



# **Používateľská príručka**

## **Multimedia Projector**



**EB-93**

**EB-92**





# Symbody a Označenia Použité v Tejto Príručke

## • Bezpečnostné symboly

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

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

## • Označenie všeobecných informácií

<b>Pozor</b>	Označuje postupy, ktoré môžu viesť ku škode alebo poraneniu, ak nebude používateľ dostatočne opatrný.
	Označuje doplnkové informácie, ktoré by mohli byť zaujímavé v súvislosti s danou témou.
	Označuje stránku obsahujúcu podrobné informácie týkajúce sa danej témy.
	Označuje, že popis podčiarknutých slov alebo slov uvedených pred týmto symbolom sa nachádza v glosári. Pozrite kapitolu „Glosár“ v časti „Dodatky“.  "Glosár" <a href="#">str.120</a>
[Názov]	Označuje názov tlačidiel na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli. Príklad: tlačidlo [Esc]
<b>Názov ponuky</b>	Označuje položky ponuky Konfigurácia. Príklad: Z ponuky <b>Jas</b> vyberte položku <b>Obraz</b> . <b>Obraz - Jas</b>

## Symboly a Označenia Použité v Tejto Príručke .... 2

### Úvod

#### Funkcie Projektora ..... 7

Zoznam funkcií podľa modelu	7
Rýchla a jednoduchá inštalácia, premietanie a uskladnenie	7
Jednoduché písanie na bielu alebo čiernu tabuľu pomocou funkcie premietania vzoru	7
Pripojenie pomocou kábla USB a premietanie (USB Display)	7
Sledovanie pohybu projektora a automatická korekcia skreslenia obrazu	8
Užitočné funkcie pri premietaní obrázkov	8
Pripojenie k sieti a premietanie obrázkov z obrazovky počítača (len EB-93)	8
Jednoduché pripojenie k počítaču pomocou zariadenia Quick Wireless (len EB-93)	8
Maximálne využitie diaľkového ovládania	8
Zväčšujte a premietajte vaše súbory s kamerou na dokumenty	8
Vylepšené funkcie zabezpečenia	8

#### Názvy Častí a Funkcií ..... 10

Predná a Vrchná Strana	10
Zadná Časť	11
Podstavec	12
Ovládací panel	13
Diaľkové ovládanie	14
Výmena batérií v diaľkovom ovládači	16
Prevádzkový rozsah diaľkového ovládania	17

### Príprava projektora

#### Inštalácia projektora ..... 19

Spôsoby Inštalácie	19
Spôsoby Inštalácie	19
Veľkosť obrazovky a približná vzdialenosť premietania	20

#### Výbava na pripojenie ..... 21

Pripojenie počítača	21
Pripojenie zdrojov obrazu	22
Pripojenie zariadení USB	24
Pripojenie externého zariadenia	25
Pripojenie Kábla LAN (Iba EB-93)	26

### Základy používania

#### Premietanie obrázkov ..... 28

Od inštalácie k premietaniu	28
Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)	29
Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládača	30
Premietanie pomocou programu USB Display	30
Systémové požiadavky	30
Pripájanie po prvý raz	31
Odinštalovanie	32

#### Úprava premietaných obrázkov ..... 34

Lichobežníková korekcia skreslenia	34
Automatická korekcia (Aut. lich. kor. - V)	34
Manuálna korekcia (manuálna lichobežníková korekcia H/V)	34
Manuálna korekcia (Quick Corner)	35
Úprava veľkosti obrazu	37
Úprava polohy obrazu	37
Nastavenie horizontálneho náklonu	37
Nastavenie zaostrenia	38
Nastavenie hlasitosti	38
Výber kvality projekcie (výber možnosti Farebný režim)	38
Nastavenie Automat. šošovka	39
Zmena pomeru strán premietaného obrazu	40
Spôsoby zmeny	40
Zmena režimu pomeru strán	40

## Užitočné funkcie

### Funkcie premietania ..... 43

Premietanie bez počítača (Prezentácia) .....	43
Špecifikácie pre súbory, ktoré môžu byť premietané použitím funkcie Prezentácia .....	43
Príklady na prezentácie .....	43
Metódy riadenia prezentácií .....	43
Premietanie vybraného obrázka .....	45
Premietanie obrazových súborov v priečinku za sebou (Prezentácia) .....	46
Nastavenie zobrazenia obrázkového súboru a nastavenie činnosti funkcie Prezentácia .....	47
Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V) .....	48
Zmrazenie obrazu (Freeze) .....	48
Funkcia ukazovateľa (Ukazovateľ) .....	49
Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom) .....	50
Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš) .....	51
Uloženie užívateľského loga .....	53
Uloženie používateľského vzoru .....	54

### Funkcie Zabezpečenia ..... 56

Spravovanie používateľov (Ochrana heslom) .....	56
Typy Ochrana heslom .....	56
Nastavenie funkcie Ochrana heslom .....	56
Zadanie položky Heslo .....	57
Obmedzenie používania (Uzamk. ovl. panela) .....	58
Zámok proti krádeži .....	59
Montáž káblového zámku .....	59

### Monitorovanie a ovládanie ..... 60

Informácie o programe EasyMP Monitor (len EB-93) .....	60
Zmena nastavení pomocou webového prehliadača (Ovládanie webu) (len EB-93) .....	60
Nastavenie projektora .....	60
Zobrazenie obrazovky Ovládanie webu .....	61
Zobrazenie obrazovky Web Remote .....	61
Používanie funkcie Mailová notifikácia na oznamovanie problémov (len EB-93) .....	63

Čítanie e-mailu s upozornením na chybu .....	63
Ovládanie použitím SNMP (len EB-93) .....	63
Príkazy ESC/VP21 .....	64
Zoznam príkazov .....	64
Schémy zapojenia káblov .....	64
Čo je PJLink (len EB-93) .....	65
O systéme Crestron RoomView® (len EB-93) .....	66
Obsluha projektora z počítača .....	66

## Ponuka Konfigurácia

### Používanie Ponuka Konfigurácia ..... 71

### Zoznam Funkcií ..... 72

Tabuľka ponuky Konfigurácia .....	72
Ponuka Sieť (len EB-93) .....	73
Ponuka Obraz .....	73
Ponuka Signál .....	74
Ponuka Nastavenia .....	76
Ponuka Rozšírené .....	78
Ponuka Sieť (iba EB-93) .....	79
Poznámky k používaniu ponuky Sieť .....	80
Operácie s premietanou klávesnicou .....	81
Ponuka Základné .....	81
Ponuka Pev. zap.LAN .....	82
Ponuka Mail .....	83
Ponuka Ostatné .....	84
Ponuka Vynulovať .....	85
Ponuka Informácia (iba displej) .....	85
Ponuka Vynulovať .....	87



## Riešenie Problémov

### Používanie Pomocníka ..... 89

### Riešenie Problémov ..... 90

Popis indikátorov .....	90
Keď indikátory neposkytujú pomoc .....	93
Problémy týkajúce sa obrazu .....	94
Žiadny obraz .....	94
Nezobrazujú sa pohybujúce sa obrazy (pohybujúca sa časť sa zobrazuje iba čiernou) .....	95
Projekcia sa automaticky zastaví .....	95
"Nepodporuje sa" - zobrazí sa toto hlásenie .....	95
"Nie je signál" - zobrazí sa toto hlásenie .....	95
Obrazy sú skreslené, nezaostrené alebo deformované .....	96
Obraz je rušený alebo skreslený .....	97
Obraz je orezaný (veľký) alebo malý, alebo je pomer strán nesprávny .....	97
Farby obrazu sú nesprávne .....	98
Obraz je tmavý .....	99
Problémy pri spustení projekcie .....	99
Projektor sa nezapne .....	99
Iné problémy .....	100
Nie je počuť žiadny zvuk alebo je príliš slabý .....	100
Nefunguje diaľkové ovládanie .....	100
Chcem zmeniť jazyk správ a ponúk .....	101
Správa nie je doručená, hoci sa vyskytla chyba projektoru. ....	101

### Čo je Event ID (len EB-93) ..... 102

## Údržba

### Čistenie ..... 104

Čistenie Povrchu Projektoru .....	104
Čistenie Objektívu .....	104
Čistenie vzduchového filtra .....	104

### Výmena Spotrebného Materiálu ..... 106

Výmena lampy .....	106
Časový interval výmeny lampy .....	106
Ako sa vymieňa lampa .....	107
Nulovanie hodín lampy .....	109
Výmena vzduchového filtra .....	109
Interval výmeny vzduchového filtra .....	109
Spôsob výmeny vzduchového filtra .....	109

## Dodatky

### Voliteľné Príslušenstvo a Spotrebný Materiál ..... 112

Voliteľné príslušenstvo .....	112
Spotrebný Materiál .....	112

### Veľkosť plátna a vzdialenosť premietania ..... 113

Projekčná vzdialenosť .....	113
-----------------------------	-----

### Podporované displeje monitorov ..... 114

Podporované rozlíšenia .....	114
Počítačový signál (analogový RGB) .....	114
Komponent video .....	114
Kompozitné video .....	114
Signál sa prijíma z portu HDMI .....	114

### Technické Údaje ..... 116

Všeobecné Parametre Projektoru .....	116
--------------------------------------	-----

### Vzhľad ..... 119

### Glosár ..... 120

### Všeobecné Poznámky ..... 122

Informácie o označeniach .....	122
Všeobecné upozornenie: .....	122

### Register ..... 140



# Úvod

V tejto kapitole sú vysvetlené funkcie a názvy častí projektora.

## Zoznam funkcií podľa modelu

Funkcie, ktoré sú k dispozícii, sa líšia v závislosti od používaného modelu. V nasledujúcej tabuľke nájdete zoznam funkcií, ktoré sú k dispozícii pre jednotlivé modely.

Funkcia	EB-93	EB-92
USB Display*1	✓	✓
Pripojenie HDMI*2	✓	✓
Aut. lich. kor. - V	✓	✓
Quick Wireless Connection*3	✓	-
Pevné pripojenie LAN	✓	-
Sieťové nastavenia	✓	-
Prezentácia	✓	✓

\*1 USB Display vyžaduje komerčne dostupný kábel USB.

\*2 Pripojenie HDMI vyžaduje komerčne dostupný kábel HDMI.

\*3 Quick Wireless Connection vyžaduje Quick Wireless Connection USB Key.

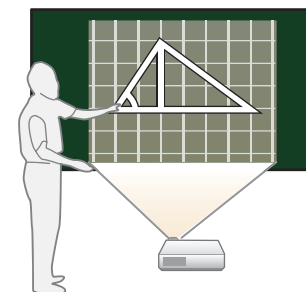
## Rýchla a jednoduchá inštalácia, premietanie a uskladnenie

- Projektor sa jednoducho zapína a vypína zapojením a odpojením.
- Môžete premietiť na veľké plátna z krátkej vzdialenosti.
- Výšku nastavíte jednoducho jednou páčkou.
- Pred uskladnením nie je potrebný čas na ochladenie.

### Jednoduché písanie na bielu alebo čiernu tabuľu pomocou funkcie premietania vzoru

Môžete premietiť priame čiary a mriežkové vzory. Je to užitočné pri kreslení schém na bielu alebo čiernu tabuľu.

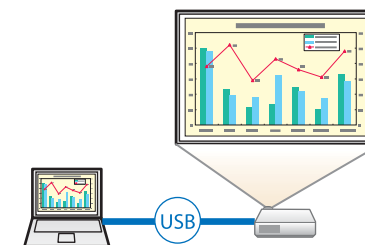
☛ Nastavenia - Vzor [str.76](#)



### Pripojenie pomocou kábla USB a premietanie (USB Display)

Jednoduchým pripojením komerčne dostupného kábla USB môžete premietiť obraz z obrazovky počítača bez počítačového kábla.

☛ "Premietanie pomocou programu USB Display" [str.30](#)



## Sledovanie pohybu projektora a automatická korekcia skreslenia obrazu

Projektor automaticky opravuje lichobežníkové skreslenie, ku ktorému dochádza pri nastavovaní polohy a premiestňovaní projektora.

☛ "Automatická korekcia (Aut. lich. kor. - V)" [str.34](#)

## Užitočné funkcie pri premietaní obrázkov

### Pripojenie k sieti a premietanie obrázkov z obrazovky počítača (len EB-93)

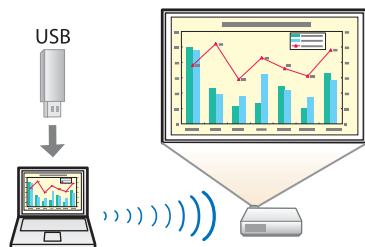
Projektor môžete pripojiť k počítaču zapojenému do siete a premietat' obraz z obrazovky počítača pomocou priloženého programu EasyMP Network Projection (aplikačný softvér).

☛ [Návod na používanie programu EasyMP Network Projection](#)



### Jednoduché pripojenie k počítaču pomocou zariadenia Quick Wireless (len EB-93)

Jednoduchým zapojením voliteľného kľúča Quick Wireless Connection USB Key k počítaču môžete premietat' obsah obrazovky počítača. (iba počítače so systémom Windows)



## Maximálne využitie diaľkového ovládania

Diaľkový ovládač môžete využiť na vykonanie rôznych operácií ako napríklad zväčšenie časti obrazu. Diaľkový ovládač môže slúžiť aj ako ukazovateľ počas prezentácií alebo ako počítačová myš.

☛ "Funkcia ukazovateľa (Ukazovateľ)" [str.49](#)

☛ "Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)" [str.50](#)

☛ "Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" [str.51](#)

## Zväčšujte a premietajte vaše súbory s kamerou na dokumenty

Môžete premietat' papierové dokumenty a predmety pomocou voliteľnej kamery na dokumenty. Ohnisková vzdialenosť sa automaticky nastaví pomocou funkcie automatického zaostrenia. Je možné obrázky zväčšiť pomocou funkcie digitálneho zväčšenia.

☛ "Voliteľné príslušenstvo" [str.112](#)

## Vylepšené funkcie zabezpečenia

- Ochrana heslom kvôli obmedzeniu a spravovaniu používateľov  
Nastavením hesla môžete určiť používateľov projektora.

☛ "Spravovanie používateľov (Ochrana heslom)" [str.56](#)

- Uzamknutie ovládacieho panela obmedzuje používanie tlačidiel ovládacieho panela

Toto môžete použiť, ak nechcete, aby ľudia menili nastavenia projektora bez dovolenia na rôznych udalostiach, v školách, a tak ďalej.

☛ "Obmedzenie používania (Uzamk. ovl. panela)" [str.58](#)

- **Prístroj je vybavený rôznymi pomôckami proti krádeži**

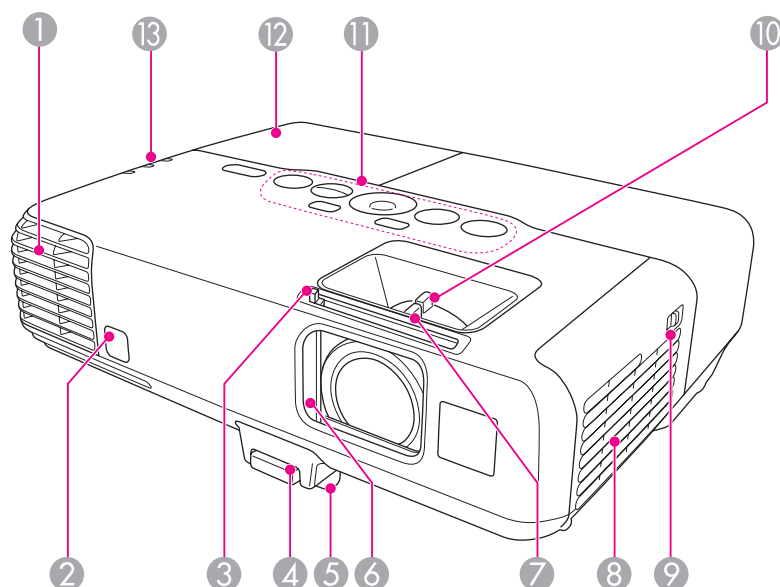
Projektor je vybavený nasledujúcimi typmi zabezpečovacích prvkov proti krádeži.

- Bezpečnostná zásuvka
- Upevňovací bod bezpečnostného kábla

☛ "Zámok proti krádeži" [str.59](#)

V tomto návode budú všetky funkcie vysvetlené pomocou obrázkov produktu EB-93, ak nebude uvedené inak.

## Predná a Vrchná Strana



Názov	Funkcia
1 Výstupný otvor vetrania	Výstupný otvor kvôli vzduchu, ktorý sa používa na vnútorné chladenie projektoru.
2 Diaľkový prijímač	Prijíma signály z diaľkového ovládača.

