menu weer. ☛ "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71
8 [Y][B]-knoppen	<ul style="list-style-type: none"> Hiermee voert u een horizontale keystonecorrectie uit. ☛ "Keystonevervorming in horizontale richting corrigeren" pag.35 Als het Configuratie menu of de Help wordt weergegeven, kunt u met deze knoppen menuopties en instellingswaarden selecteren. ☛ "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71 ☛ "De Help-functie gebruiken" pag.88
9 [Menu]-knop	<p>Hiermee wordt het Configuratiemenu weergegeven en gesloten. ☛ "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71</p>

Afstandsbediening



Naam		Functie
1	[Power]-knop	Hiermee schakelt u de projector in of uit. ☛ "Van installatie tot projectie" pag.28
2	[Computer]-knop	Telkens als u op deze knop drukt, schakelt de invoer van beelden over tussen de Computer1-ingang en de Computer2-ingang.
3	[Video]-knop	Telkens als op de knop wordt gedrukt, wisselt het beeld tussen de ingangspoorten van S-Video, Video en HDMI.
4	Numerieke knoppen	<ul style="list-style-type: none"> • Het wachtwoord instellen. ☛ "Wachtwoordbeveiliging instellen" pag.56 • Gebruik deze knoppen om getallen in te voeren in de Netwerk instellingen van het Configuratie menu.
5	[A/V Mute]-knop	Hiermee schakelt u video en audio in en uit. ☛ "Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)" pag.48
6	[Freeze]-knop	Druk op deze knop om het beeld te pauzeren of te hervatten. ☛ "Het beeld bevroren (Freeze)" pag.48
7	[Auto]-knop	Indien ingedrukt tijdens de projectie van analoge RGB-signalen van de Computer1- of Computer2-ingang, kunt u Tracking, Sync. en Positie automatisch optimaliseren.
8	[Aspect]-knop	Bij iedere druk op deze knop verandert de hoogte-breedteverhouding. ☛ "De Hoogte-breedteverhouding van het geprojecteerde beeld wijzigen " pag.40

Naam	Functie
9 [Page]-knoppen [Up] [Down]	<p>Hiermee schakelt u naar een andere pagina over, bv. in PowerPoint-bestanden, wanneer u gebruik maakt van de volgende projectiemethoden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Als u de Draadloze muis gebruikt  "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" pag.51 Als u USB Display gebruikt  "Projecteren met USB Display" pag.30 Als op een netwerk wordt aangesloten (alleen EB-93) <p>Wanneer u beelden projecteert met Dia show, geeft u met deze knoppen het vorige/volgende scherm weer.</p>
10 [E-Zoom]-knoppen [+][=]	<p>Vergroot of verkleint het beeld zonder de projectiegrootte te wijzigen.</p> <p> "Een gedeelte van het beeld weergeven (E-Zoom)" pag.50</p>
11 [Menu]-knop	<p>Hiermee wordt het Configuratiemenu weergegeven en gesloten.</p> <p> "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71</p>
12     -knoppen	<ul style="list-style-type: none"> Als het Configuratiemenu of het hulpscherm wordt weergegeven, kunt u met deze knoppen menu-items en instellingen selecteren.  "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71 Tijdens de projectie van een Dia show, kunt u met deze knoppen de vorige/volgende afbeelding weergeven, de afbeelding draaien enz.  "Dia show gebruiken" pag.44 Tijdens het gebruik van de Draadloze muis-functie wordt de muisaanwijzer verplaatst in de richting waarin de knop wordt gedrukt.  "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" pag.51

Naam	Functie
13 [Enter]-knop	<ul style="list-style-type: none"> Als het Configuratie menu of het Help-scherm wordt weergegeven, accepteert de projector de huidige selectie en gaat verder naar het volgende niveau.  "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71 Als u de Draadloze muis functie gebruikt, werkt de knop als linkermuisknop.  "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" pag.51
14 [Esc]-knop	<ul style="list-style-type: none"> Hiermee wordt de huidige functie gestopt. Als deze knop wordt ingedrukt terwijl het Configuratiemenu wordt weergegeven, geeft de projector het vorige niveau weer.  "Het Configuratiemenu gebruiken" pag.71 Als u de Draadloze muis functie gebruikt, werkt de knop als rechtermuisknop.  "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" pag.51
15 [Volume]-knoppen [<][>]	<p>[<] Verlaagt het volume. [>] Verhoogt het volume.</p> <p> "Het volume bijstellen" pag.38</p>
16 [Pointer]-knop	<p>Druk op deze knop om de schermaanwijzer te activeren.</p> <p> "Aanwijzerfunctie (Aanwijzer)" pag.49</p>
17 [Help]-knop	<p>Druk op deze knop om het hulpscherm weer te geven en te sluiten. Het hulpscherm geeft aan hoe u problemen kunt oplossen.</p> <p> "De Help-functie gebruiken" pag.88</p>
18 [Color Mode]-knop	<p>Telkens u op deze knop drukt verandert de kleurmodus.</p> <p> "De projectiekwaliteit selecteren (Kleurmodus selecteren)" pag.38</p>
19 [Num]-knop	<p>Houd deze knop ingedrukt en gebruik de numerieke knoppen om wachtwoorden en cijfers in te voeren.</p> <p> "Wachtwoordbeveiliging instellen" pag.56</p>

Naam	Functie
20 [User]-knop	Selecteer een veelgebruikt item uit de zes beschikbare items uit het Configuratiemenu en wijs het toe aan deze knop. Wanneer u op de knop [User] drukt, wordt de geselecteerde menuoptie of het geselecteerde aanpassingsscherm weergegeven, zodat u snel instellingen/aanpassingen kunt opgeven. ☛ "Menu Instellingen" pag.76 Standaard is de functie Stroomverbruik toegewezen.
21 [USB]-knop	Iedere keer als u op deze knop drukt, worden de volgende beelden doorlopen: <ul style="list-style-type: none"> • USB Display • Beelden van het apparaat dat op de USB(TypeA)-ingang is aangesloten
22 [LAN]-knop	Schakelt over naar beeld dat wordt geprojecteerd met EasyMP Network Projection. Tijdens projecties met de optionele Quick Wireless Connection USB Key schakelt u met deze knop over naar dat beeld. (alleen EB-93)
23 [Source Search]-knop	Hiermee schakelt u naar het volgende invoerapparaat dat een beeldsignaal doorgeeft. ☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" pag.29
24 LED afstandsbediening	Zendt signalen van de afstandsbediening naar de projector.

De batterijen van de afstandsbediening vervangen

Als de afstandsbediening niet meer snel reageert of als de afstandsbediening niet meer werkt nadat deze enige tijd niet meer is gebruikt, betekent dit waarschijnlijk dat de batterijen leeg zijn. Vervang in dat geval de batterijen. Zorg dat u twee mangaan- of alkalinebatterijen van AA-formaat bij de hand hebt. Het is niet mogelijk om andere batterijen dan mangaan- of alkaline batterijen van AA-formaat te gebruiken.

Let op

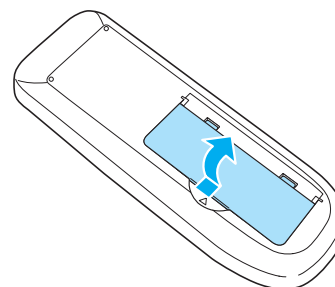
Lees de volgende handleiding voordat u aan de slag gaat met de batterijen.

☛ [Veiligheidsvoorschriften](#)

1

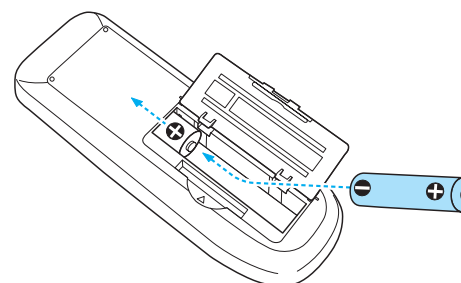
Verwijder de batterijklep.

Houd het haakje van het batterijcompartiment ingedrukt en til de klep omhoog.



2

Vervang de oude batterijen door nieuwe.





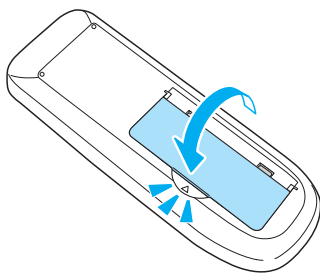
Let op

Plaats de batterijen aan de hand van de plus- (+) en mintekens (-) in de batterijhouder.

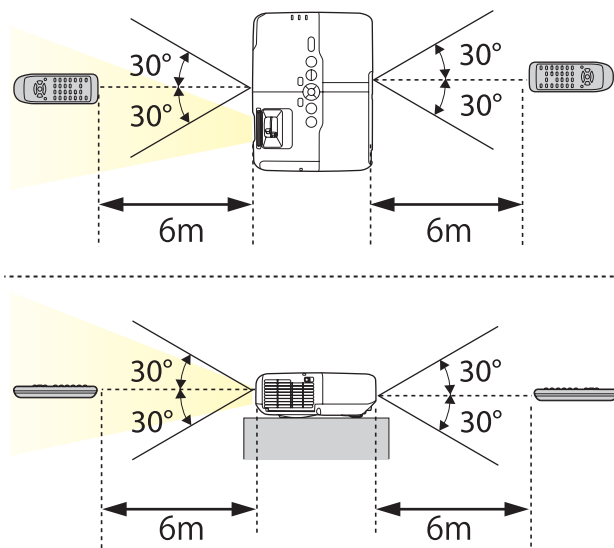
3

Zet de batterijklep terug.

Druk de klep goed aan tot hij vastklikt.



Bedieningsbereik van de afstandsbediening





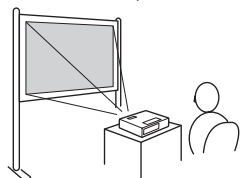
De projector voorbereiden

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe u de projector installeert en er projectiebronnen op aansluit.

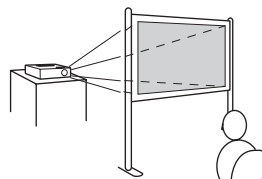
Installatiemethoden

De projector ondersteunt vier verschillende projectiemethoden. Gebruik de juiste installatiemethode voor uw omstandigheden.

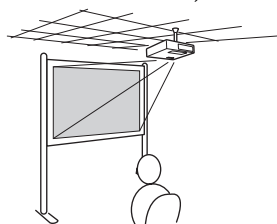
- Beelden projecteren met de projector vóór het scherm. (Projectie aan Voorkant)



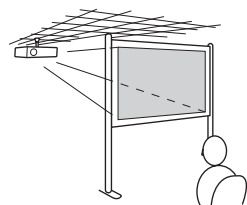
- Beelden projecteren met projector achter een doorzichtig scherm. (Projectie aan Achterkant)



- Hang de projector aan het plafond op en projecteer de beelden door de projector voor een scherm te plaatsen. (Projectie aan Voor/bovenkant)



- Hang de projector aan het plafond op en projecteer de beelden door de projector achter een doorzichtig scherm te plaatsen. (Projectie aan Achter/boven)



Waarschuwing

- Als u de projector aan het plafond wilt ophangen (met ophangbeugel), dan moet u de projector op een speciale manier monteren. Als u de projector niet goed monteert, kan hij naar beneden vallen en letsel veroorzaken.
- Als u tape plakt op de Bevestigingspunten ophangbeugel om te voorkomen dat deze losraken, of als u bijvoorbeeld smeermiddel of olie op de projector aanbrengt, kan de behuizing van de projector breken waardoor deze uit de ophangbeugel kan vallen. Hierdoor kan iemand die zich onder de ophangbeugel bevindt, ernstig gewond raken en kan de projector worden beschadigd.

Als u de ophangbeugel monteert of afstelt, gebruik dan geen tape om te voorkomen dat de schroeven los gaan zitten en gebruik geen olie, smeermiddel of iets dergelijks.

Let op

- Zet de projector bij gebruik niet op zijn kant. Dit kan tot defecten leiden.
- Dek de luchtin- en -uitlaten van de projector niet af. Als een ventilatieopening afgedekt wordt, kan de binnentemperatuur stijgen en brand veroorzaken.

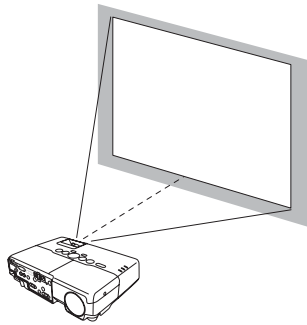


- Als u de projector aan het plafond wilt ophangen, hebt u de optionele Ophangbeugel nodig.
☛ "Optionele Accessoires" [pag.112](#)
- U kunt de instelling als volgt wijzigen door de knop [A/V Mute] op de afstandsbediening ongeveer vijf seconden ingedrukt te houden.
Voorkant ↔ Voor/bovenkant
Stel **Achterkant** of **Achter/boven** in vanuit het Configuratiemenu.
☛ **Uitgebreid - Projectie** [pag.78](#)

Installatiemethoden

Installeer de projector als volgt.

- Installeer de projector parallel met het scherm.
Als de projector niet evenwijdig met het scherm wordt geïnstalleerd, treedt in het geprojecteerde beeld keystonevervalsing op.
- Plaats de projector op een vlak oppervlak.
Als de projector gekanteld is, wordt ook het geprojecteerde beeld gekanteld.

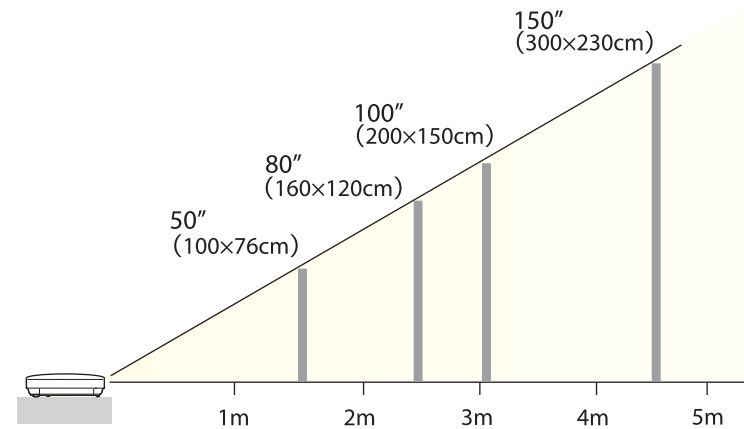


- Zie onderstaande als u de projector niet parallel met het scherm kunt installeren.
☛ "Keystone-vervalsing (trapeziumvormige vertekening) corrigeren" [pag.34](#)
- Zie onderstaande als u de projector niet op een vlakke ondergrond kunt installeren.
☛ "De horizontale helling bijstellen" [pag.37](#)



Door de correctie van keystonevervalsing kan het geprojecteerde beeld worden verkleind.

4:3 Schermgrootte



Schermgrootte en geschatte projectieafstand

De projectiegrootte wordt bepaald door de afstand van de projector tot het scherm. Aan de hand van de illustraties rechts kunt u de positie selecteren die het beste past bij de schermgrootte. In de illustraties worden bij benadering de kortste afstanden weergegeven bij maximale zoom. U vindt meer informatie over de projectieafstand in:

☛ "Schermgrootte en projectieafstand" [pag.113](#)

De illustraties in dit gedeelte zijn van EB-93.

De naam van de ingang, de locatie, en de oriëntatie van de connector zijn afhankelijk van de bron die wordt aangesloten.

Een computer aansluiten

Om beelden van een computer te projecteren, sluit u de computer op een van de volgende manieren aan:

1 Als de meegeleverde computerkabel wordt gebruikt

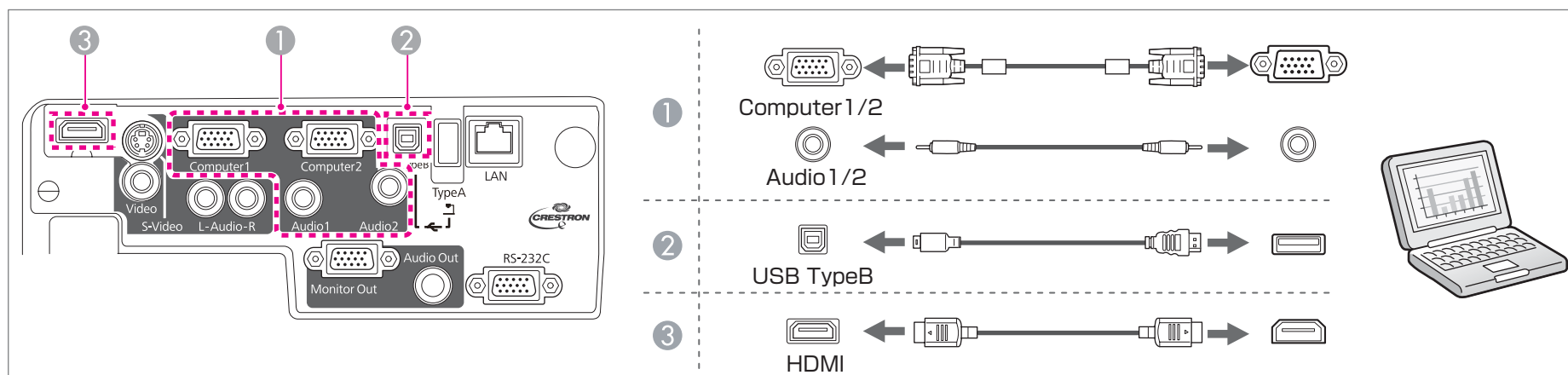
Sluit de schermuitgang van de computer aan op de Computer1- of Computer2-ingang van de projector.

2 Als een in de handel verkrijgbare USB-kabel wordt gebruikt

Sluit de USB-uitgang van de computer aan op de USB(TypeB)-ingang van de projector.

3 Als een in de handel verkrijgbare HDMI-kabel wordt gebruikt

Sluit de HDMI-uitgang van de computer aan op de HDMI-ingang van de projector.



- U kunt een USB-kabel uit de handel gebruiken om de projector op een computer aan te sluiten en beelden van de computer te projecteren. Dit wordt USB Display genoemd.
 - "Projecteren met USB Display" [pag.30](#)
- U kunt geluid door de luidspreker van de projector sturen door de audio-uitgang van de computer aan te sluiten op de Audio1- of Audio2-poort van de projector met een in de handel verkrijgbare audiokabel.

Beeldbronnen aansluiten

Om beelden van DVD-spelers of VHS-videoapparatuur enz. te projecteren, sluit u deze op een van de volgende manieren op de projector aan:

1 Als een in de handel verkrijgbare video- of S-videokabel wordt gebruikt

Sluit de video- of S-video-uitgang van de beeldbron aan op de Video- of S-Video-ingang van de projector.

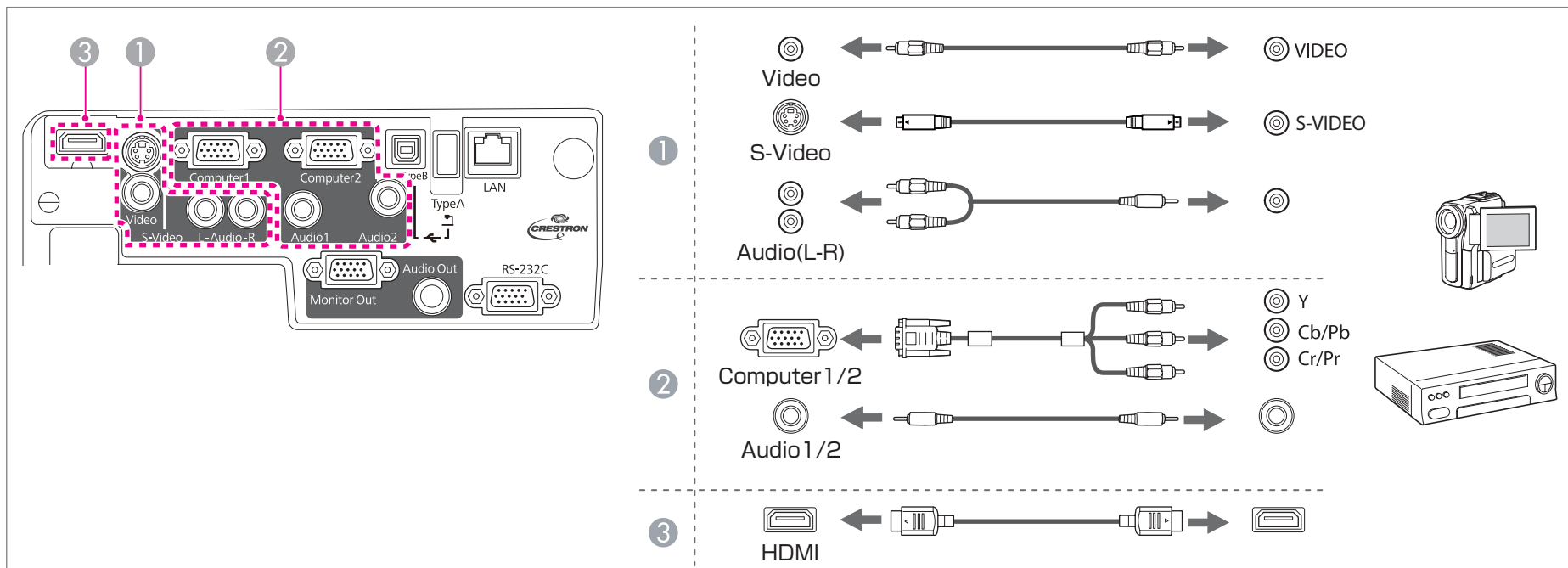
2 Als de optionele componentvideokabel wordt gebruikt

☛ "Optionele Accessoires" pag.112

Sluit de componentuitgang van de beeldbron aan op de Computer1- of Computer2-ingang van de projector.

3 Als een in de handel verkrijgbare HDMI-kabel wordt gebruikt

Sluit met een in de handel verkrijgbare HDMI-kabel de HDMI-uitgang van de beeldbron aan op de HDMI-ingang van de projector.



Let op

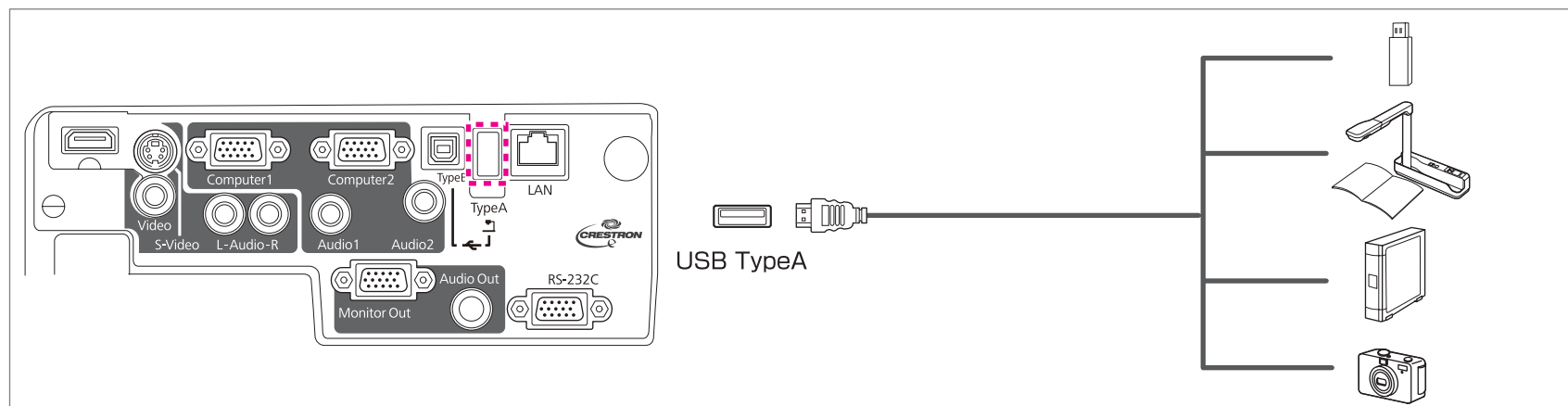
- Als de gegevensbron reeds aan staat wanneer u de projector aansluit, kan dit voor een storing zorgen.
- Als de oriëntatie of vorm van de stekker anders is, mag u deze niet proberen te forceren. Het toestel kan erdoor beschadigd worden of defect raken.



- Als de bron die u wilt aansluiten een vreemd gevormde uitgang heeft, gebruikt u de kabel die bij het toestel werd geleverd of een optionele kabel om op de projector aan te sluiten.
- Als u een in de handel verkrijgbare audiokabel met 2RCA(L/R)/stereo mini-aansluiting gebruikt, controleer dan of er "No resistance" (Geen weerstand) op is aangegeven.
- U kunt geluid door de luidspreker van de projector sturen door de audio-uitgang van de beeldbron aan te sluiten op de Audio-L/R-poort van de projector met een in de handel verkrijgbare audiokabel.

USB-apparaten aansluiten

U kunt verschillende apparaten aansluiten zoals een USB-geheugen, de optionele Documentcamera en USB-compatibele harde schijven en digitale camera's. Gebruik de USB-kabel die bij het USB-apparaat werd geleverd om het USB-apparaat aan te sluiten op de USB(TypeA)-ingang van de projector.



Zodra het USB-apparaat is aangesloten, kunt u beeldbestanden projecteren vanaf het USB-geheugen of digitale camera via Dia show.

☞ "Voorbeelden van een Dia show" [pag.43](#)

Als de documentcamera tijdens de projectie van beelden vanuit een andere ingangspoort wordt aangesloten, drukt u op de [USB]-knop op de afstandsbediening of op de [Source Search]-knop op het bedieningspaneel om over te schakelen naar beelden van de documentcamera.

☞ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" [pag.29](#)

Let op

- Als u een USB-hub gebruikt, is het mogelijk dat de verbinding niet goed werkt. Apparaten zoals een digitale camera of een USB-apparaat moeten direct op de projector worden aangesloten.
- Als u een USB-compatibele harde schijf aansluit en gebruikt, zorg dan dat de met de harde schijf geleverde lichtnetadapter is aangesloten.
- Sluit een digitale camera of harde schijf op de projector aan met de USB-kabel die is meegeleverd met of gespecificeerd voor het apparaat.
- Gebruik een USB-kabel die minder dan 3 m lang is. Als de kabel langer is dan 3 m, werkt Dia show mogelijk niet goed.

USB-apparaten verwijderen

Verwijder de USB-apparaten na afloop van het projecteren uit de projector. Apparaten zoals digitale camera's of harde schijven moeten worden uitgeschakeld voordat ze van de projector worden losgekoppeld.

Externe apparatuur aansluiten

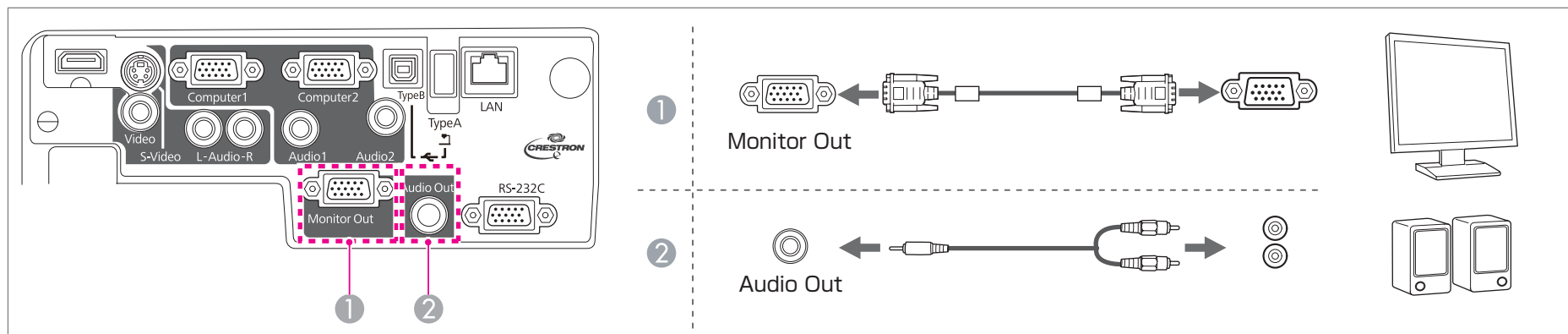
U kunt beelden en geluid weergeven door een externe monitor of luidspreker aan te sluiten. U kunt ook het signaal van een microfoon door de luidsprekers van de projector weergeven door een microfoon aan te sluiten.

1 Als beelden worden weergegeven op een externe monitor

Sluit met de kabel die bij de externe monitor werd geleverd de externe monitor aan op de Monitor Out-poort van de projector.

2 Als geluid wordt weergegeven op een externe luidspreker

Sluit met een in de handel verkrijgbare audiokabel de externe luidspreker aan op de Audio Out-poort van de projector.

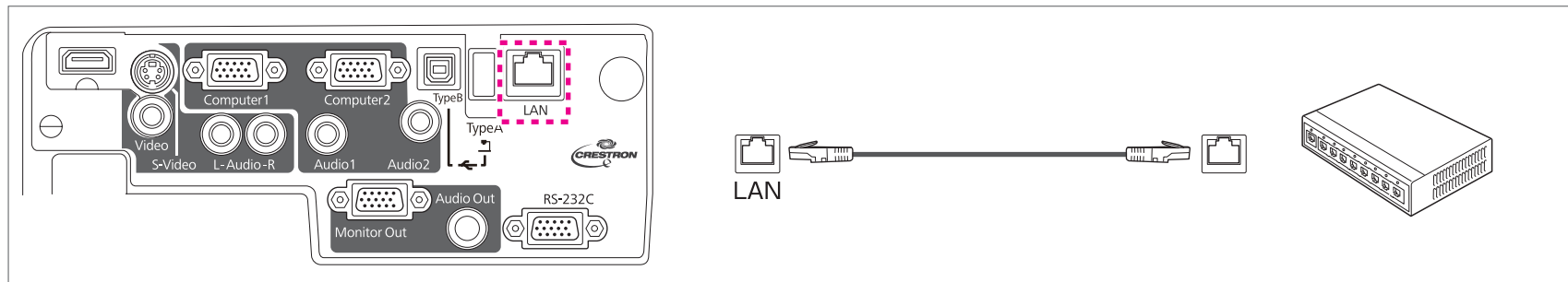




- Als u de **Stand-by modus** instelt op **Communicatie aan**, kunt u beelden naar een externe monitor versturen zelfs als de projector in stand-by staat.
☛ **Uitgebreid - Stand-by modus** [pag.78](#)
- Alleen analoge RGB-signalen van de Computer1-ingang kunnen naar een externe monitor worden verstuurd. U kunt geen ingangssignalen van andere ingangspoorten versturen noch componentvideosignalen.
- Instellingsregelaars voor functies als Keystone, het Configuratiemenu of hulpschermen worden niet uitgevoerd op de externe monitor.
- Als de aansluiting van de audiokabel in de Audio Out wordt geplaatst, wordt audio niet langer uitgevoerd via de ingebouwde luidsprekers van de projector en wordt overgeschakeld op externe uitvoer.

Een LAN-Kabel Aansluiten (Alleen EB-93)

Sluit met een in de handel verkrijgbare 100BASE-TX of 10BASE-T LAN-kabel de LAN-poort van een hub of andere apparatuur aan op de LAN-poort van de projector.



Voorkom storingen en gebruik een afgeschermd LAN-kabel van categorie 5.

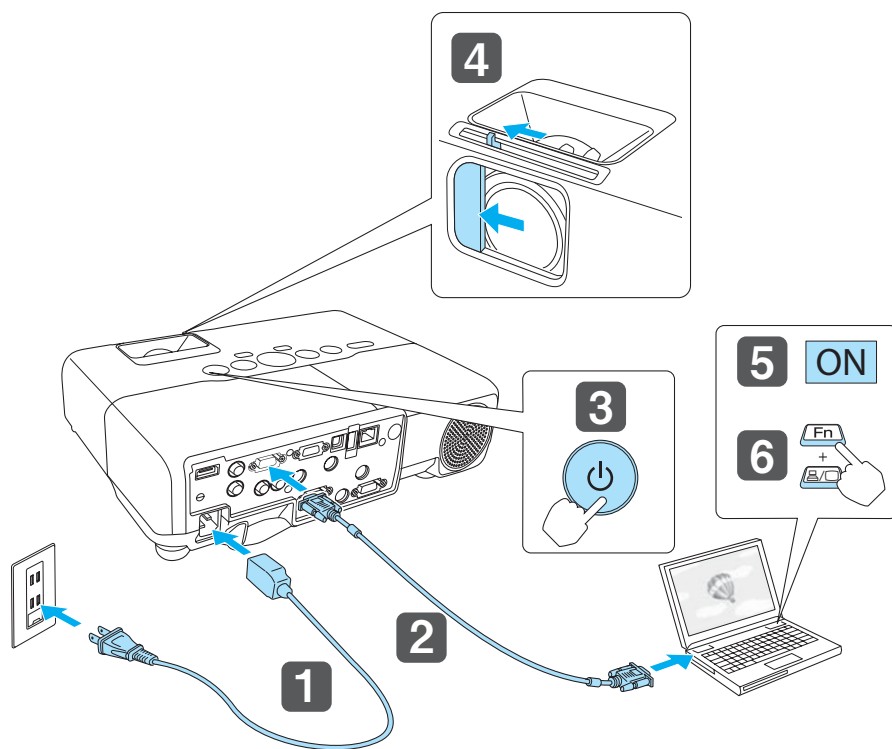


Basisgebruik

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe u beelden projecteert en aanpast.