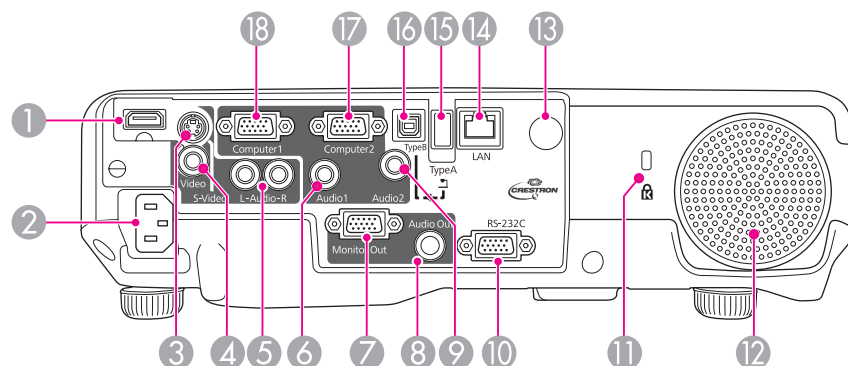


### Upozornenie

Počas projekcie sa nepribližujte tvárou ani rukami k vetraciemu otvoru a neumiestňujte do blízkosti výstupného otvoru vetrania predmety, ktoré by sa mohli deformovať alebo poškodiť teplom.

Názov	Funkcia
3 Posuvný regulátor stlmenia hlasitosti A/V	Posúvaním gombíka otvárate a zatvárate posúvač stlmenia hlasitosti A/V.
4 Páka na nastavenie nožičky	Stlačte páku na nastavenie nožičky, ak chcete vytiahnuť alebo zasunúť prednú nožičku. ☛ "Úprava polohy obrazu" <a href="#">str.37</a>
5 Predná nastaviteľná nožička	Keď projektor inštalujete na plochu ako je napríklad stôl, vytiahnite nožičku a nastavte polohu obrazu. ☛ "Úprava polohy obrazu" <a href="#">str.37</a>
6 Posúvač stlmenia hlasitosti A/V	Keď sa projektor nepoužíva, chráňte objektív zatvorením krytu. Zatvorením krytu počas premietania môžete skryť obraz a stlmiť zvuk. ☛ "Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V)" <a href="#">str.48</a>
7 Ovládač zaostrovania	Upravuje ostrosť obrazu. ☛ "Nastavenie zaostrenia" <a href="#">str.38</a>
8 Nasávací otvor vetrania (vzduchový filter)	Privádza vzduch, ktorým sa projektor chladí zvnútra. ☛ "Čistenie vzduchového filtra" <a href="#">str.104</a>
9 Prepínač otvoriť/zatvoriť krytu vzduchového filtra	Pomocou nej sa otvára a zatvára kryt vzduchového filtra. ☛ "Výmena vzduchového filtra" <a href="#">str.109</a>
10 Ovládač priblíženia	Upravuje veľkosť obrazu. ☛ "Úprava veľkosti obrazu" <a href="#">str.37</a>
11 Ovládací panel	Slúži na ovládanie projektoru. ☛ "Ovládací panel" <a href="#">str.13</a>
12 Kryt lampy	Otvorte pri výmene lampy projektoru. ☛ "Výmena lampy" <a href="#">str.106</a>
13 Indikátory	Signalizuje stav projektoru. ☛ "Popis indikátorov" <a href="#">str.90</a>

## Zadná Časť

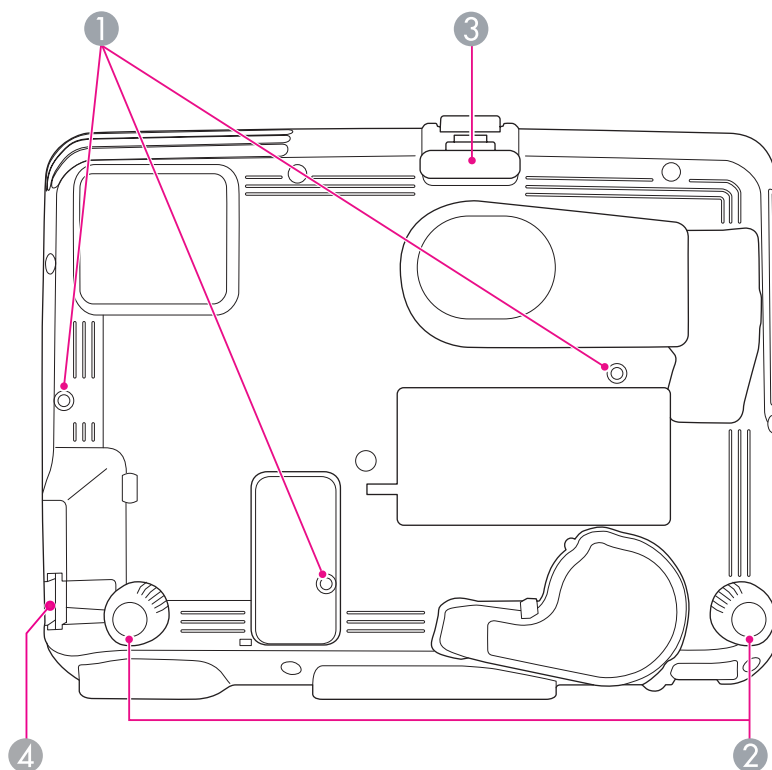


Názov	Funkcia
1 Port HDMI	Slúži na vstup video signálov zo zariadení a počítačov kompatibilných so štandardom HDMI. Tento projektor je kompatibilný so štandardom <u>HDCP</u> ▶. ☛ "Výbava na pripojenie" <a href="#">str.21</a>
2 Sieťová zásuvka	Slúži na pripojenie napájacieho kábla k projektoru. ☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a>
3 Port S-Video	Pre signály S-video zo zdrojov videa.
4 Port Video	Prijíma vstup pre kompozitné video signály zo zdrojov videa.
5 Port Audio-L/R	Prijíma zvuk zo zariadenia pripojeného na port S-Video alebo Video.
6 Port Audio1	Prijíma zvuk zo zariadenia pripojeného na port Computer1.
7 Port Monitor Out	Vysiela na externý monitor analógové signály RGB z portu Computer1. Nemožno vyslať signály prijaté z iných portov alebo signály komponentného videa.
8 Port Audio Out	Vysiela zvuk z aktuálne premietaného obrazu do externého reproduktora.

Názov	Funkcia
9 Port Audio2	Prijíma zvuk zo zariadenia pripojeného na port Computer2.
10 Port RS-232C	Pri ovládaní projektoru z počítača pripojte projektor k počítaču pomocou kábla RS-232C. Tento port sa používa pre potreby ovládania a bežne by sa používať nemal. ☛ "Príkazy ESC/VP21" <a href="#">str.64</a>
11 Bezpečnostná zásuvka	Bezpečnostná zásuvka je kompatibilná s bezpečnostným systémom Microsaver vyrábaným spoločnosťou Kensington. ☛ "Zámok proti krádeži" <a href="#">str.59</a>
12 Reprodukotor	Prehráva zvuk.
13 Diaľkový prijímač	Prijíma signály z diaľkového ovládača.
14 Port LAN (len EB-93)	Slúži na pripojenie k počítačovej sieti pomocou kábla LAN.
15 Port USB(TypeA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Slúži na pripojenie pamäťového zariadenia USB alebo digitálneho fotoaparátu a premietanie obrázkov formou prezentácie.  ☛ "Premietanie bez počítača (Prezentácia)" <a href="#">str.43</a></li> <li>Slúži na pripojenie voliteľnej kamery na dokumenty.</li> </ul>
16 USB(TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Slúži na pripojenie projektoru k počítaču pomocou komerčne dostupného kábla USB a premietanie obrazu z počítača.  ☛ "Premietanie pomocou programu USB Display" <a href="#">str.30</a></li> <li>Slúži na pripojenie projektoru k počítaču pomocou komerčne dostupného kábla USB a umožňuje využívať funkciu Bezdrôtová myš.  ☛ "Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" <a href="#">str.51</a></li> </ul>
17 Port Computer2	Slúži na príjem obrazových signálov z počítača a signálov komponentného videa z iných zdrojov videa.

Názov	Funkcia
18 Port Computer1	

## Podstavec

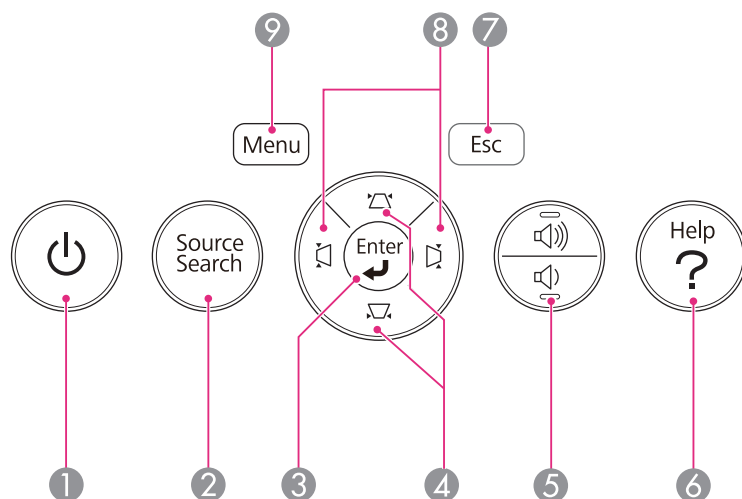


Názov	Funkcia
1 Upevňovacie body pri montáži na strop (tri body)	<p>Ak chcete projektor zavesiť na strop, použite voliteľnú konzolu pre montáž na strop.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Inštalácia projektoru" <a href="#">str.19</a></li> <li>"Voliteľné príslušenstvo" <a href="#">str.112</a></li> </ul>

Názov	Funkcia
2 Zadné nožičky	<p>Keď projektor inštalujete na plochu ako je napríklad stôl, otáčaním ich vysúvajte alebo zasúvajte a nastavujte tak horizontálny náklon.</p> <p>☛ "Nastavenie horizontálneho náklonu" <a href="#">str.37</a></p>
3 Predná nastaviteľná nožička	<p>Keď projektor inštalujete na plochu ako je napríklad stôl, vytiahnite nožičku a nastavte polohu obrazu.</p> <p>☛ "Úprava polohy obrazu" <a href="#">str.37</a></p>
4 Upevňovací bod bezpečnostného kábla	<p>Tadiaľto prevlečte komerčne dostupný lankový zámok a uzamknite ho na mieste.</p> <p>☛ "Zámok proti krádeži" <a href="#">str.59</a></p>



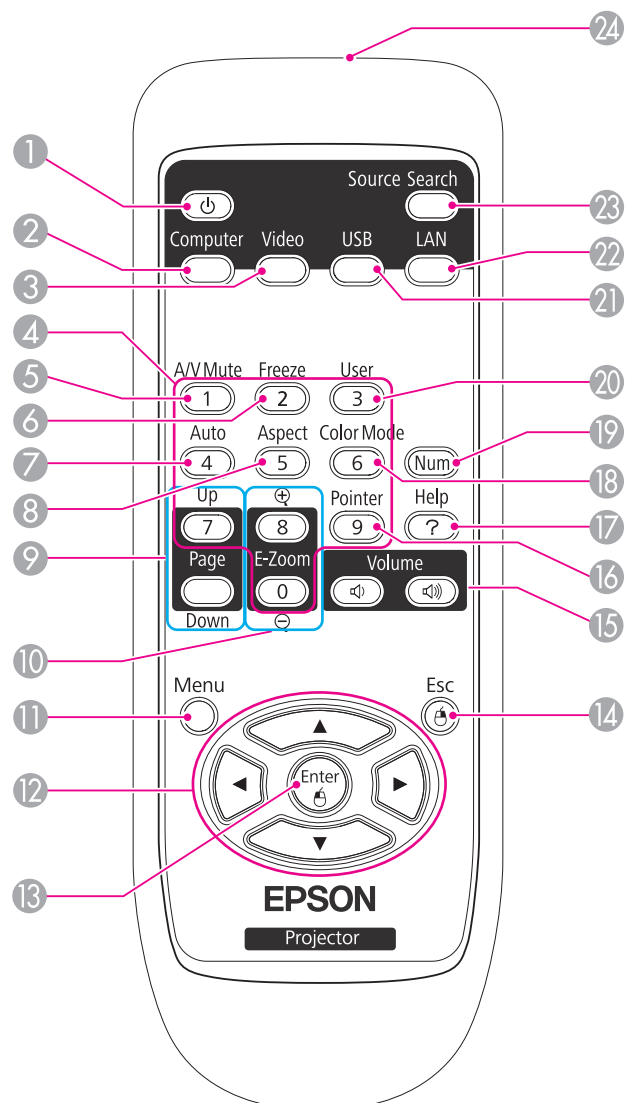
## Ovládací panel







Názov	Funkcia
1 [⏻] tlačidlo	Zapína a vypína napájanie projektora. ☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a>
2 Tlačidlo [Source Search]	Prepne na nasledujúci vstupný zdroj, ktorý vysiela obraz. ☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" <a href="#">str.29</a>
3 Tlačidlo [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ak je zobrazená obrazovka ponuky Konfigurácia alebo Nápoď, potvrdzuje a otvára daný výber a prechádza na nasledujúcu úroveň.</li> <li>Ak sa stlačí počas premietania analógového signálu RGB z portu Computer1 alebo Computer2, môžete automaticky optimalizovať Sledovanie, Synchronizácia a Pozícia.</li> </ul>

Názov	Funkcia
4 Tlačidlá [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vykonáva vertikálnu lichobežníkovú korekciu. ☛ "Lichobežníková korekcia skreslenia vo vertikálnych smeroch" <a href="#">str.34</a></li> <li>Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Nápoď, môžete pomocou týchto tlačidiel vyberať položky ponuky a nastavovať hodnoty. ☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a> ☛ "Používanie Pomocníka" <a href="#">str.89</a></li> </ul>
5 Tlačidlo [⏮][⏭]	<p>[⏮] Znižuje hlasitosť. [⏭] Zvyšuje hlasitosť. ☛ "Nastavenie hlasitosti" <a href="#">str.38</a></p>
6 Tlačidlo [Help]	Slúži na zobrazenie a zatvorenie obrazovky Pomocníka, na ktorej sú uvedené pokyny na odstránenie prípadných problémov. ☛ "Používanie Pomocníka" <a href="#">str.89</a>
7 Tlačidlo [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zastaví aktuálnu funkciu.</li> <li>Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia a stlačíte toto tlačidlo, prejdete na predchádzajúcu úroveň ponuky. ☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a></li> </ul>
8 Tlačidlá [↵][↶]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vykonáva horizontálnu lichobežníkovú korekciu. ☛ "Lichobežníková korekcia skreslenia v horizontálnych smeroch" <a href="#">str.35</a></li> <li>Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Nápoď, môžete pomocou týchto tlačidiel vyberať položky ponuky a nastavovať hodnoty. ☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a> ☛ "Používanie Pomocníka" <a href="#">str.89</a></li> </ul>
9 Tlačidlo [Menu]	Zobrazuje a zatvára ponuku Konfigurácia. ☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a>

## Dialkové ovládanie



Názov		Funkcia
1	Tlačidlo [⏻]	Zapína a vypína napájanie projektora. ☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a>
2	Tlačidlo [Computer]	Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom z portov Computer1 alebo Computer2.
3	Tlačidlo [Video]	Pri každom stlačení tlačidla sa obraz cyklicky mení medzi portmi S-Video, Video a HDMI.
4	Číselné tlačidlá	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zadajte heslo. ☛ "Nastavenie funkcie Ochrana heslom" <a href="#">str.56</a></li> <li>Použite toto tlačidlo na zadávanie čísel pri nastavení položky <b>Sieť</b> v ponuke Konfigurácia.</li> </ul>
5	Tlačidlo [A/V Mute]	Zapína a vypína obraz a zvuk. ☛ "Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V)" <a href="#">str.48</a>
6	Tlačidlo [Freeze]	Obrázky sú pozastavené alebo nepozastavené. ☛ "Zmrazenie obrazu (Freeze)" <a href="#">str.48</a>
7	Tlačidlo [Auto]	Ak sa stlačí počas premietania analógového signálu RGB z portu Computer1 alebo Computer2, môžete automaticky optimalizovať Sledovanie, Synchronizácia a Pozícia.
8	Tlačidlo [Aspect]	Stláčaním tohto tlačidla môžete meniť režim pomeru strán. ☛ "Zmena pomeru strán premietaného obrazu " <a href="#">str.40</a>

Názov	Funkcia
9 <b>Tlačidlá [Page] [Up] [Down]</b>	<p>Počas používania nasledujúcich spôsobov premietania listuje v stránkach súborov aplikácií ako je napríklad PowerPoint.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Počas používania funkcie Bezdrôtová myš <ul style="list-style-type: none"> <li>"Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" <a href="#">str.51</a></li> </ul> </li> <li>Počas používania programu USB Display <ul style="list-style-type: none"> <li>"Premietanie pomocou programu USB Display" <a href="#">str.30</a></li> </ul> </li> <li>Počas pripojenia k sieti (len EB-93)</li> </ul> <p>Keď premietate obrazy formou prezentácie, stlačením týchto tlačidiel sa zobrazí predchádzajúca alebo nasledujúca obrazovka.</p>
10 <b>Tlačidlá [E-Zoom] [⊕][⊖]</b>	<p>Zväčšuje alebo zmenšuje obraz bez zmeny projekčnej veľkosti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)" <a href="#">str.50</a></li> </ul>
11 <b>Tlačidlo [Menu]</b>	<p>Zobrazuje a zatvára ponuku Konfigurácia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a></li> </ul>
12 <b>Tlačidlá [  ] [  ] [  ] [  ]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keď je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Pomocníka, stláčaním týchto tlačidiel môžete vybrať položky ponuky a nastavovať hodnoty. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a></li> </ul> </li> <li>Pri premietaní v režime Prezentác. sa stlačením tohto tlačidla zobrazí predchádzajúca alebo nasledujúca snímka, otočí sa obraz atď. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Metódy riadenia prezentácií" <a href="#">str.43</a></li> </ul> </li> <li>Počas využívania funkcie Bezdrôtová myš sa ukazovateľ myši posúva v smere, v ktorom je stlačené tlačidlo. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" <a href="#">str.51</a></li> </ul> </li> </ul>

Názov	Funkcia
13 <b>Tlačidlo [Enter]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ak je zobrazená obrazovka ponuky Konfigurácia alebo Nápoved, potvrdzuje a otvára daný výber a prechádza na nasledujúcu úroveň. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a></li> </ul> </li> <li>Keď používate funkciu Bezdrôtová myš, slúži ako ľavé tlačidlo myši. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" <a href="#">str.51</a></li> </ul> </li> </ul>
14 <b>Tlačidlo [Esc]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zastaví aktuálnu funkciu.</li> <li>Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia a stlačíte toto tlačidlo, prejdete na predchádzajúcu úroveň. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Používanie Ponuka Konfigurácia" <a href="#">str.71</a></li> </ul> </li> <li>Keď používate funkciu Bezdrôtová myš, slúži ako pravé tlačidlo myši. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" <a href="#">str.51</a></li> </ul> </li> </ul>
15 <b>Tlačidlá [Volume] [⏮][⏭]</b>	<p>[⏮] Znižuje hlasitosť. [⏭] Zvyšuje hlasitosť.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Nastavenie hlasitosti" <a href="#">str.38</a></li> </ul>
16 <b>Tlačidlo [Pointer]</b>	<p>Zobrazí ukazovateľ na obrazovke.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Funkcia ukazovateľa (Ukazovateľ)" <a href="#">str.49</a></li> </ul>
17 <b>Tlačidlo [Help]</b>	<p>Slúži na zobrazenie a zatvorenie obrazovky Pomocníka, na ktorej sú uvedené pokyny na odstránenie prípadných problémov.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Používanie Pomocníka" <a href="#">str.89</a></li> </ul>
18 <b>Tlačidlo [Color Mode]</b>	<p>Stláčaním tohto tlačidla môžete meniť farebný režim.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Výber kvality projekcie (výber možnosti Farebný režim)" <a href="#">str.38</a></li> </ul>
19 <b>Tlačidlo [Num]</b>	<p>Ak chcete zadať heslá alebo čísla, podržte stlačené toto tlačidlo a stlačte číselné tlačidlá.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Nastavenie funkcie Ochrana heslom" <a href="#">str.56</a></li> </ul>

Názov	Funkcia
20 Tlačidlo [User]	Zo šiestich dostupných položiek ponuky Konfigurácia vyberte ľubovoľnú často používanú položku a priradíte ju tomuto tlačidlu. Stlačením tlačidla [User] sa zobrazí priradená obrazovka výberu ponuky/nastavenia, ktorá vám umožní uskutočniť nastavenia/zmeny na jeden dotyk. ☛ "Ponuka Nastavenia" <a href="#">str.76</a> <b>Príkon</b> je priradené ako predvolené nastavenie.
21 Tlačidlo [USB]	Pri každom stlačení tlačidla sa cyklicky menia nasledujúce obrazy: • USB Display • Obrazy zo zariadenia pripojeného k portu USB(TypeA)
22 Tlačidlo [LAN]	Mení na obraz premietaný aplikáciou EasyMP Network Projection. Keď premietate pomocou voliteľnej jednotky Quick Wireless Connection USB Key, týmto tlačidlom sa prepne na tento obraz. (len EB-93)
23 Tlačidlo [Source Search]	Prepne na nasledujúci vstupný zdroj, ktorý vysiela obraz. ☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" <a href="#">str.29</a>
24 Oblasť diaľkového ovládača vysielajúca svetlo	Vysiela signály diaľkového ovládania.

## Výmena batérií v diaľkovom ovládači

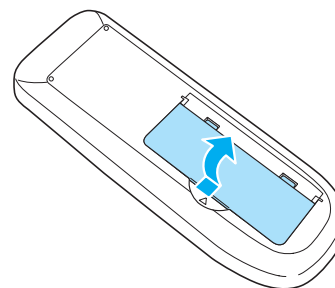
Ak diaľkové ovládanie reaguje pomalšie alebo ak nereaguje vôbec, je to pravdepodobne tým, že sú batérie slabé. V takom prípade vymeňte batérie za nové. Pripravte si dve batérie veľkosti AA, mangánové alebo alkalické. Nie je možné používať iné batérie, okrem mangánových alebo alkalických, veľkosť AA.

### Pozor

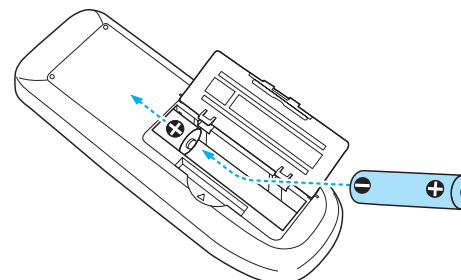
Pred manipuláciou s batériami si prečítajte nasledujúce materiály.

☛ [Bezpečnostné pokyny](#)

- 1 Odnímte kryt batérií.  
Zatlačte západku krytu batérií a kryt zdvihnite.



- 2 Nahradte staré batérie novými.





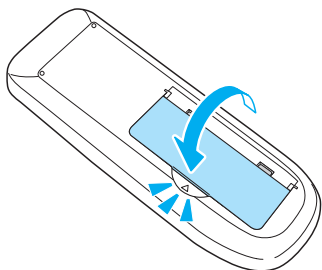
## Upozornenie

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

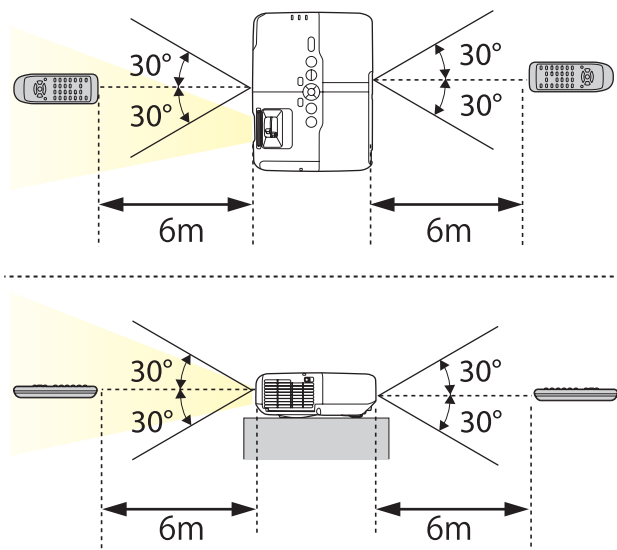
**3**

Nasadte naspäť kryt batérie.

Zatlačte západku krytu batérií, aby zacvakla na miesto.



## Prevádzkový rozsah diaľkového ovládania





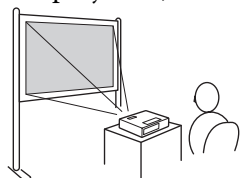
# Príprava projektora

Táto kapitola vysvetľuje ako nainštalovať projektor a pripojiť dátové zdroje pre premietanie.

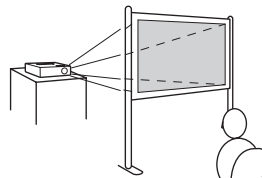
## Spôsoby Inštalácie

Projektor podporuje nasledujúce štyri rozličné spôsoby projekcie. Projektor inštalujte podľa podmienok prostredia, kde má byť umiestnený.

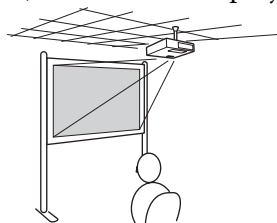
- Obraz premietajte z miesta pred projekčnou plochou. (Predná strana projekcia)



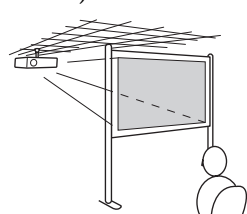
- Obraz premietajte spoza prievitného plátna. (Zadná časť projekcia)



- Zavesť projektor na stropné uchytenie a premietajte obraz z miesta pred projekčnou plochou. (P. str./H. hran. projekcia)



- Zavesť projektor na stropné uchytenie a premietajte obraz z miesta za priehľadnou projekčnou plochou. (Premietanie Z. str./H. hran.)



## Výstraha

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

## Pozor

- Nepoužívajte projektor v polohe na boku. Môže to spôsobiť poruchu.
- Nezakrývajte nasávací alebo výstupný vetrací otvor projektora. Ak zakryjete ktorýkoľvek z vetracích otvorov, môže sa zvýšiť vnútorná teplota a spôsobiť požiar.

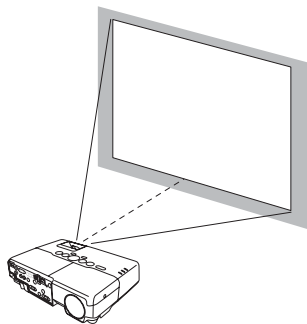


- Keď chcete zavesiť projektor zo stropu, budete potrebovať voliteľnú Montáž na strop.  
☛ "Voliteľné príslušenstvo" [str.112](#)
- Stlačením tlačidla [A/V Mute] na diaľkovom ovládači po dobu piatich sekúnd môžete nastavenie meniť nasledovne.  
**Predná strana ↔ P. str./H. hran.**  
Nastavte v ponuke Konfigurácia možnosť **Zadná časť** alebo **Z. str./H. hran..**  
☛ **Rozšírené - Premietanie** [str.78](#)

## Spôsoby Inštalácie

Nainštalujte projektor nasledujúcim spôsobom.

- Projektor nainštalujte tak, aby bol rovnobežný s plátnom.  
Ak bude projektor inštalovaný pod uhlom k plátnu, na premietanom obraze vznikne lichobežníkové skreslenie.
- Umiestnite projektor na rovný povrch.  
Ak je projektor naklonený, premietaný obraz je naklonený tiež.

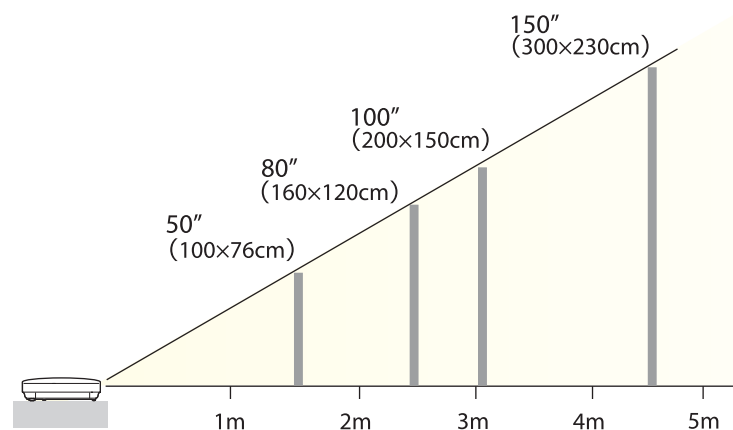


- Ak nemôžete inštalovať projektor rovnobežne s plátnom, prečítajte si nasledujúcu časť.  
☛ "Lichobežníková korekcia skreslenia" [str.34](#)
- Ak nemôžete inštalovať projektor na vodorovnú plochu, prečítajte si nasledujúcu časť.  
☛ "Nastavenie horizontálneho náklonu" [str.37](#)



Ak upravíte lichobežníkové skreslenie, premietaný obraz sa môže zmenšiť.

## Veľkosť plátna 4:3



## Veľkosť obrazovky a približná vzdialenosť premietania

Veľkosť premietaného obrazu závisí od vzdialenosti projektora od plátna. Pri voľbe najlepšieho umiestnenia podľa veľkosti plátna vám pomôžu ilustrácie vpravo. Ilustrácie ukazujú približnú najkratšiu vzdialenosť pri maximálnom zväčšení. Viac informácií o vzdialenosti premietania nájdete v nasledujúcej časti.

- ☛ "Veľkosť plátna a vzdialenosť premietania" [str.113](#)



Ilustrácie v tejto časti sa vzťahujú na modely EB-93.

Názov portu, umiestnenie a orientácia konektora sa líši v závislosti od pripojeného zdroja.

## Pripojenie počítača

Ak chcete premietiť obraz z počítača, pripojte počítač niektorým z nasledujúcich spôsobov.

**1 Pri použití priloženého počítačového kábla**

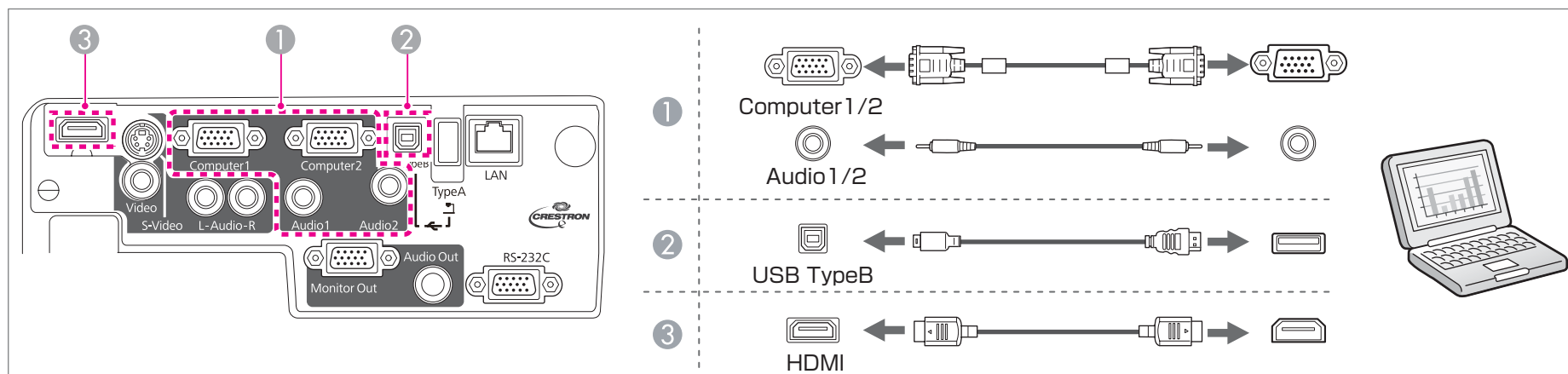
Pripojte výstupný port displeja počítača k portu projektora Computer1 alebo Computer2.

**2 Pri použití komerčne dostupného kábla USB**

Pripojte port USB na počítači k portu USB(TypeB) na projektore.

**3 Pri použití komerčne dostupného kábla HDMI**

Pripojte port HDMI na počítači k portu HDMI na projektore.



- Pomocou komerčne dostupného kábla USB môžete projektor pripojiť k počítaču a premietiť obraz z počítača. Táto funkcia sa nazýva USB Display.  
 ➡ "Premietanie pomocou programu USB Display" [str.30](#)
- Zvuk môžete prehrávať cez reproduktor projektora pripojením výstupného zvukového portu počítača k portu Audio1 alebo Audio2 na projektore pomocou komerčne dostupného zvukového kábla.

## Pripojenie zdrojov obrazu

Ak chcete premietiť obraz z prehrávača DVD, videoprehrávača VHS atď., pripojte projektor niektorým z nasledujúcich spôsobov.

### 1 Pri použití komerčne dostupného videokábla alebo kábla S-Video

Pripojte výstupný port pre video alebo S-video na zdroji obrazu k portu Video alebo S-Video na projektore.