Van installatie tot projectie

In dit gedeelte wordt de procedure uitgelegd voor de aansluiting van de projector op een computer door middel van de computerkabel en voor de projectie van beelden.




- 1** Sluit de voedingskabel van de projector aan op een stopcontact.
- 2** Sluit de projector aan op de computer door middel van de computerkabel.
- 3** Zet de projector aan.
- 4** Open de A/V Mute-schuifklep.

- 5** Zet de computer aan.

- 6** Wijzig de output van het computerscherm.

Als u een laptop gebruikt, moet u de schermoutput van de computer wijzigen.

Houd de Fn-toets (functietoets) ingedrukt en druk op de -toets.



De methode voor het wijzigen hangt af van welke computer wordt gebruikt. Raadpleeg daarvoor de meegeleverde documentatie bij uw computer.

Als het beeld niet wordt geprojecteerd, kunt u op een van de volgende manieren het geprojecteerde beeld wijzigen.

- Druk op het bedieningspaneel of de afstandsbediening op [Source Search].
 - ☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" [pag.29](#)
- Druk op de afstandsbediening de knop voor de doelingang in.
 - ☛ "Met de afstandsbediening overschakelen naar het doelbeeld" [pag.30](#)



Na projectie van de afbeelding past u indien nodig het beeld aan.

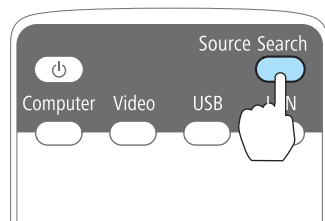
- ☛ "Keystone-vertanding (trapeziumvormige vertekening) corrigeren" [pag.34](#)
- ☛ "Scherpstellen" [pag.38](#)

Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)

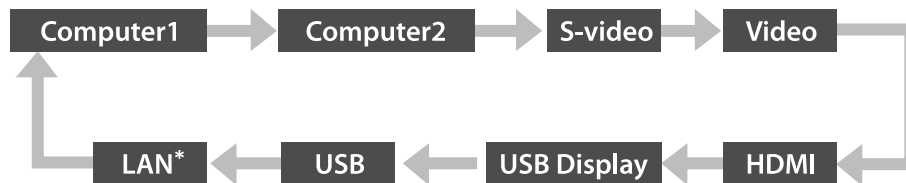
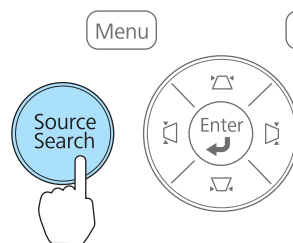
Druk op de [Source Search]-knop om het beeld te projecteren van de ingang die op dat ogenblik een beeldsignaal ontvangt.

Omdat alleen beelden worden geprojecteerd van ingangen die een beeldsignaal ontvangen, kunt u snel het gewenste beeld projecteren.

Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel



* alleen EB-93.

Als twee of meer beeldbronnen zijn aangesloten, druk dan op de knop [Source Search] totdat het gewenste beeld wordt geprojecteerd.

Als uw videoapparatuur is aangesloten, start het afspelen dan voordat u het ingangssignaal wijzigt.



Als geen beeldsignaal wordt ontvangen, wordt het volgende scherm weergegeven.

Bijvoorbeeld: EB-93

[Bron zoeken]

	Signaalstatus
Computer1	Uit
Computer2	Uit
S-video	Uit
Video	Uit
HDMI	Uit
USB Display	Uit
USB	Uit
LAN	Uit

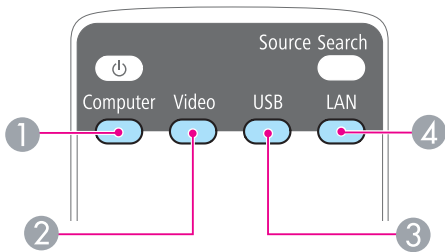
· Voer een beeldsignaal in.
· Druk op om de bron te selecteren.

[] :Selecteren [Enter] :Invoeren [Esc] :Afsluiten

Met de afstandsbediening overschakelen naar het doelbeeld

U kunt het beeld dat u wilt weergeven direct oproepen door op de volgende knoppen op de afstandsbediening te drukken.

Afstandsbediening



- ① Iedere keer als u op deze knop drukt, worden de volgende beelden doorlopen:
 - Computer1-ingang
 - Computer2-ingang
- ② Iedere keer als u op deze knop drukt, worden de volgende beelden doorlopen:
 - S-Video-ingangspoort
 - Video-ingangspoort
 - HDMI-ingang
- ③ Iedere keer als u op deze knop drukt, worden de volgende beelden doorlopen:
 - USB Display
 - Beelden van het apparaat dat op de USB(TypeA)-ingang is aangesloten
- ④ Schakelt over naar beeld dat wordt geprojecteerd met EasyMP Network Projection. Tijdens projecties met de optionele Quick Wireless Connection USB Key schakelt u met deze knop over naar dat beeld. (alleen EB-93)

Projecteren met USB Display

U kunt een USB-kabel uit de handel gebruiken om de projector op een computer aan te sluiten en beelden van de computer te projecteren.

U kunt de functie USB Display inschakelen door **USB Type B** in te stellen op **USB Display** vanuit het Configuratiemenu.

☛ **Uitgebreid - USB Type B** [pag.78](#)

Systeemvereisten

Voor Windows

Besturingssysteem	Windows 2000 Service Pack 4 De volgende 32-bits besturingssystemen: Windows XP Windows XP Service Pack 2 of later Windows Vista Windows Vista XP Service Pack 1 of later Windows 7 De volgende 64-bits besturingssystemen: Windows 7
Processor	Mobile Pentium III 1,2 GHz of sneller Aanbevolen: Pentium M 1,6 GHz of sneller
Geheugen	256 MB of meer Aanbevolen: 512 MB of meer
Schijfruimte	20 MB of meer
Scher	Resolutie van minimum 640x480 en maximum 1600x1200. Schermkleuren in 16-bits kleur of meer

Voor Mac OS

Besturingssysteem	Mac OS X 10.5.1 of hoger Mac OS X 10.6.x
Processor	Power PC G4 1 GHz of sneller Aanbevolen: Core Duo 1,83 GHz of sneller
Geheugen	512 MB of meer
Schijfruimte	20 MB of meer
Scherms	Resolutie van minimum 640x480 en maximum 1680x1200. Schermkleuren in 16-bits kleur of meer

De eerste keer aansluiten

Als u de projector voor de eerste keer op de computer aansluit door middel van de computerkabel, dient u het stuurprogramma te installeren. De procedure is verschillend voor Windows en Mac OS.



- De volgende keer dat u de projector op de computer aansluit, hoeft u het stuurprogramma niet opnieuw te installeren.
- Als u beelden ontvangt van meerdere bronnen, stelt u de beeldbron in op USB Display.

Voor Windows

- 1** Sluit met een in de handel verkrijgbare USB-kabel de USB-uitgang van de computer aan op de USB(TypeB)-ingang van de projector.

Voor Windows 2000

Dubbelklik op **Computer**, **EPSON PJ_UD**, en vervolgens op **EMP_UDSE.EXE**.

Voor Windows XP

De installatie van het stuurprogramma wordt automatisch gestart.

Voor Windows Vista/Windows 7

Als het dialoogvenster wordt weergegeven, klikt u op **Run EMP_UDSE.exe**.

- 2** Als het scherm met de licentieovereenkomst wordt weergegeven, klikt u op **Akkoord**.
- 3** De computerbeelden worden nu geprojecteerd.
Het kan even duren voordat de computerbeelden worden geprojecteerd. Zolang u geen beelden ziet, moet u de apparatuur gewoon laten staan en afwachten. Maak de USB-kabel niet los en zet de projector niet uit.
- 4** Ontkoppel de USB-kabel wanneer u gereed bent.

Bij het loskoppelen van de USB-kabel hoeft u de functie **Hardware veilig verwijderen** niet te gebruiken.



- Als de software niet automatisch wordt geïnstalleerd, dubbelklikt u op **Deze computer** - **EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** op de computer.
- Als er om wat voor reden dan ook niets wordt geprojecteerd, klikt u op **Alle programma's** - **EPSON Projector** - **Epson USB Display** - **Epson USB Display Vx.xx** op de computer.
- Wanneer u een computer met Windows 2000 gebruikt met gewone gebruikersrechten, kan een Windows-foutmelding worden weergegeven en lukt het mogelijk niet om de software te gebruiken. Installeer alle updates voor Windows, start de computer opnieuw en sluit alles opnieuw aan.
Neem contact op met uw plaatselijke leverancier of het dichtstbijzijnde adres dat in het volgende document wordt opgegeven.

☞ [Adreslijst Epson Projector](#)

Voor Mac OS

- 1 Sluit met een in de handel verkrijgbare USB-kabel de USB-uitgang van de computer aan op de USB(TypeB)-ingang van de projector.
De map instellingen van USB Display wordt weergegeven in de Finder.
- 2 Dubbelklik op het pictogram van het **USB Display-installatieprogramma**.
- 3 Volg de instructies op het scherm om de installatie uit te voeren.

- 4 Als het scherm met de licentieovereenkomst wordt weergegeven, klikt u op **Akkoord**.

Voer het beheerderswachtwoord in en begin de software te installeren.

Als de installatie voltooid is zal het pictogram USB Display worden weergegeven in het Dock en de menubalk.

- 5 De computerbeelden worden nu geprojecteerd.

Het kan even duren voordat de computerbeelden worden geprojecteerd. Zolang u geen beelden ziet, moet u de apparatuur gewoon laten staan en afwachten. Maak de USB-kabel niet los en zet de projector niet uit.

- 6 Om de projectie af te sluiten, selecteert u **Uitschakelen** in het pictogrammenu van **USB Display** op de menubalk of in het Dock, en koppelt u vervolgens de USB-kabel los.



- Als de USB Display map instellingen niet automatisch wordt weergegeven in de Finder, dubbelklik dan **EPSON_PJ_UD - USB Display-installatieprogramma** op uw computer.
- Als er om een of andere reden niks wordt geprojecteerd, klik dan op het pictogram **USB Display** in het Dock.
- Als er geen **USB Display**-pictogram zichtbaar is in het Dock, dubbelklik dan op **USB Display** in de map Programma's.
- Als u **Stop** selecteert in het **USB Display** pictogrammenu in het Dock, zal USB Display niet automatisch starten wanneer u de USB-kabel aansluit.

De installatie ongedaan maken

Voor Windows 2000

- 1 Klik op **Start**, selecteer **Instellingen** en klik vervolgens op **Configuratiescherm**.
- 2 Dubbelklik op **Programma's toevoegen/verwijderen**.

- 3** Klik op **Programma's wijzigen of verwijderen**.
- 4** Selecteer **Epson USB Display** en klik op **Wijzigen/Verwijderen**.

Voor Windows XP

- 1** Klik op **Start** en selecteer **Configuratiescherf**.
- 2** Dubbelklik op **Programma's toevoegen of verwijderen**.
- 3** Selecteer **Epson USB Display** en klik op **Verwijderen**.

Voor Windows Vista/Windows 7

- 1** Klik op **Start** en selecteer **Configuratiescherf**.
- 2** Klik op **Een programma verwijderen** onder **Programma's**.
- 3** Selecteer **Epson USB Display** en klik op **Verwijderen**.

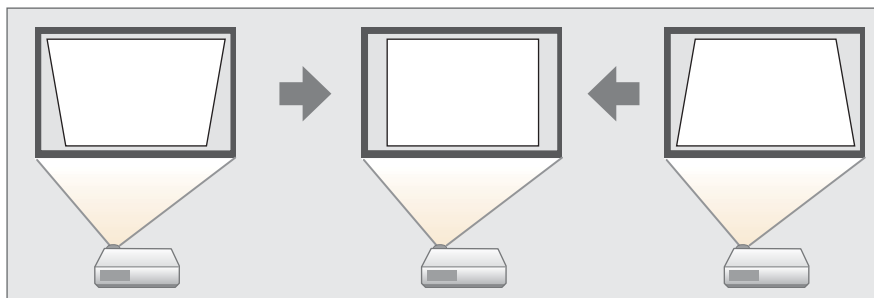
Voor Mac OS

- 1** Open de map **Programma's**, dubbelklik op **USB Display** en vervolgens op **Hulpprogramma**.
- 2** Start de **USB Display UnInstaller**.

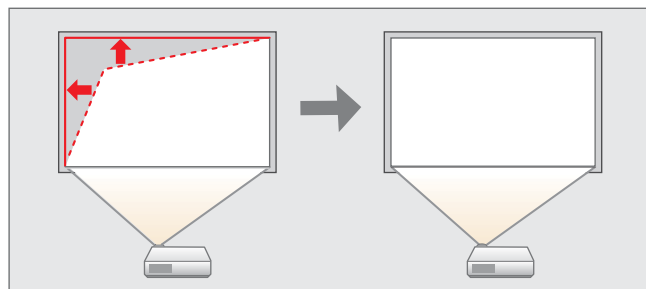
Keystone-vervorming (trapeziumvormige vertekening) corrigeren

U kunt keystonevervorming op een van de volgende manieren corrigeren.

- Automatische correctie (Automatische V-Keystone)
Corrigeert automatisch verticale keystone-vervorming.
- Handmatige correctie (handmatige H/V-Keystone)
Vertekening in horizontale en verticale richting afzonderlijk van elkaar corrigeren.



- Handmatige correctie (Quick Corner)
De vier hoeken afzonderlijk van elkaar corrigeren.



Door de correctie van keystonevervorming kan het geprojecteerde beeld worden verkleind.

Automatische correctie (Automatische V-Keystone)

Wanneer de projector beweging detecteert, bijvoorbeeld tijdens de installatie, of wanneer de projector wordt verplaatst of gekanteld, corrigeert de projector automatisch de verticale keystonevervorming. Deze functie heet Automatische V-Keystone.

Als de projector ongeveer twee seconden stil staat na het detecteren van beweging, wordt een scherm voor aanpassing weergegeven en het projectiebeeld automatisch gecorrigeerd.

Voor het corrigeren van het projectiebeeld met automatische V-Keystone gelden de volgende voorwaarden.

Correctiehoek: circa 30° omhoog en omlaag



- Automatische V-Keystone werkt alleen als in het configuratiemenu **Projectie** is ingesteld op **Voorkant**.
☛ **Uitgebreid - Projectie** [pag.78](#)
- Als u automatische V-Keystone niet wilt gebruiken, stelt u **Autom. V-Keystone** in op **Uit**.
☛ **Instellingen - Keystone - H/V-Keystone - Autom. V-Keystone** [pag.76](#).

Handmatige correctie (handmatige H/V-Keystone)

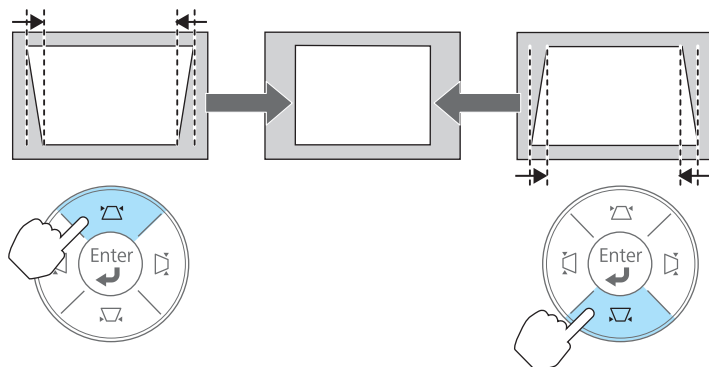
Vertekening in horizontale en verticale richting afzonderlijk van elkaar corrigeren. H/V-Keystone is ideaal voor het bijregelen van trapeziumvertekening.

Voor het corrigeren van het projectiebeeld met automatische H/V-Keystone gelden de volgende voorwaarden.


Correctiehoek: circa 30° rechts en links/circa 30° omhoog en omlaag

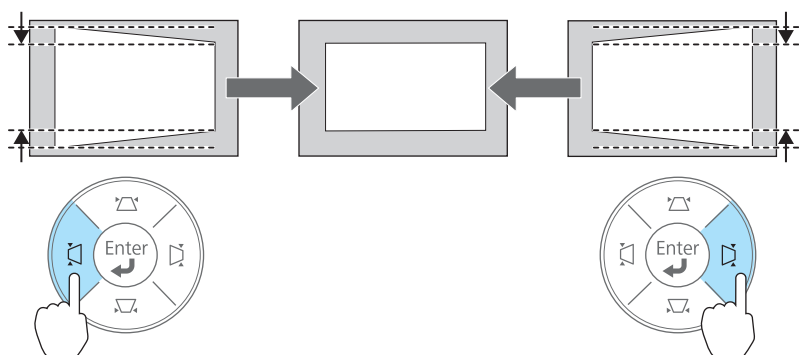
Keystonevervorming in verticale richting corrigeren

Druk op de knop  op het bedieningspaneel.




Keystonevervorming in horizontale richting corrigeren

Druk op de knop  op het bedieningspaneel.




U kunt de handmatige H/V-Keystone vanuit het Configuratiemenu instellen.

 **Instellingen - Keystone - H/V-Keystone** [pag.76](#)

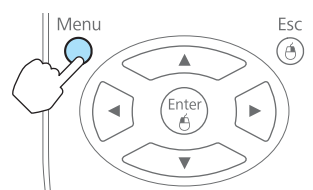
Handmatige correctie (Quick Corner)

Hiermee kunt u handmatig elk van de vier hoeken van het geprojecteerde beeld bijstellen.

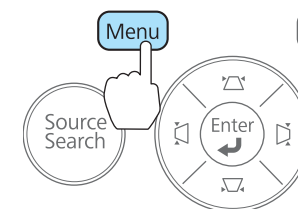
1 Druk tijdens de projectie op de knop [Menu].

 "Het Configuratiemenu gebruiken" [pag.71](#)

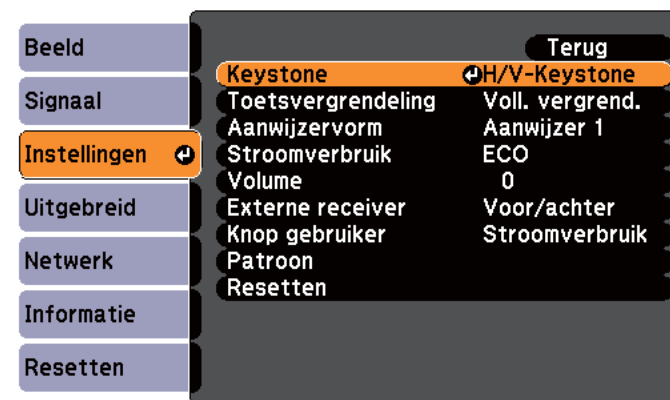
Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel

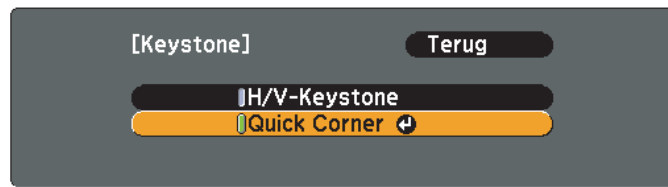


2 Selecteer **Keystone** onder **Instellingen**.



[Esc]:Terug [◀]:Selct. [Enter]:Invrn. [Menu]:Afsl.

3 Selecteer **Quick Corner** en druk op de [Enter]-knop.



[Esc] :Terug [◆] :Selct. [Enter] :Invrn. [Menu]:Afsl.



[◆ / ◆] :Selecteren
[Enter] :Invoeren
[Esc] : Terug (2 seconden indrukken voor Standaardwaarden/wissel)

- 4** Met de knoppen [↶], [↷], [↵] en [↶] op de afstandsbediening of de knoppen [↶], [↷], [↵] en [↶] op het bedieningspaneel selecteert u de te corrigeren hoek, en vervolgens drukt u op de [Enter]-knop.



- 5** Met de knoppen [↶], [↷], [↵] en [↶] op de afstandsbediening of de knoppen [↶], [↷], [↵] en [↶] op het bedieningspaneel corrigeert u de positie van de hoek. Als u op de [Enter]-knop drukt, wordt het in stap 4 getoonde scherm weergegeven.

Als tijdens de aanpassing de melding "Kan niet meer verplaatsen" verschijnt, kunt u de vorm niet verder aanpassen in de richting aangegeven door de grijze driehoek.



- 6** Herhaal procedure 4 en 5 als u nog meer hoeken wilt aanpassen.

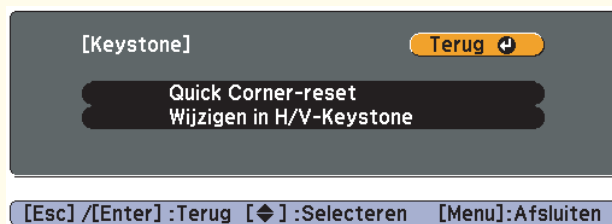
7 Druk na afloop op de [Esc]-knop om het correctiemenu af te sluiten.

Omdat **Keystone** werd gewijzigd in **Quick Corner** wordt het hoekselectiescherm uit stap 3 geopend wanneer u de volgende keer op de knoppen [↖], [↗], [↘] en [↙] van het bedieningspaneel drukt. Wijzig **Keystone** opnieuw in **H/V-Keystone** als u horizontale en verticale correcties wilt uitvoeren met de knoppen [↖], [↗], [↘] en [↙] van het bedieningspaneel.

☛ Instellingen - Keystone - H/V-Keystone [pag.76](#)



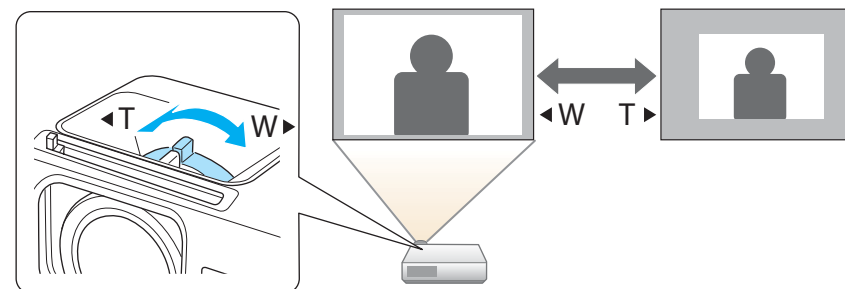
Als u de [Esc]-knop ongeveer twee seconden ingedrukt houdt tijdens het corrigeren van Quick Corner, wordt het volgende scherm weergegeven.



Quick Corner-reset: maakt de Quick Corner-correcties ongedaan.

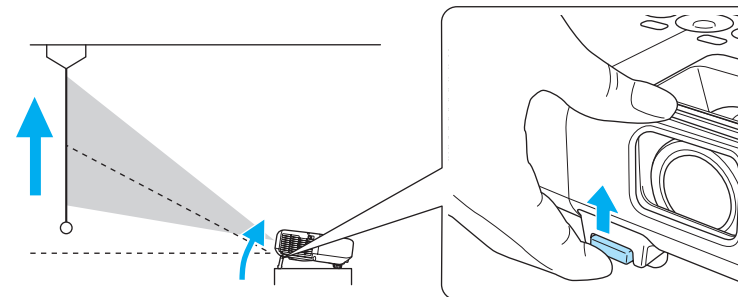
Wijzigen in H/V-Keystone: wisselt de correctiemethode naar H/V-Keystone.

☛ "Menu Instellingen" [pag.76](#)



De beeldpositie bijstellen

Druk op de hendel voor het instellen van de voet om de voet aan voorzijde uit te schuiven en in te trekken. U kunt de beeldpositie bijstellen door de projector tot 16 graden te kantelen.



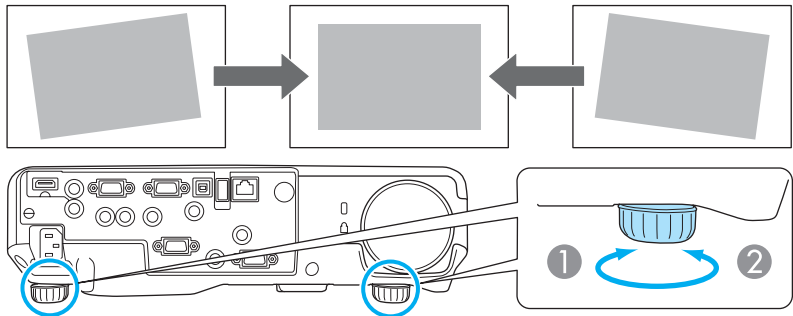
Hoe groter de kantelhoek, des te moeilijker wordt het om scherp te stellen. Installeer de projector zo dat hij maar een kleine kantelhoek hoeft.

De beeldgrootte bijstellen

Wijzig het formaat van het geprojecteerde beeld met de zoomring.

De horizontale helling bijstellen

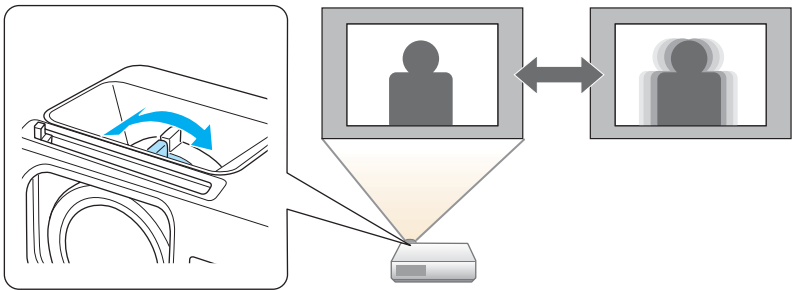
Gebruik de voeten achteraan om de horizontale helling van de projector bij te stellen.



- 1 De achterste voet uitschuiven.
- 2 De achterste voet intrekken.

Scherpstellen

U kunt de focus corrigeren met de scherpstelring.

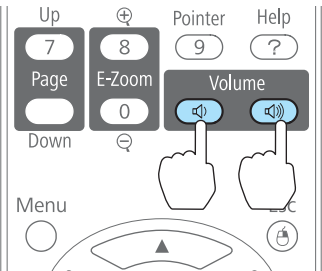


Het volume bijstellen

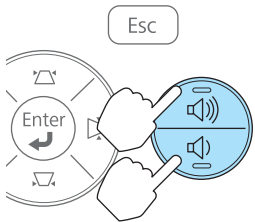
U kunt het volume op een van de volgende manieren corrigeren.

- Druk op het bedieningspaneel of de afstandsbediening op [Volume].
 - [<] Verlaagt het volume.
 - [>] Verhoogt het volume.

Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel



- Pas het volume aan in het configuratiemenu.
 - ☛ **Instellingen - Volume** [pag.76](#)

⚠ Let op

Begin niet met een hoog volume.
Een plotseling extreem hard volume kan doofheid veroorzaken. Verlaag het volume altijd voordat u het apparaat uitschakelt, zodat u kunt inschakelen en dan het volume langzaam kunt opvoeren.

De projectiekwiteit selecteren (Kleurmodus selecteren)

Voor optimale beeldkwaliteit selecteert u de instelling die het beste past bij de omgeving waarin u projecteert. De helderheid van het beeld is afhankelijk van de geselecteerde modus.

Modus	Toepassing
Dynamisch	Deze modus is ideaal voor goed verlichte kamers. Dit is de helderste modus die goed schaduwtonen weergeeft.

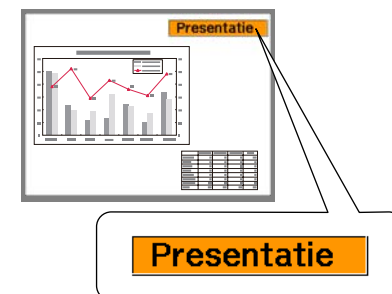
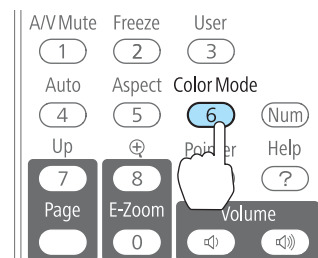
Modus	Toepassing
Presentatie	Deze modus is ideaal voor het geven van presentaties met kleurmateriaal in goed verlichte kamers.
Theater	Ideaal voor het kijken naar films in een donkere kamer. Geeft de beelden een natuurlijke toon.
Foto*1	Ideaal voor het projecteren van stilstaande beelden, zoals foto's, in een goed verlichte kamer. De beelden zijn goed belicht en hebben een goed contrast.
Sport*2	Ideaal voor het kijken naar tv-programma's in een goed verlichte kamer. De beelden zijn goed belicht en levensecht.
sRGB	Ideaal voor beelden die voldoen aan de <u>sRGB</u> -kleurenstandaard.
Schoolbord	Bij deze instelling krijgen beelden ook bij projectie op een (groen) schoolbord een natuurlijke toon, net als op een scherm.
Whiteboard	Ideaal voor het geven van presentaties met een whiteboard.

*1 Deze keuze is alleen beschikbaar met RGB als ingangssignaal, of wanneer de invoerbron USB Display, USB of LAN is.

*2 Deze keuze is alleen beschikbaar met componentvideo als ingangssignaal, of wanneer de invoerbron Video is.

Bij iedere druk op de knop [Color Mode] wordt de naam van de kleurmodus weergegeven en wijzigt de kleurmodus.

Afstandsbediening



U kunt de kleurmodus vanuit het configuratiemenu instellen.

Beeld - Kleurmodus [pag.73](#)

Automatische iris instellen

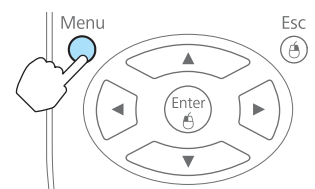
Door de luminantie automatisch overeenkomstig de helderheid van het weergegeven beeld in te stellen, geniet u van diepe en volle beelden.

1

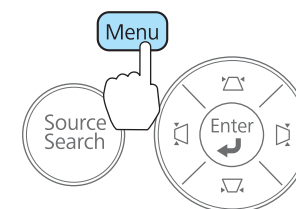
Druk op de [Menu]-knop.

"Het Configuratiemenu gebruiken" [pag.71](#)

Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel



2 Selecteer **Autom. iris** onder **Beeld**.



3 Selecteer **Aan**.

De instelling wordt opgeslagen voor elke kleurmodus.

4 Druk op de [Menu]-knop om af te sluiten.



Automatische iris kan alleen worden ingesteld als de **Kleurmodus** op **Dynamisch** of **Theater** is ingesteld.

De Hoogte-breedteverhouding van het geprojecteerde beeld wijzigen

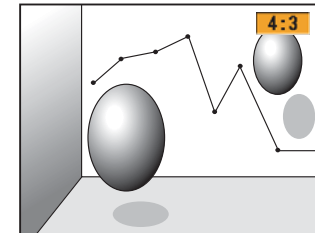
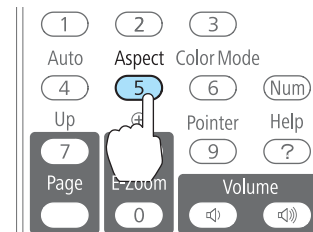
U kunt de hoogte-breedteverhouding van het geprojecteerde beeld aanpassen aan het type, de hoogte-breedteverhouding en resolutie van de ontvangen signalen.

Welke hoogte-breedteverhoudingen beschikbaar zijn, hangt af van het beeld dat op dat ogenblik wordt geprojecteerd.

Methode wijzigen

Bij iedere druk op de knop [Aspect] wordt de naam van de beeldverhouding weergegeven en verandert de hoogte-breedteverhouding.

Afstandsbediening



U kunt de hoogte-breedteverhouding vanuit het Configuratiemenu instellen.

Signaal - Hoogte-breedte [pag.74](#)

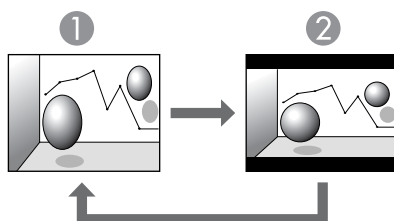
De hoogte-breedteverhouding wijzigen

Afbeeldingen projecteren van videoapparatuur

Telkens wanneer u op de afstandsbediening de [Aspect]-knop indrukt, verandert de hoogte-breedteverhouding in de volgorde 4:3 en 16:9.

Wanneer een 720p/1080i-sigitaal wordt ontvangen en de hoogte-breedteverhouding is ingesteld op 4:3, wordt een zoom van 4:3 toegepast (de rechter- en linkerkant van de afbeelding worden afgesneden).