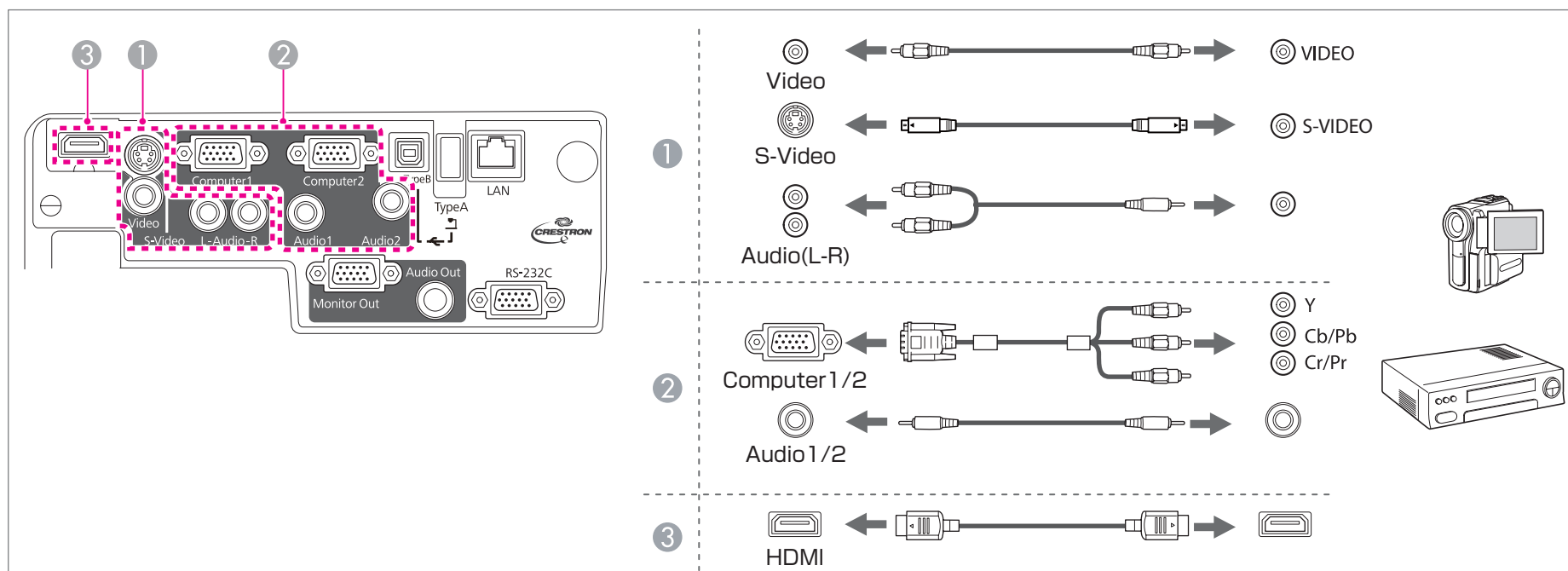
### 2 Pri použití voliteľného komponentného videokábla

☛ "Voliteľné príslušenstvo" [str.112](#)

Pripojte výstupný port pre komponentný signál na zdroji obrazu k portu projektora Computer1 alebo Computer2.

### 3 Pri použití komerčne dostupného kábla HDMI

Prepojte komerčne dostupným káblom HDMI port HDMI zdroja obrazu s portom HDMI na projektore.



### Pozor

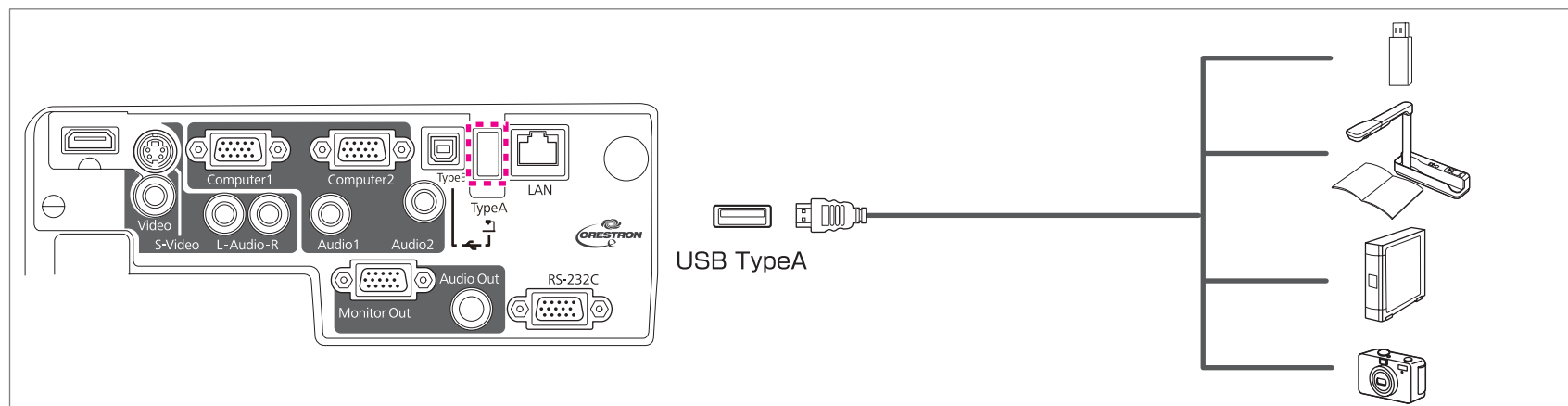
- Ak je zdroj obrazu zapnutý počas pripájania projektora, môže spôsobiť poruchu.
- Ak sa orientácia alebo tvar prípojky líši, nezapájajte ju silou. Zariadenie sa môže poškodiť alebo spôsobiť poruchu.



- Ak má pripájaný zdroj port nezvyčajného tvaru, na pripojenie projektora použite kábel priložený k danému zariadeniu alebo voliteľný kábel.
- Keď používate bežne dostupný zvukový kábel 2RCA(L/R)/stereo mini - jack, skontrolujte, či je označený ako „bez odporu“.
- Zvuk môžete prehrávať cez reproduktor projektora pripojením výstupného zvukového portu zdroja obrazu k portu Audio-L/R na projektore pomocou komerčne dostupného zvukového kábla.

## Pripojenie zariadení USB

Môžete pripájať aj zariadenia ako sú napríklad pamäť USB, voliteľná kamera na dokumenty, pevné disky kompatibilné s USB a digitálne fotoaparáty. Pripojte zariadenie USB k portu USB(TypeA) na projektore káblom USB priloženým k zariadeniu.



Keď je zapojené zariadenie USB, môžete premietiť obrázkové súbory v pamäti USB alebo digitálnom fotoaparáte funkciou Prezentác.

☞ "Príklady na prezentácie" [str.43](#)

Keď pripojíte kameru na dokumenty k projektoru počas premietania z iného vstupného portu, stlačením tlačidla [USB] na diaľkovom ovládači alebo tlačidla [Source Search] na ovládacom paneli sa prepne na obraz z kamery na dokumenty.

☞ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" [str.29](#)

### Pozor

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

## Odpojenie zariadení USB

Po dokončení premietania odpojte zariadenia s rozhraním USB od projektora. Zariadenia ako digitálne fotoaparáty alebo pevné disky najprv vypnite a až potom ich odpojte od projektora.

## Pripojenie externého zariadenia

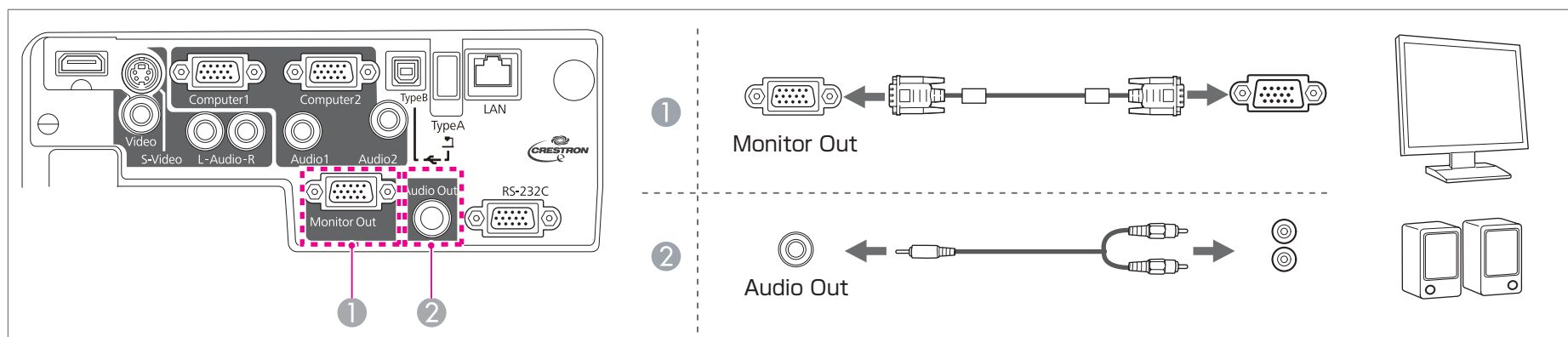
Obrázky a zvuk môžete prehrávať pripojením externého monitora alebo reproduktora. Aj zvuk z mikrofónu môžete prehrávať z reproduktora projektora zapojením mikrofónu.

### 1 Pri prehrávaní obrázkov na externom monitore

Pripojte externý monitor k portu Monitor Out projektora pomocou dodávaného s externým monitorom.

### 2 Pri prehrávaní zvuku cez externý reproduktor

Pripojte externý reproduktor k portu Audio Out na projektore komerčne dostupným zvukovým káblom.





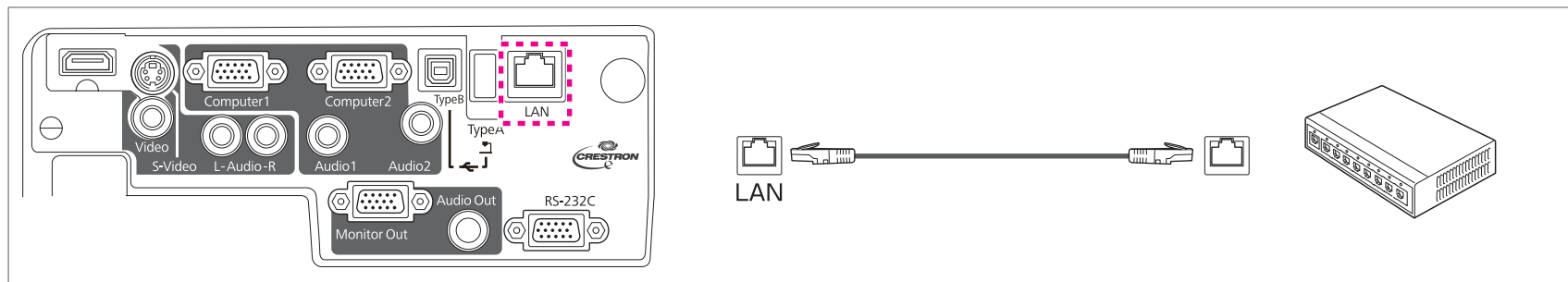
- Ak v ponuke **Pohotovostný režim** nastavíte hodnotu **Komunikácia zap.**, môžete posilať obraz na externý monitor aj keď je projektor v pohotovostnom režime.

☛ **Rozšírené - Pohotovostný režim** [str.78](#)

- Len analógové signály RGB z portu Computer1 sa môžu posilať na externý monitor. Nemožno vysilať signály prijaté z iných portov alebo signály komponentného videa.
- Na externom monitore nevidíte indikáciu nastavení, napríklad pre funkciu korekcie lichobežníkového skreslenia, ponuku Konfigurácia ani obrazovky Pomocníka.
- Keď konektor zvukového kábla zasuniete do portu Audio Out, zvuk prestane vychádzať zo vstavaných reproduktorov projektoru a prepne sa na externý výstup.

## Pripojenie Kábla LAN (Iba EB-93)

Pripojte port LAN sieťového rozbočovača alebo iného zariadenia k portu LAN projektoru komerčným káblom 100BASE-TX alebo 10BASE-T LAN.



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

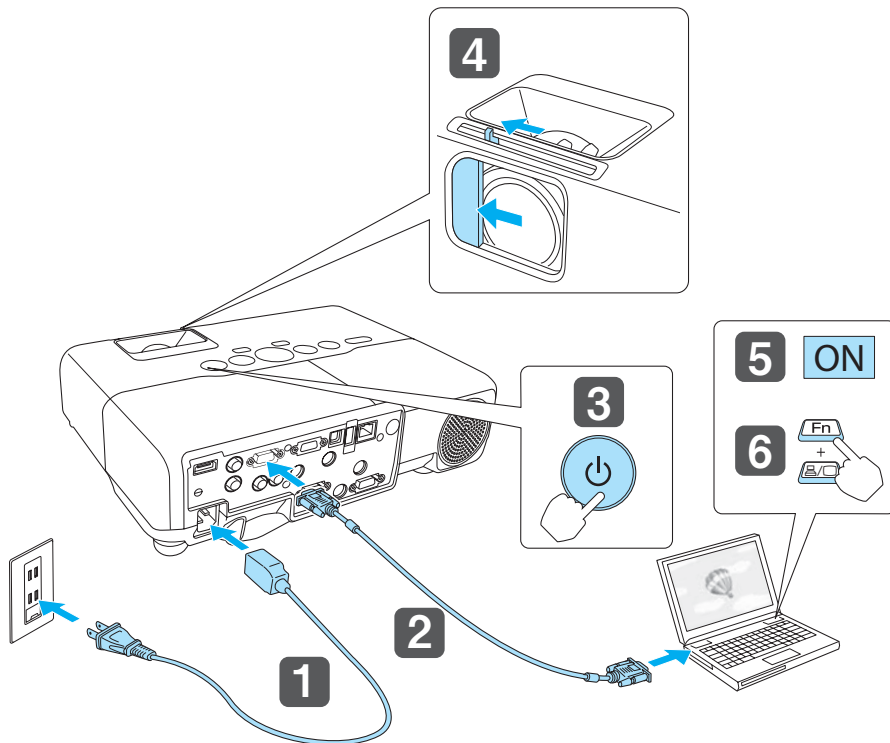


# Základy používania

Táto kapitola vysvetľuje premietanie a nastavovanie obrázkov.

## Od inštalácie k premietaniu


Táto kapitola vysvetľuje postup pripojenia projektoru k počítaču pomocou počítačového kábla a premietanie obrázkov.



- 1** Zapojte projektor pomocou napájacieho kábla do elektrickej zásuvky.
- 2** Zapojte projektor k počítaču pomocou počítačového kábla.
- 3** Zapnite projektor.
- 4** Posunutím otvorte posúvač stlmenia hlasitosti A/V.

- 5** Zapnite počítač.

- 6** Zmeňte výstup obrazovky počítača.

Ak je váš počítač laptop, musíte zmeniť výstup obrazovky z počítača. Podržte stlačený kláves Fn (funkčný kláves) a stlačte kláves .



Spôsob zmeny sa líši v závislosti od používaného počítača. Pozrite si dokumentáciu dodanú s počítačom.

Ak sa nepremieta obraz, môžete zmeniť premietaný obraz niektorým z nasledujúcich spôsobov.

- Stlačte tlačidlo [Source Search] na ovládacom paneli alebo diaľkovom ovládači.
  - ☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" [str.29](#)
- Stlačte tlačidlo cieľového portu na diaľkovom ovládači.
  - ☛ "Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládača" [str.30](#)



Po premietaní obrázka upravte obraz, ak je to potrebné.

- ☛ "Lichobežníková korekcia skreslenia" [str.34](#)
- ☛ "Nastavenie zaostrenia" [str.38](#)



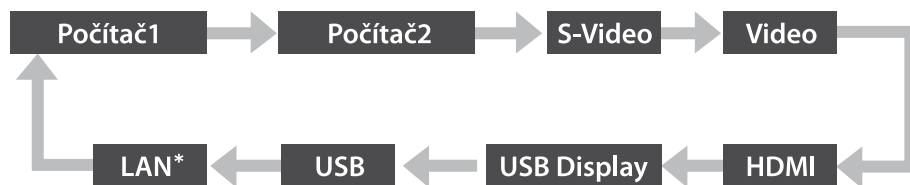
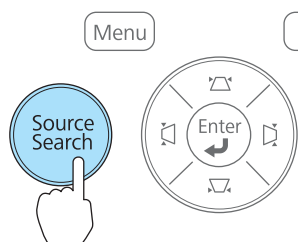
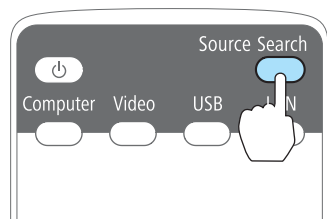
## Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)

Stlačením tlačidla [Source Search] sa začnú premietat obrázky z portu, ktorý práve prijíma obraz.

Vzhľadom na to, že sa obrázky premietajú len z portov, ktoré ich prijímajú, rýchlo nájdete hľadaný obraz.

Pomocou diaľkového ovládania

Pomocou ovládacieho panela



\* len EB-93.

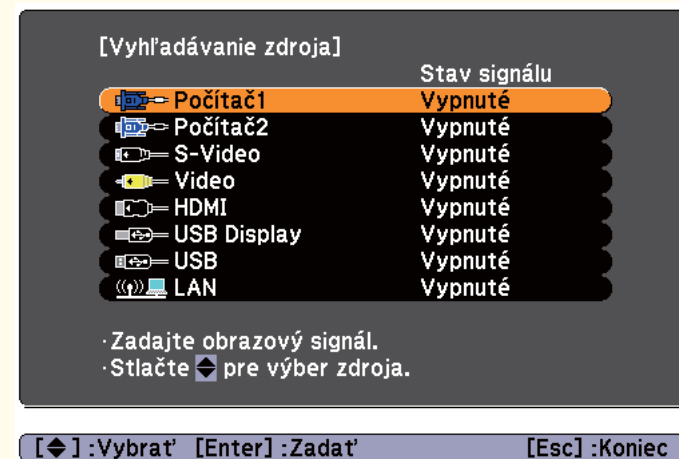
Ak je pripojených viac zdrojov obrazu, stláčajte tlačidlo [Source Search], kým sa nezačne premietat požadovaný obraz.

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



Keď sa neprijíma žiadny obrazový signál, zobrazí sa nasledujúca obrazovka.

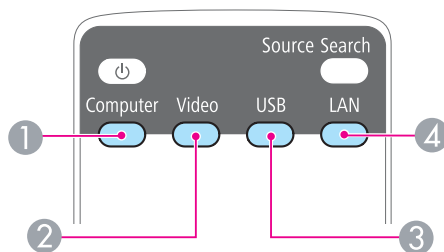
Príklad: EB-93



## Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládača

Na požadovaný obraz je možné prepnúť priamo stlačením nasledovných tlačidiel na diaľkovom ovládači.

Diaľkový ovládač



- ① Pri každom stlačení tlačidla sa cyklicky menia nasledujúce obrazy:
  - Port Computer1
  - Port Computer2
- ② Pri každom stlačení tlačidla sa cyklicky menia nasledujúce obrazy:
  - Port S-Video
  - Port Video
  - Port HDMI
- ③ Pri každom stlačení tlačidla sa cyklicky menia nasledujúce obrazy:
  - USB Display
  - Obrazy zo zariadenia pripojeného k portu USB(TypeA)
- ④ Mení na obraz premietaný aplikáciou EasyMP Network Projection. Keď premietate pomocou voliteľnej jednotky Quick Wireless Connection USB Key, týmto tlačidlom sa prepne na tento obraz. (len EB-93)

## Premietanie pomocou programu USB Display

Pomocou komerčne dostupného kábla USB môžete projektor pripojiť k počítaču a premietiť obraz z počítača.

Ak chcete spustiť USB Display, nastavte nastavenie **USB Type B** na **USB Display**.

☛ Rozšírené - USB Type B [str.78](#)

## Systémové požiadavky

### Pre systém Windows

<b>Operačný systém</b>	Windows 2000 Service Pack 4 Nasledujúce 32 bitové verzie operačných systémov: Windows XP Windows XP Service Pack 2 alebo novší Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 alebo novší Windows 7 Nasledujúce 64 bitové verzie operačných systémov: Windows 7
<b>Procesor</b>	Procesor Mobile Pentium III 1,2 GHz alebo lepší Odporúča sa: Pentium M 1,6 GHz alebo lepší
<b>Veľkosť pamäte</b>	256 MB alebo viac Odporúča sa: 512 MB alebo viac
<b>Voľné miesto na pevnom disku</b>	20 MB alebo viac
<b>Zobrazenie</b>	Rozlíšenie v rozsahu 640x480 až 1600x1200. Farebnosť displeja – 16-bitov alebo viac

## Pre systém Mac OS

Operačný systém	Mac OS X 10.5.1 alebo novší Mac OS X 10.6.x
Procesor	Power PC G4 1 GHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Core Duo 1,83 GHz alebo rýchlejší
Veľkosť pamäte	512 MB alebo viac
Voľné miesto na pevnom disku	20 MB alebo viac
Displej	Rozlíšenie v rozsahu 640x480 až 1680x1200. Farebnosť displeja – 16-bitov alebo viac

## Pripájanie po prvý raz

Keď prvýkrát pripájate projektor a počítač pomocou kábla USB, musíte nainštalovať ovládač. Postup pre systém Windows sa líši od postupu pre systém Mac OS.



- Pri ďalšom pripojení už nemusíte inštalovať ovládač.
- Keď prijímate obrázky z viacerých zdrojov, zmeňte zdroj vstupu na USB Display.

## Pre systém Windows

- 1** Pripojte port USB na počítači k portu USB(TypeB) na projektore komerčne dostupným káblom USB.

## Pre Windows 2000

Kliknite dvakrát na položky **Počítač**, **EPSON PJ\_UD**, potom na **EMP\_UDSE.EXE**.

## Pre Windows XP


Automaticky sa spustí inštalácia ovládača.

## Pre Windows Vista/Windows 7

Keď sa zobrazí dialógové okno, kliknite na príkaz **Run EMP\_UDSE.exe**.

- 2** Keď sa zobrazí obrazovka s licenčnou zmluvou, kliknite na položku **Súhlasím**.
- 3** Začne premietanie obrazu z počítača.  
Kým začne premietanie obrazu z počítača, môže to trvať určitý čas. Počas premietania obrazu z počítača nechajte zariadenie tak ako je a neodpájajte kábel USB ani nevypínajte napájanie projektoru.
- 4** Po dokončení odpojte kábel USB.  
Pri odpájaní kábla USB nemusíte používať funkciu **Bezpečné odstránenie hardvéru**.



- Ak sa automaticky nenainštaluje, v počítači dvakrát kliknite na položky **Tento počítač - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE**.
- Ak sa z nejakého dôvodu nič nepremieta, kliknite v počítači na ponuku **Všetky programy - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Ver. x.xx**.
- Ak používate počítač so systémom Windows 2000 s právami používateľa, objaví sa chybové hlásenie systému Windows a softvér nebudete môcť nainštalovať. V takom prípade sa pokúste aktualizovať systém Windows na poslednú verziu, počítač reštartujte a potom sa znova pokúste o pripojenie. Ďalšie podrobnosti získate od miestneho predajcu alebo na najbližšej adrese uvedenej v nasledujúcom dokumente.  
 [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

#### Pre systém Mac OS

- 1** Pripojte port USB na počítači k portu USB(TypeB) na projektore komerčne dostupným káblom USB.  
V aplikácii Finder sa zobrazí inštalačný priečinok funkcie USB Display.
- 2** Dvakrát kliknite na ikonu **Inštalátor programu USB Display**.
- 3** Pri inštalácii postupujte podľa pokynov na obrazovke.
- 4** Keď sa zobrazí obrazovka s licenčnou zmluvou, kliknite na položku **Súhlasím**.  
Zadajte správcovské heslo a spustíte inštaláciu.  
Po dokončení inštalácie sa na paneli Dock a na paneli s ponukami zobrazí ikona USB Display.

- 5** Začne premietanie obrazu z počítača.

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

- 6** Po dokončení premietania kliknite na ikonu **Odpojiť** v ponuke **USB Display** na ponukovej lište alebo v ponuke Dock a odpojte kábel USB.



- Ak sa v aplikácii Finder nezobrazí inštalačný priečinok programu USB Display automaticky, v počítači dvakrát kliknite na položky **EPSON PJ\_UD - Inštalátor programu USB Display**.
- Ak sa z nejakého dôvodu nič nepremieta, kliknite na ikonu **USB Display** na paneli Dock.
- Ak sa nenachádza ikona **USB Display** v ponuke Dock, kliknite dvakrát na ikonu **USB Display** v priečinku Aplikácie.
- Ak v ponuke panela **USB Display** vyberiete položku **Exit (Ukončiť)** v doku, USB Display sa nespustí automaticky po pripojení kábla USB.

#### Odinštalovanie

##### Pre Windows 2000

- 1** Kliknite na ikonu **Štart**, vyberte položku **Nastavenia** a kliknite na ikonu **Ovládací panel**.
- 2** Kliknite dvakrát na ikonu **Pridať alebo odstrániť programy**.
- 3** Kliknite dvakrát na ikonu **Pridať alebo odstrániť programy**.
- 4** Vyberte možnosť **Epson USB Display** a kliknite na tlačidlo **Zmeniť/odstrániť**.

### Pre Windows XP

- 1 Kliknite na ikony **Štart** a **Ovládací panel**.
- 2 Kliknite dvakrát na ikonu **Pridať alebo odstrániť programy**.
- 3 Vyberte možnosť **Epson USB Display** a kliknite na tlačidlo **Odstrániť**.

### Pre Windows Vista/Windows 7

- 1 Kliknite na ikony **Štart** a **Ovládací panel**.
- 2 Kliknite na tlačidlo **Odinštalovať program** pod možnosťou **Programy**.
- 3 Vyberte možnosť **Epson USB Display** a kliknite na tlačidlo **Odinštalovať**.

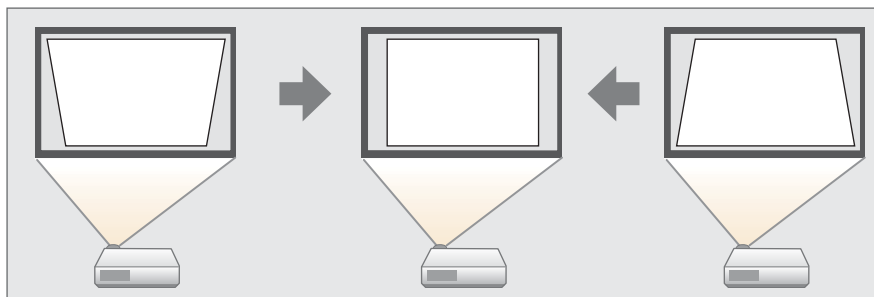
### Pre systém Mac OS

- 1 Otvorte priečinok **Applications**, kliknite dvakrát na možnosti **USB Display** a **Nástroj**.
- 2 Spustite **Odinštalovanie programu USB Display**.

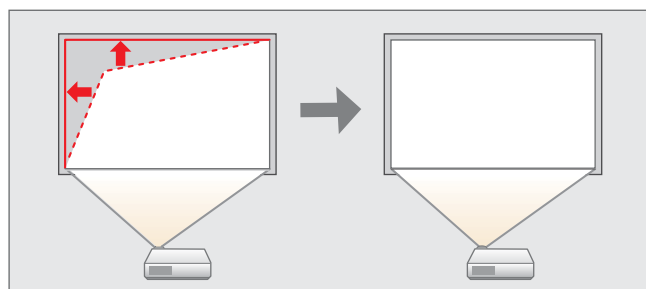
## Lichobežníková korekcia skreslenia

Lichobežníkové skreslenie môžete korigovať niektorou z nasledujúcich možností.

- Automatická korekcia (Aut. lich. kor. - V)  
Automaticky koriguje vertikálne lichobežníkové skreslenie.
- Manuálna korekcia (manuálna lichobežníková korekcia H/V)  
Umožňuje nezávisle ručne opraviť skreslenie vo vodorovnom a zvislom smere.



- Manuálna korekcia (Quick Corner)  
Umožní nezávisle manuálne korigovať všetky štyri rohy.



Ak upravíte lichobežníkové skreslenie, premietaný obraz sa môže zmenšiť.

## Automatická korekcia (Aut. lich. kor. - V)

Keď projektor zaznamená nejaký pohyb, napríklad pri inštalovaní, posunutí alebo naklonení, automaticky opraví zvislé lichobežníkové skreslenie. Táto funkcia sa nazýva Aut. lich. kor. - V.

Keď projektor ostane nehybný po dobu dvoch sekúnd po zaznamenaní pohybu, zobrazí obrazovku na nastavenie a automaticky opraví premietaný obraz.

Na opravu premietaného obrazu pomocou Aut. lich. kor. - V musia byť splnené nasledujúce podmienky.

Uhol opravy: približne 30° nahor a nadol



- Aut. lich. kor. - V pracuje iba vtedy, ak je **Premietanie** v ponuke Konfigurácia nastavená na možnosť **Predná strana**.
  - ☛ **Rozšírené** - **Premietanie** [str.78](#)
- Ak nechcete používať Aut. lich. kor. - V, nastavte **Aut. lich. kor. - V** na možnosť **Vypnuté**.
  - ☛ **Nastavenia** - **Lichobež. korekcia** - **Lichob. korek. - H/V** - **Aut. lich. kor. - V** [str.76](#).

## Manuálna korekcia (manuálna lichobežníková korekcia H/V)

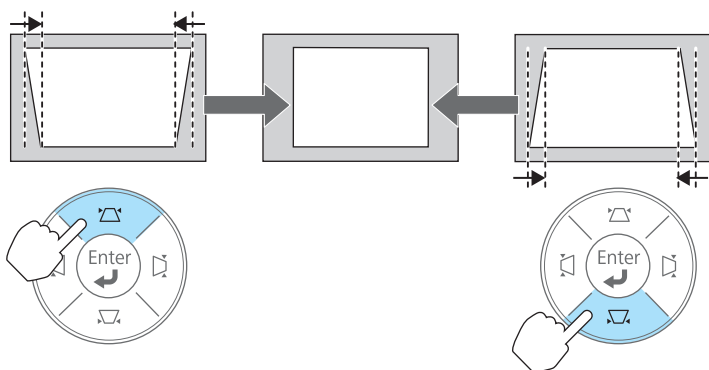
Umožňuje nezávisle ručne opraviť skreslenie vo vodorovnom a zvislom smere. Lichobežníková korekcia H/V je ideálna na jemné doladenie lichobežníkovej korekcie.

Na opravu premietaného obrazu pomocou automatickej lichobežníkovej korekcie H/V musia byť splnené nasledujúce podmienky.

Uhol opravy: približne 30° doprava a doľava/približne 30° nahor a nadol

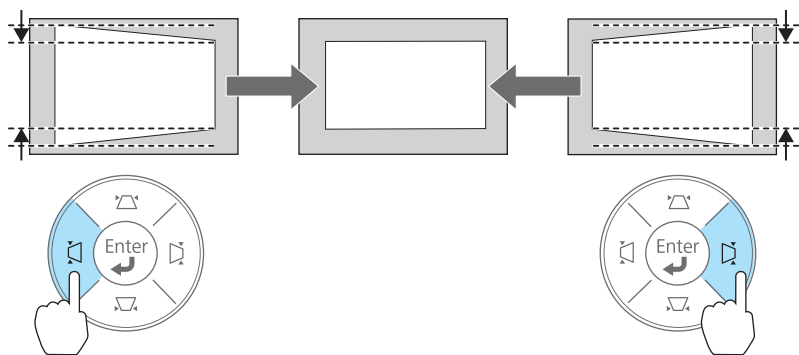
Lichobežníková korekcia skreslenia vo vertikálnych smeroch

Stlačte tlačidlá [



Lichobežníková korekcia skreslenia v horizontálnych smeroch

Stlačte tlačidlá [↵][↵] na diaľkovom ovládači.



Manuálnu lichobežníkovú korekciu H/V môžete nastaviť v ponuke Konfigurácia.

☛ **Nastavenia - Lichobež. korekcia - Lichob. korek. - H/V**  
str.76

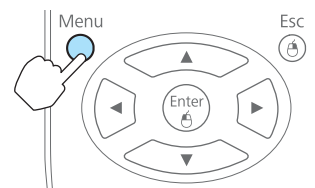
## Manuálna korekcia (Quick Corner)

Umožňuje ručne opraviť samostatne každý zo štyroch rohov premietaného obrazu.

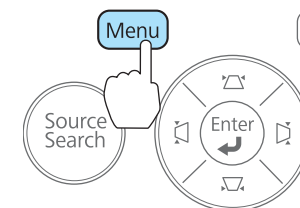
**1** Stlačte tlačidlo [Menu] počas premietania.

☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" str.71

Pomocou diaľkového ovládania



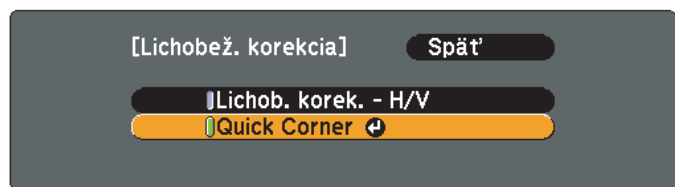
Pomocou ovládacieho panela



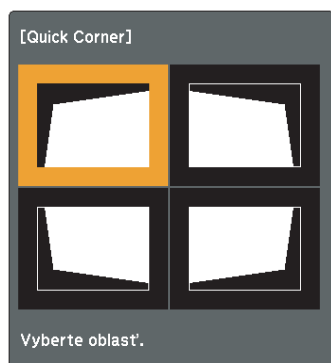
**2** Vyberte možnosť **Lichobež. korekcia** z ponuky **Nastavenia**.



**3** Vyberte položku **Quick Corner** a potom stlačte tlačidlo [Enter].



[Esc]: Späť [◀]: Vybrat' [Enter]: Zadat' [Menu]: Koniec



[◀ / ▶]: Vybrat'  
[Enter]: Zadat'  
[Esc]: Späť (stlačte po dobu 2 sekúnd pre vynulovanie/prepnutie)

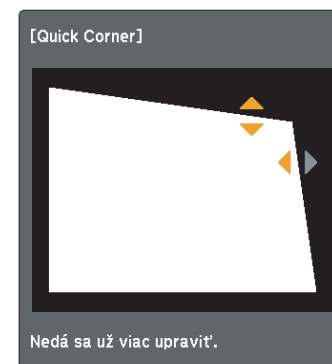
- 4** Pomocou tlačidiel [↶], [↷], [◀] a [▶] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidiel [↶], [↷], [◀] a [▶] na ovládacom paneli vyberte roh, ktorý chcete opraviť, potom stlačte tlačidlo [Enter].