Bijvoorbeeld: Ingangssigitaal 720p (resolutie: 1280x720, hoogte-breedteverhouding: 16:9)

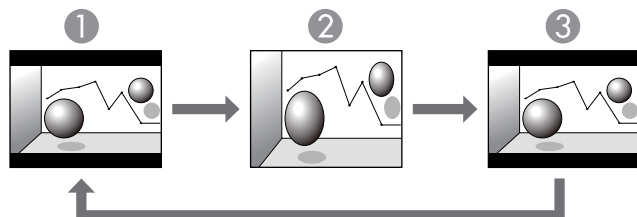


- ① 4:3
- ② 16:9

Beelden projecteren van de HDMI-poort

Telkens wanneer u op de afstandsbediening de Aspect-knop indrukt, verandert de hoogte-breedteverhouding in de volgorde **Autom.**, **4:3** en **16:9**.

Bijvoorbeeld: Ingangssignaal 1080p (resolutie: 1920x1080, hoogte-breedteverhouding: 16:9)

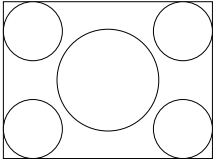
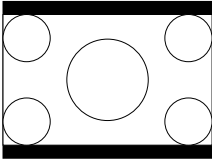
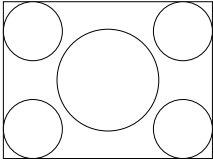
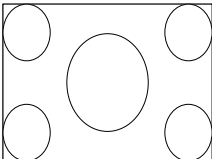
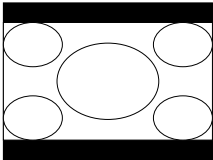
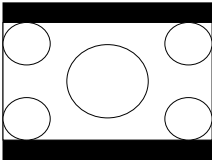


- ① Automatisch
- ② 4:3
- ③ 16:9

Afbeeldingen projecteren vanaf een computer

Telkens wanneer u op de afstandsbediening de [Aspect]-knop indrukt, verandert de hoogte-breedteverhouding in de volgorde **Normaal**, **4:3** en **16:9**.

In wat volgt ziet u projectievoorbeelden van elke hoogte-breedteverhouding.

Hoogte-breedteverhouding	Ingangssignaal	
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)
Normaal		
4:3		
16:9		



Als delen van het beeld ontbreken, stelt u de instelling **Resolutie** in op **Breed** of **Normaal** in het menu Configuratie, afhankelijk van de grootte van het computerscherm.

☛ Signaal - Resolutie [pag.74](#)



Nuttige Functies

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op nuttige functies voor het geven van presentaties en op de Beveiligingsfuncties.

Projecteren zonder een computer (Dia show)

Door op de projector een USB-opslagapparaat, zoals een USB-stick of harde schijf, aan te sluiten, kunt u de bestanden die op het USB-apparaat zijn opgeslagen projecteren zonder van een computer gebruik te maken. Deze functie wordt een Dia show genoemd.



- Sommige USB-opslagapparaten met ingebouwde veiligheidsfuncties zijn mogelijk niet geschikt.
- U kunt keystonevervorming niet corrigeren tijdens projectie van een diashow, ook al drukt u op de [⏏], [⏏], [⏏] en [⏏] knoppen op het bedieningspaneel.

Specificaties voor bestanden die in een Dia show kunnen worden geprojecteerd

Type	Bestandstype (extensie)	Opmerkingen
Beeld	.jpg	Het volgende kan niet worden geprojecteerd. <ul style="list-style-type: none"> - Bestanden met CMYK-kleurindeling - Progressieve beelden - Afbeeldingen met een hogere resolutie dan 8192x8192 Door de eigenschappen van JPEG-bestanden kunnen bepaalde beelden niet duidelijk worden geprojecteerd. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren als de compressie te hoog is.
	.bmp	Afbeeldingen met een hogere resolutie dan 1280x800 kunnen niet worden geprojecteerd.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Afbeeldingen met een hogere resolutie dan 1280x800 kunnen niet worden geprojecteerd. • GIF-animaties kunnen niet worden geprojecteerd.

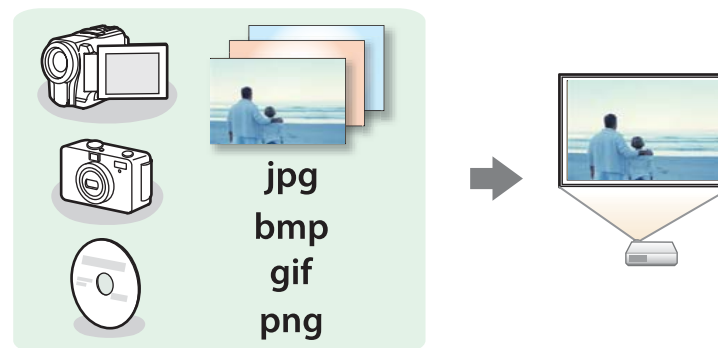
Type	Bestandstype (extensie)	Opmerkingen
	.png	Afbeeldingen met een hogere resolutie dan 1280x800 kunnen niet worden geprojecteerd.



- Als u een USB-compatibele harde schijf aansluit en gebruikt, zorg dan dat de met de harde schijf geleverde lichtnetadapter is aangesloten.
- De projector ondersteunt bepaalde bestandssystemen niet, gebruik daarom media die is geformatteerd onder Windows.
- Formateer de media onder FAT16/32.

Voorbeelden van een Dia show

Beelden projecteren vanaf USB-opslagapparaten





☛ "De geselecteerde afbeelding projecteren" [pag.45](#)





☛ "De beeldbestanden in een map achter elkaar projecteren (Dia show)" [pag.46](#)

Dia show gebruiken

Hoewel bij onderstaande stappen wordt uitgegaan van het gebruik van de afstandsbediening, kunt u de handelingen ook via het bedieningspaneel uitvoeren.





Een Dia show starten

- 1** Schakel de bron over op USB.
 "Met de afstandsbediening overschakelen naar het doelbeeld" [pag.30](#)
- 2** Sluit het USB-opslagapparaat of de digitale camera op de projector aan.
 "USB-apparaten aansluiten" [pag.24](#)
 De modus Dia show wordt gestart en de lijst met bestanden wordt weergegeven.
 - JPEG-bestanden worden als miniatures weergegeven (de bestandsinhoud wordt als een kleine afbeelding weergegeven).
 - Andere bestanden of mappen worden als pictogrammen weergegeven, zoals in onderstaande tabel getoond.

Picto-gram	Bestand	Pictogram	Bestand
	JPEG-bestanden*		BMP-bestanden
	GIF-bestanden		PNG-bestanden

* Als het bestand niet kan worden weergegeven als een thumbnail, wordt het weergegeven als een pictogram.



- U kunt tevens een geheugenkaart in de USB-kaartlezer plaatsen en vervolgens de kaartlezer op de projector aansluiten. Sommige in de handel verkrijgbare USB-kaartlezers kunnen echter niet compatibel zijn met de projector.
- Als het volgende scherm (Station selecteren) wordt weergegeven, gebruikt u de knoppen [], [], [] en [] om het gewenste station te selecteren en drukt u vervolgens op de knop [Enter].



- Als u het scherm Station selecteren wilt weergegeven, plaatst u de cursor op **Station sel.** in de bovenste helft van het scherm met de bestandenlijst en drukt u op de knop [Enter].

Beelden projecteren

- 1** Gebruik de knoppen [], [], [] en [] om het bestand of de map te selecteren die u wilt projecteren.



Als niet alle bestanden en mappen in het huidige venster worden weergegeven, drukt u op de afstandsbediening op de knop [Down] of plaatst u de cursor onderaan op de pagina op **Volgende pagina** en drukt u op de knop [Enter].

Als u naar het vorige scherm wilt terugkeren, drukt u op de afstandsbediening op de knop [Up] of plaatst u de cursor onderaan op de pagina op **Vorige pagina** en drukt u op de knop [Enter].

2 Druk op de knop [Enter].

De geselecteerde afbeelding wordt weergegeven.

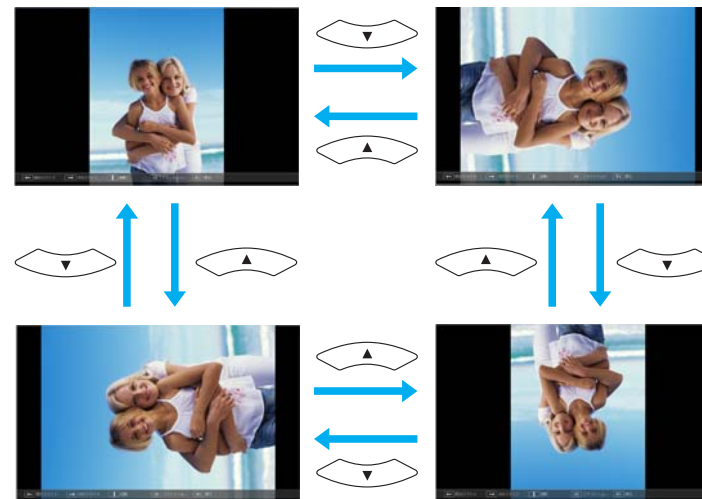
Als u een map selecteert, worden de bestanden in de map weergegeven. Om terug te keren naar het vorige scherm plaatst u de cursor op **Trg nr bov.** en drukt u op [Enter].

Afbeeldingen draaien

U kunt de weergegeven JPEG-afbeeldingen draaien met sprongen van 90°. De draaifunctie is ook beschikbaar tijdens de Dia show.

1 Speel beelden of een Dia show af.

2 Druk tijdens het projecteren op de knop [↶] of [↷].



De diavoorstelling stoppen

Als u de modus Dia show wilt sluiten, verwijdert u het USB-opslagapparaat uit de USB-poort op de projector. Schakel bij digitale camera's, harde schijven, enzovoort, de stroom naar het apparaat uit en verwijder het vervolgens.

De geselecteerde afbeelding projecteren

Let op

Koppel het USB-opslagapparaat niet los terwijl de bestanden worden gebruikt. De diashow wordt dan wellicht niet goed afgespeeld.

1 Een Dia show starten.

Het scherm met de bestandenlijst wordt weergegeven.

☛ "Een Dia show starten" [pag.44](#)

- 2 Gebruik de knoppen [↶], [↷], [⏪] en [⏩] om het afbeeldingsbestand te selecteren dat u wilt projecteren.



- 3 Druk op de knop [Enter].
De afbeelding wordt weergegeven.



Gebruik de knoppen [⏪] [⏩] om naar het volgende of vorige afbeeldingsbestand te gaan.

- 4 Druk op de knop [Esc] om naar het scherm met de bestandenlijst terug te keren.

De beeldbestanden in een map achter elkaar projecteren (Dia show)

U kunt de beeldbestanden in een map stuk voor stuk achter elkaar een voor een afspelen. Deze functie wordt een Dia show genoemd. Gebruik de volgende procedure om de Dia show in te stellen.



Als u wilt dat er tijdens een diashow automatisch een ander bestand wordt weergegeven, stelt u voor **Wisseltijd** in het menu Diashow onder **Optie** een andere waarde in dan **Nee**. De standaardinstelling is 3 seconden.

☞ "Weergave-instellingen voor beeldbestanden en bewerkingsinstellingen van een diashow" [pag.47](#)

- 1 Een diashow starten.
Het scherm met de bestandenlijst wordt weergegeven.
☞ "Een Dia show starten" [pag.44](#)
- 2 Gebruik de knoppen [↶] [↷] [⏪] [⏩] om de cursor op de map van de diashow te plaatsen die u wilt weergeven en druk op [Enter].
- 3 Selecteer **Dia show** onderaan rechts in het scherm met de bestandslijst en druk op de knop [Enter].
De diashow wordt gestart en de bestanden in de map worden automatisch één voor één, in de juiste volgorde, afgespeeld.
Wanneer het laatste bestand is geprojecteerd, wordt de bestandslijst automatisch opnieuw weergegeven. Als u **Continu afspelen** in het

venster Optie instelt op **Aan**, wordt de diavoorstelling vanaf het begin afgespeeld als het einde is bereikt.

☞ "Weergave-instellingen voor beeldbestanden en bewerkingsinstellingen van een diashow" [pag.47](#)

Tijdens het afspelen van een diashow kunt u verder gaan naar het volgende scherm, terugkeren naar het vorige scherm of het afspelen stoppen.



Als de optie **Wisseltijd** in het scherm Optie is ingesteld op **Nee**, wordt er niet automatisch een andere afbeelding weergegeven als u de functie Diavoorstelling afspelen selecteert. Druk op de knop [▶], de [Enter]-knop of op de knop [Down] op de afstandsbediening om naar het volgende bestand te gaan.

Voor de projectie van een afbeeldingsbestand met Diavoorstelling kunt u de volgende functies gebruiken.

- Freeze
 - ☞ "Het beeld bevriezen (Freeze)" [pag.48](#)
- A/V dempen
 - ☞ "Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)" [pag.48](#)
- E-zoom
 - ☞ "Een gedeelte van het beeld weergeven (E-Zoom)" [pag.50](#)

Weergave-instellingen voor beeldbestanden en bewerkingsinstellingen van een diashow

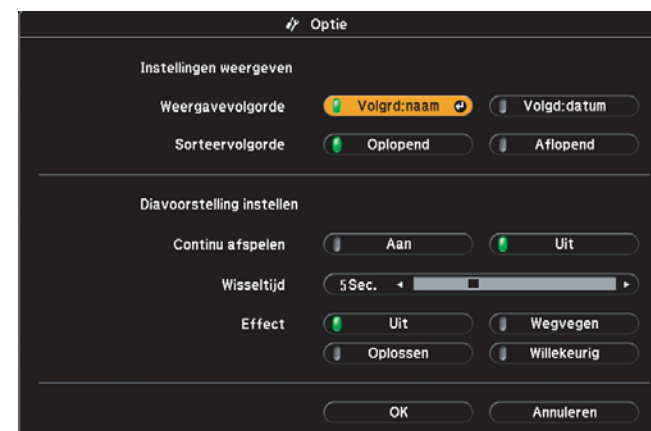
U kunt de weergavevolgorde en de instellingen voor de diashow in het scherm Optie opgeven.

1 Gebruik de knoppen [◀] [▶] [◀▶] [▶◀] om de cursor op de gewenste map te plaatsen en druk op de knop [Esc]. Selecteer **Optie** in het weergegeven submenu en druk op [Enter].

2 Als het volgende scherm Optie wordt weergegeven, kunt u de gewenste instellingen opgeven.

Activeer de instellingen door de cursor op de gewenste optie te plaatsen en vervolgens op [Enter] te drukken.

In de volgende tabel wordt meer informatie over elk item gegeven.



Weergavevolgorde	U kunt de bestanden op basis van Volgrd:naam of Volgd:datum weergeven.
Sorteervolgorde	U kunt de bestanden Oplopend of Aflopend sorteren.
Continu afspelen	U kunt instellen of u de Diashow wilt herhalen.
Wisseltijd	U kunt in Diavoorstelling opgeven hoe lang een bestand moet worden weergegeven. U kunt een tijd opgeven tussen Nee (0) en 60 seconden. Als u Nee kiest, wordt automatisch afspelen uitgeschakeld.

Effect	U kunt instellen welke schereffecten bij het wisselen van dia's worden weergegeven.
---------------	---

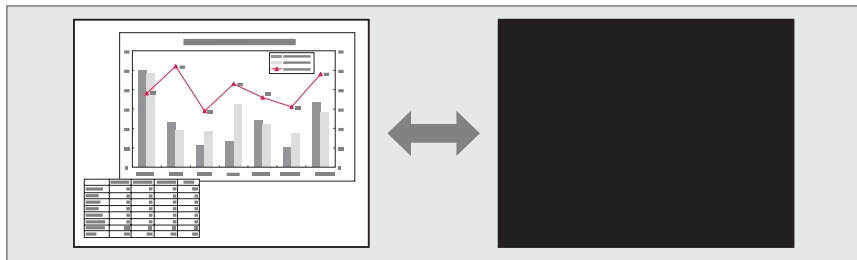
- 3** Als u de instellingen hebt voltooid, gebruikt u de knoppen [↶], [↷], [↵] en [↶] om de cursor op **OK** te zetten en drukt u op [Enter].

De instellingen worden toegepast.

Als u de instellingen niet wilt toepassen, plaatst u de cursor op **Annuleren** en drukt u op [Enter].

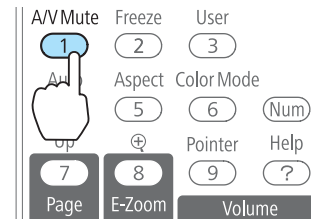
Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)

U kunt deze functie gebruiken als u de aandacht van het publiek wilt richten op wat u zegt of als u bij presentaties vanaf een computer geen informatie wilt tonen terwijl u bestanden wisselt.

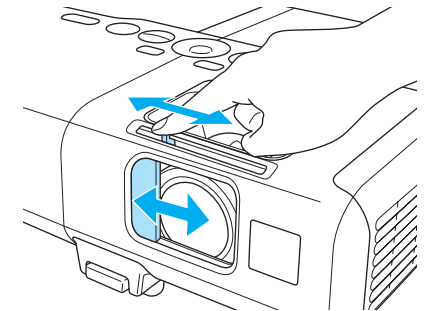


Elke keer als u op de [A/V Mute]-knop drukt of het lensdeksel opent of sluit, wordt A/V dempen in- of uitgeschakeld.

Afstandsbediening



Projector



- Als u deze functie gebruikt terwijl u bewegende beelden projecteert, worden de beelden en het geluid niet stopgezet en kunt u niet terugkeren naar het punt waar A/V dempen werd ingeschakeld.
- Ook als AV/dempen ingeschakeld is, zal het geluid van de microfoon nog steeds worden weergegeven.
- U kunt selecteren welk scherm wordt weergegeven wanneer de [A/V Mute]-knop wordt ingedrukt in het configuratiemenu.
 - Uitgebreid - Weergeven - A/V dempen** [pag.78](#)
- Als de AV Mute-schuifklep ongeveer 30 minuten wordt gesloten, activeert de Timerafdekking lens en schakelt het toestel automatisch uit. Indien u Timerafdekking lens niet wilt activeren, stelt u **Timerafdekking lens** in op **Uit**.
 - Uitgebreid - Bewerking - Timerafdekking lens** [pag.78](#)
- De lamp blijft branden tijdens A/V dempen, dus de lampuren blijven oplopen.

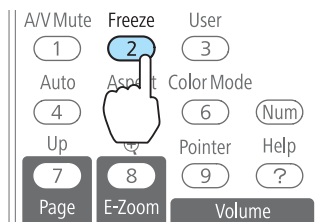
Het beeld bevroren (Freeze)

Als de functie Freeze wordt ingeschakeld tijdens bewegend beeld, blijft het bevroren beeld geprojecteerd worden en kunt u een bewegend beeld frame

voor frame, als foto projecteren. U kunt de functie Freeze ook gebruiken om tussentijds handelingen uit te voeren, bijvoorbeeld als u tijdens presentaties vanaf een computer bestanden wilt wisselen zonder beeld te projecteren.

Elke keer dat u op de knop [Freeze] drukt, wordt de bevroersfunctie in- of uitgeschakeld.

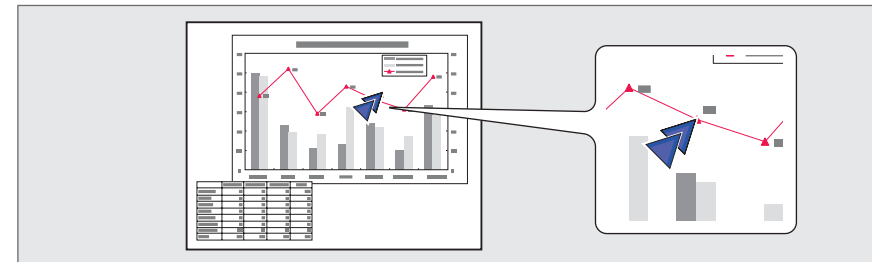
Afstandsbediening



- Het afspelen van de audio stopt niet.
- Bij bewegende beelden zullen de beelden nog steeds afgespeeld worden als het scherm bevroren is. U kunt de projectie dus niet hervatten vanaf het punt waar het scherm was bevroren.
- Als u op de knop [Freeze] drukt terwijl het Configuratiemenu of een hulpscherm wordt afgebeeld, wordt het weergegeven menu of scherm gesloten.
- De bevroersfunctie (Freeze) werkt ook als E-Zoom wordt gebruikt.

Aanwijzerfunctie (Aanwijzer)

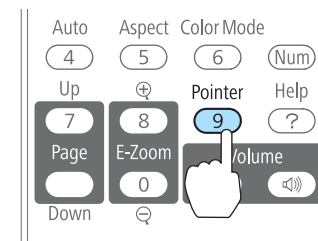
U kunt de aanwijzer op het geprojecteerde beeld verplaatsen en zo de aandacht vestigen op het onderwerp waarover u spreekt.



1 De aanwijzer weergeven.

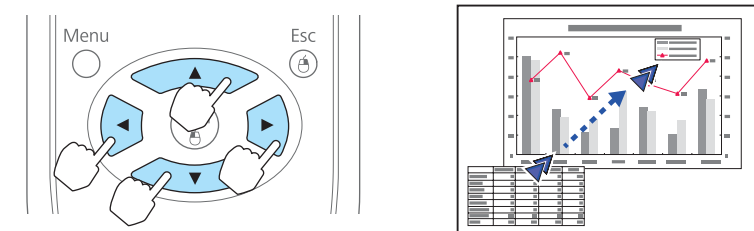
Elke keer dat u op de [Pointer]-knop drukt, verschijnt de aanwijzer of verdwijnt hij.

Afstandsbediening



2 Verplaats het aanwijzerpictogram (↗).

Afstandsbediening



Bij het tegelijkertijd indrukken met de nabijgelegen knoppen [↖], [↘], [↙] en [↗] kan de aanwijzer diagonaal worden verplaatst.

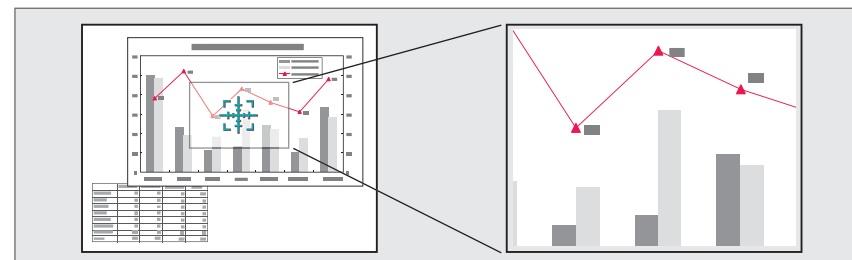


U kunt onder Configuratie de vorm van de muisaanwijzer selecteren.

 **Instellingen - Aanwijzervorm** [pag.76](#)

Een gedeelte van het beeld weergeven (E-Zoom)

Met deze functie kunt u het beeld vergroten om het in detail te kunnen bekijken. Dit kan vooral handig zijn bij grafieken en tabellen.

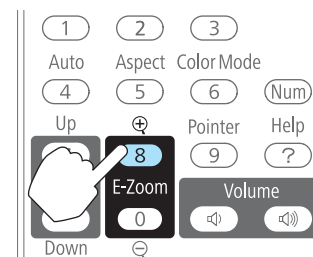



1

Start E-Zoom.

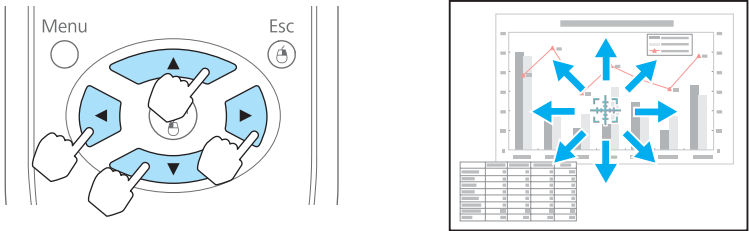
Druk op de [⊕]-knop om het kruis (⊕) weer te geven.



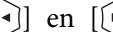
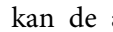
Afstandsbediening



- 2** Verplaats het  naar het gebied van het beeld dat u wilt vergroten.

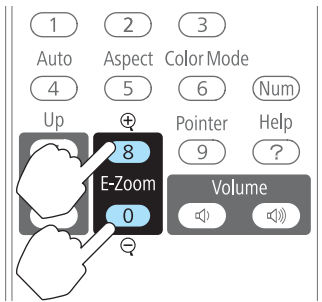
Afstandsbediening





Bij het tegelijkertijd indrukken met de nabijgelegen knoppen [], [], [] en [] kan de aanwijzer diagonaal worden verplaatst.



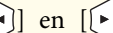
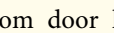
- 3** Vergroten.

Afstandsbediening



[]-knop: Vergroot het gebied telkens als deze wordt ingedrukt. U kunt versneld vergroten door de knop ingedrukt te houden.
[]-knop: Verkleint afbeeldingen die reeds werden vergroot.
[Esc]-knop: Annuleert E-Zoom.



- De vergrotingsverhouding verschijnt in beeld. Het geselecteerde gebied kan in 25 stappen 1 tot 4 keer worden vergroot.
- Druk tijdens een uitvergrote projectie op de knoppen [], [], [] en [] om door het beeld te bladeren.

De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)


U kunt de muisaanwijzer van de computer bedienen vanaf de afstandsbediening van de projector. Deze functie wordt Draadloze muis genoemd.

De volgende besturingssystemen zijn compatibel met de draadloze muis:

	Windows	Mac OS
Besturingssysteem	Windows 98	Mac OS X 10.3.x
	Windows 98SE	Mac OS X 10.4.x
	Windows Me	Mac OS X 10.5.x
	Windows 2000	Mac OS X 10.6.x
	Windows XP	
	Windows Vista	
	Windows 7	

* Het is mogelijk dat de functie voor de draadloze muis niet werkt onder sommige versies van de besturingssystemen.

Gebruik de volgende procedure om de Draadloze muis te activeren.

- 1** Sluit de projector aan op de computer door middel van de volgende kabels.
- Een computerkabel of een in de handel verkrijgbare HDMI-kabel
 - Een in de handel verkrijgbare USB-kabel
-  "Een computer aansluiten" [pag.21](#)
- 2** Schakel de bron over naar een van de volgende.
- Computer1
 - Computer2
 - HDMI

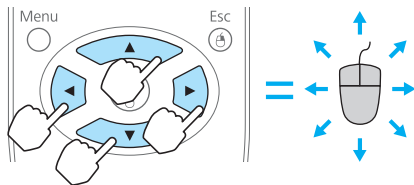
☞ "Met de afstandsbediening overschakelen naar het doelbeeld"
pag.30

3 Stel **USB Type B** in op **Draadloze muis**.

☞ **Uitgebreid - Draadloze muis** pag.78

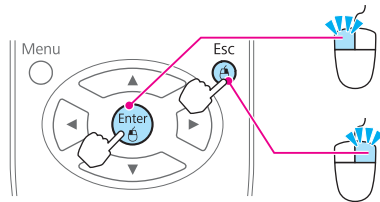
Nadat de verbinding tot stand is gebracht, kunt u de muisaanwijzer als volgt bedienen.

De muisaanwijzer verplaatsen



[Up] [Down] [Left] [Right]-knoppen:
Verplaatst de muisaanwijzer.

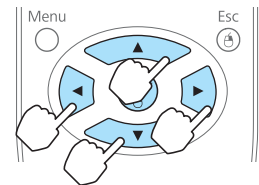
Muisklikken



[Enter]-knop: Klikken met de linkermuisknop. Klik tweemaal om te dubbelklikken.

[Esc]-knop: Klikken met de rechtermuisknop.

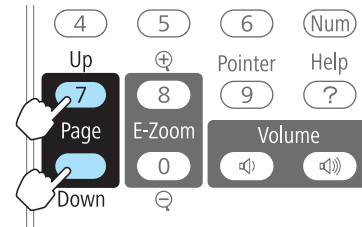
Slepen en neerzetten



Houd de [Enter]-knop ingedrukt en druk tegelijkertijd op de knoppen [Up], [Down], [Left] of [Right].

Laat de [Enter]-knop los om het gesleepte item op de gewenste positie neer te zetten.

Pagina omhoog/omlaag



[Up]-knop: Hiermee gaat u terug naar de vorige pagina.

[Down]-knop: Hiermee gaat u naar de volgende pagina.



- Bij het tegelijkertijd indrukken met de nabijgelegen knoppen [Up], [Down], [Left] en [Right] kan de aanwijzer diagonaal worden verplaatst.
- Als de muisknopinstellingen op de computer zijn omgekeerd, dan worden ze automatisch ook omgekeerd op de afstandbediening.
- U kunt de draadloze muis niet gebruiken als de volgende functies worden gebruikt.
 - Terwijl het configuratiemenu wordt weergegeven
 - Als een hulpscherm wordt weergegeven
 - Terwijl de functie E-Zoom wordt gebruikt
 - Terwijl het gebruikerslogo wordt opgenomen
 - Terwijl de aanwijzerfunctie wordt gebruikt
 - Terwijl het geluidsvolume wordt aangepast
 - Terwijl USB Display actief is
 - Terwijl een Testpatroon wordt weergegeven
 - Terwijl Kleurmodus wordt ingesteld
 - Terwijl de naam van de Kleurmodus wordt weergegeven
 - Terwijl de bronnaam wordt weergegeven
 - Terwijl van invoerbron wordt gewisseld
 - Terwijl Bericht versturen wordt weergegeven (alleen EB-93)
 - Terwijl er patronen worden weergegeven

Een gebruikerslogo opslaan

U kunt het beeld dat momenteel wordt geprojecteerd als gebruikerslogo opslaan.

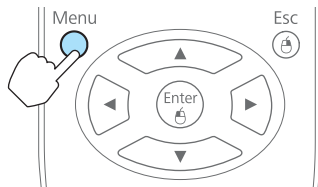


Als het gebruikerslogo eenmaal is opgeslagen, kunt u het standaardlogo niet meer terugzetten.

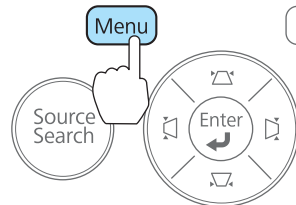
- 1 Projecteer het beeld dat u als gebruikerslogo wilt gebruiken en druk vervolgens op de [Menu]-knop.

☞ "Het Configuratiemenu gebruiken" [pag.71](#)

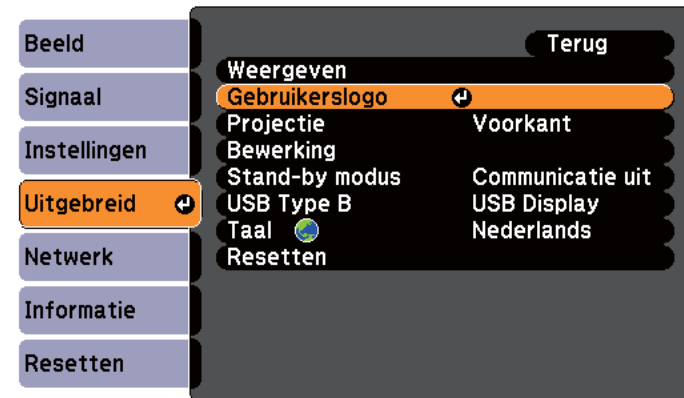
Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel



- 2 Selecteer **Gebruikerslogo** onder **Uitgebreid**.



[Esc] :Terug [◀] :Selct. [Enter] :Invrn. [Menu]:Afsl.



- Als **Gebr. logo beveil.** onder **Wachtwoordbeveiliging** is ingesteld op **Aan**, wordt er een melding weergegeven en kan het gebruikerslogo niet worden gewijzigd. U kunt wijzigingen doorvoeren nadat u **Gebr. logo beveil.** op **Uit** hebt gezet.
 - ☞ "Gebruikers beheren (Wachtwoordbeveiliging)" [pag.56](#)
- Indien **Gebruikerslogo** wordt geselecteerd terwijl Keystone, E-Zoom, Hoogte-breedte, of Zoom aanpassen wordt uitgevoerd, wordt de huidige uitgevoerde functie geannuleerd.

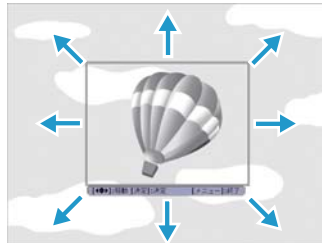
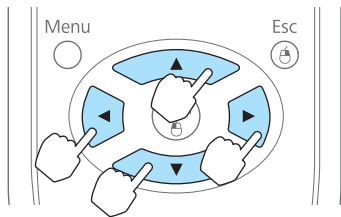
- 3 Als de melding "Dit beeld kiezen als gebruikerslogo?" wordt weergegeven, selecteer dan **Ja**.



Als u op de [Enter]-knop op de afstandsbediening of het bedieningspaneel drukt, is het mogelijk dat de beeldschermgrootte verandert overeenkomstig de resolutie van het beeldsignaal.