- 5** Pomocou tlačidiel [↶], [↷], [◀] a [▶] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidiel [↶], [↷], [◀] a [▶] na ovládacom paneli opravte polohu rohu.

Ak stlačíte možnosť [Enter], objaví sa obrazovka znázornená v kroku 4.

Ak sa zobrazí správa "Nedá sa už viac upraviť." počas nastavovania, nie je možné ďalej upravovať tvar v smere znázornenom šedým trojuholníkom.



- 6** Opakujte podľa potreby postupy 4 a 5, kým nenastavíte zostávajúce rohy.



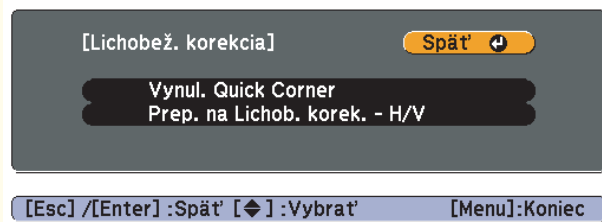
**7** Keď je všetko hotové, stlačením tlačidla [Esc] zatvorte ponuku opravy.

Vzhľadom na to, že bolo nastavenie **Lichobež. korekcia** zmenené na **Quick Corner**, pri najbližšom použití sa na stlačenie tlačidiel [↶], [↷], [↸] a [↹] na ovládacom paneli zobrazí obrazovka výberu rohu z kroku 3. Zmeňte nastavenie **Lichobež. korekcia** na hodnotu **Lichob. korek. - H/V**, ak chcete vykonať horizontálnu a vertikálnu korekciu pomocou tlačidiel [↶], [↷], [↸] a [↹] na ovládacom paneli.

☛ **Nastavenia - Lichobež. korekcia - Lichob. korek. - H/V**  
[str.76](#)



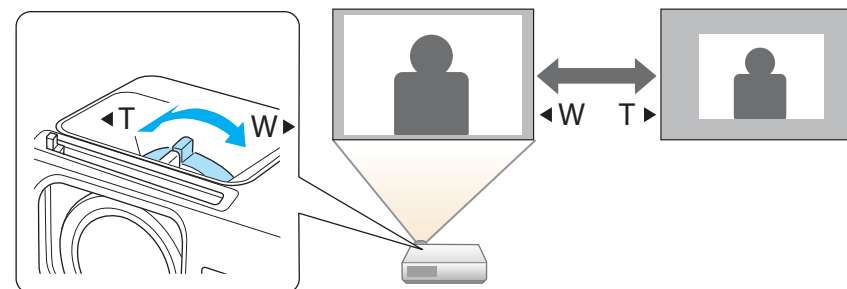
Ak podržíte tlačidlo [Esc] stlačené po dobu dvoch sekúnd počas opravy funkciou Quick Corner, zobrazí sa nasledujúca obrazovka.



**Vynul. Quick Corner:** Vynuluje výsledok opráv funkciou Quick Corner.

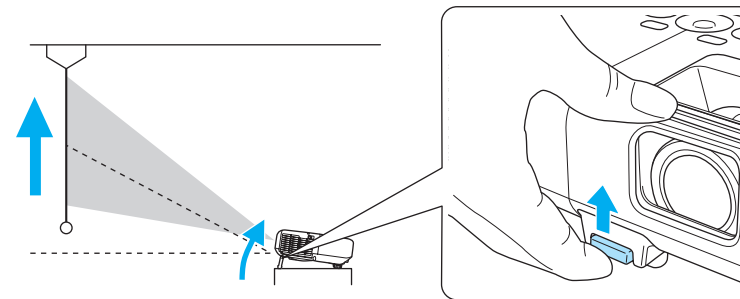
**Prep. na Lichob. korek. - H/V:** Prepína spôsob opravy na možnosť **Lichob. korek. - H/V**.

☛ "Ponuka Nastavenia" [str.76](#)



## Úprava polohy obrazu

Stlačte páku na nastavenie nožičky, ak chcete vytiahnuť alebo zasunúť prednú nožičku. Polohu obrazu môžete upraviť naklonením projektoru do maximálneho uhla 16 stupňov.



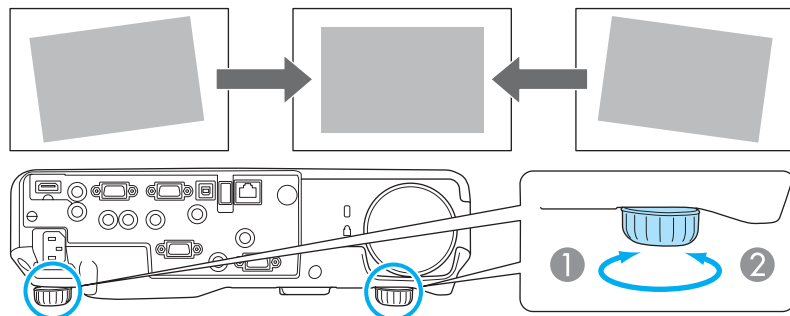
Čím väčší je uhol náklonu, tým ťažšie sa zaostruje obraz. Nainštalujte projektor tak, aby ho bolo potrebné nakloniť v malom uhle.

## Úprava veľkosti obrazu

Otočením ovládača zväčšenia sa zmení veľkosť premietaného obrazu.

## Nastavenie horizontálneho náklonu

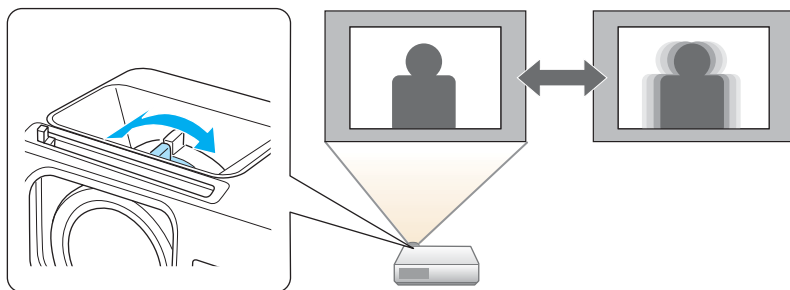
Vytiahnutím a zasunutím zadnej nožičky nastavte horizontálny náklon projektoru.



- 1 Vytiahnite zadnú nožičku.
- 2 Zasuňte zadnú nožičku.

## Nastavenie zaostrenia

Zaostrenie môžete korigovať pomocou ovládača zaostrovania.

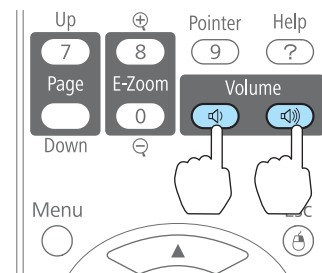


## Nastavenie hlasitosti

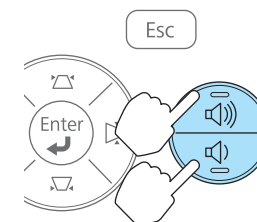
Hlasitosť môžete nastaviť niektorou z nasledujúcich možností.

- Stlačením tlačidla [Volume] na ovládacom paneli alebo diaľkovom ovládači nastavte hlasitosť.  
[V] Znižuje hlasitosť.  
[V] Zvyšuje hlasitosť.

Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela



- Nastavte hlasitosť v ponuke Konfigurácia.  
☛ Nastavenia - Hlasitosť [str.76](#)



### Upozornenie

Nespúšťajte s vysokou hlasitosťou.  
Náhla nadmerná hlasitosť môže spôsobiť stratu sluchu. Pred vypnutím vždy znížte hlasitosť, tak aby ste mohli zapnúť a potom postupne zvyšujete hlasitosť.

## Výber kvality projekcie (výber možnosti Farebný režim)

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

Režim	Použitie
Dynamické	Ideálne na použitie v svetlej miestnosti. Ide o režim s najvyšším jasom a dobre reprodukuje tieňovanie.

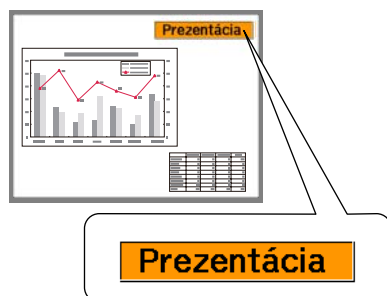
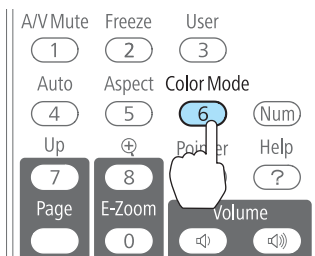
Režim	Použitie
<b>Prezentácia</b>	Ideálny na zobrazenie prezentácií s farebnými materiálmi v svetlej miestnosti.
<b>Divadlo</b>	Ideálny na sledovanie filmov v tmavej miestnosti. Obrazu dáva prirodzené odtiene.
<b>Fotografia*1</b>	Ideálny na premietanie statických obrázkov (napr. fotografií) v svetlej miestnosti. Obrázky sú živé a kontrastné.
<b>Športy*2</b>	Ideálny na sledovanie televíznych programov v svetlej miestnosti. Obrázky sú jasné a živé.
<b>sRGB</b>	Ideálne pre obrázky štandardu farieb <b>sRGB</b> .
<b>Čierna tabuľa</b>	Aj keď premietate na čiernu tabuľu (alebo zelenú tabuľu), toto nastavenie poskytuje obrazom prirodzený odtieň ako pri premietaní na plátno.
<b>Biela tabuľa</b>	Ideálne na vytváranie prezentácií pomocou bielej tabule.

\*1 Tento výber je k dispozícii iba vtedy, keď je vstupný signál RGB, alebo keď je zdroj USB Display, USB alebo LAN.

\*2 Tento výber je k dispozícii iba vtedy, keď je vstupný signál komponentné video alebo keď je zdroj Video.

Pri každom stlačení tlačidla [Color Mode] sa zobrazí na obrazovke názov Farebný režim a zmení sa Farebný režim.

## Diaľkový ovládač



Môžete nastaviť položku Farebný režim z ponuky Konfigurácia.

**Obraz - Farebný režim** [str.73](#)

## Nastavenie Automat. šošovka

Pomocou automatického nastavenia svetivosti v závislosti od jas zobrazeného obrazu dosiahnete hlbšie a sýtejšie obrázky.

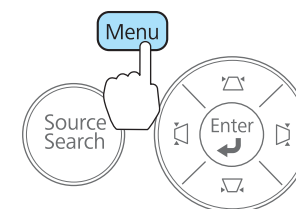
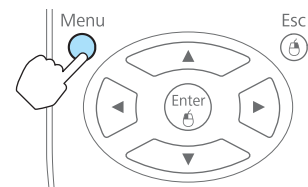
**1**

Stlačte tlačidlo [Menu].

**"Používanie Ponuka Konfigurácia"** [str.71](#)

Pomocou diaľkového ovládania

Pomocou ovládacieho panela



**2**

Vyberte možnosť **Automat. šošovka** z ponuky **Obraz**.



[Esc]:Späť [◀]:Vybrať [Enter]:Zadat' [Menu]:Koniec

- 3** Vyberte položku **Zapnuté**.  
Nastavená hodnota sa uloží pre každý Farebný režim.

- 4** Stlačením tlačidla [Menu] ukončíte nastavenie.



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

## Zmena pomeru strán premietaného obrazu

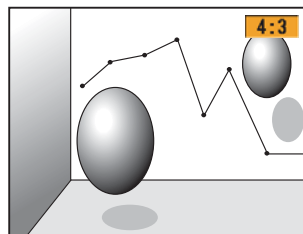
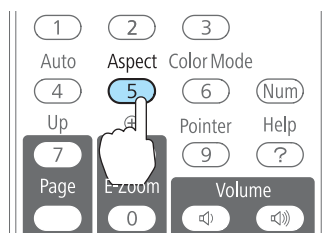
Zmenou pomeru strán premietaného obrazu môžete prispôbiť typ, pomer výšky a šírky a rozlíšenie vstupných signálov.

Dostupné režimy pomerov strán sa menia podľa premietaného obrazového signálu.

### Spôsoby zmeny

Pri každom stlačení tlačidla [Aspect] sa zobrazí na obrazovke názov režimu pomeru strán a pomer strán sa zmení.

#### Diaľkový ovládač



Môžete nastaviť pomer strán z ponuky Konfigurácia.

➡ **Signál - Pomer** [str.74](#)

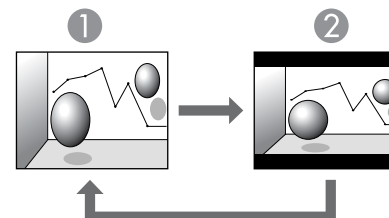
## Zmena režimu pomeru strán

Premietanie obrázkov z videozariadenia

Pri každom stlačení tlačidla [Aspect] na diaľkovom ovládači sa zmení režim pomeru strán v poradí **4:3** a **16:9**.

Keď sa prijíma signál 720p/1080i a režim pomeru strán je nastavený na **4:3**, použije sa zväčšenie 4:3 (pravý a ľavý okraj obrazu sa odrežú).

Príklad: vstupný signál 720p (rozlíšenie: 1280x720, pomer strán obrazu: 16:9)

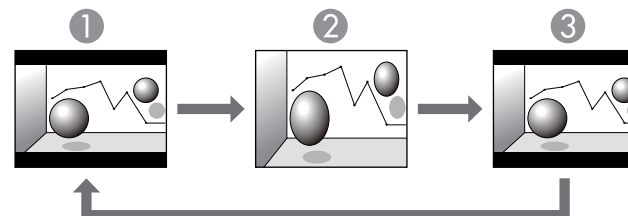


- ① 4:3
- ② 16:9

Premietajú sa obrazy z portu HDMI

Pri každom stlačení tlačidla Aspect na diaľkovom ovládači sa zmení režim pomeru strán v poradí **Automaticky**, **4:3** a **16:9**.

Príklad: vstupný signál 1080p (rozlíšenie: 1920x1080, pomer strán obrazu: 16:9)



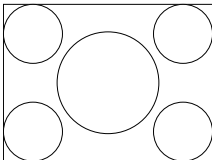
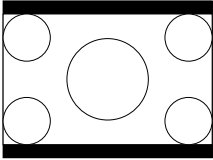
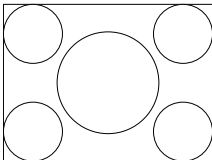
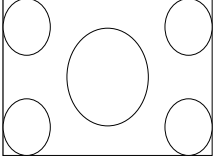
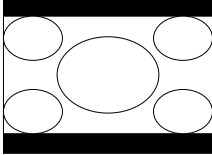
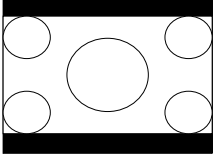
- ① Automaticky

- 2 4:3
- 3 16:9

## Premietanie obrázkov z počítača

Pri každom stlačení tlačidla [Aspect] na diaľkovom ovládači sa zmení režim pomeru strán v poradí **Normálne**, **4:3** a **16:9**.

V nasledujúcej časti uvedieme príklady na jednotlivé režimy pomeru strán.

Režim pomeru strán	Vstupný signál	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
<b>Normálne</b>		
<b>4:3</b>		
<b>16:9</b>		



Ak chýbajú časti obrazu, nastavte položku **Široký** alebo **Normálne** v položke **Rozlíšenie** z ponuky Konfigurácia v závislosti od veľkosti počítačového panela.

🖱️ **Signál** - Rozlíšenie [str.74](#)



# Užitočné funkcie

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

## Premietanie bez počítača (Prezentácia)

Pripojenie úložného zariadenia USB ako pamäť USB alebo pevný disk USB k projektoru umožňuje premietanie súborov uložených na zariadeniach bez použitia počítača. Funkcia sa nazýva Prezentácia.



- Možno nebudete môcť použiť pamäťové zariadenia USB, ktoré obsahujú funkcie zabezpečenia.
- Počas premietania pomocou funkcie Prezentácia nemôžete korigovať lichobežníkové skreslenie ani stlačením tlačidiel [↶], [↷], [↸] a [↹] na ovládacom paneli.

## Špecifikácie pre súbory, ktoré môžu byť premietané použitím funkcie Prezentácia.

Typ	Typ súboru (prípona)	Poznámky
Obráz	.jpg	Nasledujúce súbory nie je možné premietat. - Formáty farebného režimu CMYK - Progresívne formáty - Obrázky s rozlíšením väčším ako 8192x8192 Z dôvodu vlastností súborov JPEG sa obraz nemusí premietat zreteľne, ak je nastavený príliš vysoký kompresný pomer.
	.bmp	Nie je možné premietat obrázky s rozlíšením väčším ako 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nie je možné premietat obrázky s rozlíšením väčším ako 1280x800.</li> <li>Nie je možné premietat animované súbory GIF.</li> </ul>
	.png	Nie je možné premietat obrázky s rozlíšením väčším ako 1280x800.



- Pri pripájaní a používaní pevného disku kompatibilného s rozhraním USB sa uistite, či je pripojený sieťový adaptér dodávaný s pevným diskom.
- Projektor nepodporuje niektoré súborové systémy, preto používajte médiá naformátované v systéme Windows.
- Formátujte médiá s použitím systému FAT 16/32.

## Príklady na prezentáciu

### Premietanie obrázov uložených na pamäťovom zariadení USB



☛ "Premietanie vybratého obrázka" [str.45](#)

☛ "Premietanie obrazových súborov v priečinku za sebou (Prezentácia)" [str.46](#)

## Metódy riadenia prezentácií

Nasledujúce kroky sú popísané z hľadiska používania diaľkového ovládača. Tie isté operácie však môžete vykonať aj z ovládacieho panela.

## Spustenie prezentácie





- 1 Prepnete zdroj na USB.  
☛ "Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládača" [str.30](#)

- 2 Zapojte pamäťové zariadenie USB alebo digitálny fotoaparát k projektoru.

☛ "Pripojenie zariadení USB" [str.24](#)

Spustí sa funkcia Prezentác. a zobrazí sa obrazovka so zoznamom súborov.

- Súbory JPEG sú zobrazené ako miniatúry (obsah súboru je zobrazený ako malý obrázok).
- Ostatné súbory alebo priečinky sa zobrazia ako ikony podľa nasledujúcej tabuľky.

Ikona	Súbor	Ikona	Súbor
	Súbory JPEG*		Súbory BMP
	Súbory GIF		Súbory PNG

\* Ak nie je možné zobraziť miniatúru, zobrazí sa ako ikona.



- Môžete tiež vložiť pamäťovú kartu do čítačky kariet USB a potom čítačku pripojiť k projektoru. Niektoré komerčne bežne dostupné čítačky kariet USB však nemusia byť kompatibilné s projektorom.
- Ak sa zobrazí nasledujúca obrazovka (obrazovka Zvoľte mechaniku), stlačením tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↶] zvoľte jednotku, ktorú chcete používať, a stlačte tlačidlo [Enter].



- Ak chcete zobraziť obrazovku Zvoľte mechaniku, umiestnite kurzor na položku **Zvoľte mechaniku** v hornej časti obrazovky so zoznamom súborov a stlačte tlačidlo [Enter].

## Premietanie obrázkov

1

Tlačidlami [↶], [↷], [↵] a [↶] vyberte súbor alebo priečinok, ktorý chcete premietiť.





Ak sa na aktuálnej obrazovke nezobrazia všetky súbory a priečinky, stlačte na diaľkovom ovládaní tlačidlo [Down] alebo nastavte kurzor na položku **Ďalš. strán.** na spodku obrazovky, potom stlačte tlačidlo [Enter].

Ak sa chcete vrátiť na predchádzajúcu obrazovku, stlačte tlačidlo [Up] alebo presuňte kurzor na položku **Pred. str.** v hornej časti obrazovky a stlačte tlačidlo [Enter].

## 2 Stlačte tlačidlo [Enter].

Zobrazí sa vybraný obrázok.

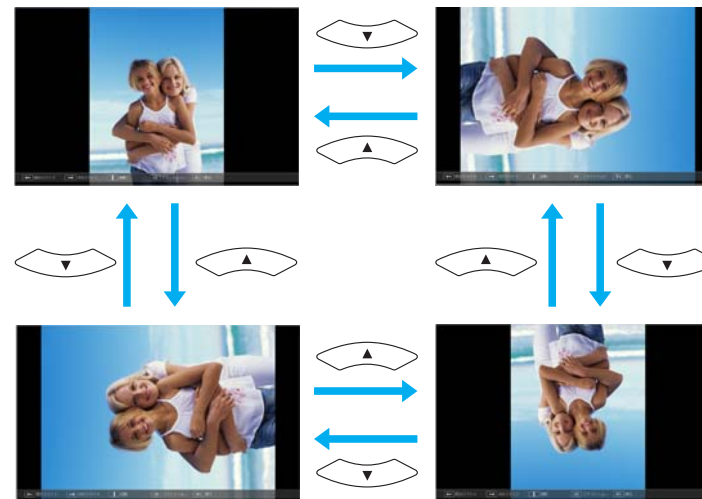
Keď je zvolený priečinok, zobrazia sa súbory vo zvolenom priečinku. Ak sa chcete vrátiť na predchádzajúcu obrazovku, umiestnite kurzor na položku **Späť nahor** a stlačte tlačidlo [Enter].

### Otáčanie obrázkov

Prehrávané obrázky môžete otáčať v 90° krokoch. Rotačná funkcia je taktiež dostupná počas Prezentác.

## 1 Prehrávajte obrázky alebo spustite funkciu Prezentác.

## 2 Počas premietania stlačte tlačidlo [↶] alebo [↷].



### Zastavenie prezentácie

Na ukončenie funkcie Prezentác. odpojte zariadenie USB z portu USB projektora. Digitálne fotoaparáty, pevné disky, atď. je možné odpojiť tak, že najprv vypnete napájanie a potom zariadenie odpojíte.

### Premietanie vybraného obrázka

#### Pozor

Neodpájajte pamäťové zariadenie USB, kým sa k nemu pristupuje. Funkcia Prezentác. by nemusela fungovať bezchybne.

## 1 Spustite Prezentác.

Zobrazí sa obrazovka so zoznamom súborov.

☛ "Spustenie prezentácie" [str.44](#)

- 2** Tlačidlami [↶], [↷], [↵] a [↴] vyberte súbor s obrázkom, ktorý chcete premietiť.



- 3** Stlačte tlačidlo [Enter].  
Obráz sa zobrazí.



Stlačením tlačidla [↵] sa presunúť na nasledujúci alebo predchádzajúci obrázkový súbor.

- 4** Stlačením tlačidla [Esc] sa vráťte na obrazovku so zoznamom súborov.

## Premietanie obrazových súborov v priečinku za sebou (Prezentácia)

Môžete premietiť obrazové súbory v priečinku za sebou, jeden po druhom. Funkcia sa nazýva Prezentácia. Funkciu Prezentácia spustíte podľa nasledujúceho postupu.



Ak používate funkciu Prezentácia a chcete, aby sa súbory menili automaticky, nastavte položku **Prepínací čas obrazovky** v ponuke **Možnosť** v časti Prezentácia na akúkoľvek inú hodnotu ako **Nie**. Predvoleným nastavením sú 3 sekundy.

"Nastavenie zobrazenia obrázkového súboru a nastavenie činnosti funkcie Prezentácia" [str.47](#)

- 1** Spustíte Prezentácia.  
Zobrazí sa obrazovka so zoznamom súborov.  
"Spustenie prezentácie" [str.44](#)
- 2** Použitím tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↴] umiestnite kurzor na priečinok, ktorý chcete premietiť pomocou funkcie Prezentácia, a stlačte tlačidlo [Enter].
- 3** V dolnej časti obrazovky so zoznamom súborov vyberte funkciu **Prezentácia**. a stlačte tlačidlo [Enter].  
Spustí sa funkcia Prezentácia. a obrazové súbory v priečinku sa budú automaticky premietiť jeden po druhom.  
Po premietnutí posledného súboru sa automaticky zobrazí zoznam súborov. Ak v okne Možnosť nastavíte položku **Prehrať plynulo** na

hodnotu **Zapnuté**, po dosiahnutí konca sa prehrávanie opäť spustí od začiatku.

☛ "Nastavenie zobrazenia obrázkového súboru a nastavenie činnosti funkcie Prezentácia" [str.47](#)

Počas premietania pomocou funkcie Prezentác. môžete prejsť na nasledujúcu obrazovku, vrátiť sa k predchádzajúcej obrazovke alebo zastaviť prehrávanie.



Ak bola položka **Prepínací čas obrazovky** na obrazovke Možnosť nastavená na hodnotu **Nie**, súbory sa po výbere príkazu Prehrajte prezentáciu nebudú meniť automaticky. Ak chcete premietnuť nasledujúci súbor, stlačte tlačidlo [▶], [Enter] alebo [Down] na diaľkovom ovládači.

Počas premietania obrázkového súboru formou Prezentácia môžete použiť nasledujúce funkcie.

- Freeze
  - ☛ "Zmrazenie obrazu (Freeze)" [str.48](#)
- Stlmiť A/V
  - ☛ "Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V)" [str.48](#)
- E-Zoom
  - ☛ "Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)" [str.50](#)

## Nastavenie zobrazenia obrázkového súboru a nastavenie činnosti funkcie Prezentácia

Poradie zobrazovania súborov a vlastnosti funkcie Prezentác. môžete nastaviť na obrazovke Možnosť.

**1**

Použitím tlačidiel [◀][▶][⏮][⏭][⏪][⏩] umiestnite kurzor na priečinok, pre ktorý chcete nastaviť podmienky zobrazovania,

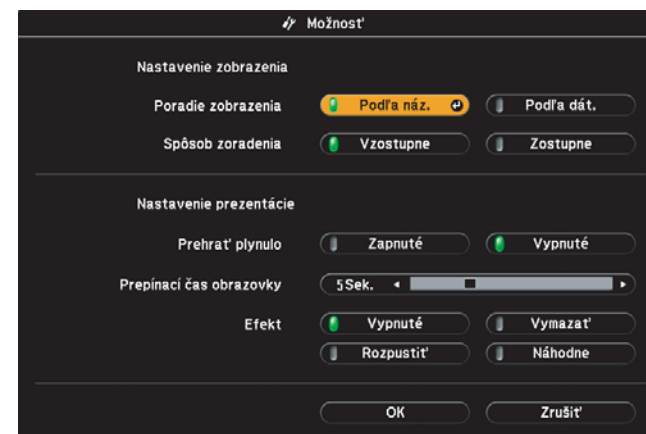
a stlačte tlačidlo [Esc]. Zo zobrazenej vedľajšej ponuky vyberte **Možnosť** a stlačte tlačidlo [Enter].

**2**

Keď sa zobrazí nasledujúca obrazovka Možnosť, nastavte jednotlivé položky.

Potvrďte nastavenia umiestnením ukazovateľa nad cieľovú položku a stlačením tlačidla [Enter].

Podrobné informácie o jednotlivých položkách nájdete v nasledujúcej tabuľke.



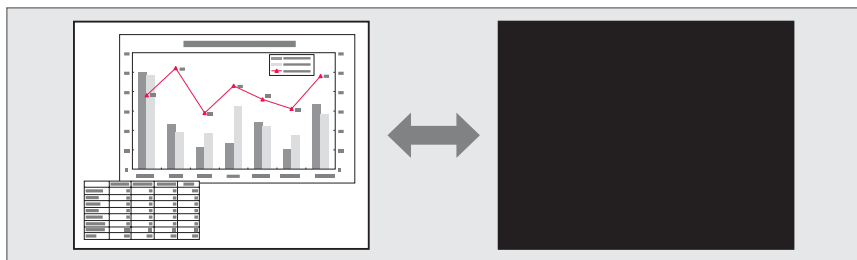
<b>Poradie zobrazenia</b>	Súbory môžete zobraziť <b>Podľa náz.</b> alebo <b>Podľa dát.</b>
<b>Spôsob zoradenia</b>	Súbory môžete usporiadať <b>Vzostupne</b> alebo <b>Zostupne</b> .
<b>Prehrať plynulo</b>	Môžete určiť, či sa bude Prezentác. opakovať.
<b>Prepínací čas obrazovky</b>	Môžete nastaviť čas zobrazenia jednotlivých súborov funkciou Prezentácia. Čas môžete nastaviť ako <b>Nie</b> (0) až 60 sekúnd. Keď nastavíte hodnotu <b>Nie</b> , automatické prehrávanie sa vypne.

<b>Efekt</b>	Môžete nastaviť prechodové efekty medzi jednotlivými snímkami.
--------------	----------------------------------------------------------------

- 3** Po dokončení nastavovania tlačidlami [↶], [↷], [↵] a [▶] umiestnite kurzor na položku **OK** a stlačte tlačidlo [Enter]. Nastavenia sa použijú.
- Ak si neželáte použiť nastavenia, umiestnite kurzor na možnosť **Zrušiť** a stlačte tlačidlo [Enter].

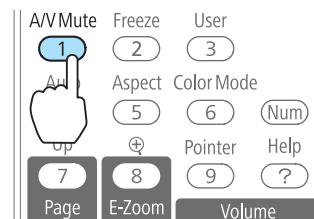
## Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V)

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

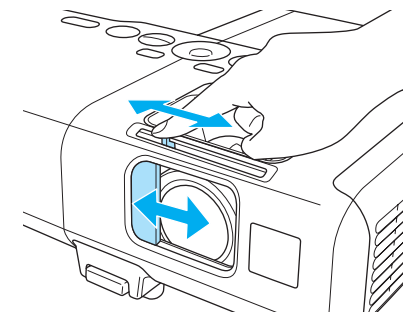


Po každom stlačení tlačidla [A/V Mute] alebo otvorení alebo zatvorení krytu objektívu sa funkcia Stlmiť A/V zapne alebo vypne.

### Diaľkový ovládač



### Projektor



- Ak túto funkciu použijete pri projekcii videa, zdroj neprestane prehrávať obraz a zvuk a nebudete sa môcť vrátiť do bodu, od ktorého bola funkcia Stlmiť A/V aktivovaná.
- Zvuk z mikrofónu sa prehráva aj pri zapnutej funkcii Stlmiť A/V.
- Obrazovku, ktorá sa má zobraziť po stlačení tlačidla [A/V Mute], si môžete vybrať v ponuke Konfigurácia.
  - Rozšírené - Zobrazenie - Stlmiť A/V** [str.78](#)
- Keď je posúvač stlmenia hlasitosti A/V zatvorený, alebo keď počas približne 30 minút neuskutočníte žiadne operácie, aktivuje sa Časovač krytu šošov. a napájanie sa automaticky vypne. Ak nechcete, aby sa aktivoval Časovač krytu šošov., zmeňte nastavenie funkcie Časovač krytu šošov. na možnosť **Vypnuté**.
  - Rozšírené - Operácia - Časovač krytu šošov.** [str.78](#)
- Lampa počas režimu Stlmiť A/V stále svieti, takže sa naďalej počítajú hodiny lampy.

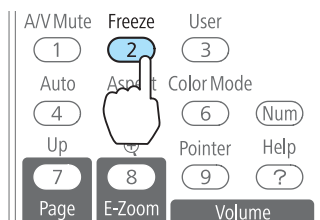
## Zmrazenie obrazu (Freeze)

Ak je na pohyblivý obraz použitá funkcia Freeze, obraz je aj naďalej premietaný na plátno, takže ho môžete posúvať po snímkach ako fotografie.

Ak funkciu Freeze aktivujete vopred, môžete tiež vykonávať operácie, ako napríklad zmena súborov z počítača bez toho, aby bol na plátno premietaný obraz.

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

## Diaľkový ovládač



- Zvuk sa nezastaví.
- Hoci je obraz na ploche pozastavený, pohyblivé obrázky sa budú naďalej prehrávať, a preto nemožno pokračovať v premietaní od bodu, kde bol obraz pozastavený.
- Ak stlačíte tlačidlo [Freeze], kým je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Pomocníka, zobrazená ponuka alebo obrazovka Pomocníka sa zatvorí.
- Freeze funguje aj pri použití funkcie E-Zoom.

## Funkcia ukazovateľa (Ukazovateľ)

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

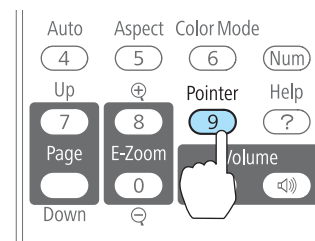


1

### Zobrazenie ukazovateľa.

Zakaždým, keď stlačíte tlačidlo [Pointer], ukazovateľ sa objaví alebo zmizne.

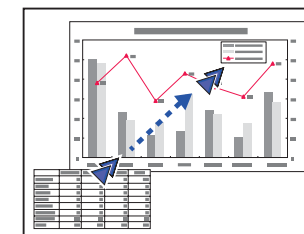
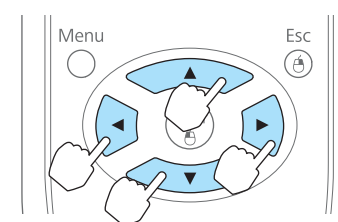
## Diaľkový ovládač



2

### Pohyb ikony Ukazovateľ (↗).


## Diaľkový ovládač



Pri súčasnom stlačení susedných tlačidiel [↖], [↘], [↗] a [↙] je možné ukazovateľom pohybovať uhlopriečne.

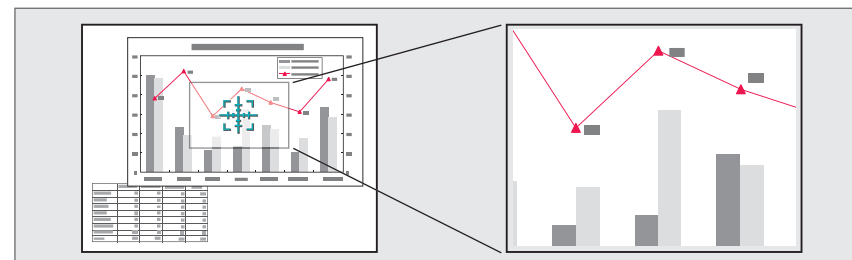


Tvar ikony ukazovateľa môžete zvoliť z ponuky Konfigurácia.