- 4** Verplaats het kader om het deel van het beeld dat u als gebruikerslogo wilt gebruiken, te selecteren.
- U kunt dezelfde handelingen uitvoeren vanaf het bedieningspaneel van de projector.

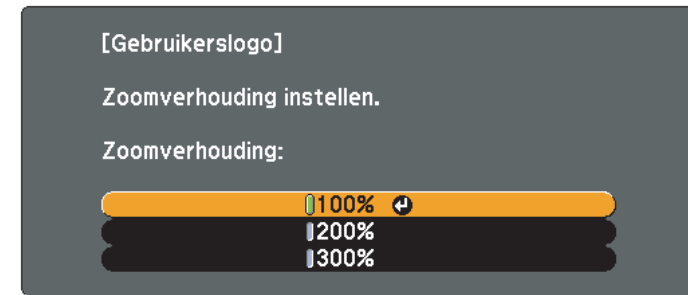
Afstandsbediening



U kunt een beeld opslaan met een afmeting van 400x300 beeldpunten.

- 5** Als u op de [Enter]-knop duwt en de melding "Dit beeld kiezen?" wordt weergegeven, selecteert u **Ja**.

- 6** Selecteer de zoomfactor in het instellingsvenster voor zoom.



[Esc] :Terug [◆] :Selecteren [Enter] :Inst. [Menu]:Afsl.

- 7** Als de melding "Dit beeld opslaan als gebruikerslogo?" wordt weergegeven, selecteert u **Ja**.
- Het beeld wordt opgeslagen. Nadat het beeld is opgeslagen, wordt de melding "Voltooid." weergegeven.



- Als een gebruikerslogo wordt opgeslagen, wordt het vorige gebruikerslogo gewist.
- Opslaan neemt enige tijd in beslag. Gebruik de projector of andere aangesloten apparatuur niet terwijl het beeld wordt opgeslagen, omdat er anders storingen kunnen optreden.

Het gebruikerspatroon opslaan

U kunt het beeld dat momenteel wordt geprojecteerd als gebruikerspatroon opslaan.

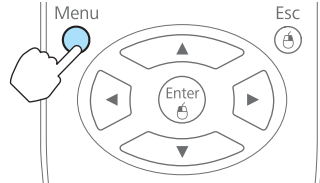


Als een gebruikerspatroon wordt opgeslagen, wordt het vorige gebruikerspatroon gewist.

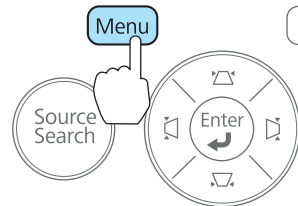
- 1 Projecteer het beeld dat u als gebruikerspatroon wilt gebruiken en druk vervolgens op de [Menu]-knop.

☛ "Het Configuratiemenu gebruiken" [pag.71](#)

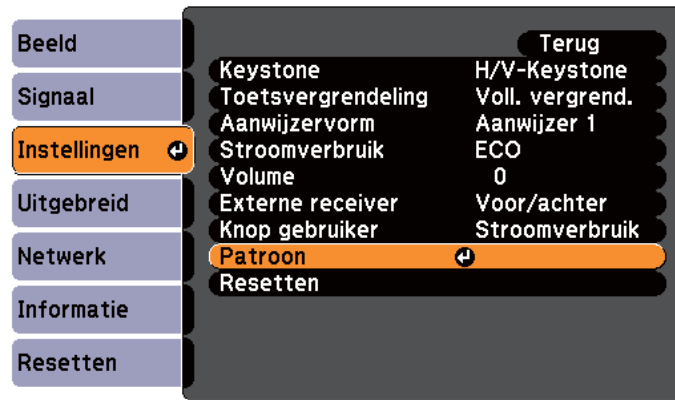
Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel

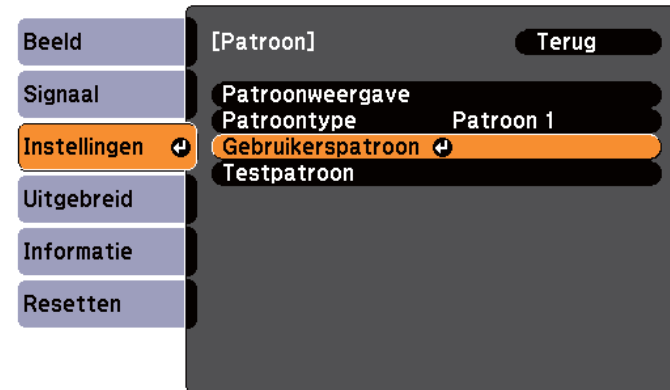


- 2 Selecteer **Patroon** onder **Instellingen**.



[Esc] :Terug [◀] :Selct. [Enter] :Invrn. [Menu]:Afsl.

- 3 Selecteer **Gebruikerspatroon**.



[Esc] :Terug [◀] :Selct. [Enter] :Invrn. [Menu]:Afsl.



Indien **Gebruikerspatroon** wordt geselecteerd terwijl Keystone, E-Zoom, Hoogte-breedte, of Zoom aanpassen wordt uitgevoerd, wordt de huidige uitgevoerde functie geannuleerd.

- 4 Als "Wilt u het nu geprojecteerde beeld gebruiken als Gebruikerspatroon?" wordt weergegeven, selecteer u **Ja**.
- 5 Als u op de [Enter]-knop drukt, wordt de melding "Slaat u deze afbeelding op als het Gebruikerspatroon?" weergegeven. Selecteer **Ja**.

Het beeld wordt opgeslagen. Zodra het beeld is opgeslagen wordt de melding "Gebruikerspatroon is nu ingesteld." weergegeven.



- Als het gebruikerspatroon eenmaal is opgeslagen, kunt u het standaard gebruikerspatroon niet meer terugzetten.
- Het gebruikerspatroon opslaan neemt enige tijd in beslag. Gebruik de projector of andere aangesloten apparatuur niet terwijl het beeld wordt opgeslagen, omdat er anders storingen kunnen optreden.

De projector beschikt over de volgende geavanceerde beveiligingsfuncties.

- **Wachtwoordbeveiliging**
U kunt het aantal gebruikers van de projector beperken.
- **Toetsvergrendeling**
U kunt voorkomen dat personen zonder toestemming de instellingen op de projector wijzigen.
☛ "Bediening beperken (Toetsvergrendeling)" [pag.58](#)
- **Antidiefstalvergrendeling**
De projector is uitgerust met de volgende antidiefstalbeveiliging.
☛ "Antidiefstalvergrendeling" [pag.59](#)

Gebruikers beheren (Wachtwoordbeveiliging)

Als Wachtwoordbeveiliging is ingeschakeld kunnen personen die het wachtwoord niet kennen de projector niet gebruiken voor het projecteren van beelden, zelfs niet als de projector is ingeschakeld. Bovendien kan het gebruikerslogo dat wordt weergegeven als u de projector inschakelt, niet worden gewijzigd. Dit heeft een antidiefstalfunctie omdat de projector ook na diefstal niet kan worden gebruikt. Bij aanschaf van de projector is de wachtwoordbeveiliging niet ingeschakeld.

Manieren van Wachtwoordbeveiliging

Er zijn drie manieren om wachtwoordbeveiliging in te stellen, afhankelijk van het gebruik van de projector.

- **Inschakelbeveiliging**

Als **Inschakelbeveiliging Aan** is, dient u een vooraf ingesteld wachtwoord in te voeren nadat de projector is aangesloten en aanzet (dit geldt tevens voor Dir. Inschakelen). Als het verkeerde wachtwoord wordt ingevoerd, zal de projectie niet starten.

- **Gebr. logo beveil.**

Iemand die het gebruikerslogo wil wijzigen dat door de eigenaar van de projector is vastgelegd, zal merken dat dit niet gaat. Als **Gebr. logo beveil.** is ingeschakeld (**Aan**), zijn de volgende instellingswijzigingen voor het Gebruikerslogo niet toegankelijk.

- Een gebruikerslogo opnemen
- Instellingen voor **Achtergrond weerg.**, **Opstartscherm** en **A/V dempen** onder **Weergeven**
☛ **Uitgebreid - Weergeven** [pag.78](#)

- **Netwerkbeveil. (alleen EB-93)**

Als **Netwerkbeveil.** op **Aan** staat, kunnen er geen instellingen worden gewijzigd voor **Netwerk**.

☛ "Menu Netwerk (alleen EB-93)" [pag.79](#)

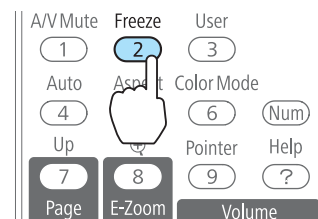
Wachtwoordbeveiliging instellen

Gebruik de volgende procedure om de wachtwoordbeveiliging in te stellen.

- 1** Houd tijdens het projecteren de [Freeze]-knop ongeveer vijf seconden ingedrukt.

Het instellingenmenu voor Wachtwoordbeveiliging wordt weergegeven.

Afstandsbediening





- Als Wachtwoordbeveiliging al is ingeschakeld, moet u het wachtwoord invoeren.
Als het ingevoerde wachtwoord juist is, wordt het instellingenmenu voor Wachtwoordbeveilig. weergegeven.
- "Wachtwoord invoeren" [pag.57](#)
- Als het wachtwoord is ingesteld, plak dan de Beveiligd-met-wachtwoord-sticker als extra afschrikmiddel op een zichtbare plaats op de projector.

- 2** Selecteer het type van wachtwoordbeveiliging dat u wilt instellen en druk op de [Enter]-knop.



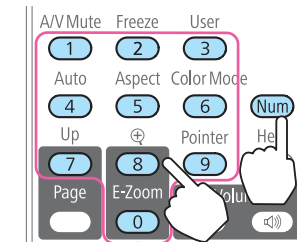
- 3** Selecteer **Aan** en druk vervolgens op de [Enter]-knop.
Als u op de [Esc]-knop drukt, wordt het in stap 2 getoonde scherm opnieuw weergegeven.

- 4** Het wachtwoord instellen

- Selecteer **Wachtwoord** en druk vervolgens op de [Enter]-knop.
- De melding "Wachtwoord wijzigen?" wordt weergegeven. Selecteer **Ja** en druk vervolgens op de [Enter]-knop. Het standaardwachtwoord is "0000". Wijzig dit in het door u gekozen wachtwoord. Als u **Nee** selecteert, wordt het in stap 2 getoonde scherm opnieuw weergegeven.

- (3) Houd de [Num]-knop ingedrukt en voer met de numerieke knoppen een getal van vier cijfers in. Het ingevoerde nummer wordt weergegeven als "* * *". Als u het vierde cijfer invoert, wordt het bevestigingsschermbewergegeven.

Afstandsbediening



- (4) Voer het wachtwoord opnieuw in.
De melding "Het nieuwe wachtwoord is opgeslagen." wordt weergegeven.
Als u een onjuist wachtwoord invoert, verschijnt er een melding dat u het wachtwoord opnieuw moet invoeren.

Wachtwoord invoeren

Als het wachtwoordinvoerscherm wordt weergegeven, voer dan met de numerieke knoppen op de afstandsbediening het wachtwoord in.

Houd de [Num]-knop ingedrukt en voer met de numerieke knoppen het wachtwoord in.



Zodra het correcte wachtwoord is ingevoerd, wordt de wachtwoordbeveiliging tijdelijk opgeheven.

Let op

- Als u drie keer achter elkaar een onjuist wachtwoord invoert, wordt de melding "De projector wordt vergrendeld." ongeveer vijf minuten lang weergegeven, waarna de projector in stand-by modus gaat. Als dit gebeurt, haal dan de voedingskabel van de projector uit het stopcontact, steek de kabel er vervolgens weer in en schakel de projector weer in. De projector geeft het wachtwoordinvoerscherm opnieuw weer zodat u het juiste wachtwoord kunt invoeren.
- Als u het wachtwoord bent vergeten, schrijf dan het nummer dat achter "Code opvragen: xxxxx" op het scherm verschijnt op en neem contact op met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.
[Adressenlijst Epson Projector](#)
- Als u bovenstaande handeling blijft herhalen en het onjuiste wachtwoord dertig keer achter elkaar invoert, dan wordt de volgende melding weergegeven en zal de projector geen wachtwoorden meer accepteren. "De projector wordt vergrendeld. Neem contact op met Epson - zie de documentatie."
[Adressenlijst Epson Projector](#)

Bediening beperken (Toetsvergrendeling)

Ga als volgt te werk om de knoppen op het bedieningspaneel te blokkeren.

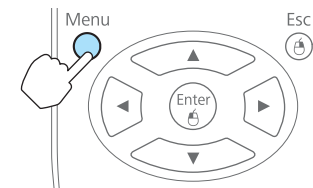
- Voll. vergrend.**
Alle knoppen op het bedieningspaneel zijn geblokkeerd. U kunt de projector via het bedieningspaneel niet meer bedienen, inclusief in- en uitschakelen.
- Toetsvergrend.**
Alle knoppen op het bedieningspaneel, behalve de [⏻]-knop, zijn vergrendeld.

Dit is nuttig op evenementen of shows waar u alle knoppen wilt deactiveren tijdens projectie, of op scholen waar u de knopbediening wilt beperken. De projector kan nog steeds bediend worden met de afstandsbediening.

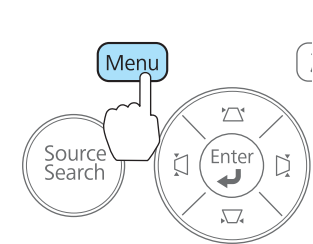
- 1 Druk tijdens de projectie op de knop [Menu].

☛ "Het Configuratiemenu gebruiken" [pag.71](#)

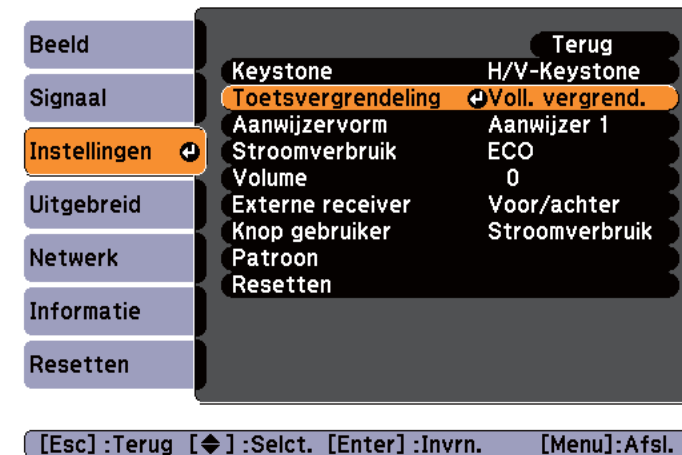
Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel



- 2 Selecteer **Toetsvergrendeling** onder **Instellingen**.



- 3 Selecteer **Voll. vergrend.** of **Toetsvergrend.** volgens uw doel.



- 4** Selecteer **Ja** als het bevestigingsbericht wordt weergegeven.
De knoppen op het bedieningspaneel worden geblokkeerd volgens de door u gekozen instellingen.



Er zijn twee manieren om de blokkering van het bedieningspaneel op te heffen.

- Selecteer **Uit** onder **Toetsvergrendeling**.
☛ **Instellingen - Toetsvergrendeling** pag.76
- Houd de [Enter]-knop op het bedieningspaneel ongeveer zeven seconden ingedrukt. Vervolgens verschijnt er een melding en wordt de vergrendeling opgeheven.

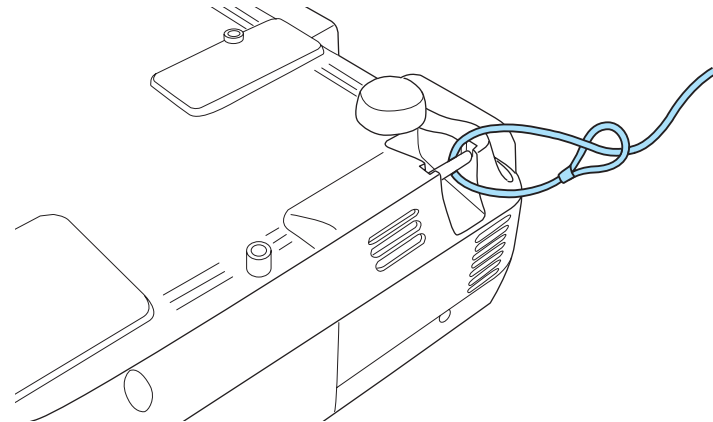
Antidiefstalvergrendeling

De projector is uitgerust met de volgende soorten antidiefstalbeveiliging.

- **Beveiligingssleuf**
De beveiligingssleuf is compatibel met het door Kensington geproduceerde Microsaver Security System.
U vindt meer informatie over het Microsaver Security System op:
☛ <http://www.kensington.com/>
- **Installatiepunt van beveiligingskabel**
Een in de handel verkrijgbaar draadslot ter voorkoming van diefstal kan door het installatiepunt worden geleid om de projector aan een bureau of pilaar te bevestigen.

Het draadslot installeren

Leid een draadslot ter voorkoming van diefstal door het installatiepunt.
Raadpleeg de documentatie die is meegeleverd met het draadslot voor instructies bij het vastzetten.



Over EasyMP Monitor (alleen EB-93)

EasyMP Monitor biedt de mogelijkheid tot het uitvoeren van handelingen zoals de controle van de status van meerdere Epson-projectors die op een netwerk zijn aangesloten vanaf een computermonitor, en het bedienen van de projectors vanaf de computer.

U kunt EasyMP Monitor downloaden van de volgende website:

<http://www.epson.com>

In wat volgt vindt u korte beschrijvingen van de controle- en bedieningsfuncties die met EasyMP Monitor kunnen worden uitgevoerd.

- **Projectors registreren voor controle en beheer**

Er kan automatisch worden gezocht naar projectors die op het netwerk zijn aangesloten, en u kunt selecteren welke van de gedetecteerde projectors u wilt registreren.

U kunt doelpjectors registreren door hun IP-adressen op te geven.

- **De geregistreerde projectors kunnen aan groepen worden toegewezen zodat zij in groep kunnen worden gecontroleerd en bediend.**

- **De status van geregistreerde projectors controleren**

U kunt de status (AAN/UIT) controleren van projectors en problemen of waarschuwingen die om aandacht vragen door gebruik te maken van de pictogrammen.

U kunt groepen van projectors selecteren of een enkele projector en vervolgens de cumulatieve lampwerkingsduur controleren of informatie zoals invoerbronnen, problemen en waarschuwingen voor de projectors.

- **Geregistreerde projectors bedienen**

U kunt groepen van projectors selecteren of een enkele projector en vervolgens handelingen uitvoeren voor de geselecteerde projectors zoals het in- en uitschakelen van de voeding en het omwisselen van hun invoerbronnen.

U kunt de functies voor Webcontrole gebruiken om de instellingen in het configuratie menu van de projector te wijzigen.

Voor bepaalde bedieningshandelingen die regelmatig op een bepaald tijdstip of op bepaalde dagen worden uitgevoerd, kunt u Timerinstellingen gebruiken om timerinstellingen te registreren.

- **Instellingen voor e-mailmeldingen**

U kunt e-mailadressen instellen waarnaar meldingen worden verstuurd als zich voor een geregistreerde projector een status voordoet die om aandacht vraagt, bijvoorbeeld een probleem.

- **Berichten verzenden naar geregistreerde projectors**

U kunt de invoegtoepassing voor EasyMP Monitor Message Broadcasting gebruiken om JPEG-bestanden naar geregistreerde projectors te verzenden.

Download de invoegtoepassing Bericht versturen vanaf het internetadres dat aan het begin van dit hoofdstuk werd gegeven.

Instellingen wijzigen met een webbrowser (Webcontrole) (alleen EB-93)

De functies van de projector kunnen worden ingesteld en de projector kan worden beheerd via een computer met een webbrowser die is aangesloten in het netwerk. Met deze functie kunt u de configuratie- en controlebewerkingen op afstand uitvoeren. Bovendien is het invoeren van tekst voor de configuratie eenvoudiger omdat u het toetsenbord van de computer kunt gebruiken.

Gebruik als webbrowser Microsoft Internet Explorer 6.0 of later. Bij gebruik van een Mac OS kunt u Safari of Firefox gebruiken.



Als u de **Stand-by modus** instelt op **Communicatie aan**, kunt u een webbrowser gebruiken om instellingen in te voeren en controle uit te oefenen zelfs als de projector in stand-by staat (als de voeding is uitgeschakeld).

☛ **Uitgebreid - Stand-by modus** [pag.78](#)

Configuratie van de projector

U kunt via een webbrowser items aanpassen die u normaal via het menu Configuratie van de projector wijzigt. De wijzigingen worden in het menu Configuratie doorgevoerd. Er zijn ook onderdelen die alleen kunnen worden ingesteld in een webbrowser.

Opties in het menu Configuratie die niet met een webbrowser kunnen worden gewijzigd

- Menu instellingen - Keystone - Quick Corner
- Menu instellingen - Aanwijzervorm
- Menu instellingen - Patroon
- Menu instellingen - Knop gebruiker
- Menu uitgebreid - Gebruikerslogo
- Menu uitgebreid - Taal
- Menu uitgebreid - Bewerking - Hoogtemodus
- Uitgebreid - Bewerking - Timerafdekking lens
- Menu resetten - Alle standaardw. en Lampuren terugzetten

De beschikbare instellingen komen overeen met die van het configuratiemenu van de projector.

☛ "Configuratiemenu" [pag.70](#)

Items die alleen kunnen worden ingesteld in een webbrowser

- SNMP Gemeenschap
- Wachtwoord controleren

Het scherm Webcontrole openen

Gebruik onderstaande procedure om het scherm Webcontrole te openen.

Configureer de netwerkinstellingen op de computer en de projector en stel de netwerkverbindingsmodus in.



Als uw webbrowser is ingesteld om verbinding te maken via een proxyserver, kan het scherm Webcontrole niet worden geopend. Om webcontrole weer te geven, dient u de instellingen aan te passen zodat de verbinding niet via een proxyserver verloopt.

- 1** Start een webbrowser op de computer.
- 2** Voer het IP-adres van de projector in de adresbalk van de webbrowser in en druk op het toetsenbord van de computer op Enter.

Het scherm Webcontrole wordt geopend.

Wanneer Wachtwoord webctrl is ingesteld in het menu Netwerk van het Configuratiemenu van de projector, wordt het wachtwoordinvoerscherm geopend.

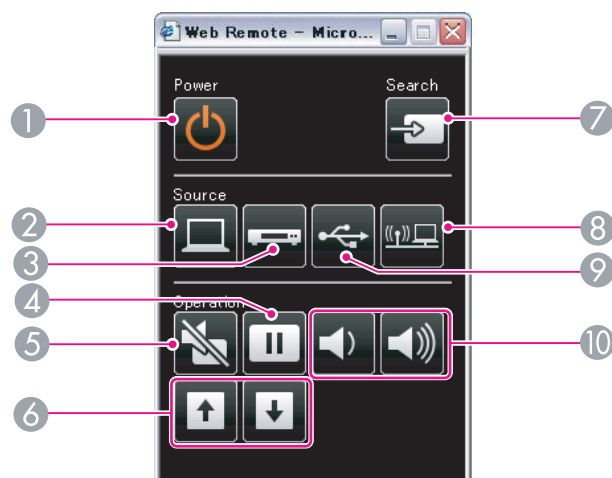
Het scherm Web Remote openen

Dankzij de functie Web Remote (Bediening via webbrowser) kunt u de bewerkingen van de projector bedienen via een webbrowser.

- 1** Open het scherm Webcontrole.
- 2** Klik op **Web Remote**.



3 Het scherm Web Remote verschijnt.



Naam	Functie
1 [Power]-knop	Hiermee schakelt u de projector in of uit. ☛ "Van installatie tot projectie" pag.28
2 [Computer]-knop	Telkens als u op deze knop drukt, schakelt de invoer van beelden over tussen de Computer1-ingang en de Computer2-ingang.
3 [Video]-knop	Telkens als op de knop wordt gedrukt, wisselt het beeld tussen de ingangspoorten van Video, S-Video en HDMI.
4 [Freeze]-knop	Druk op deze knop om het beeld te pauzeren of te hervatten. ☛ "Het beeld bevroren (Freeze)" pag.48

Naam	Functie
5 [A/V Mute]-knop	Hiermee schakelt u video en audio in en uit. ☛ "Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)" pag.48
6 [Page]-knoppen [Up] [Down]	Hiermee schakelt u naar een andere pagina over, bv. in PowerPoint-bestanden, wanneer u gebruik maakt van de volgende projectiemethoden. <ul style="list-style-type: none"> Als u de draadloze muis gebruikt ☛ "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" pag.51 Als u USB Display gebruikt ☛ "Projecteren met USB Display" pag.30 Als op een netwerk wordt aangesloten Wanneer u beelden projecteert met Dia show, geeft u met deze knoppen het vorige/volgende scherm weer.
7 [Source Search]-knop	Hiermee schakelt u naar het volgende invoerapparaat dat een beeldsignaal doorgeeft. ☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" pag.29
8 [LAN]-knop	Schakelt over naar beeld dat wordt geprojecteerd met EasyMP Network Projection. Tijdens projecties met de optionele Quick Wireless Connection USB Key schakelt u met deze knop over naar dat beeld. ☛ "Met de afstandsbediening overschakelen naar het doelbeeld" pag.30
9 [USB]-knop	Iedere keer als u op deze knop drukt, worden de volgende beelden doorlopen: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Beelden van het apparaat dat op de USB(TypeA)-ingang is aangesloten ☛ "Met de afstandsbediening overschakelen naar het doelbeeld" pag.30
10 [Volume]-knoppen [Left] [Right]	[Left] Verlaagt het volume. [Right] Verhoogt het volume. ☛ "Het volume bijstellen" pag.38

Problemen rapporteren via een E-mailmelding (alleen EB-93)

Als u de functie E-mailmelding instelt, wordt er, wanneer zich met de projector een probleem voordoet, een e-mailmelding verstuurd naar de e-mailadressen die u vooraf hebt opgegeven. Hierdoor wordt de beheerder op de hoogte gesteld van problemen met projectoren, zelfs als deze zich op afstand bevinden.

☛ **Netwerk - E-mail - E-mailmelding** [pag.83](#)



- U kunt maximaal drie bestemmingen (adressen) voor de e-mailmelding opgeven en de e-mailmeldingen kunnen naar alle drie de bestemmingen tegelijk worden verstuurd.
- Als zich een ernstig probleem met de projector voordoet en deze plotseling stopt met werken, kan deze mogelijk geen melding meer naar de beheerder verzenden.
- Als u de **Stand-by modus** instelt op **Communicatie aan**, kunt u de projector gebruiken zelfs als die in stand-by staat (als de voeding is uitgeschakeld).

☛ **Uitgebreid - Stand-by modus** [pag.78](#)

Inhoud van een foutmelding in een e-mail

Wanneer de functie e-mailmelding op Aan staat en er doet zich een probleem of waarschuwing voor in de projector, wordt het volgende e-mailbericht verzonden.

Onderwerp: EPSON Projector

Regel 1: De naam van de projector met een probleem.

Regel 2: Het IP-adres van de projector met een probleem.

Regel 3 en verder: Nadere bijzonderheden van het probleem.

De details van het probleem worden regel voor regel weergegeven. Hieronder ziet u de belangrijkste meldingen.

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification

- No-signal

De projector krijgt geen signaal. Controleer de aansluitingen en controleer of de signaalbron wel is ingeschakeld.

- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Zie onderstaande om problemen of waarschuwingen op te vangen.

☛ "De indicatielampjes aflezen" [pag.89](#)

Beheer via SNMP (alleen EB-93)

Door **SNMP** in te stellen op **Aan** in het menu Configuratie wordt wanneer zich een probleem of waarschuwing voordoet een e-mailmelding verstuurd naar de gespecificeerde computer. Hierdoor wordt de beheerder op de hoogte gesteld van problemen met projectoren, zelfs als deze zich op afstand bevinden.

☛ **Netwerk - Overige - SNMP** [pag.84](#)



- SNMP moet worden beheerd door een netwerkbeheerder of door iemand die kennis heeft van het netwerk.
- Om de projector met SNMP te kunnen beheren moet u het SNMP-beheerprogramma op de computer installeren.
- U kunt maximaal twee bestemmings-IP-adressen opslaan.

ESC/VP21-opdrachten

Met ESC/VP21 kunt u de projector vanaf een extern apparaat bedienen.

Lijst met Opdrachten

Als het commando power ON naar de projector wordt gestuurd, schakelt de projector in en gaat hij over in opwarmmodus. Als de projector is ingeschakeld, wordt een dubbele punt ":" (3Ah) teruggestuurd.

Als een commando wordt ingevoerd, voert de projector het commando uit en stuurt een ":" terug. Vervolgens accepteert hij het volgende commando.

Als het commando dat wordt verwerkt op een abnormale manier wordt afgebroken, wordt er een foutmelding doorgegeven en wordt ":" teruggestuurd.

Hieronder ziet u de belangrijkste inhoud.

Onderdeel			Commando
Power ON/OFF	Aan		PWR ON
	Uit		PWR OFF
Signaalselectie	Computer1	Automatisch	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	Computer2	Automatisch	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21

Onderdeel		Commando
	Component	SOURCE 24
	HDMI	SOURCE 30
	Video	SOURCE 41
	S-video	SOURCE 42
	USB Display	SOURCE 51
	USB	SOURCE 52
	LAN	SOURCE 53
A/V dempen Aan/ Uit	Aan	MUTE ON
	Uit	MUTE OFF

Voeg een harde-returncode (CR) (0Dh) in aan het eind van elk commando en verzend de code.

Neem contact op met uw plaatselijke leverancier of het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector voor meer informatie.

 [Adressenlijst Epson Projector](#)

Kabelindelingen

Seriële aansluiting

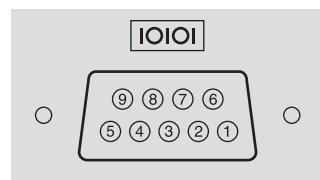
- Soort connector: D-Sub 9-pens (mannetje)

- Naam projectoringang: RS-232C

<Op de projector>



<Op de computer>



<Op de projector>

(Seriële pc-kabel)

<Op de computer>

GND	5	—————	5	GND
RD	2	←————	3	TD
TD	3	————→	2	RD

Signaalnaam	Functie
GND	Aarde signaaldraad
TD	Gegevens verzenden
RD	Gegevens ontvangen

Communicatieprotocol

- Standaardinstelling voor baudrate: 9600 bps
- Gegevenslengte: 8 bits
- Pariteit: Geen
- Stopbit: 1 bit
- Flowbesturing: Geen

Over PJLink (alleen EB-93)

PJLink Class1 is opgericht door de JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) als een standaardprotocol voor het bedienen van netwerkcompatibele projectors, en ingesteld in het kader van hun streven om bedieningsprotocollen voor projectors te standaardiseren.

De projector voldoet aan de PJLink Class1-standaard ingesteld door JBMIA.

Hij voldoet aan alle commando's, behalve aan de volgende door PJLink Class1 gedefinieerde commando's, en de overeenkomst is bevestigd door de standaardcompatibiliteitstest van PJLink.

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

- Niet-compatibele commando's

	Functie	PJLink-commando
Instellingen voor dempen	Beeld dempen instellen	AVMT 11
	Audio dempen instellen	AVMT 21

- Ingangnamen gedefinieerd door PJLink en bijbehorende projectorbronnen

Bron	PJLink-commando
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-video	INPT 22
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

Bron	PJLink-commando
USB Display	INPT 53

- De naam van de fabrikant voor "informatieverzoeken"
EPSON
- De modelnaam voor "informatieverzoeken over producten"
EB-93/C2010X/PowerLite 93

Over Crestron RoomView® (alleen EB-93)

Crestron RoomView® is een geïntegreerd controlesysteem dat wordt geleverd door Crestron®. Het kan worden gebruikt om meerdere apparaten die op een netwerk zijn aangesloten te monitoren en te bedienen.

De projector ondersteunt het controleprotocol en kan daarom worden gebruikt in een systeem dat werd gebouwd met Crestron RoomView®.

Bezoek de website van Crestron® voor meer informatie over Crestron RoomView®. (Alleen Engelstalige displays worden ondersteund.)

<http://www.crestron.com>

Hieronder vindt u een overzicht van Crestron RoomView®.

- **Bediening op afstand via een browser**
U kunt een projector vanaf uw computer bedienen net alsof u een afstandsbediening gebruikt.
- **Controle en bediening met toepassingssoftware**
U kunt Crestron RoomView® Express of Crestron RoomView® Server Edition geleverd door Crestron® gebruiken om apparaten in het systeem te monitoren, om met de helpdesk te communiceren en om dringende meldingen te versturen. Zie onderstaande website voor meer informatie.
<http://www.crestron.com/getroomview>

In deze handleiding wordt beschreven hoe u met een browser handelingen vanaf uw computer kunt uitvoeren.



- U kunt alleen alfanumerieke tekens en symbolen invoeren.
- De volgende functies kunnen niet worden gebruikt terwijl Crestron RoomView® wordt gebruikt.
 - ☛ "Instellingen wijzigen met een webbrowser (Webcontrole) (alleen EB-93)" [pag.60](#)
 - Bericht versturen (invoegtoepassing van EasyMP Monitor)
- Bediening is mogelijk als de **Stand-by modus** is ingesteld op **Communicatie aan**, zelfs als de projector in stand-by staat (als de voeding is uitgeschakeld).
 - ☛ **Uitgebreid - Stand-by modus** [pag.78](#)

De projector vanaf een computer bedienen

Het bedieningsvenster weergeven

Controleer het volgende voordat u bedieningshandelingen uitvoert.

- Controleer of de computer en de projector op het netwerk zijn aangesloten.
- Stel **RoomView** in op **Aan** in het menu **Netwerk**.
 - ☛ **Netwerk - Overige - RoomView** [pag.84](#)

1

Start een webbrowser op de computer.

2

Voer het IP-adres van de projector in de adresbalk van de webbrowser in en druk op de Enter-toets.
Het bedieningsvenster wordt weergegeven.

Het bedieningsvenster gebruiken



1 U kunt de volgende handelingen uitvoeren door op de knoppen te klikken.

Knop	Functie
Power	Hiermee schakelt u de projector in of uit.
Vol-/Vol+	Hiermee wordt het volume aangepast.
A/V Mute	Hiermee schakelt u video en audio in en uit. ☞ "Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)" pag.48



2 Schakelt over naar beeld van de geselecteerde invoerbron. Om invoerbronnen weer te geven die niet in de Source List zijn opgenomen, klikt u op (a) of (b) om omhoog of omlaag te scrollen. U kunt de naam van de bron naar believen wijzigen.

3 U kunt de volgende handelingen uitvoeren door op de knoppen te klikken. Om knoppen weer te geven die niet in de Source List zijn opgenomen, klikt u op (c) of (d) om naar links of rechts te scrollen.

Knop	Functie
Freeze	Druk op deze knop om het beeld te pauzeren of te hervatten. ☞ "Het beeld bevroren (Freeze)" pag.48
Contrast	Stel hier het verschil in tussen licht en schaduw in het beeld.
Brightness	Hiermee wordt de helderheid van het beeld ingesteld.
Color	Stel hier de kleurverzadiging voor het beeld in.
Sharpness	Hiermee wordt de beeldscherpte ingesteld.
Zoom	Klik op [⊕] om het beeld te vergroten zonder de projectiegrootte te wijzigen. Klik op [⊖] om beelden te verkleinen die met de [⊕]-knop werden vergroot. Klik op [▲], [▼], [◀] of [▶] om de positie van het vergrote beeld te wijzigen. ☞ "Een gedeelte van het beeld weergeven (E-Zoom)" pag.50

4 De knoppen [▲], [▼], [◀] en [▶] voeren dezelfde handelingen uit als de knoppen [⬆] [⬇] [⬅] [➡] op de afstandsbediening. U kunt de volgende handelingen uitvoeren door op de andere knoppen te klikken.

Knop	Functie
OK	Deze knop heeft dezelfde functie als de [Enter]-knop op de afstandsbediening. ☞ "Afstandsbediening" pag.14
Menu	Hiermee wordt het Configuratiemenu weergegeven en gesloten.
Auto	Indien aangeklikt tijdens de projectie van analoge RGB-signalen van de Computer1- of Computer2-ingang, kunt u Tracking, Sync. en Weergavepositie van het beeld automatisch optimaliseren.

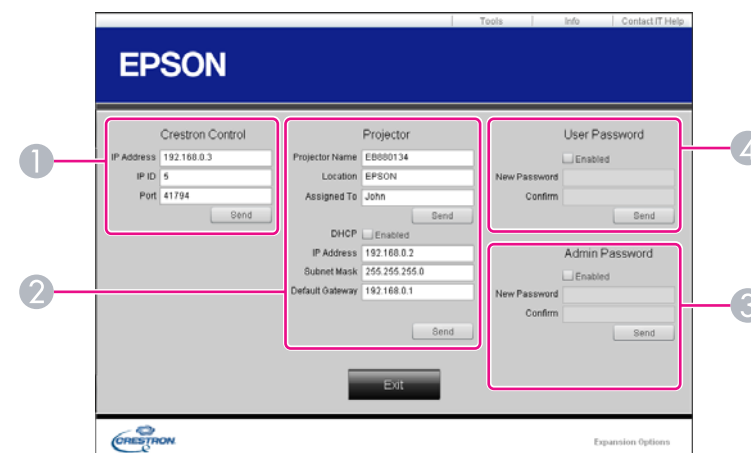
Knop	Functie
Search	Schakelt over naar het beeld van de ingangspoort die videosignalen ontvangt.  "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" pag.29
Esc	Deze knop heeft dezelfde functie als de [Esc]-knop op de afstandsbediening.  "Afstandsbediening" pag.14

5 U kunt de volgende handelingen uitvoeren door op de tabbladen te klikken.

Tabblad	Functie
Contact IT Help	Opent het helpdeskvenster. Gebruikt om berichten te verzenden naar, en berichten te ontvangen van, de beheerder door middel van Crestron RoomView® Express.
Info	Hier ziet u informatie over de projector die op dat ogenblik verbonden is.
Tools	Wijzigt instellingen in de projector die op dat ogenblik verbonden is. Zie het volgende gedeelte.

Het toolsvenster gebruiken

Het volgende venster wordt weergegeven als u op het tabblad **Tools** klikt in het bedieningsvenster. U kunt dit venster gebruiken om instellingen te wijzigen in de projector die op dat ogenblik verbonden is.



- 1 Crestron Control**
Maak instellingen voor Crestron® centrale bedieningselementen.
- 2 Projector**
De volgende items kunnen worden ingesteld.

Item	Functie
Projector Name	Geef een naam op om de projector die op dat ogenblik verbonden is te differentiëren van de andere netwerkprojectors. (U kunt maximaal 15 alfanumerieke tekens invoeren.)
Location	Geef een naam op voor de installatielocatie voor de projector die op dat ogenblik verbonden is met het netwerk. (U kunt maximaal 32 alfanumerieke tekens en symbolen invoeren.)
Assigned To	Geef een gebruikersnaam op voor de projector. (U kunt maximaal 32 alfanumerieke tekens en symbolen invoeren.)

Item	Functie
DHCP	Schakel het selectievakje Enabled in om DHCP te gebruiken. U kunt geen IP-adres invoeren met DHCP ingeschakeld.
IP Address	Voer het IP-adres in dat aan de projector die op dat ogenblik verbonden is moet worden toegewezen.
Subnet Mask	Voer het subnetmasker in dat aan de projector die op dat ogenblik verbonden is moet worden toegewezen.
Default Gateway	Voer het gatewayadres in dat aan de projector die op dat ogenblik verbonden is moet worden toegewezen.
Send	Klik op deze knop om de aan de Projector gemaakte wijzigingen te bevestigen.

3 Admin Password

Schakel het selectievakje **Enabled** in om een wachtwoord te vereisen om het venster Tools te openen.

De volgende items kunnen worden ingesteld.

Item	Functie
New Password	Voer het nieuwe wachtwoord in als het wachtwoord wordt gewijzigd om het venster Tools te openen. (U kunt maximaal 26 alfanumerieke tekens invoeren.)
Confirm	Voer hetzelfde wachtwoord in als u hebt ingevoerd onder New Password . Als de wachtwoorden niet dezelfde zijn, wordt een fout weergegeven.
Send	Klik op deze knop om de aan Admin Password gemaakte wijzigingen te bevestigen.

4 User Password

Schakel het selectievakje **Enabled** in om een wachtwoord te vereisen om het bedieningsvenster via de computer te openen.

De volgende items kunnen worden ingesteld.

Item	Functie
New Password	Voer het nieuwe wachtwoord in als het wachtwoord wordt gewijzigd om het bedieningsvenster te openen. (U kunt maximaal 26 alfanumerieke tekens invoeren.)
Confirm	Voer hetzelfde wachtwoord in als u hebt ingevoerd onder New Password . Als de wachtwoorden niet dezelfde zijn, wordt een fout weergegeven.
Send	Klik op deze knop om de User Password gemaakte wijzigingen te bevestigen.



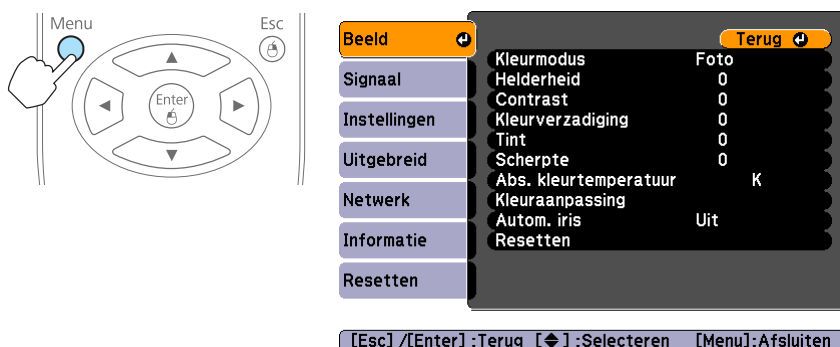
Configuratiemenu

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op het gebruik van het Configuratiemenu en de daarin opgenomen functies.

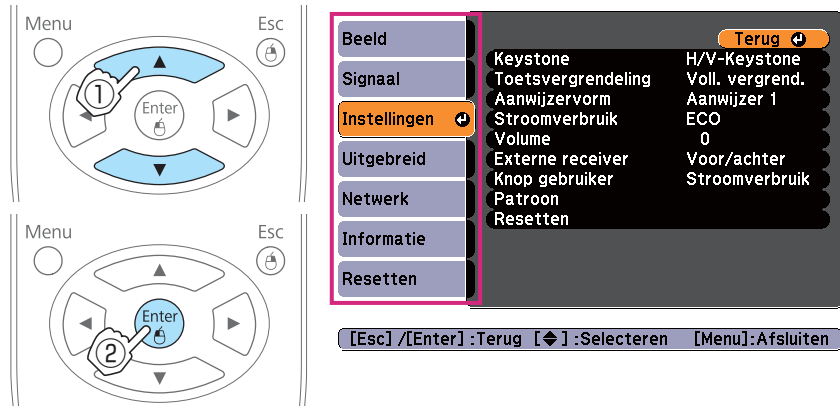
In dit gedeelte wordt ingegaan op het gebruik van het Configuratiemenu.

Hoewel de stappen worden uitgelegd aan de hand van de afstandsbediening, kunt u dezelfde handelingen ook via het bedieningspaneel uitvoeren. In de help bij het menu vindt u uitleg bij de beschikbare knoppen.

1 Open het configuratiemenu.



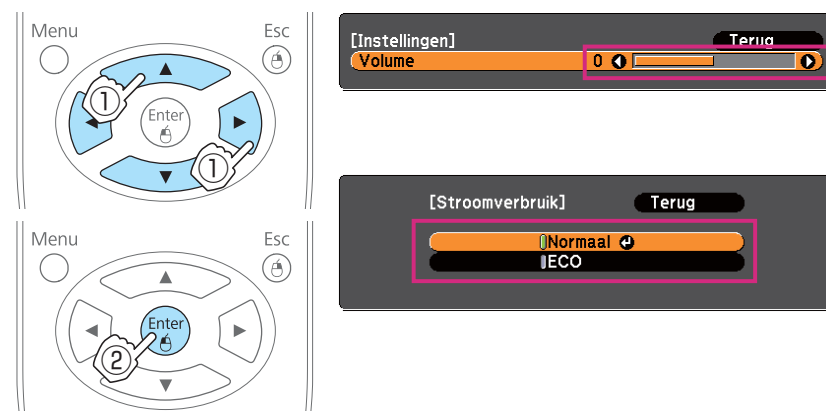
2 Selecteer een item uit een hoofdmenu.



3 Selecteer een item uit een submenu.





4 Wijzig de instellingen.







5 Druk op de [Menu]-knop om af te sluiten.

Tabel van het Configuratiemenu

De instelbare items hangen af van het gebruikte model en het beeldsignaal en de beeldbron die wordt geprojecteerd.



Naam hoofdmenu	Naam submenu	Items of instellingswaarden
Menu Beeld  pag.73	Kleurmodus	Dynamisch, Presentatie, Theater, Foto, sRGB, Schoolbord en Whiteboard
	Helderheid	-24 tot 24
	Contrast	-24 tot 24
	Kleurverzadiging	-32 tot 32
	Tint	-32 tot 32
	Scherpte	-5 tot 5
	Abs. kleurtemperatuur	5000K tot 10000K
	Kleuraanpassing	Rood: -16 tot 16 Groen: -16 tot 16 Blauw: -16 tot 16
Menu Signaal  pag.74	Autom. iris	Aan en Uit
	Autom. configuratie	Aan en Uit
	Resolutie	Automatisch, Breed en Normaal
	Tracking	-
	Sync.	-
	Positie	Omhoog, Omlaag, Links en Rechts
	Progressief	Uit, Video en Film/Auto
	Ruisvermindering	Uit, NR1 en NR2
	Videobereik HDMI	Automatisch, Normaal en Uitgebreid
	Ingangssignaal	Automatisch, RGB en Component



Naam hoofdmenu	Naam submenu	Items of instellingswaarden
	Videosignaal	Automatisch, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 en SECAM
	Hoogte-breedte	Normaal, 4:3, 16:9, Volledig, Zoom en Bronformaat
	Overscannen	Automatisch, Uit, 4% en 8%
Menu Instellingen  pag.76	Keystone	H/V-Keystone en Quick Corner
	Toetsvergrendeling	Voll. vergrend., Toetsvergrend. en Uit
	Aanwijzervorm	Aanwijzer 1, 2 en 3
	Stroomverbruik	Normaal en ECO
	Volume	0 - 20
	Externe receiver	Voor/achter, Voorkant, Achterkant en Uit
	Knop gebruiker	Stroomverbruik, Informatie, Progressief, Testpatroon, Resolutie en Patroonweergave
	Patroon	Patroonweergave, Patroontype, Gebruikerspatroon en Testpatroon
Menu Uitgebreid  pag.78	Weergeven	Bericht, Achtergrond weerg., Opstartscherm en A/V dempen
	Gebruikerslogo	-
	Projectie	Voorkant, Voor/bovenkant, Achterkant en Achter/boven
	Bewerking	Dir. inschakelen, Sluimerstand, Tijd sluimerstand, Timerafdekking lens en Hoogtemodus
	Stand-by modus	Communicatie aan en Communicatie uit

Naam hoofdmenu	Naam submenu	Items of instellingswaarden
	USB Type B	USB Display en Draadloze muis
	Taal	15 of 35 talen*1
Menu Informatie  pag.85	Lampuren	-
	Bron	-
	Ingangssignaal	-
	Resolutie	-
	Videosignaal	-
	Vernieuwingssnelh.	-
	Sync. info	-
	Status	-
	Serienummer	-
	Event ID (alleen EB-93)	-
Menu Resetten  pag.86	Alle standaardw.	-
	Lampuren terugzetten	-

*1 Het aantal ondersteunde talen verschilt afhankelijk van de regio waar de projector wordt gebruikt.

Menu Netwerk (alleen EB-93)

Naam hoofdmenu	Naam submenu	Items of instellingswaarden
Menu Basis  pag.81	Projectornaam	-
	Wachtwoord PJLink	-
	Wachtwoord webctrl	-
	Trefwoord projector	Aan en Uit
Menu Vast netwerk  pag.82	IP-instellingen	DHCP, IP-adres, Subnetmasker en Gateway-adres
	Weergave IP-adres	Aan en Uit

Naam hoofdmenu	Naam submenu	Items of instellingswaarden
Menu E-mail  pag.83	E-mailmelding	Aan en Uit
	SMTP-server	-
	Poortnummer	-
	Instelling adres 1, Instelling adres 2 en Instelling adres 3	-
Menu Overige  pag.84	SNMP	Aan en Uit
	Trap IP Adres 1 en Trap IP Adres 2	-
	AMX Device Discovery	Aan en Uit
	RoomView	Aan en Uit

Menu Beeld

De instelbare items hangen af van het beeldsignaal en de beeldbron die wordt geprojecteerd. De instellingsgegevens worden voor elk beeldsignaal opgeslagen.

☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" [pag.29](#)



Submenu	Functie
Kleurmodus	Stel hier de beeldkwaliteit in die bij uw omgeving past. ☛ "De projectiekwiteit selecteren (Kleurmodus selecteren)" pag.38
Helderheid	Stel hier de helderheid van het beeld in.
Contrast	Stel hier het verschil in tussen licht en donker in het beeld.
Kleurverzadiging	Stel hier de kleurverzadiging voor het beeld in.
Tint	(Deze instelling is alleen beschikbaar als u composietvideosignaal/S-videosignaal gebruikt en NTSC-signalen worden doorgegeven.) Stel hier de kleurschakering in.
Scherpte	Stel hier de scherpte van het beeld in.

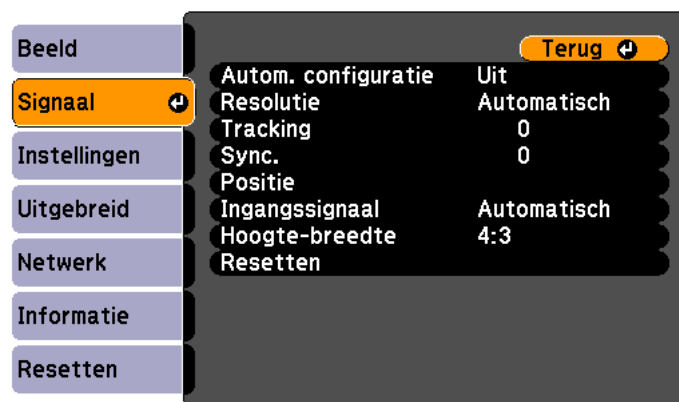
Submenu	Functie
Abs. kleurtemperatuur	(Dit item kunt u niet selecteren als Kleurmodus is ingesteld op sRGB ➡.) U stelt hier de algehele kleurschakering voor het beeld in. U kunt tinten in 10 fasen instellen van 5000 K tot 10000 K. Een hoge waarde geeft het beeld een blauwe tint; een lage waarde geeft het beeld een rode tint.
Kleuraanpassing	(Dit item kunt u niet selecteren als Kleurmodus is ingesteld op sRGB ➡.) U kunt de kleurintensiteit afzonderlijk instellen voor Rood , Groen en Blauw .
Autom. iris	(Dit item kunt u alleen selecteren als Kleurmodus is ingesteld op Dynamisch of Theater .) Stel in op Aan als u de iris wilt aanpassen voor een optimale belichting van de geprojecteerde beelden. De instelling wordt opgeslagen voor elke kleurmodus. ☛ "Automatische iris instellen" pag.39
Resetten	Hier kunt u alle correctiewaarden die u hebt ingesteld in het menu Beeld herstellen naar hun standaardwaarden. U vindt meer informatie over het herstellen van de standaardwaarden voor de menu-items in: ☛ "Menu Resetten" pag.86

Menu Signaal

De instelbare items hangen af van het beeldsignaal en de beeldbron die wordt geprojecteerd. De instellingsgegevens worden voor elk beeldsignaal opgeslagen.

U kunt geen instellingen opgeven in het menu Signaal wanneer de bron USB Display, USB of LAN is.

☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" [pag.29](#)



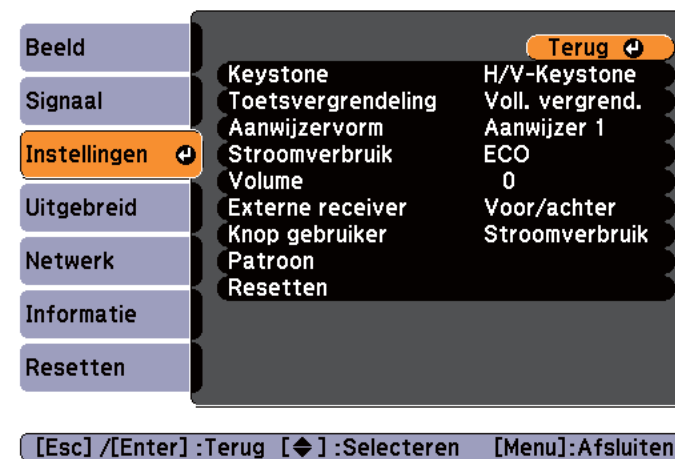
[Esc] / [Enter] : Terug [◀] : Selecteren [Menu] : Afsluiten

Submenu	Functie
Autom. configuratie	Stel dit in op Aan om Tracking, Sync. en Positie automatisch aan de optimale status aan te passen als het ontvangen signaal verandert.
Resolutie	Stel dit in op Automatisch om automatisch de resolutie van het ontvangen signaal te bepalen. Als het beeld in de stand Automatisch niet goed wordt geprojecteerd (er ontbreekt bijvoorbeeld een deel van het beeld), gebruik dan Breed voor breedbeeld of Normaal voor schermen met een verhouding van 4:3 of 5:4 naargelang van de aangesloten computer.
Tracking	Hier kunt u het computerbeeld aanpassen als er verticale strepen in het beeld verschijnen.
Sync.	Hier kunt u het computerbeeld aanpassen als het beeld flinkt of wazig is, of als er interferentie optreedt.
Positie	Hier kunt u de positie van het venster naar boven, naar beneden, naar links en naar rechts bijstellen als een deel van het beeld niet wordt geprojecteerd.

Submenu	Functie
Progressief	<p>(Deze instelling kan alleen worden aangepast als een component-video of RGB-video met een geïnterlineerd signaal (480i/576i/1080i) wordt ontvangen. Dit kan niet worden ingesteld wanneer een digitaal RGB-sig-naal wordt ontvangen.)</p> <p>Geïnterlineerd (i) signaal wordt omgezet naar Progressief (p). (IP-conversie)</p> <p>Uit: Ideaal voor beelden met veel beweging.</p> <p>Video: Ideaal voor gewone videobeelden.</p> <p>Film/Auto: Dit is ideaal voor films, computerbeelden en animatie.</p>
Ruisvermindering	<p>(Dit kan niet worden ingesteld wanneer een digitaal RGB-sig-naal wordt ontvangen, of wanneer een geïnterlineerd signaal wordt weergegeven met Progressief ingesteld op Uit.)</p> <p>Hiermee worden beelden met ruis 'opgeschoond'. Er zijn twee modi. Selecteer uw favoriete instelling. Het wordt aanbevolen deze optie in te stellen op Uit bij het bekijken van beeldbronnen met weinig ruis, zoals dvd's.</p>
Videobereik HDMI	Wanneer op de HDMI-ingang van de projector een dvd-speler is aangesloten, wordt het videobereik van de projector ingesteld op basis van het videobereik van dat apparaat.
Ingangssignaal	<p>U kunt ingangssignaal van Computer-ingangspoort kiezen.</p> <p>Als hier Automatisch is geselecteerd, wordt het ingangssignaal automatisch volgens het aangesloten apparaat ingesteld.</p> <p>Als de kleuren niet juist worden weergegeven bij de instelling Automatisch, selecteer dan het signaal van het aangesloten apparaat.</p>
Videosignaal	<p>U kunt het ingangssignaal van de Video-ingangspoort kiezen.</p> <p>Als hier Automatisch is geselecteerd, worden videosignalen automatisch herkend. Als de instelling Automatisch leidt tot problemen zoals interferentie of het ontbreken van beeld, selecteer dan het geschikte signaal voor het aangesloten apparaat.</p>



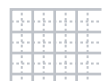

Submenu	Functie
Hoogte-breedte	U kunt hier de <u>Hoogte-breedteverh.</u> voor geprojecteerde beelden instellen. ☛ "De Hoogte-breedteverhouding van het geprojecteerde beeld wijzigen " pag.40
Overscannen	Wijzigt de beeldverhouding (het bereik van het geprojecteerde beeld). U kunt bijsnijden instellen op Uit , 4% of 8% . Voor een HDMI-bron is Automatisch beschikbaar. Als Automatisch is geselecteerd, verandert dat automatisch in Uit of 8% naargelang van het ontvangen signaal.
Resetten	U kunt hier alle functies die u in het menu Signaal hebt ingesteld herstellen naar hun standaardwaarden, behalve Ingangssignaal . U vindt meer informatie over het herstellen van de standaardwaarden voor de menu-items in: ☛ "Menu Resetten" pag.86

Menu Instellingen



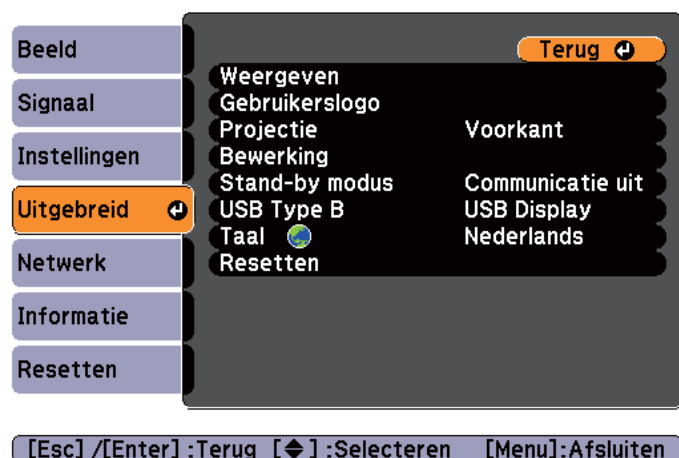
Submenu	Functie
Keystone	<p>U kunt keystonevertekening corrigeren.</p> <ul style="list-style-type: none"> Als H/V-Keystone werd geselecteerd: <ul style="list-style-type: none"> Handmatige correctie Pas V-Keystone en H-Keystone aan om horizontale en verticale keystonevervorming te corrigeren. Automatische correctie Stel Autom. V-Keystone in op Aan. (Dit item kunt u niet selecteren als Projectie is ingesteld op Voor/bovenkant, Achterkant of Achter/boven.) ☛ "Automatische correctie (Automatische V-Keystone)" pag.34 Als Quick Corner is geselecteerd: Selecteer en corrigeer de vier hoeken van het geprojecteerde beeld. ☛ "Handmatige correctie (Quick Corner)" pag.35

Submenu	Functie
Toetsvergrendeling	U kunt dit gebruiken om het gebruik van het bedieningspaneel van de projector te beperken. ☛ "Bediening beperken (Toetsvergrendeling)" pag.58
Aanwijzervorm	U kunt hier de vorm van de aanwijzer selecteren. Aanwijzer 1:  Aanwijzer 2:  Aanwijzer 3:  ☛ "Aanwijzerfunctie (Aanwijzer)" pag.49
Stroomverbruik	U kunt hier de helderheid van de projectorlamp op een of twee manieren regelen. Selecteer ECO als de geprojecteerde beelden te helder zijn zoals bijvoorbeeld wanneer de geprojecteerde beelden in een donkere kamer of op een klein scherm worden geprojecteerd. Als ECO wordt geselecteerd, worden het energieverbruik en de bedrijfsduur van de projectorlamp als volgt gewijzigd, terwijl ook de ventilatorruis afneemt. Elektriciteitsverbruik: een vermindering van ongeveer 20%, levensduur projectorlamp: ongeveer 1.2 keer langer
Volume	U kunt hier het volume aanpassen. De instelwaarden worden voor elke bron opgeslagen.
Externe receiver	U kunt de ontvangst van het werkingssignaal van de afstandsbediening begrenzen. Als deze is ingesteld op Uit , kunt u de afstandsbediening niet gebruiken. Als u de afstandsbediening toch wilt gebruiken, houdt u op de afstandsbediening of het bedieningspaneel de [Menu]-knop ten minste 15 seconden ingedrukt om de instelling terug te zetten naar de standaardwaarde.

Submenu	Functie
Knop gebruiker	U kunt in het configuratiemenu een item selecteren en toewijzen met de [User]-knop op de afstandsbediening. Wanneer u op de knop [User] drukt, wordt de geselecteerde menuoptie of het geselecteerde aanpassingsscherm weergegeven, zodat u snel instellingen/aanpassingen kunt opgeven. U kunt een van de volgende items toewijzen aan de knop [User]. Stroomverbruik, Informatie, Progressief, Testpatroon, Resolutie en Patroonweergave
Patroon	<p>Patroonweergave: Geeft een patroon weer.</p> <p>Patroontype: U heeft de keuze uit patronen 1 tot 4 of het gebruikerspatroon. Patronen 1 tot 4 stellen de projectielijnen voor als liniaalijnen of een raster.</p> <p>Patroon 1:  Patroon 2: </p> <p>Patroon 3:  Patroon 4: </p> <p>Gebruikerspatroon: Slaat een gebruikerspatroon op. ☛ "Het gebruikerspatroon opslaan" pag.54</p> <p>Testpatroon: Als de projector wordt ingesteld, verschijnt een testpatroon zodat u de projectie kunnen bijstellen zonder andere apparatuur aan te sluiten. Terwijl het testpatroon wordt weergegeven, kunnen zoom, scherpstelling en keystone worden aangepast en gecorrigeerd. Druk op [Esc] op de afstandsbediening of het bedieningspaneel om het testpatroon te annuleren.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Let op</p> <p>Als een patroon voor een lange tijd werd weergegeven kan een restbeeld zichtbaar zijn in de geprojecteerde beelden.</p> </div>

Submenu	Functie
Resetten	<p>U kunt hier alle functies die u in het menu Instellingen hebt ingesteld herstellen naar hun standaardwaarden, behalve Knop gebruiker.</p> <p>U vindt meer informatie over het herstellen van de standaardwaarden voor de menu-items in:</p> <p>☛ "Menu Resetten" pag.86</p>

Menu Uitgebreid



Submenu	Functie
Weergeven	<p>Hier kunt u instellingen vastleggen voor het venster van de projector.</p> <p>Bericht: Indien ingesteld op Uit, worden de volgende items niet weergegeven.</p> <p>Itemnamen wanneer de Bron, Kleurmodus of Hoogte-breedteverh. wordt gewijzigd, berichten indien geen signaal wordt ontvangen, en waarschuwingen zoals Waarsch.: hoge temp..</p> <p>Achtergrond weerg.*1: U kunt hier de schermstatus instellen op Zwart, Blauw of Logo als er geen signaal wordt ontvangen.</p> <p>Opstartscherm*1: Stel in op Aan om het Gebruikerslogo weer te geven bij de start van de projectie.</p> <p>A/V dempen*1: Tijdens [A/V Mute] (dempen) kunt u het scherm dat uw wilt weergeven instellen op Zwart, Blauw of Logo.</p>
Gebruikerslogo*1	<p>U kunt het Gebruikerslogo wijzigen dat als achtergrond wordt weergegeven bij Achtergrond weerg., A/V dempen enz.</p> <p>☛ "Een gebruikerslogo opslaan" pag.53</p>
Projectie	<p>Selecteer een van de volgende projectiemethoden afhankelijk van hoe de projector is geïnstalleerd.</p> <p>Voorkant, Voor/bovenkant, Achterkant, Achter/boven</p> <p>U kunt de instelling als volgt wijzigen door de knop [A/V Mute] op de afstandsbediening ongeveer vijf seconden ingedrukt te houden.</p> <p>Voorkant ↔ Voor/bovenkant</p> <p>Achterkant ↔ Achter/boven</p> <p>☛ "Installatiemethoden" pag.19</p>

Submenu	Functie
Bewerking	<p>Dir. Inschakelen: Als u dit instelt op Aan wordt de projector ingeschakeld wanneer u de stekker insteekt. Als de voedingskabel is aangesloten, moet u er rekening mee houden dat de projector automatisch opnieuw wordt ingeschakeld nadat bijvoorbeeld een stroomstoring is verholpen.</p> <p>Sluimerstand: Wanneer deze functie op Aan staat, wordt het projecteren automatisch gestopt als er geen signaal meer binnenkomt en het apparaat verder ook niet wordt gebruikt.</p> <p>Tijd sluimerstand: Wanneer Sluimerstand is ingesteld op Aan, kunt u instellen na hoeveel tijd de projector wordt uitgeschakeld binnen een bereik van 1 tot 30 minuten.</p> <p>Timerafdekking lens: Als deze optie is ingesteld op Aan, wordt de projector 30 minuten na het sluiten van de AV Mute-schuifklep automatisch uitgeschakeld.</p> <p>De standaardinstelling is Aan.</p> <p>Hoogtemodus: Stel de hoogtemodus in op Aan als u de projector op een hoogte van meer dan 1.500 m gaat gebruiken.</p>
Stand-by modus	<p>Als u de Communicatie aan instelt, kunt u de volgende handelingen nog uitvoeren zelfs als de projector in stand-by staat.</p> <ul style="list-style-type: none"> De projector controleren en beheren via het netwerk. (alleen EB-93) ☛ "Controle en bediening" pag.60 Analoge RGB-signalen versturen van de Computer1-ingang naar een externe monitor.
USB Type B	<p>Stel USB Display in als de projector en de computer zijn aangesloten via een USB-kabel en er computerbeelden worden geprojecteerd.</p> <p>☛ "Projecteren met USB Display" pag.30</p> <p>Stel in op Draadloze muis als u de muisaanwijzer wil besturen met de afstandsbediening.</p> <p>☛ "De muisaanwijzer bedienen met de afstandsbediening (Draadloze muis)" pag.51</p>

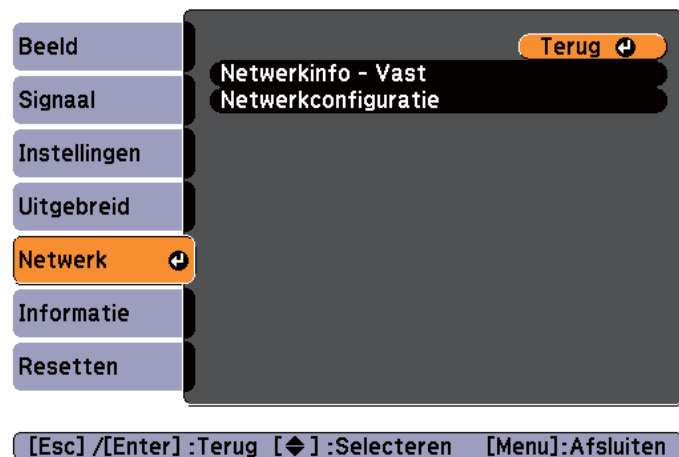
Submenu	Functie
Taal	U kunt hier de taal voor meldingen en menu's instellen.
Resetten	<p>U kunt hier Weergeven*1 en Bewerking*3 in het menu Uitgebreid herstellen naar hun standaardwaarden.</p> <p>U vindt meer informatie over het herstellen van de standaardwaarden voor de menu-items in:</p> <p>☛ "Menu Resetten" pag.86</p>

- *1 Als **Gebr. logo beveil.** is ingesteld op **Aan** in **Wachtwoordbeveiliging**, kunnen de instellingen voor het gebruikerslogo niet worden gewijzigd. U kunt wijzigingen doorvoeren nadat u **Gebr. logo beveil.** op **Uit** hebt gezet.
☛ "Gebruikers beheren (Wachtwoordbeveiliging)" [pag.56](#)
- *2 Audio van de microfoon wordt niet verstuurd als **Inschakelbeveiliging** onder **Wachtwoordbeveiliging** is ingesteld op **Aan**.
- *3 Dit geldt niet voor de "Hoogtemodus".

Menu Netwerk (alleen EB-93)

Als **Netwerkbeveil.** is ingesteld op **Aan** onder **Wachtwoordbeveiliging**, wordt er een melding weergegeven en kunnen de instellingen niet worden gewijzigd. Zet **Netwerkbeveil. Uit** en configureer dan het netwerk.

☞ "Wachtwoordbeveiliging instellen" pag.56



Submenu	Functie
Netwerkinfo - Vast	Hier wordt de volgende statusinformatie over de netwerkinstellingen gegeven. <ul style="list-style-type: none"> • Projectornaam • DHCP • IP-adres • Subnetmasker • Gateway-adres • MAC-adres
Netwerkconfiguratie	De volgende menu's zijn beschikbaar voor netwerkinstellingen. Basis, Vast netwerk, E-mail, Overige, Resetten en Inst. voltooid

☞ Adresenlijst Epson Projector



De functies van de projector kunnen worden ingesteld en de projector kan worden beheerd via een computer met een webbrowser die is aangesloten in het netwerk. Dit wordt webcontrole genoemd. U kunt gemakkelijk tekst invoeren met een toetsenbord om instellingen (bijvoorbeeld voor de beveiliging) op te geven voor webcontrole.

☞ "Instellingen wijzigen met een webbrowser (Webcontrole) (alleen EB-93)" pag.60

Opmerkingen over het gebruik van het Netwerk menu

De procedures voor het selecteren uit het hoofdmenu en uit submenu's en het wijzigen van geselecteerde opties zijn dezelfde als in het Configuratie menu.

Ga na afloop naar het menu **Inst. voltooid** en selecteer **Ja**, **Nee** of **Annul.**. Met **Ja** of **Nee** keert u terug naar het configuratiemenu.



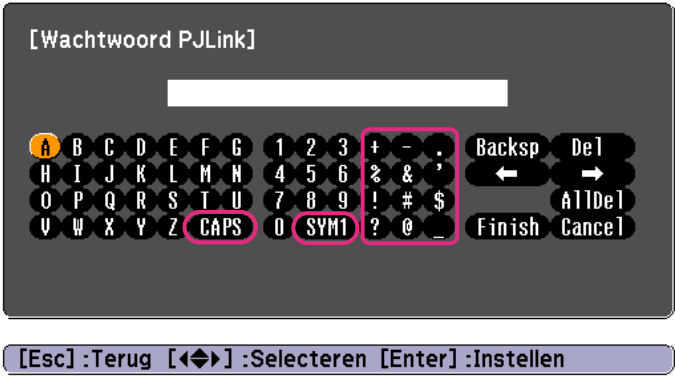
Ja: Slaat de instellingen op en sluit het Netwerk menu af.

Nee: Slaat de instellingen niet op en sluit het Netwerk menu af.

Annul.: U blijft in het Netwerk menu.

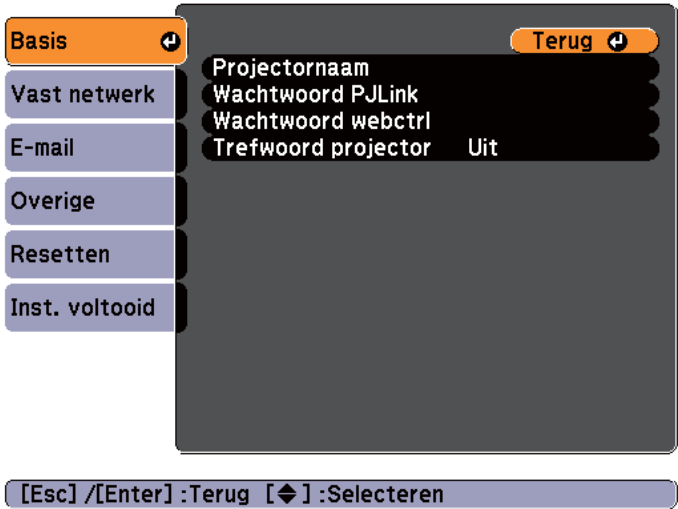
Bewerking met softwarematig toetsenbord

Het Netwerk menu bevat opties waarvoor invoer van alfanumerieke tekens vereist is tijdens het instellen. In dat geval wordt het volgende softwarematige toetsenbord weergegeven. Met de knoppen [↩], [↵], [⬅] en [➡] op de afstandsbediening of de knoppen [⬅], [↵] en [➡] op het bedieningspaneel verplaatst u de cursor naar de gewenste toets, druk dan op de [Enter]-knop om de alfanumerieke waarde in te voeren. Voer cijfers in door de [Num]-knop op de afstandsbediening ingedrukt te houden en op de cijfertoetsen te drukken. Druk na uw invoer op **Finish** op het toetsenbord ter bevestiging. Druk op **Cancel** op het toetsenbord om uw invoer te annuleren.




- Telkens wanneer de **CAPS**-knop wordt geselecteerd en op de [Enter]-knop wordt gedrukt, worden afwisselend hoofdletters en kleine letters gebruikt.
- Telkens wanneer de **SYM1/2**-knop wordt geselecteerd en op de [Enter]-knop wordt gedrukt, wijzigen de symbooltoetsen voor het omkaderde gedeelte.

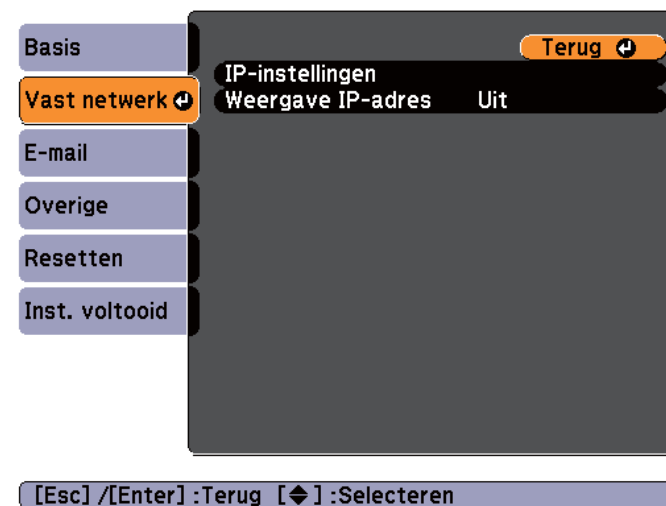
Menu Basis



Submenu	Functie
Projectornaam	De naam waarmee de projector wordt geïdentificeerd in een netwerk. U kunt maximaal 16 enkelbyte alfanumerieke tekens invoeren.
Wachtwoord PJLink	Voer hier een wachtwoord in om te gebruiken wanneer u toegang wilt tot de projector met compatibele PJLink-software. U kunt maximaal 32 enkelbyte alfanumerieke tekens invoeren.
Wachtwoord webctrl	Voer hier een wachtwoord in om te gebruiken wanneer u toegang wilt tot de projector via Webcontrole. Voer niet meer dan acht alfanumerieke tekens in. Webcontrole is een functie waarmee u de projector kunt instellen en beheren via een webbrowser op een computer die op een netwerk is aangesloten. ☛ "Instellingen wijzigen met een webbrowser (Webcontrole) (alleen EB-93)" pag.60

Submenu	Functie
Trefwoord projector	<p>Wanneer deze functie op Aan staat, moet u een trefwoord invoeren wanneer u de projector probeert te verbinden met een computer via het netwerk. Op deze manier kan onderbreking van presentaties door een computer die verbinding maakt, worden voorkomen.</p> <p>Deze functie dient normaal gesproken ingeschakeld te zijn (Aan).</p> <p> Bedieningshandleiding voor EasyMP Network Projection</p>

Menu Vast netwerk

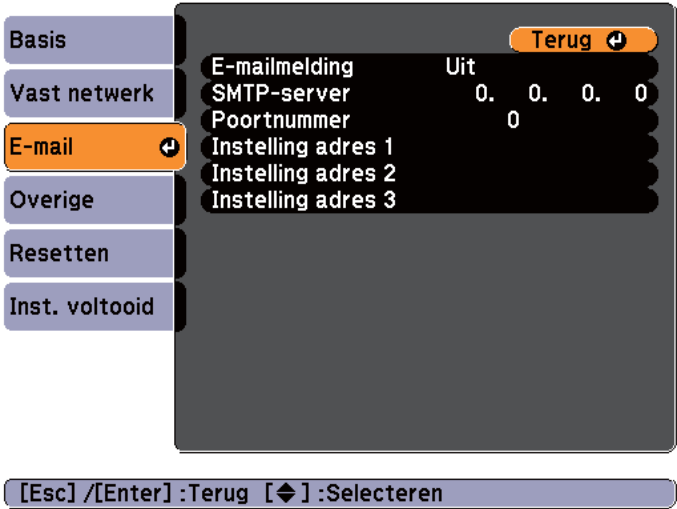


Submenu	Functie
IP-instellingen	<p>Hier kunt u instellingen uitvoeren met betrekking tot de volgende adressen.</p> <p><u>DHCP</u>▶▶: Stel in op Aan om het netwerk te configureren met DHCP. Indien ingesteld op Aan, kunt u geen adressen meer invoeren.</p> <p><u>IP-adres</u>▶▶: U kunt het IP-adres dat is toegewezen aan de projector invoeren. U kunt in elk veld van het adres een getal van 0 tot 255 invoeren. De volgende IP-adressen kunnen echter niet gebruikt worden.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 t/m 255.255.255.255 (waarbij x een getal is van 0 t/m 255)</p> <p><u>Subnetmasker</u>▶▶: U kunt het subnetmasker voor de projector invoeren. U kunt in elk veld van het adres een getal van 0 tot 255 invoeren. De volgende subnetmaskers kunnen echter niet gebruikt worden.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Gateway-adres</u>▶▶: U kunt het IP-adres voor de gateway voor de projector invoeren. U kunt in elk veld van het adres een getal van 0 tot 255 invoeren. De volgende gateway-adressen kunnen echter niet gebruikt worden.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 t/m 255.255.255.255 (waarbij x een getal is van 0 t/m 255)</p>
Weergave IP-adres	<p>Om te vermijden dat het IP-adres bij Netwerkinfo in het netwerkmenu en op het stand-byscherm voor het LAN wordt weergegeven, stelt u dit in op Uit.</p>

Menu E-mail

Wanneer deze functie is ingesteld, krijgt u een e-mailbericht als er een probleem is met de projector of als de projector een waarschuwing geeft.

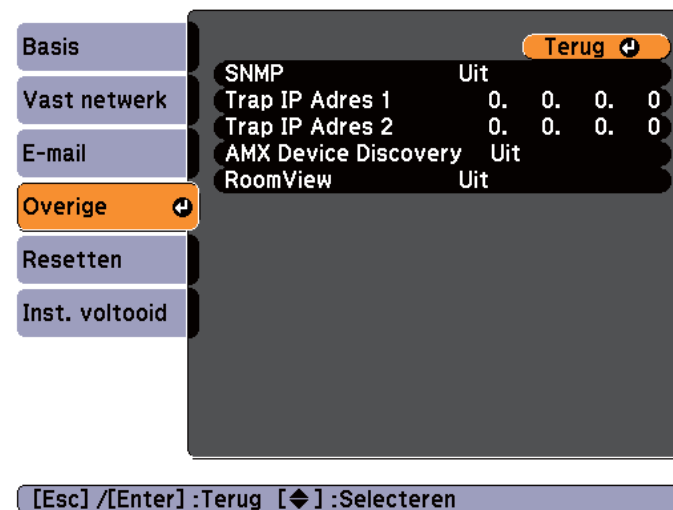
☞ "Problemen rapporteren via een E-mailmelding (alleen EB-93)"
pag.63



Submenu	Functie
E-mailmelding	<p>Stel in op Aan om een e-mailbericht te versturen naar de vooraf ingestelde adressen wanneer zich een probleem voordoet of een melding wordt gegeven met betrekking tot een projector.</p>
SMTP-server	<p>U kunt het <u>IP-adres</u>▶▶ voor de SMTP-server voor de projector invoeren.</p> <p>U kunt in elk veld van het adres een getal van 0 t/m 255 invoeren. De volgende IP-adressen kunnen echter niet gebruikt worden.</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 tot 255.255.255.255 (waarbij x een getal van 0 tot 255 is)</p>
Poortnummer	<p>U kunt het poortnummer voor de SMTP-server invoeren. De standaardwaarde is 25. U kunt getallen tussen 1 en 65.535 invoeren.</p>

Submenu	Functie
Instelling adres 1/Instelling adres 2/Instelling adres 3	<p>Voer het e-mailadres in van de bestemming waar de e-mailmelding heen moet. U kunt maximaal drie bestemmingen registreren. U kunt tot 32 enkelbyte alfanumerieke tekens voor de e-mailadressen invoeren.</p> <p>U kunt instellen bij welke problemen of waarschuwingen een e-mailmelding wordt gestuurd. Als het probleem of de waarschuwing optreedt in de projector, wordt een e-mailbericht gestuurd naar het opgegeven Bestemmingsadres met de mededeling dat zich een probleem of waarschuwing heeft voorgedaan. U kunt meerdere van de vermelde opties selecteren.</p>

Menu Overige



Submenu	Functie
SNMP	<p>Stel in op Aan om de projector te monitoren via SNMP. Om de projector te monitoren, moet u het SNMP-beheerprogramma op uw computer installeren. SNMP moet door een netwerkbeheerder worden beheerd. De standaardwaarde is Uit.</p>
Trap IP Adres 1/Trap IP Adres 2	<p>U kunt maximaal twee IP-adressen aanmelden voor de melding van SNMP-traps. U kunt in elk veld van het adres een getal van 0 t/m 255 invoeren. De volgende IP-adressen kunnen echter niet gebruikt worden. 127.x.x.x, 224.0.0.0 tot 255.255.255.255 (waarbij x een getal van 0 tot 255 is)</p>
AMX Device Discovery	<p>Als deze instelling is ingesteld op Aan en de projector is aangesloten op een netwerk, kan de projector worden gedetecteerd via AMX Device Discovery. Zet deze instelling op Uit als u niet bent aangesloten op een omgeving waarin een controller van AMX of AMX Device Discovery wordt gebruikt.</p>

Submenu	Functie
RoomView (alleen EB-93)	<p>Stel dit alleen op Aan in bij controle of beheer van de projector over het netwerk door middel van Crestron RoomView®. Deze functie wordt doorgaans op Uit ingesteld.</p> <p>☛ "Over Crestron RoomView® (alleen EB-93)" pag.66</p> <p>Als dit op Aan is ingesteld, zijn de volgende functies niet beschikbaar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Webcontrole • Message Broadcasting (invoegtoepassing van EasyMP Monitor)

Menu Resetten

Hiermee stelt u alle netwerkinstellingen opnieuw in.

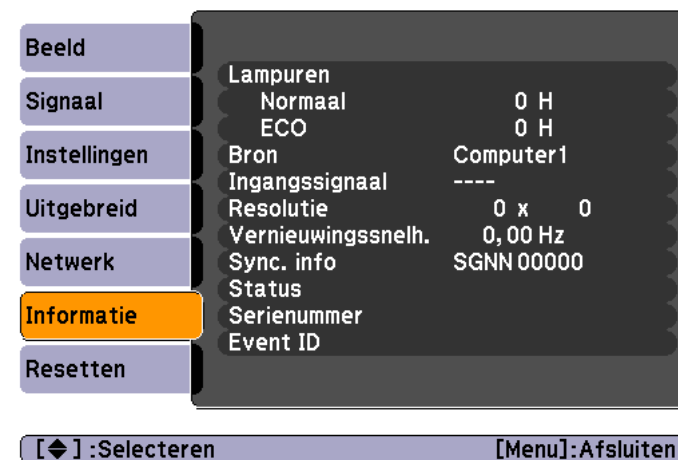


Submenu	Functie
Netwerkinstellingen resetten	Om alle netwerkinstellingen opnieuw in te stellen, selecteert u Ja.

Menu Informatie (alleen weergave)

Hier kunt u de status van de beeldsignalen die worden geprojecteerd en de status van de projector controleren. Welke items kunnen worden weergegeven is afhankelijk van de bron die wordt geprojecteerd. Afhankelijk van het gebruikte model, worden sommige invoerbronnen niet ondersteund.

☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" [pag.29](#)

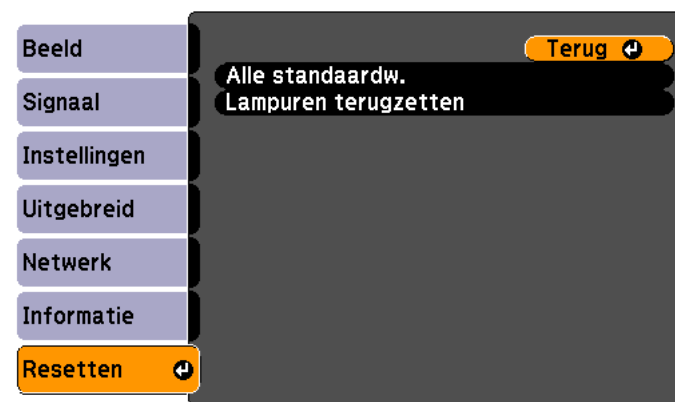


Submenu	Functie
Lampuren	U kunt de totale brandduur van de lamp weergeven*. Als de lamp aan vervanging toe is, worden de tekens geel weergegeven.
Bron	Hier kunt u de bronnaam weergeven van het apparaat vanaf waar momenteel wordt geprojecteerd.
Ingangssignaal	Hier kunt u de inhoud weergeven van Ingangssignaal zoals die in het menu Signaal is ingesteld afhankelijk van de bron.
Resolutie	U kunt de Resolutie weergeven.

Submenu	Functie
Videosignaal	Hier kunt u de instellingen weergeven van Videosignaal zoals die in het menu Signaal zijn ingevoerd.
Vernieuwings-snelh.	Hier kunt u de <u>verversingssnelheid</u> weergeven.
Sync. info	Hier kunt u de informatie over het beeldsignaal weergeven. Deze informatie kan van belang zijn als u technische ondersteuning nodig hebt.
Status	Dit betreft informatie over fouten die zich hebben voorgedaan met de projector. Deze informatie kan van belang zijn als u technische ondersteuning nodig hebt.
Serienummer	Hiermee wordt het serienummer van de projector weergegeven.
Event ID (alleen EB-93)	Hiermee geeft u het foutenlogboek van de toepassing weer. ☛ "Over Event ID (alleen EB-93)" pag.102

- * De totale gebruikstijd van de projectorlamp wordt voor de eerste 10 uur weergegeven als "0H". 10 uur en meer wordt weergegeven als "10H", "11H" enzovoort.

Menu Resetten



[Esc] / [Enter] : Terug [◀] : Selecteren [Menu] : Afsluiten

Submenu	Functie
Alle standaardw.	Hier kunt u alle items uit het configuratiemenu terugzetten naar hun standaardwaarden. De volgende items worden niet teruggezet naar hun standaardwaarden: Ingangssignaal , Gebruikerslogo , alle items in de Netwerk menu's, Lampuren , Taal , Wachtwoord en Knop gebruiker .
Lampuren terug-zetten	Wist de totale gebruiksduur van de lampen. Herstel de waarde als u de projectorlamp vervangt.



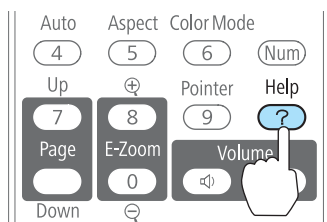
Problemen Oplossen

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe u problemen kunt opsporen en hoe u ze kunt oplossen.

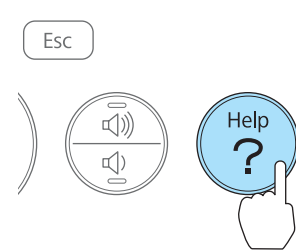
Als er een probleem optreedt met de projector, kunt u gebruikmaken van de Help-functie om het probleem op te lossen. Hiertoe drukt u op de Help-knop. U kunt een probleem oplossen door antwoord te geven op de vragen.

- 1** Druk op de [Help]-knop.
Het Help-scherm wordt weergegeven.

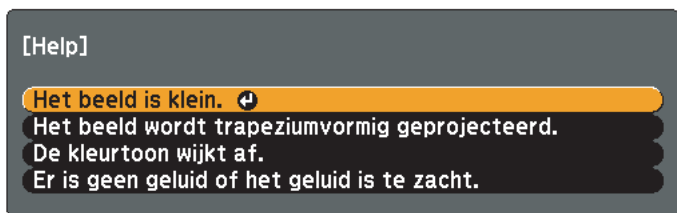
Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel

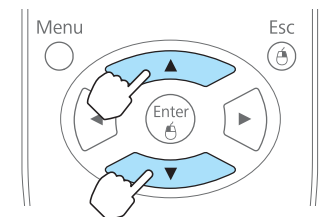


- 2** Selecteer een menuoptie.

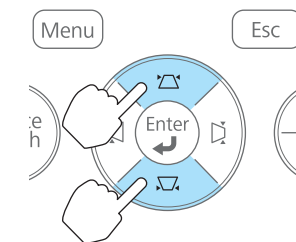


[◀] : Selecteren [Enter] : Invoeren [Help] : Afsluiten

Op de afstandsbediening

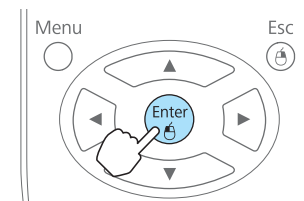


Op het bedieningspaneel

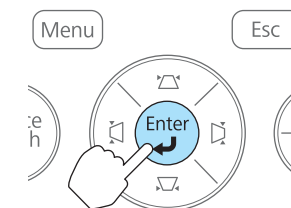


- 3** Bevestig de selectie.

Op de afstandsbediening



Op het bedieningspaneel



Vragen en oplossingen worden op het onderstaande scherm weergegeven.

Druk op de [Help]-knop om help af te sluiten.



[Esc] : Terug

[Help] : Afsluiten



Als de Help-functie geen oplossing biedt voor uw probleem, vindt u meer informatie in:

☞ "Problemen oplossen" [pag.89](#)

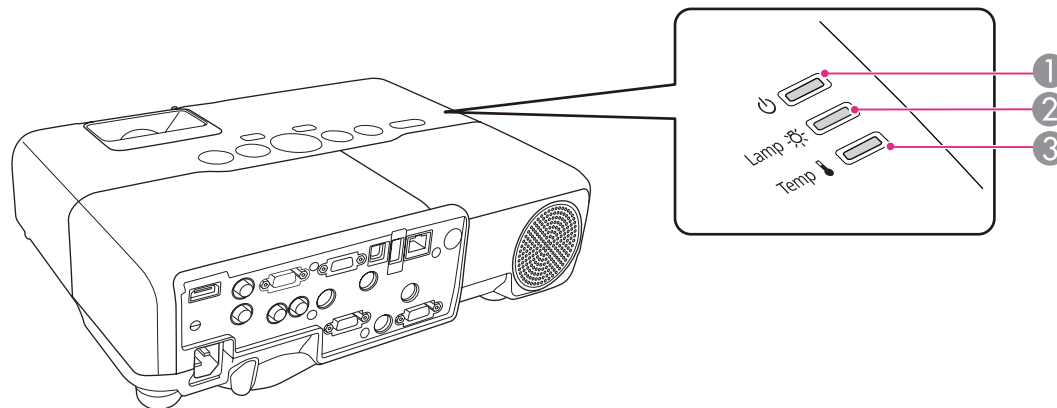
Als u een probleem hebt met de projector, controleer dan eerst de indicatielampjes op de projector en raadpleeg "De indicatielampjes aflezen" verderop in deze handleiding voor meer informatie.

Zie onderstaande als de indicatielampjes niet duidelijk maken wat het probleem is.

☞ "Als de indicatielampjes geen uitkomst bieden" [pag.93](#)





De indicatielampjes aflezen

De projector is uitgerust met drie indicatielampjes die de bedrijfsstatus van de projector aangeven.



① Voedingsindicielampje

Geeft de bedrijfsstatus weer.

-  Standby
Als u op de [⏻]-knop drukt en de projector is in standby-modus, dan start de projectie.
-  Netwerkcontrole voorbereiden of bezig met afkoelen
Alle knoppen zijn uitgeschakeld terwijl het lampje knippert.
-  Opwarmen
Het opwarmen duurt ongeveer 30 seconden. Als het opwarmen is afgerond, knippert het indicatielampje niet meer.
De knop [⏻] is uitgeschakeld tijdens het opwarmen.
-  Projecteren


② Indicielampje projectorlamp





Geeft de status van de projectorlamp weer.
























- ③ Temperatuurindicatielampje Geeft de interne temperatuur van de projector weer.

































Raadpleeg de tabel op de volgende pagina voor informatie over de betekenis van de indicatielampjes en hoe u de door deze lampjes aangegeven problemen kunt oplossen.

Als geen van de indicatielampjes brandt, controleer dan of de voedingskabel op de juiste manier is aangesloten en of de stroomvoorziening normaal verloopt.

Als u de voedingskabel loskoppelt, is het mogelijk dat het -lampje nog even blijft branden. Dit duidt niet op een defect.

 : Brandt  : Knippert  : Uit  : Is afhankelijk van de status van de projector

Status	Oorzaak	Oplossing of status
     	Interne fout	<p>Schakel de projector uit, haal de stekker van de voedingskabel uit het stopcontact en neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.</p> <p> Adressenlijst Epson Projector</p>
     	Fout: ventilator Sensor error	<p>Schakel de projector uit, haal de stekker van de voedingskabel uit het stopcontact en neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.</p> <p> Adressenlijst Epson Projector</p>
     	Fout: hoge temp. (oververhitting)	<p>De projectorlamp wordt automatisch uitgeschakeld en de projectie stopt. Wacht ongeveer vijf minuten. Na ongeveer vijf minuten schakelt de projector over in standby-modus. Controleer daarom de twee volgende punten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Controleer of het luchtfilter en de luchtafvoerventilator schoon zijn en dat de projector niet tegen een muur is geplaatst. Als het luchtfilter verstopt is, reinig het dan of vervang het. <p> "Reinigen van het luchtfilter" pag.104, "De luchtfilter Vervangen" pag.109</p> <p>Als de fout zich blijft voordoen nadat u de bovenstaande punten hebt gecontroleerd, schakel dan de projector uit, haal de stekker van de voedingskabel uit het stopcontact en neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.</p> <p> Adressenlijst Epson Projector</p>
		<p>Als u de projector op een hoogte van 1.500 m of hoger gebruikt, stel dan Hoogtemodus in op Aan.</p> <p> "Menu Uitgebreid" pag.78</p>

Status	Oorzaak	Oplossing of status
     	Fout: lamp Lamp defect	<p>Controleer de volgende twee punten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haal de projectorlamp uit de projector en controleer of hij gebroken is.  "De Lamp Vervangen" pag.106 • Reinig het luchtfilter.  "Reinigen van het luchtfilter" pag.104 <p>Indien de lamp niet stuk is: Plaats de lamp dan terug en zet de stroom weer aan.</p> <p>Als het probleem zich blijft voordoen: Vervang de projectorlamp door een nieuwe en schakel de projector in.</p> <p>Als het probleem zich blijft voordoen: Schakel de projector uit, haal de stekker van de voedingskabel uit het stopcontact en neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.  Adressenlijst Epson Projector</p> <p>Indien de lamp stuk is: Neem dan contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector. (Er kunnen geen beelden worden geprojecteerd zolang de lamp niet werd vervangen.)  Adressenlijst Epson Projector</p> <p>Als u de projector op een hoogte van 1.500 m of hoger gebruikt, stel dan Hoogtemodus in op Aan.  "Menu Uitgebreid" pag.78</p>
     	Fout: autom. iris Fout: voed.	<p>Schakel de projector uit, haal de stekker van de voedingskabel uit het stopcontact en neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.  Adressenlijst Epson Projector</p>
     	Waarsch.: hoge temp.	<p>(Dit is niet abnormaal. Als de temperatuur echter opnieuw te hoog wordt, stopt de projectie automatisch.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controleer of het luchtfilter en de luchtafvoerventilator schoon zijn en dat de projector niet tegen een muur is geplaatst. • Als het luchtfilter verstopt is, reinig het dan of vervang het.  "Reinigen van het luchtfilter" pag.104, "De luchtfilter Vervangen" pag.109
     	Lamp vervangen	<p>Vervang de projectorlamp door een nieuwe.  "De Lamp Vervangen" pag.106</p> <p>Als u de lamp blijft gebruiken nadat de vervangingsperiode is afgelopen, neemt de kans toe dat de lamp kan exploderen. Vervang de projectorlamp zo snel mogelijk door een nieuwe.</p>












- Zie onderstaande als de projector niet naar behoren werkt, zelfs al geven alle indicatielampjes aan dat alles normaal is.
 - ☞ "Als de indicatielampjes geen uitkomst bieden" [pag.93](#)
- Als de fout niet wordt weergegeven in deze tabel, schakel dan de projector uit, haal de stekker van de voedingskabel uit het stopcontact en neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.
 - ☞ [Adressenlijst Epson Projector](#)

Als de indicatielampjes geen uitkomst bieden

Als een van hieronder beschreven problemen zich voordoet en de indicatielampjes geen oplossing bieden, raadpleeg dan de betreffende pagina.





Problemen met het beeld

<ul style="list-style-type: none"> • Geen beeld De projectie start niet, het projectiegebied is geheel zwart, of het projectiegebied is geheel blauw. 	 pag.94
<ul style="list-style-type: none"> • Geen bewegende beelden De door de computer doorgegeven bewegende beelden worden zwart weergegeven en er wordt niets geprojecteerd. 	 pag.95
<ul style="list-style-type: none"> • De projectie stopt automatisch 	 pag.95
<ul style="list-style-type: none"> • De melding "Niet ondersteund." wordt weergegeven. 	 pag.95
<ul style="list-style-type: none"> • De melding "Geen signaal" wordt weergegeven. 	 pag.95
<ul style="list-style-type: none"> • Interferentie of vervormd beeld 	 pag.97
<ul style="list-style-type: none"> • Afgevlakt (lang) of kort beeld of onjuiste verhoudingen Slechts een deel van het beeld wordt weergegeven, of de hoogte-breedteverhouding van het beeld is onjuist. 	 pag.97
<ul style="list-style-type: none"> • De beeldkleuren zijn niet juist Het hele beeld heeft een paarsachtige of groenachtige kleur, de beelden zijn zwart-wit, of de kleuren zijn mat. 	 pag.98
<ul style="list-style-type: none"> • Donker beeld 	 pag.99

Problemen bij het starten van de projectie

<ul style="list-style-type: none"> • De projector gaat niet aan 	 pag.99
---	---

Overige problemen

<ul style="list-style-type: none"> • Geen geluid of zwak geluid 	 pag.100
<ul style="list-style-type: none"> • De afstandsbediening werkt niet 	 pag.100
<ul style="list-style-type: none"> • Ik wil de taal van meldingen en menu's wijzigen 	 pag.101
<ul style="list-style-type: none"> • Er wordt geen e-mail ontvangen, zelfs niet bij een probleem in de projector 	 pag.101

Problemen met het beeld

Geen beeld

Controleer	Oplossing
Hebt u op de [⏻]-knop gedrukt?	Druk op de [⏻]-knop om de projector in te schakelen.
Zijn de indicatielampjes uitgeschakeld?	De voedingskabel is niet op de juiste manier aangesloten of er zijn problemen met de stroomvoorziening. Sluit de voedingskabel van de projector correct aan. ☛ "Van installatie tot projectie" pag.28 Controleer of het stopcontact en de voedingsbron goed werken.
Is A/V dempen ingeschakeld?	Druk op de [A/V Mute]-knop op de afstandsbediening om A/V dempen te annuleren. ☛ "Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)" pag.48
Is de AV Mute-schuifklep gesloten?	Open de A/V Mute-schuifklep. ☛ "Voorzijde/Bovenzijde" pag.10
Zijn de instellingen in het configuratiemenu correct?	Herstel alle standaardinstellingen. ☛ Resetten - Alle standaardw. pag.86 Als u USB Display gebruikt, stelt u USB Type B in op USB Display . ☛ Uitgebreid - USB Type B pag.78
Is het geprojecteerde beeld volledig zwart? Alleen als er computerbeelden worden geprojecteerd	Sommige beelden die worden doorgegeven, zoals schermbeveiliging, kunnen geheel zwart zijn.
Is de instelling voor het beeldsignaal juist? Alleen als er videobeelden worden geprojecteerd	Wijzig de instelling overeenkomstig het signaal van het aangesloten apparaat. ☛ Signaal - Videosignaal pag.74
Is de USB-kabel juist aangesloten? (Alleen als u USB Display gebruikt voor de projectie)	Controleer of de USB-kabel goed is aangesloten. Sluit de kabel opnieuw aan als deze niet of niet goed is aangesloten.
Wordt Windows Media Center weergegeven op volledig scherm? (Alleen als u USB Display of een netwerkverbinding gebruikt voor de projectie)	Als Windows Media Center wordt weergegeven op volledig scherm, kunt u niet projecteren met USB Display of netwerkverbinding. Verlaag de schermgrootte.
Wordt een toepassing weergegeven die gebruik maakt van de Windows-functionaliteit DirectX? (Alleen als u USB Display of een netwerkverbinding gebruikt voor de projectie)	Bij toepassingen die gebruik maken van de DirectX functie worden beelden wellicht niet correct weergegeven.

Bewegende beelden worden niet weergegeven (alleen het deel met bewegend beeld wordt zwart)

Controleer	Oplossing
<p>Wordt het beeldsignaal van de computer op het LCD-scherm en de monitor weergegeven?</p> <p>Alleen als er beelden van een laptopcomputer of een computer met ingebouwd LCD-scherm worden geprojecteerd</p>	<p>Stel het beeldsignaal van de computer op uitsluitend externe uitvoer in. Kijk dit na in de documentatie bij uw computer of neem contact op met de computerfabrikant.</p>

De projectie stopt automatisch

Controleer	Oplossing
<p>Is Sluimerstand ingesteld op Aan?</p>	<p>Druk op de [⏻]-knop om de projector in te schakelen. Als u Sluimerstand niet wilt gebruiken, wijzigt u de instelling naar Uit.</p> <p>☛ Uitgebreid - Bewerking - Sluimerstand pag.78</p>

"Niet ondersteund" wordt weergegeven

Controleer	Oplossing
<p>Is de instelling voor het beeldsignaal juist?</p> <p>Alleen als er videobeelden worden geprojecteerd</p>	<p>Wijzig de instelling overeenkomstig het signaal van het aangesloten apparaat.</p> <p>☛ Signaal - Videosignaal pag.74</p>
<p>Komen de resolutie van het beeldsignaal en de verversingsfrequentie overeen met de modus?</p> <p>Alleen als er computerbeelden worden geprojecteerd</p>	<p>Raadpleeg de bij de computer geleverde documentatie voor informatie over het wijzigen van de resolutie van het beeldsignaal en verversingsfrequentie van de computer.</p> <p>☛ "Ondersteunde monitorbeeldschermen" pag.114</p>

"Geen signaal" wordt weergegeven

Controleer	Oplossing
<p>Zijn de kabels op de juiste manier aangesloten?</p>	<p>Controleer of alle benodigde kabels goed zijn aangesloten.</p> <p>☛ "Van installatie tot projectie" pag.28</p>
<p>Is de juiste poort geselecteerd?</p>	<p>Druk op de knop [Source Search] op de afstandsbediening of het bedieningspaneel om het beeld te wijzigen.</p> <p>☛ "Automatisch binnenkomende signalen detecteren en het geprojecteerde beeld wijzigen (Bron zoeken)" pag.29</p>

Controleer	Oplossing
Is de computer of het videoapparaat ingeschakeld?	Schakel het apparaat in.
<p>Worden de beeldsignalen doorgegeven naar de projector?</p> <p>Alleen als er beelden van een laptopcomputer of een computer met ingebouwd LCD-scherm worden geprojecteerd</p>	<p>Als de beeldsignalen alleen naar de LCD-monitor van de computer of naar de extra monitor worden doorgegeven, moet u de instellingen zodanig wijzigen dat het signaal zowel naar een externe bestemming als naar de computermonitor wordt doorgegeven. Als bij sommige computermodellen de beeldsignalen extern worden uitgevoerd, worden zij niet langer weergegeven op de LCD-monitor of de extra monitor.</p> <p>Als u de externe apparatuur aansluit terwijl de projector of computer al is ingeschakeld, is het mogelijk dat de [Fn]-functietoets waarmee u het beeldsignaal van de computer naar een extern apparaat kunt verplaatsen, niet werkt. Zet de computer en de projector uit en vervolgens weer aan.</p> <p>☛ "Van installatie tot projectie" pag.28</p> <p>☛ Documentatie van de computer</p>

Vaag, vervormd of onscherp beeld

Controleer	Oplossing
Staat Autom. V-Keystone op Uit?	<p>Door dit in te stellen op Aan wordt Autom. V-Keystone mogelijk.</p> <p>☛ Instellingen - Keystone - Autom. V-Keystone pag.76</p> <p>Gebruikt u de projector met deze instelling uit, pas het projectiebeeld dan handmatig aan.</p> <p>☛ "Handmatige correctie (handmatige H/V-Keystone)" pag.34</p>
Is de scherpte juist ingesteld?	<p>Draai aan de scherpstelring om de scherpte aan te passen.</p> <p>☛ "Scherpstellen" pag.38</p>
Is de projector op de juiste afstand opgesteld?	<p>Staat de projector niet op de juiste afstand?</p> <p>Stel de projector op binnen het aanbevolen bereik.</p> <p>☛ "Schermgrootte en projectieafstand" pag.113</p>
Is de keystonecorrectiewaarde te groot?	<p>Verminder de projectiehoek om de keystonecorrectiewaarde te verminderen.</p> <p>☛ "De beeldpositie bijstellen" pag.37</p>
Heeft zich condens op de lens gevormd?	<p>Als u de projector plotseling van een koude omgeving naar een warme omgeving verplaatst, of als de omgevingstemperatuur plotseling verandert, kan er condensvorming op de lens optreden. Hierdoor kan het beeld vaag overkomen. Plaats de projector ongeveer één uur voordat u hem wilt gebruiken in de kamer. Als zich condens op de lens vormt, schakelt u de projector uit en wacht u totdat de condens is verdwenen.</p>

Interferentie of vervormd beeld


Controleer	Oplossing
Is de instelling voor het beeldsignaal juist? Alleen als er videobeelden worden geprojecteerd	Wijzig de instelling overeenkomstig het signaal van het aangesloten apparaat. ☛ Signaal - Videosignaal pag.74
Zijn de kabels op de juiste manier aangesloten?	Controleer of alle benodigde kabels goed zijn aangesloten. ☛ "Apparatuur aansluiten" pag.21
Gebruikt u een verlengsnoer?	Als u een verlengsnoer gebruikt kunnen de signalen door elektrische interferentie worden vervormd. Gebruik de met de projector meegeleverde kabels om te controleren of de kabels die u gebruikt het probleem veroorzaken.
Hebt u de juiste resolutie geselecteerd? Alleen als er computerbeelden worden geprojecteerd	Stel de computer zodanig in dat de uitgevoerde signalen compatibel zijn met de projector. ☛ "Ondersteunde monitorbeeldschermen" pag.114 ☛ Documentatie van de computer
Zijn de instellingen voor <u>Sync</u> en <u>Tracking</u> juist ingesteld? Alleen als er computerbeelden worden geprojecteerd	Druk op de knop [Auto] op de afstandsbediening of de knop [Enter] op het bedieningspaneel om de instellingen automatisch te laten uitvoeren. Als de beeldinstellingen na deze automatische instelling toch niet goed zijn, kunt u ze ook in het configuratiemenu instellen. ☛ Signaal - Tracking, Sync. pag.74
Is Gelaagd venster verzenden geselecteerd? (Alleen als u USB Display gebruikt voor de projectie)	Klik op Alle programma's - EPSON Projector - Epson USB Display - Instellingen Epson USB Display Ver.x.xx en schakel het selectievakje Gelaagd venster verzenden uit.

Afgevlakt (lang) of kort beeld of onjuiste verhoudingen

Controleer	Oplossing
Wordt er een breedbeeldsignaal van de computer geprojecteerd? Alleen als er computerbeelden worden geprojecteerd	Wijzig de instelling overeenkomstig het signaal van het aangesloten apparaat. ☛ Signaal - Resolutie pag.74
Wordt het beeld nog steeds vergroot door E-Zoom?	Druk op de knop [Esc] op de afstandsbediening om E-Zoom te annuleren. ☛ "Een gedeelte van het beeld weergeven (E-Zoom)" pag.50
Is de beeldpositie juist ingesteld?	(Alleen voor de projectie van analoge RGB-signalen vanuit de Computer1- of Computer2-poort.) Druk op de knop [Auto] op de afstandsbediening of de knop [Enter] op het bedieningspaneel om de positie aan te passen. U kunt de positie ook vanuit het Configuratiemenu aanpassen. ☛ Signaal - Positie pag.74

Controleer	Oplossing
Kunnen er op de computer twee beeldschermen worden aangesloten? Alleen als er computerbeelden worden geprojecteerd	Indien het gebruik van twee beeldschermen is geactiveerd in Eigenschappen beeldscherm van het Configuratiescherm van de computer, wordt slechts de helft van het beeld op het computerscherm geprojecteerd. Als u het gehele beeld op het computerscherm wilt weergeven, schakel dan de instelling voor het gebruik van twee beeldschermen uit. ☛ Documentatie bij videostuurprogramma van computer
Hebt u de juiste resolutie geselecteerd? Alleen als er computerbeelden worden geprojecteerd	Stel de computer zodanig in dat de uitgevoerde signalen compatibel zijn met de projector. ☛ "Ondersteunde monitorbeeldschermen" pag.114 ☛ Documentatie van de computer

De beeldkleuren zijn niet juist

Controleer	Oplossing
Komen de instellingen van de invoersignalen overeen met de signalen van het aangesloten apparaat?	Wijzig de volgende instellingen overeenkomstig het signaal van het aangesloten apparaat. <ul style="list-style-type: none"> • Als het beeld van een apparaat komt dat op de Computer1- of Computer2-ingang is aangesloten. ☛ Signaal - Ingangssignaal pag.74 • Als het beeld van een apparaat komt dat op de Video- of S-Video-ingang is aangesloten. ☛ Signaal - Videosignaal pag.74
Is de helderheid van het beeld juist ingesteld?	Pas de instelling voor Helderheid aan in het configuratiemenu. ☛ Beeld - Helderheid pag.73
Zijn de kabels op de juiste manier aangesloten?	Controleer of alle benodigde kabels goed zijn aangesloten. ☛ "Apparatuur aansluiten" pag.21
Is het Contrast  juist ingesteld?	Pas de instelling voor Contrast in het Configuratie menu aan. ☛ Beeld - Contrast pag.73
Is de Kleuraanpassing juist?	Pas de instelling voor Kleuraanpassing in het Configuratie menu aan. ☛ Beeld - Kleuraanpassing pag.73
Zijn de instellingen voor kleurverzadiging en tint juist ingesteld? Alleen als er videobeelden worden geprojecteerd	Pas de instellingen voor Kleurverzadiging en Tint in het Configuratie menu aan. ☛ Beeld - Kleurverzadiging, Tint pag.73

Donker beeld

Controleer	Oplossing
Is de helderheid van het beeld juist ingesteld?	Pas de Helderheid en Stroomverbruik -instellingen aan in het configuratiemenu. ☛ Beeld - Helderheid pag.73 ☛ Instellingen - Stroomverbruik pag.76
Is het Contrast juist ingesteld?	Pas de instelling voor Contrast in het Configuratie menu aan. ☛ Beeld - Contrast pag.73
Is het tijd om de lamp te vervangen?	Als de projectorlamp aan vervanging toe is, wordt het beeld donkerder en de kleurkwaliteit slechter. Vervang in dat geval de projectorlamp door een nieuwe. ☛ "De Lamp Vervangen" pag.106

Problemen bij het starten van de projectie

De projector gaat niet aan

Controleer	Oplossing
Hebt u op de [⏻]-knop gedrukt?	Druk op de [⏻]-knop om de projector in te schakelen.
Zijn de indicatielampjes uitgeschakeld?	De voedingskabel is niet op de juiste manier aangesloten of er zijn problemen met de stroomvoorziening. Koppel de voedingskabel los en sluit deze vervolgens opnieuw aan. ☛ "Van installatie tot projectie" pag.28 Controleer of het stopcontact en de voedingsbron goed werken.
Gaan de indicatielampjes aan en uit als de voedingskabel wordt aangeraakt?	Er is waarschijnlijk een los contact in de voedingskabel of de voedingskabel is defect. Sluit de voedingskabel opnieuw aan. Als het probleem hiermee niet is opgelost, schakel dan de projector uit, haal de stekker van de voedingskabel uit het stopcontact en neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector. ☛ Adressenlijst Epson Projector
Is Toetsvergrendeling ingesteld op Voll. vergrend. ?	Druk op de knop [⏻] op de afstandsbediening. Als u Toetsvergrendeling niet wilt gebruiken, wijzigt u de instelling in Uit . ☛ Instellingen - Toetsvergrendeling pag.76

Controleer	Oplossing
Is de juiste instelling voor de externe receiver geselecteerd?	Controleer de instelling voor Externe receiver in het Configuratie menu. ☛ Instellingen - Externe receiver pag.76

Overige problemen

Geen geluid of zwak geluid

Controleer	Oplossing
Controleer of de beeld-/geluidskabel goed vastzit aan zowel de projector als de audiobron.	Trek de kabel uit de Audio-ingang en sluit de kabel vervolgens opnieuw aan.
Is het volume ingesteld op het laagste niveau?	Pas het volume aan zodat er geluid hoorbaar is. ☛ Instellingen - Volume pag.76 ☛ "Het volume bijstellen" pag.38
Is A/V dempen ingeschakeld?	Druk op de [A/V Mute]-knop op de afstandsbediening om A/V dempen te annuleren. ☛ "Het beeld en het geluid tijdelijk niet weergeven (A/V dempen)" pag.48
Is de waarde voor de audiokabel "No resistance" (Geen weerstand)?	Als u een reguliere audiokabel gebruikt, controleer dan of er "No resistance" (Geen weerstand) op is aangegeven.
Is het apparaat aangesloten met een HDMI-kabel?	Als u geen geluid hoort wanneer het apparaat met een HDMI-kabel is aangesloten, moet u de aangesloten apparatuur het geluid laten uitvoeren in de vorm van PCM.
Is Audio weergeven op projector geselecteerd? (Alleen als u USB Display gebruikt voor de projectie)	Klik op Alle programma's - EPSON Projector - Epson USB Display - Instellingen Epson USB Display Ver.x.xx en selecteer vervolgens Audio weergeven op projector .

De afstandsbediening werkt niet

Controleer	Oplossing
Wijst de LED van de afstandsbediening naar de afstandsbedieningsontvanger op de projector als deze wordt bediend?	Richt de afstandsbediening op de afstandsbedieningsontvanger. ☛ "Bedieningsbereik van de afstandsbediening" pag.17
Is de afstandsbediening te ver van de projector verwijderd?	De afstandsbediening heeft een bereik van ongeveer 6 m. ☛ "Bedieningsbereik van de afstandsbediening" pag.17

Controleer	Oplossing
Schijnt er rechtstreeks zonlicht of fel licht van tl-lampen op de afstandsbedieningsontvanger?	Plaats de projector op een locatie waar geen fel licht op de afstandsbedieningsontvanger schijnt. Of stel de externe receiver in op Uit onder Externe receiver in het Configuratie menu. ☛ Instellingen - Externe receiver pag.76
Is de juiste instelling voor Externe receiver geselecteerd?	Controleer de instelling voor Externe receiver in het Configuratie menu. ☛ Instellingen - Externe receiver pag.76
Zijn de batterijen leeg of verkeerd geplaatst?	Controleer of de batterijen op de juiste manier zijn geplaatst of vervang de batterijen indien nodig. ☛ "De batterijen van de afstandsbediening vervangen" pag.16

Ik wil de taal van meldingen en menu's wijzigen

Controleer	Oplossing
Wijzig de instelling bij Taal.	Pas de taalinstelling aan in het Configuratie menu. ☛ Uitgebreid - Taal pag.78

Er wordt geen e-mail ontvangen, zelfs niet bij een probleem in de projector

Controleer	Oplossing
Is Stand-by modus ingesteld op Communicatie aan ?	Om de functie E-mailmelding te kunnen gebruiken als de projector stand-by staat, schakelt u Communicatie aan in onder Stand-by modus in het Configuratie menu. ☛ Uitgebreid - Stand-by modus pag.78
Is er een fatale fout opgetreden waardoor de projector er plotseling mee ophield?	Als de projector abrupt wordt gestopt, kan geen e-mailmelding worden verzonden. Als de abnormale toestand blijft voortduren, neem dan contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector. ☛ Adressenlijst Epson Projector
Is de projector ingeschakeld?	Controleer of het stopcontact en de voedingsbron goed werken.
Is de functie E-mailmelding goed ingesteld in het Configuratie menu?	E-mailmelding van problemen gebeurt volgens de instellingen bij E-mail in het Configuratie menu. Controleer of deze instelling correct is. ☛ "Menu E-mail" pag.83

Controleer het identificatienummer en pas de volgende tegenmaatregelen toe. Als u het probleem niet kunt oplossen, neemt u contact op met uw netwerkbeheerder, of met uw plaatselijke dealer of het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.

☛ [Adressenlijst Epson Projector](#)

Event ID	Oorzaak	Oplossing
0432 0435	Kon EasyMP Network Projection niet opstarten.	Start de projector opnieuw op.
0434 0482 0484 0485	Netwerkcommunicatie is instabiel.	Controleer de status van de netwerkcommunicatie en sluit na enkele ogenblikken opnieuw aan.
0433	Kan ontvangen beelden niet weergeven.	Start EasyMP Network Projection opnieuw op.
0481	Communicatie met de computer werd onderbroken.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection werd onverwachts afgesloten.	Controleer de netwerkcommunicatiestatus en start vervolgens de projector opnieuw op.
0479 04FF	Er is een systeemfout opgetreden in de projector.	Start de projector opnieuw op.
0894	De communicatie werd afgebroken omdat de projector verbinding maakte met een niet-geautoriseerd toegangspunt.	Neem voor meer informatie contact op met uw netwerkbeheerder.
0898	Verbinding met DHCP mislukt.	Controleer of de DHCP-server goed werkt. Als u geen gebruik maakt van DHCP, zet u de instelling DHCP uit. ☛ Vast netwerk - IP-instellingen pag.82
0899	Overige communicatiefouten	Als het opnieuw opstarten van de projector of EasyMP Network Projection het probleem niet oplost, neemt u contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector. ☛ Adressenlijst Epson Projector



Onderhoud

In dit hoofdstuk vindt u informatie over de onderhoudsprocedures waarmee uw projector gedurende een lange periode de beste prestaties zal leveren.

U moet de projector reinigen als deze vies wordt of als de kwaliteit van de geprojecteerde beelden minder begint te worden.

Let op

Zet de stroom van de projector uit voor het reinigen.

Het oppervlak van de Projector Reinigen

U reinigt het oppervlak van de projector door dit met een zachte doek zachtjes schoon te vegen.

Als de projector erg smerig is, gebruik dan een doek met water en een klein beetje normaal schoonmaakmiddel, wring de doek vervolgens goed uit en veeg het oppervlak van de projector schoon.

Let op

Gebruik geen vluchtige substanties zoals was, alcohol of verdunner voor het reinigen van het oppervlak van de projector. Het materiaal van de behuizing kan beschadigd of verkleurd raken.

De lens reinigen

Gebruik een glasreinigingsdoek (verkrijgbaar bij speciaalzaken) om de lens voorzichtig schoon te vegen.



Waarschuwing

Gebruik geen sprays met brandbaar gas om vuil of stof van de lens te verwijderen. De projector zou door de hoge interne temperatuur van de lamp in brand kunnen vliegen.

Let op

De lens kan gemakkelijk beschadigd raken; behandel hem daarom niet met harde materialen en stel hem niet bloot aan schokken.

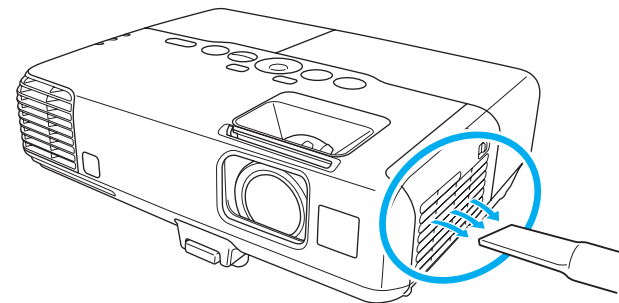
Reinigen van het luchtfilter

Reinig het luchtfilter en de luchttoevoerventilator als de volgende melding wordt weergegeven.

De projector raakt oververhit. Controleer of er niets voor de ventilatieopeningen zit en reinig of vervang de luchtfilter.

Let op

- Als er stof op de luchtfilter zit, kan dit ervoor zorgen dat de interne temperatuur van de projector oploopt. Dit kan leiden tot problemen met de bediening en kan de levensduur van de optische motor verkorten. Reinig de luchtfilter onmiddellijk als deze melding wordt weergegeven.
- Spoel de luchtfilter niet af in water. Gebruik geen reinigings- of oplosmiddelen.





- Als een melding vaak wordt weergegeven, zelfs na reiniging, moet u het luchtfilter vervangen. Vervang het luchtfilter.
 - ☛ "De luchtfilter Vervangen" [pag.109](#)
- Het is verstandig deze onderdelen minimaal een keer per kwartaal te reinigen. Reinig ze vaker als u de projector in een zeer stoffige omgeving gebruikt.

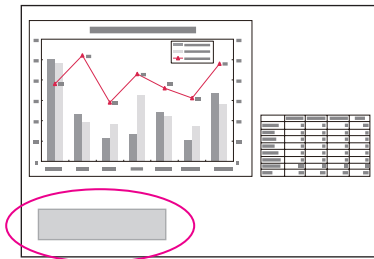
Hier vindt u informatie over het vervangen van de projectorlamp en het luchtfilter.

De Lamp Vervangen

Vervangingsperiode projectorlamp

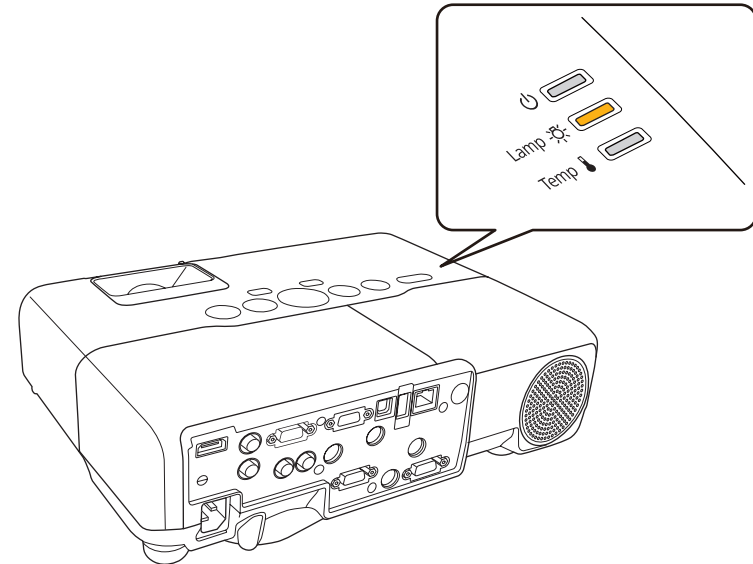
U moet de projectorlamp vervangen als:

- Het volgende bericht wordt weergegeven.
Het is tijd voor een nieuwe lamp. Neem contact op met uw Epson-leverancier of kijk voor aanschaf op www.epson.com.



Dit bericht wordt gedurende 30 seconden weergegeven.

- Het indicatielampje van de projectorlamp oranje knippert.



- Het geprojecteerde beeld donkerder wordt of in kwaliteit afneemt.

Let op

- Om te waarborgen dat de oorspronkelijke helderheid en kwaliteit van de geprojecteerde beelden behouden blijft, verschijnt na een bepaalde periode automatisch de melding dat de projectorlamp vervangen moet worden.
Als **Stroomverbruik** staat ingesteld op **Normaal**: ongeveer 5000 uur
Als **Stroomverbruik** staat ingesteld op **ECO**: ongeveer 6000 uur
☛ **Instellingen - Stroomverbruik** [pag.76](#)
- Als u de lamp blijft gebruiken nadat de vervangingsperiode is afgelopen, neemt de kans toe dat de lamp kan exploderen. Als de melding dat de projectorlamp moet worden vervangen verschijnt, vervang de projectorlamp dan zo snel mogelijk door een nieuwe, zelfs als de projectorlamp nog gewoon werkt.
- Schakel de stroom niet uit en onmiddellijk weer aan. Het veelvuldig aan- en uitzetten van de projector kan de levensduur van de lampen verkorten.
- Afhankelijk van de kenmerken van de projectorlamp en de manier waarop hij is gebruikt, kan het gebeuren dat de projectorlamp donkerder wordt of niet meer werkt voordat de melding over de vervanging verschijnt. Zorg ervoor dat u altijd een extra projectorlamp achter de hand hebt voor noodgevallen.

Het vervangen van de projectorlamp

De lamp kan ook worden vervangen als de projector aan het plafond is bevestigd.



Waarschuwing

- Als u de projectorlamp vervangt omdat hij niet meer brandt, dan is de projectorlamp mogelijk gebroken. Als u de projectorlamp van een aan het plafond opgehangen projector moet vervangen, ga er dan altijd van uit dat de lamp is gebroken en ga naast en niet onder de lampdeksel staan. Verwijder de lampdeksel voorzichtig.
- De lamp mag nooit worden gedemonteerd of aangepast. Als een aangepaste of opnieuw gemonteerde lamp wordt geïnstalleerd in de projector en wordt gebruikt, kan dit leiden tot brand, elektrische schokken of een ongeluk.



Let op

Wacht totdat de projectorlamp voldoende is afgekoeld voordat u de lampdeksel verwijdt. Als de lamp nog heet is, kunt u brandwonden of andere verwondingen oplopen. Nadat de projector is uitgeschakeld, duurt het ongeveer een uur totdat de projectorlamp voldoende is afgekoeld.

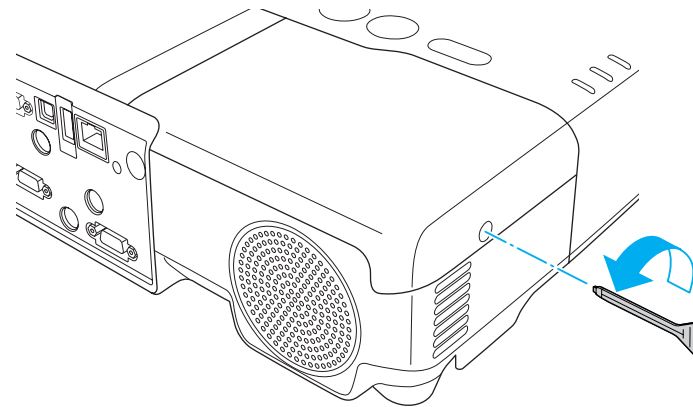
1

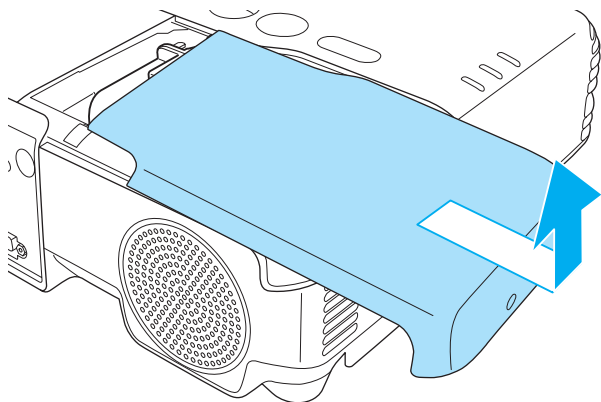
Als u de projector hebt uitgeschakeld en het bevestigingssignaal twee keer heeft gepiept, koppelt u de voedingskabel los.

2

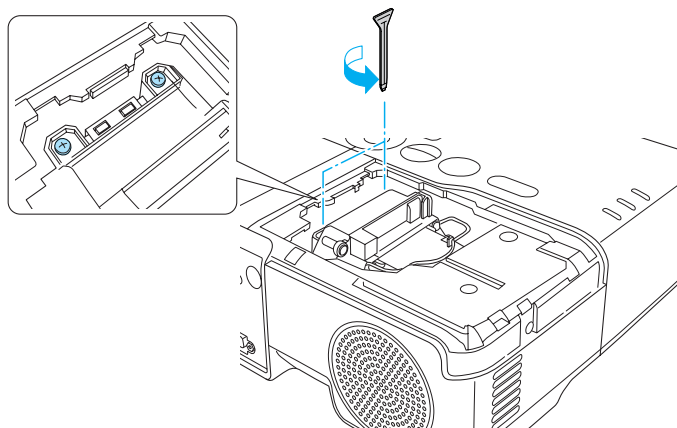
Wacht totdat de lamp voldoende is afgekoeld en verwijder dan de lampdeksel aan de voorkant van de projector.

Draai de bevestigingsschroeven van de lampdeksel met de bij de nieuwe projectorlamp meegeleverde schroevendraaier of een kruiskopschroevendraaier los. Schuif de lampdeksel vervolgens recht naar voren en til hem op om hem te verwijderen.



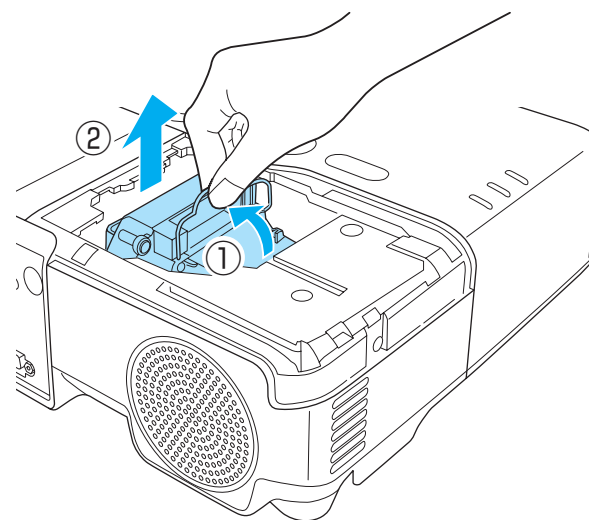


- 3** Draai de twee bevestigingsschroeven van de lamp los.

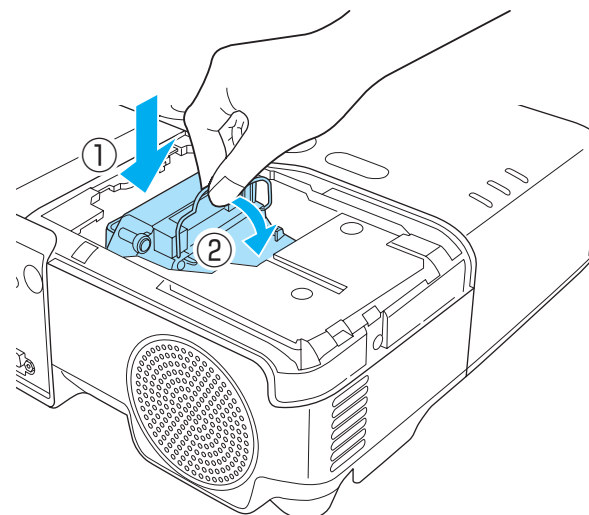


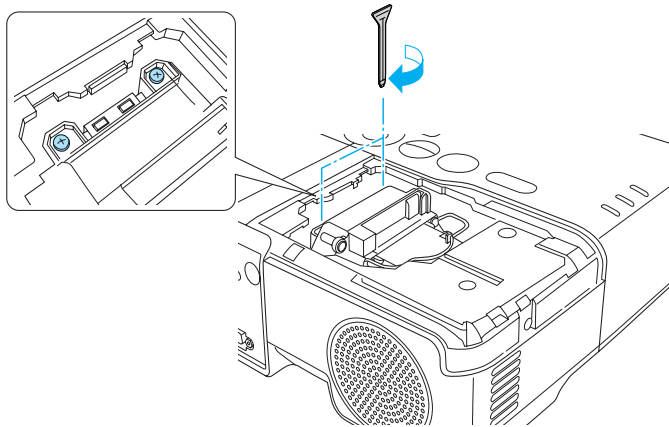
- 4** Neem de oude projectorlamp uit door aan de hendel te trekken. Als de lamp kapot is, vervangt u deze door een nieuwe projectorlamp of neemt u contact op met uw plaatselijke dealer voor advies.

☛ [Adressenlijst Epson Projector](#)

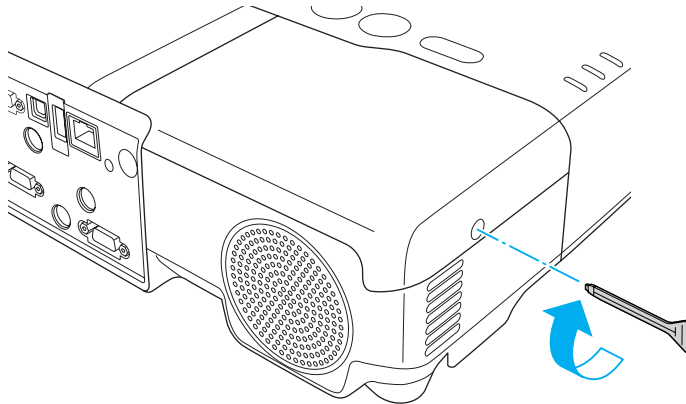


- 5** Installeer de nieuwe lamp.
Schuif de nieuwe lamp over de rail in de juiste richting. Druk de lamp stevig aan en zet vervolgens beide schroeven vast.





6 Plaats de projectorlamp opnieuw.



Let op

- Controleer of u de lamp goed hebt geïnstalleerd. Als de lampdeksel wordt verwijderd, wordt de stroom uit veiligheidsoverwegingen automatisch uitgeschakeld. Als de lampdeksel of de projectorlamp niet goed zijn geïnstalleerd, kunt u de lamp niet inschakelen.
- Dit product bevat een component dat kwik (Hg) bevat. Informeer u over de lokale wetgeving m.b.t. weggooien of recycling. Gooi gebruikte luchtfilters overeenkomstig de lokale regelgeving weg.

Resetten van de lampuren

De projector houdt bij hoe lang de projectorlamp is ingeschakeld en een melding en indicatielampje vertellen u wanneer u de projectorlamp moet vervangen. Zet de **Lampuren** terug in het configuratiemenu nadat u de lamp hebt vervangen.

☛ "Menu Resetten" [pag.86](#)



Zet de **Lampuren** alleen terug na vervanging van de lamp. Anders wordt de vervangingsperiode van de projectorlamp niet goed aangegeven.

De luchtfilter Vervangen

Vervangingsperiode luchtfilter

U moet de luchtfilter vervangen als:

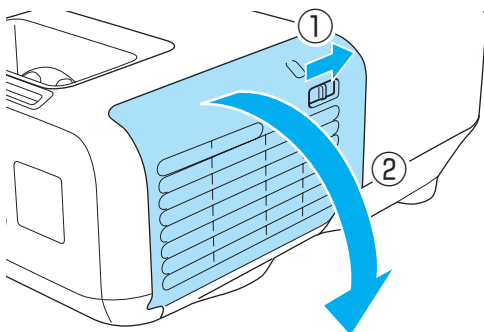
- Er een scheur in de luchtfilter zit.
- Het bericht wordt weergegeven ook al is de luchtfilter gereinigd.

Procedure voor het vervangen van de luchtfilter

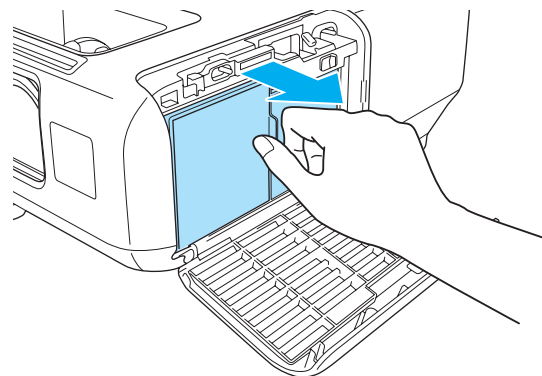
De luchtfilter kan ook worden vervangen als de projector aan het plafond is bevestigd.

1 Als u de projector hebt uitgeschakeld en het bevestigingssignaal twee keer heeft gepiept, koppelt u de voedingskabel los.

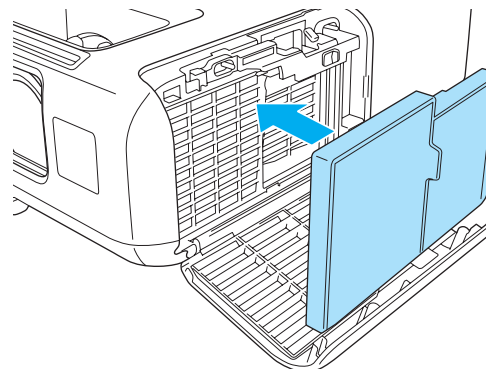
2 Open de klep van het luchtfilter.
Schuif de tab voor het openen en sluiten van de klep van het luchtfilter open en open de klep van het luchtfilter.



3 Verwijder de luchtfilter.
Pak het lipje in het midden van het luchtfilter beet en trek het recht naar buiten.



4 Monteer het nieuwe luchtfilter.
Druk totdat het vastklikt.



5 Sluit de klep van het luchtfilter.



Gooi gebruikte luchtfilters overeenkomstig de lokale regelgeving weg.
Materiaal van framedeel: Polypropyleen
Materiaal van filterdeel: polypropyleen



Bijlage

De volgende accessoires en verbruiksmaterialen zijn als optie verkrijgbaar. U kunt deze producten naar wens aanschaffen. De volgende lijst met optionele accessoires en verbruiksmateriaal is van toepassing vanaf: Oktober 2010. De accessoiregegevens kunnen zonder voorafgaande opgaaf van redenen worden gewijzigd en de beschikbaarheid van accessoires verschilt per land.

Optionele Accessoires

Interactieve unit ELPIU01

Te gebruiken voor bediening van het computerscherm op het projectieoppervlak.

Documentcamera ELPDC06/ELPDC11

Gebruik deze voor het projecteren van boeken, online Help-documenten of dia's.

50" draagbaar scherm ELPSC06

Een compact scherm dat gemakkelijk kan worden gedragen. (Hoogte-breedteverhouding 4:3)

60" draagbaar scherm ELPSC27

80" draagbaar scherm ELPSC28

100" scherm ELPSC29

Draagbare oprolbare schermen. (Hoogte-breedteverhouding 4:3)

70" draagbaar scherm ELPSC23

80" draagbaar scherm ELPSC24

90" draagbaar scherm ELPSC25

Draagbare oprolbare schermen. (Hoogte-breedteverhouding 16:10)

53" draagbaar scherm ELPSC30

64" draagbaar scherm ELPSC31

Draagbare magnetische schermen. (Hoogte-breedteverhouding 4:3)

Computerkabel ELPKC02

(1,8 m - voor 15-pens mini D-Sub/15-pens mini D-Sub)

Dit is dezelfde als de bij de projector geleverde computerkabel.

Computerkabel ELPKC09

(3 m - voor 15-pens mini D-Sub/15-pens mini D-Sub)

Computerkabel ELPKC10

(20 m - voor 15-pens mini D-Sub/15-pens mini D-Sub)

Gebruik een van deze langere kabels als de bij de projector geleverde computerkabel te kort is.

Componentvideokabel ELPKC19

(3 m - voor 15-pens mini D-Sub/RCA mannetje×3)

Gebruik deze voor het aansluiten van een videobron met [Video-component](#).

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (alleen EB-93)

Gebruik deze als u snel een een-op-een-verbinding wilt maken tussen de projector en een computer waarop Windows is geïnstalleerd.

Plafondbuis (450 mm)* ELPFP13

Plafondbuis (700 mm)* ELPFP14

Gebruik deze als u de projector aan een hoog plafond bevestigt.

Ophangbeugel* ELPMB23

Gebruik deze als u de projector aan een plafond bevestigt.

* Om de projector aan een plafond op te hangen, zijn bijzondere kennis en vaardigheden vereist. Neem contact op met uw plaatselijke dealer of met het dichtstbijzijnde adres in de Adressenlijst Epson Projector.

 [Adressenlijst Epson Projector](#)

Verbruiksmateriaal

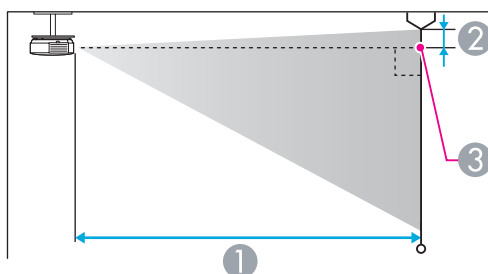
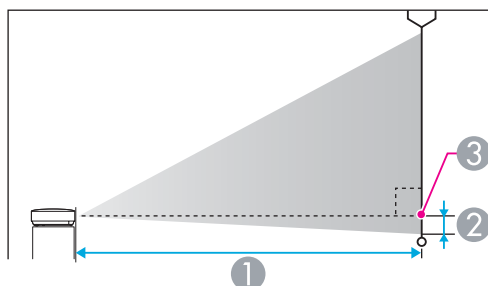
Projectorlamp ELPLP60

Gebruik deze als vervanging voor gebruikte projectorlampen.

Luchtfilter ELPAF29

Gebruik deze als vervanging voor gebruikte luchtfilters.

Projectieafstand



- ① Projectieafstand
- ② Afstand van het midden van de lens tot de basis van het scherm
(of tot de bovenkant van het scherm, indien dit aan het plafond hangt)
- ③ Lensmiddelpunt

Eenheid: cm

4:3 Schermgrootte		①	②
		Kortste (Veraf) tot langste (Kortbij)	
30"	61x46	89 - 107	-5
40"	81x61	119 - 143	-7
50"	100x76	150 - 180	-8

4:3 Schermgrootte		①	②
		Kortste (Veraf) tot langste (Kortbij)	
60"	120x91	180 - 217	-10
80"	160x120	241 - 290	-14
100"	200x150	302 - 363	-17
150"	300x230	454 - 546	-25
200"	410x300	607 - 729	-34
250"	500x380	759 - 912	-42
300"	610x460	912 - 1095	-51

Eenheid: cm

16:9 Schermgrootte		①	②
		Kortste (Veraf) tot langste (Kortbij)	
30"	66x37	97 - 117	+1
40"	89x50	130 - 156	+1
50"	110x62	163 - 196	+1
60"	130x75	196 - 236	+1
80"	180x100	263 - 316	+2
100"	220x120	329 - 396	+2
150"	330x190	495 - 595	+3
200"	440x250	661 - 794	+5
250"	550x310	827 - 994	+6
275"	620x350	910 - 1093	+6

Ondersteunde Resoluties

Computersignalen (RGB analoog)

Signaal	Vernieuwingssnelheid (Hz)	Resolutie (dots/ beeldpunten)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

Ook als er andere signalen dan de hierboven genoemde worden doorgegeven, kan het beeld waarschijnlijk wel worden geprojecteerd. Waarschijnlijk worden echter niet alle functies ondersteund.

Componentvideo

Signaal	Vernieuwingssnelheid (Hz)	Resolutie (dots/ beeldpunten)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080

Composite Video

Signaal	Vernieuwingssnelheid (Hz)	Resolutie (dots/ beeldpunten)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Ingangssignaal vanaf de HDMI-ingang

Signaal	Vernieuwingssnelheid (Hz)	Resolutie (dots/ beeldpunten)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024

Signaal	Vernieuwingssnelheid (Hz)	Resolutie (dots/ beeldpunten)
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Algemene Specificatie van de Projector

Productnaam		EB-93	EB-92
Afmetingen		345 (B) x 93 (H) x 263 (D) mm	
LCD-scherm grootte		0,55"	
Weergavemethode		Polysiliconen TFT actieve matrix	
Resolutie		786.432 pixels XGA (1024 (B)x 768 (H) beeldpunten)x 3	
Scherpte instellen		Handmatig	
Zoom instellen		Handmatig (1 tot 1,2)	
Lamp		UHE-lamp, 200 W modelnr.: ELPLP60	
Max. audio-uitgang		16 W	
Luidspreker		1	
Voeding		100 tot 240 V AC $\pm 10\%$, 50/60 Hz 3.2 tot 1.4 A	
Stroomverbruik	Gebieden met 100 tot 120 V	In bedrijf: 312 W Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie aan): 4.1 W Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie uit): 0.31 W	In bedrijf: 312 W Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie aan): - Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie uit): 0.31 W
	Gebieden met 220 tot 240 V	In bedrijf: 299 W Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie aan): 4.6 W Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie uit): 0.40 W	In bedrijf: 299 W Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie aan): - Stroomverbruik in stand-by modus (Communicatie uit): 0.40 W
Bedrijfshoogte		Hoogte 0 tot 2,286 m	
Bedrijfstemperatuur		5 tot +35°C (geen condensatie)	
Opslagtemperatuur		-10 tot +60°C (geen condensatie)	
Gewicht		Circa 3.1 kg	

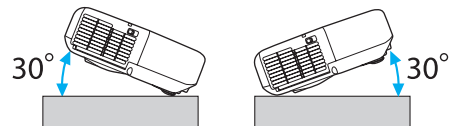
Aansluitingen	Computer1-ingang	1	15-pens Mini D-Sub (vrouwelijk)
	Computer2-ingang	1	15-pens Mini D-Sub (vrouwelijk)
	Video-ingangspoort	1	RCA pin-aansluiting

S-Video-ingangspoort	1	4-pens mini-DIN
Audio1	1	Stereo mini-aansluiting
Audio2	1	Stereo mini-aansluiting
Audio-L/R-ingangspoort	1	RCA-penaansluiting x 2 (L-R)
Audio Out-uitgang	1	Stereo mini-aansluiting
Monitor Out-uitgang	1	15-pens Mini D-Sub (vrouwelijk)
HDMI-ingang	1	HDMI (voor audio wordt alleen PCM ondersteund)
USB(TypeA)-poort*1	1	USB-connector (type A)
USB(TypeB)-poort*1	1	USB-connector (type B)
LAN-poort*2	1	RJ-45
RS-232C-poort	1	Mini D-Sub 9-pens (mannelijk)

*1 Ondersteunt USB 2.0. Het is echter niet gegarandeerd dat alle apparaten met USB-ondersteuning werken op de USB-poorten.

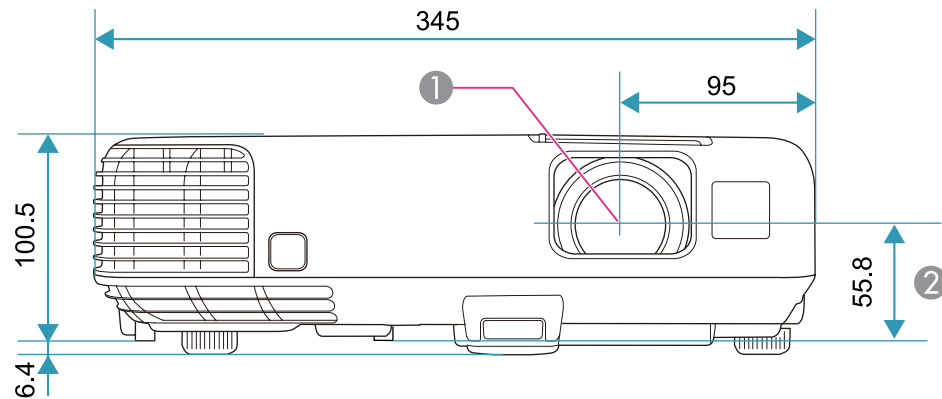
*2 Alleen EB-93.

Kantelhoek

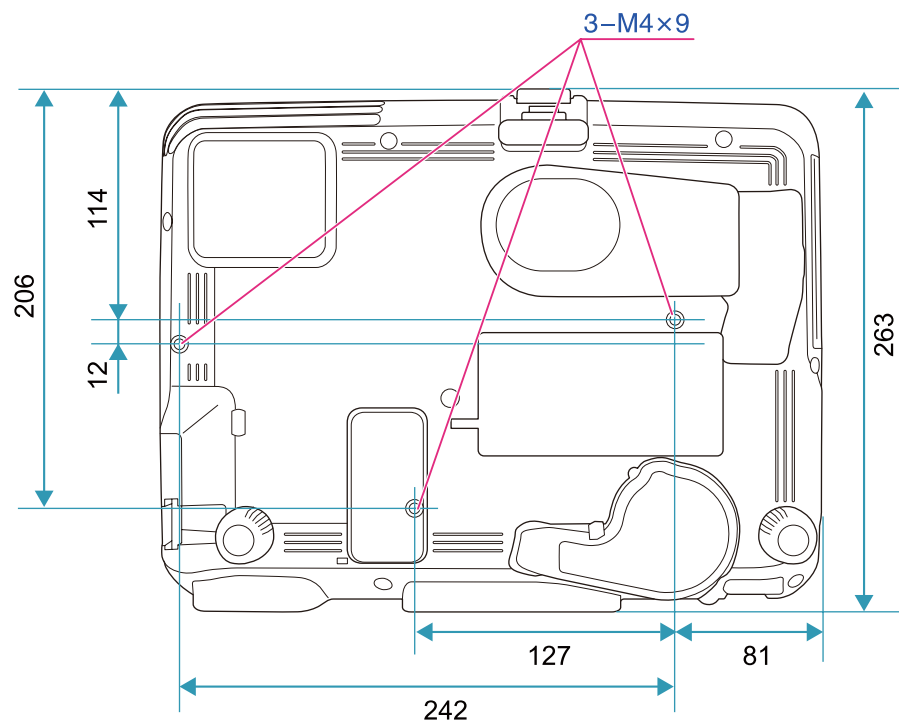


Als u de projector kantelt onder een hoek van meer dan 30°, kan deze worden beschadigd en ongelukken veroorzaken.

Eenheid: mm



- ① Lensmidden
- ② Afstand van lensmidden tot bevestigingspunten ophangbeugel



In dit gedeelte worden kort de moeilijke termen uitgelegd die niet zijn toegelicht in de tekst van deze handleiding. Raadpleeg eventueel andere in de winkel verkrijgbare publicaties voor meer informatie.

AMX Device Discovery	AMX Device Discovery is een door AMX ontwikkelde technologie waarmee AMX-regelsystemen bepaalde apparatuur gemakkelijk kunnen aansturen. Epson heeft het protocol van deze technologie toegepast en een instelling aangebracht waarmee dit protocol kan worden ingeschakeld (AAN). Kijk op de website van AMX voor meer informatie. URL http://www.amx.com/
Composite Video	Een methode om het videosignaal te bundelen in een luminantiecomponent en een kleurcomponent voor transmissie langs een enkele kabel.
Contrast	De relatieve helderheid van de lichte en donkere gebieden van een beeld kan worden vergroot of verminderd zodat tekst en afbeeldingen duidelijker te zien zijn, of om ze zachter te laten lijken. Het aanpassen van deze eigenschap van een beeld wordt ook wel Contrast genoemd.
DHCP	Een afkorting van Dynamic Host Configuration Protocol, dit protocol wijst automatisch een <u>IP-adres</u> toe aan apparatuur die is aangesloten op een netwerk.
Gateway-adres	Dit is een server (router) om te communiceren via een netwerk (subnet) dat is ingedeeld volgens <u>subnetmaskers</u> .
Geïnterlineerd	Verstuurt de informatie die nodig is om een scherm op te bouwen door eerst de oneven en dan de even lijnen te versturen, van boven tot onder. De beelden kunnen flikkeren omdat om de andere lijn een frame wordt weergegeven.
HDCP	HDCP is een afkorting voor High-bandwidth Digital Content Protection. Het wordt gebruikt om illegaal kopiëren tegen te gaan en de auteursrechten te beschermen door het coderen van digitale signalen die via DVI- en HDMI-poorten worden gestuurd. Omdat de HDMI-ingang op deze projector HDCP ondersteunt, kan hij digitale beelden projecteren die beveiligd zijn door HDCP-technologie. De projector kan mogelijk niet in staat zijn om beelden te projecteren die zijn geprojecteerd met bijgewerkte of gereviseerde versies van HDCP-codering.
HDTV	Een afkorting voor High-Definition Television. Dit begrip verwijst naar systemen met een hoge definitie die voldoen aan de volgende eisen. <ul style="list-style-type: none"> • Verticale resolutie van 720p of 1080i of hoger (p = <u>progressief</u>, i = <u>geïnterlineerd</u>) • Scherm <u>Hoogte-breedteverhouding</u> van 16:9
Hoogte-breedteverhouding	De verhouding tussen de lengte en de breedte van een beeld. Schermen met een hoogte-breedteverhouding van 16:9, zoals HDTV-schermen, noemt men ook breedbeeldschermen. SDTV en gewone computermonitors hebben een hoogte-breedteverhouding van 4:3.
IP-adres	Een nummer waarmee een computer die op een netwerk is aangesloten kan worden herkend.
Progressief	Projecteert informatie om telkens één scherm op te bouwen waarbij het beeld van één frame wordt weergegeven. Hoewel het aantal gescande lijnen hetzelfde is, neemt beeldflikker af omdat het informatievolume dubbel zo hoog is als dat van een geïnterlineerd systeem.
SDTV	Een afkorting voor Standard Definition Television. Dit verwijst naar standaard televisiesystemen die niet voldoen aan de voorwaarden voor <u>HDTV</u> of High-Definition Television.
SNMP	Een afkorting voor Simple Network Management Protocol, het protocol voor controle en beheer van apparaten zoals routers en computers die zijn aangesloten op een TCP/IP-netwerk.

sRGB	Een internationale standaard voor kleurintervallen die is opgesteld zodat kleuren die door videoapparatuur worden weergegeven gemakkelijk door het besturingssysteem van computers en Internet kunnen worden bewerkt. Als de aangesloten bron een sRGB-modus heeft, stel dan zowel de projector als de aangesloten bron in op sRGB.
Subnetmasker	Dit is een numerieke waarde die het aantal bits definieert voor het netwerkadres op een gedeeld netwerk (subnet) van het IP-adres.
SVGA	Een standaard schermgrootte met een resolutie van 800 (horizontaal) x 600 (verticaal) punten.
S-Video	Een methode om het videosignaal op te splitsen in een luminantiecomponent (Y) en een kleurcomponent (C).
SXGA	Een standaard schermgrootte met een resolutie van 1.280 (horizontaal) x 1.024 (verticaal) punten.
Sync.	Door computers doorgegeven signalen hebben een specifieke frequentie. Als de frequentie van de projector niet met deze frequentie overeenkomt, zijn de resulterende beelden niet van goede kwaliteit. Het proces waarbij de fases van deze signalen bij elkaar worden gebracht (de relatieve positie van de pieken en dalen in de signalen) wordt synchronisatie genoemd. Als de signalen niet worden gesynchroniseerd, kan er flikkering, wazigheid en horizontale interferentie optreden.
Tracking	Door computers doorgegeven signalen hebben een specifieke frequentie. Als de frequentie van de projector niet met deze frequentie overeenkomt, zijn de resulterende beelden niet van goede kwaliteit. Het proces waarbij de frequenties van deze signalen op elkaar worden afgestemd (het aantal pieken in het signaal) wordt ook wel frequentieafstemming genoemd. Als de frequentieafstemming niet juist wordt uitgevoerd, verschijnen er brede verticale strepen in het signaal.
Trap IP Adres	Dit is het <u>IP-adres</u> voor de doelcomputer die wordt gebruikt voor foutmeldingen in SNMP.
VGA	Een standaard schermgrootte met een resolutie van 640 (horizontaal) x 480 (verticaal) punten.
Video-component	Een methode om het videosignaal op te splitsen in een luminantiecomponent (Y) en een blauwverschil- (Cb of Pb) en roodverschilcomponent (Cr of Pr).
XGA	Een standaard schermgrootte met een resolutie van 1.024 (horizontaal) x 768 (verticaal) punten.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit dit document mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar worden gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, via fotokopieën of opnamen, hetzij op enige andere wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Seiko Epson Corporation. Seiko Epson Corporation wijst alle patentaansprakelijkheid af wat betreft het gebruik van de informatie in dit document. Evenmin kan Seiko Epson Corporation aansprakelijk worden gesteld voor schade voortvloeiend uit het gebruik van de informatie in dit document.

Seiko Epson Corporation noch zijn filialen kunnen door de koper van dit product of door derden verantwoordelijk worden gesteld voor schade, verliezen of onkosten ontstaan als gevolg van ongelukken, foutief gebruik of misbruik van dit product, onbevoegde wijzigingen en reparaties, of (buiten de Verenigde Staten) als de bedienings- en onderhoudsinstructies van Seiko Epson Corporation niet strikt worden gevolgd.

Seiko Epson Corporation kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade of problemen voortvloeiend uit het gebruik van onderdelen of verbruiksmaterialen die niet als Original Epson Products of Epson Approved Products zijn aangemerkt door Seiko Epson Corporation.

Wijzigingen voorbehouden.

Er kunnen verschillen zijn tussen de illustraties in deze handleiding en de echte projector.

Betreffende de benamingen

Microsoft® Windows® 98 besturingssysteem
Microsoft® Windows® Me besturingssysteem
Microsoft® Windows® 2000 besturingssysteem
Microsoft® Windows® XP Professional besturingssysteem
Microsoft® Windows® XP Home Edition besturingssysteem
Microsoft® Windows Vista® besturingssysteem
Microsoft® Windows® 7 besturingssysteem

In deze handleiding verwijzen we naar de bovenvermelde besturingssystemen als "Windows 98", "Windows Me", "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista", en "Windows 7". Bovendien kan de gemeenschappelijke benaming Windows gebruikt worden om te verwijzen naar Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, en Windows 7. Ook kan de benaming Windows weggelaten worden wanneer naar verschillende versies wordt verwezen zoals bijvoorbeeld Windows 98/Me/2000/XP/Vista.

Mac OS X 10.3.x
Mac OS X 10.4.x
Mac OS X 10.5.x
Mac OS X 10.6.x

In deze handleiding verwijzen we naar de bovenvermelde besturingssystemen als "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" en "Mac OS X 10.6.x". Bovendien wordt de gemeenschappelijke benaming "Mac OS" gebruikt om naar deze systemen te verwijzen.

Algemene opmerking:

IBM, DOS/V, en XGA zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van International Business Machines Corp.

Macintosh, Mac, Mac OS en iMac zijn handelsmerken van Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, PowerPoint, en het Windows-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van de Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.

WPA™ en WPA2™ zijn gedeponeerde handelsmerken van Wi-Fi Alliance.

HDMI en High-Definition Multimedia Interface zijn (gedeponeerde) handelsmerken van HDMI Licensing LLC. 

PJLink is een handelsmerk dat is gedeponeerd (of in behandeling is) in Japan, de Verenigde Staten en andere landen.

Andere productnamen vermeld in dit document dienen uitsluitend als identificatie en kunnen handelsmerken zijn van hun respectieve eigenaars. Epson maakt geen enkele aanspraak op deze merken.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. 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-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original 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

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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-1.13.4

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 Bracey

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 project 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

Mark Adler

jloup@gzip.org

madler@alumni.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.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
 - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
 - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
 - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
 - (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.
Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

A

A/V dempen	48
Aanwijzer	49
Aanwijzervorm	77
Abs. kleurtemperatuur	74
Achtergrond weergeven	78
Achterkant	19, 78
Achterscherm	19
Afbeeldingen draaien	45
Afstand	113
Afstandsbediening	14
Alle standaardwaarden	86
Automatische configuratie	75
Automatische H/V-Keystone	76
Automatische iris	39, 74

B

Basismenu	81
Batterijen vervangen	16
Bedieningspaneel	13
Bedrijfstemperatuur	116
Bedrijfstijd van de lamp herstellen	86
Bericht	78
Bericht versturen	60
Beveiligd-met-wachtwoord-sticker	57
Bevestigingspunten ophangbeugel	12
Bewerking	79
Bovenkant	78
Bron	85
Bron zoeken	29

C

Computer-ingang	11
Configuratie van de Projector	61
Configuratiemenu	71
Continu afspelen	47
Contrast	74
Crestron RoomView	66

D

De bedrijfstijd van de lamp resetten	109
Dia show	44, 46
Direct inschakelen	79
Documentcamera	112
Draadloze muisfunctie	51
Dynamisch	38

E

EasyMP Monitor	60
E-mailadres	84
E-mailberichten lezen	63
E-mailmelding	63, 83
ESC/VP21	64
Externe receiver	10, 11
E-zoom	50

F

Foto	39
Freeze	48

G

Gateway-adres	83
Gebruikerslogo	53

Gebruikerslogo beveiligen	56
Gebruikerspatroon	54

H

HDMI-ingang	11
Helderheid	74
Help-functie	88
Hendel voor instellen voet	10
Het oppervlak van de projector reinigen	104
Het vervangen van de lamp	107
Hoogte-breedte	40, 76
Hoogtemodus	79

I

Indicatielampje projectorlamp	89
Indicatielampjes	89, 90
Ingangssignaal	75, 85
Inschakelbeveiliging	56
Instelbare voet aan voorzijde	10
IP-adres	83

K

Keystone	76
Kleuraanpassing	74
Kleurmodus	38, 74
Kleurverzadiging	74
Knop gebruiker	77
Kruis	51

L

Lampdeksel	10
------------------	----

Lampuren	85	PJLink	65	Sport	39
Luchtafvoerventiel	10	Plafond	19	sRGB	39
M		Poortnummer	83	Stand-by modus	79
Menu Beeld	73	Positie	75	Station selecteren	44
Menu E-mailmelding	83	Presentatie	39, 43	Stroomverbruik	77
Menu Informatie	85	Problemen Oplossen	89	Subnetmasker	83
Menu Instellingen	76	Procedure voor het vervangen van de		S-Video-ingangspoort	11
Menu Netwerk	79	luchtfiler	110	Synchronisatie	75
Menu Reset	85	Progressief	75	Synchronisatie-info	86
Menu Resetten	86	Projectie	78		
Menu Signaal	74	Projectornaam	81	T	
Menu Uitgebreid	78			Taal	79
Menu Vast netwerk	82	Q		Technische gegevens	116
Monitorbeeldschermen	114	Quick Corner	76	Temperatuurindicatielampje	89
Muisaanwijzer	51			Theater	39
N		R		Timerafdekking lens	79
Namen van onderdelen en functies	10	Reinigen	104	Tint	74
Netwerkconfiguratie	80	Reinigen van het luchtfiler en de		Toetsvergrendeling	58, 77
Netwerkinfo	80	luchttoevoerventilator	104	Tracking	75
O		Resolutie	85	Trefwoord projector	82
Ondersteunde monitorbeeldschermen		RoomView	66		
.....	114	Ruisvermindering	75	U	
Opslagtemperatuur	116			USB Type B	79
Opstartscherm	78	S		USB(TypeA)-ingang	11
Optionele accessoires	112	Schermgrootte	113	USB(TypeB)-ingang	11
Oververhitting	90	Scherpstelring	10		
P		Scherpte	74	V	
Patroon	77	Schoolbord	39	Verbruiksmateriaal	112
		Sluimerstand	79	Vernieuwingssnelheid	86
		SMTP-server	83	Vervangingsperiode luchtfiler	109
		SNMP	63	Vervangingsperiode projectorlamp	106
		Softwarematig toetsenbord	81	Videobereik HDMI	75
		Source Search	13	Video-ingang	11

Videosignaal	75, 86
Voedingsindicatielampje	89
Voedingsingang	11
Voeten aan achterzijde	12
Volledig vergrendelen	58
Volume	77
Volumeknop	13
Voorkant	19, 78

W

Wachtwoord PJLink	81
Wachtwoord webcontrole	81
Wachtwoordbeveiliging	56
Web Remote	61
Webbrowser	60
Webcontrole	61
Weergave-instellingen	47
Weergavevolgorde	47
Weergeven	78
Whiteboard	39
Wisseltijd	47

Z

Zoomstelring	10
--------------------	----