 **Nastavenia - Tvar ukazovateľa** [str.76](#)

## Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)

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

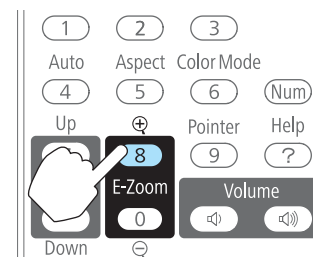


**1**

Spustíte funkciu E-Zoom.

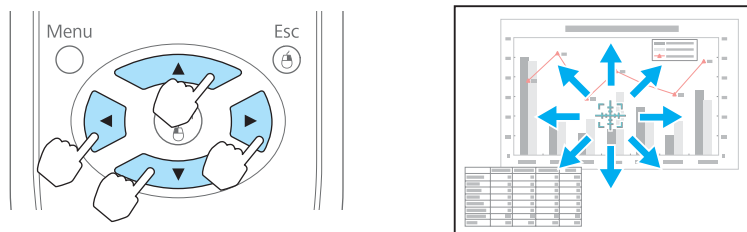
Stlačením tlačidla [⊕] zobrazíte krížik (⊕).

### Diaľkový ovládač



- 2** Posuňte krížik (⛶) do oblasti obrazu, ktorú chcete zväčšiť.

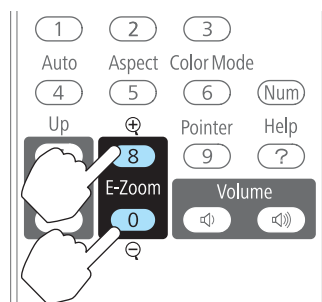
Dialkový ovládač



Pri súčasnom stlačení susedných tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↶] je možné ukazovateľom pohybovať uhlopriečne.

- 3** Zväčšite.

Dialkový ovládač



Tlačidlo [⊕]: Pri každom stlačení tlačidla sa oblasť rozšíri. Rozšíriť môžete aj rýchlo podržaním tlačidla.  
Tlačidlo [⊖]: Zmenšuje obrazy, ktoré boli zväčšené.  
Tlačidlo [Esc]: Zruší funkciu E-Zoom.



- Pomer zväčšenia sa objaví na obrazovke. Vybratú oblasť možno zväčšiť 1-krát až 4-krát v 25 postupných krokoch.
- Stláčaním tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↶] počas premietaní zväčšeného obrazu môžete obraz posúvať.

## Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)

Pohyb ukazovateľa myši počítača môžete ovládať diaľkovým ovládačom projektoru. Táto funkcia sa nazýva Bezdrôtová myš.

Nasledujúce operačné systémy sú kompatibilné s funkciou Bezdrôtová myš.

	Windows	Mac OS
Operačný systém	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	

\* Je možné, že funkciu Bezdrôtová myš nebude možné používať pod niektorými verziami operačných systémov.

Funkciu Bezdrôtová myš môžete zapnúť nasledujúcim postupom.

- 1** Zapojte projektor k počítaču pomocou niektorého z týchto káblov.

- Počítačový kábel alebo komerčne dostupný kábel HDMI
- Komerčne dostupný kábel USB
- ☛ "Pripojenie počítača" [str.21](#)

- 2** Prepnete zdroj na niektorý z nasledujúcich.

- Počítač1
- Počítač2
- HDMI
- ☛ "Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládača" [str.30](#)

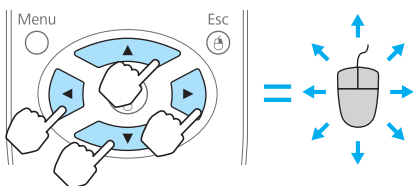


## 3 Nastavte **USB Type B** na **Bezdrôtová myš**.

☛ **Rozšírené - Bezdrôtová myš** str.78

Po nastavení môžete ukazovateľ myši ovládať nasledovne.

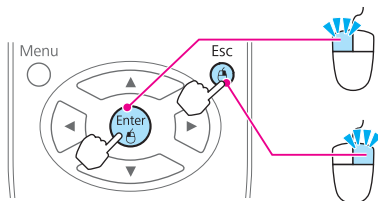
### Pohyb ukazovateľom myši



**Tlačidlá** [Up] [Down] [Left] [Right]:

Posúvajú ukazovateľ myši.

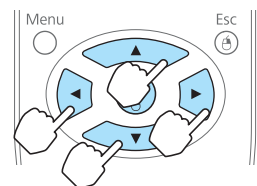
### Kliknutia myšou



Tlačidlo [Enter]: Ľavé kliknutie. Pre dvojité kliknutie stlačte rýchlo dvakrát.

Tlačidlo [Esc]: Pravé kliknutie.

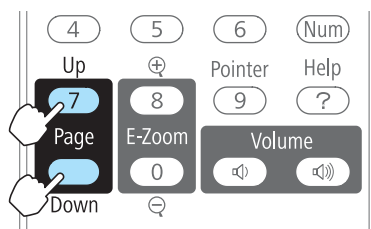
### Uchopenie a presunutie



Pri stlačení tlačidla [Enter] stlačte tlačidlo [Up], [Down], [Left] alebo [Right].

Uvoľníte tlačidlo [Enter], ak chcete pustiť chytený objekt na požadovanom mieste.

### Strana hore/dole



Tlačidlo [Up]: Presunie sa na predchádzajúcu stranu.

Tlačidlo [Down]: Presunie sa na nasledujúcu stranu.



- Pri súčasnom stlačení susedných tlačidiel [Up], [Down], [Left] a [Right] je možné ukazovateľom pohybovať uhlopriečne.
- Ak je na počítači nastavená zámena tlačidiel myši, funkcia tlačidiel diaľkového ovládania bude tiež zamenená.
- Funkciu Bezdrôtová myš nie je možné používať, ak sa používajú nasledovné funkcie.
  - Počas zobrazenia ponuky Konfigurácia
  - Počas zobrazenia ponuky pomocníka
  - Počas používania funkcie E-Zoom
  - Počas zachytávania užívateľského loga
  - Počas používania funkcie ukazovateľa
  - Počas úpravy hlasitosti zvuku
  - Počas používania USB Display
  - Počas zobrazenia testovacej vzorky
  - Počas nastavovania položky Farebný režim
  - Zobrazuje sa počas nastavovania položky Farebný režim
  - Počas zobrazenia názvu zdroja
  - Počas prepínania vstupného zdroja
  - Počas zobrazenia Message Broadcasting (len EB-93)
  - Počas zobrazenia vzoriek



## Uloženie užívateľského loga

Aktuálne premietaný obraz možno uložiť ako Užívateľské logo.

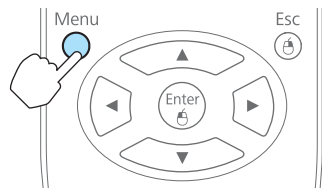


Po uložení užívateľského loga už nemožno obnoviť výrobcom predvolené nastavenie loga.

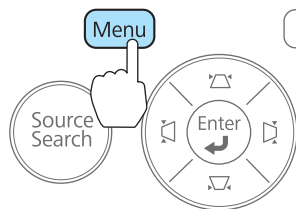
- 1 Premietnite obraz, ktorý chcete uložiť ako užívateľské logo, a potom stlačte tlačidlo [Menu].

☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" [str.71](#)

Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela



- 2 Vyberte možnosť **Užívateľské logo** z ponuky **Rozšírené**.



[Esc] :Späť [◀] :Vybrať [Enter] :Zadať [Menu]:Koniec



- Ak je položka **Ochrana užív. loga** v ponuke **Ochrana heslom** nastavená na hodnotu **Zapnuté**, zobrazí sa správa a užívateľské logo nemožno zmeniť. Zmeny možno robiť po nastavení funkcie **Ochrana užív. loga** na hodnotu **Vypnuté**.

☛ "Spravovanie používateľov (Ochrana heslom)" [str.56](#)

- Ak je vybraná možnosť **Užívateľské logo** počas vykonávania funkcií Lichobež. korekcia, E-Zoom, Pomer alebo Nast. zvčš. obrazu, práve vykonávaná funkcia sa zruší.

- 3 Keď sa zobrazí hlásenie "Zvoliť tento obraz ako užívateľské logo?", vyberte možnosť **Áno**.

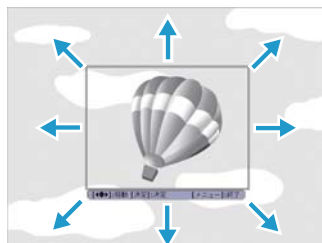
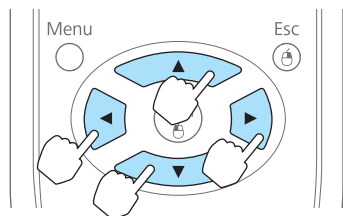


Keď stlačíte tlačidlo [Enter] na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli, v závislosti od premietaného obrazu sa môže zmeniť veľkosť, aby zodpovedala aktuálnemu rozlíšeniu obrazového signálu.

- 4** Posunutím výrezu vyberte časť obrazu, ktorú chcete použiť ako Užívateľské logo.

Tieto operácie môžete vykonať aj z ovládacieho panela projektora.

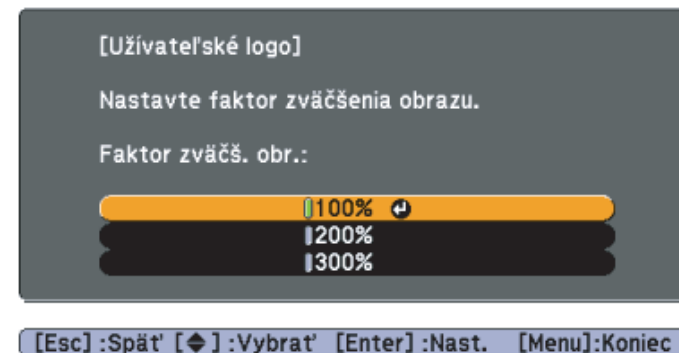
## Diaľkový ovládač



Môžete uložiť maximálnu veľkosť 400x300 bodov.

- 5** Keď stlačíte tlačidlo [Enter] a zobrazí sa hlásenie "Vybrať tento obrázok?", vyberte možnosť **Áno**.

- 6** Na obrazovke nastavenia mierky vyberte pomer zväčšenia.



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

Obráz sa uloží. Po uložení obrazu sa zobrazí hlásenie "Hotovo".



- Keď uložíte užívateľské logo, predchádzajúce užívateľské logo sa vymaže.
- Ukladanie môže chvíľu trvať. Počas ukladania nepoužívajte projektor ani žiadne pripojené zariadenia, inak môže dôjsť k poruche.

## Uloženie používateľského vzoru

Aktuálne premietaný obraz možno uložiť ako používateľský vzor.

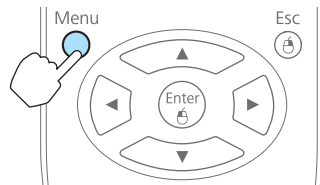


Po uložení používateľského vzoru sa predchádzajúci používateľský vzor vymaže.

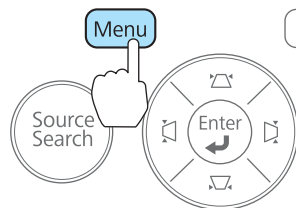
- 1** Premietnite obraz, ktorý chcete použiť ako používateľský vzor, a potom stlačte tlačidlo [Menu].

☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" [str.71](#)

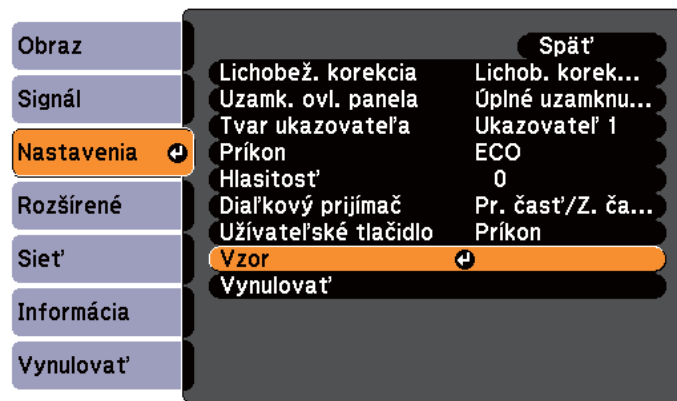
Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela



- 2** Vyberte možnosť **Vzor** z ponuky **Nastavenia**.



[Esc] :Späť [◀▶] :Vybrať [Enter] :Zadať [Menu]:Koniec

- 3** Vyberte položku **Použ. Vzor**.



[Esc] :Späť [◀▶] :Vybrať [Enter] :Zadať [Menu]:Koniec



Ak je vybraná možnosť **Použ. Vzor** počas vykonávania funkcií Lichobež. korekcia, E-Zoom, Pomer alebo Zväčšenie, práve vykonávaná funkcia sa zruší.

- 4** Keď sa zobrazí hlásenie "Chcete použiť aktuálne premietaný obraz ako Použ. Vzor?", vyberte možnosť **Áno**.

- 5** Ak stlačíte tlačidlo [Enter], zobrazí sa hlásenie "Ukladáte tento obrázok ako Použ. Vzor?". Potom vyberte možnosť **Áno**.  
Obraz sa uloží. Po uložení obrazu sa zobrazí hlásenie "Nastavenie Použ. Vzor je dokončené."



- Po uložení používateľského vzoru už nemožno obnoviť výrobcom predvolené nastavenie používateľského vzoru.
- Ukladanie používateľského vzoru môže chvíľu trvať. Počas ukladania nepoužívajte projektor ani žiadne pripojené zariadenia, inak môže dôjsť k poruche.

Projektor je vybavený nasledujúcimi vylepšenými funkciami zabezpečenia.

- **Ochrana heslom**  
Môžete obmedziť, kto môže projektor používať.
- **Uzamk. ovl. panela**  
Môžete zabrániť používateľom meniť bez povolenia nastavenia na projektore.  
☛ "Obmedzenie používania (Uzamk. ovl. panela)" [str.58](#)
- **Zámok Proti Krádeži**  
Projektor je vybavený nasledujúcimi typmi zabezpečovacích prvkov proti krádeži.  
☛ "Zámok proti krádeži" [str.59](#)

## Spravovanie používateľov (Ochrana heslom)

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

### Typy Ochrana heslom

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

- **Ochrana zapnutia**  
Keď je funkcia **Ochrana zapnutia** nastavená na možnosť **Zapnuté**, je nutné zadať vopred nastavené heslo po tom, ako zapojíte projektor do zásuvky a zapnete ho (toto sa tiež vzťahuje na funkciu Priame zapnutie). Ak nie je zadané správne heslo, projekcia sa nespustí.

### • Ochrana užív. loga

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

- Zaznamenanie užívateľského loga
- Nastavenia pre **Pozadie displeja**, **Obraz. pri spustení** a **Stlmiť A/V** z ponuky **Zobrazenie**  
☛ **Rozšírené - Zobrazenie** [str.78](#)

### • Ochrana siete (len EB-93)

Keď je položka **Ochrana siete** nastavená na hodnotu **Zapnuté**, zmeny nastavení položky **Sieť** sú zakázané.

☛ "Ponuka Sieť (Iba EB-93)" [str.79](#)

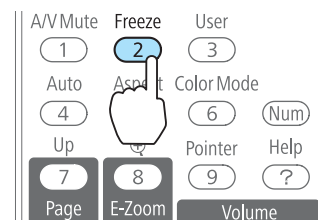
## Nastavenie funkcie Ochrana heslom

Funkciu Ochrana heslom nastavíte pomocou nasledujúceho postupu.

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

Zobrazí sa ponuka nastavenia Ochrana heslom.

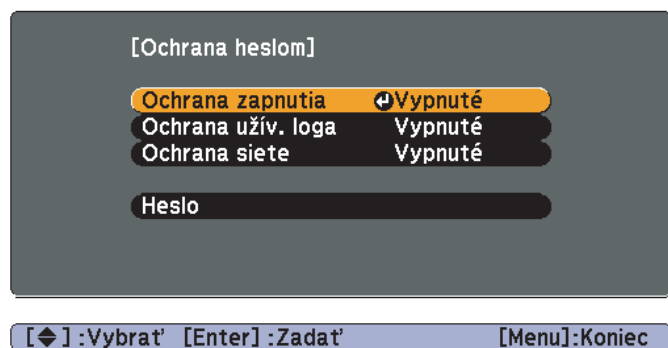
### Diaľkový ovládač





- Ak už je funkcia Ochrana heslom aktivovaná, je potrebné zadať heslo.  
Ak heslo zadáte správne, zobrazí sa ponuka nastavení položky Ochrana heslom.
- "Zadanie položky Heslo" [str.57](#)
- Po nastavení hesla nalepte na viditeľné miesto na projektore dodanú nálepku na ochranu hesla, čím odradíte zlodejov.

- 2 Vyberte typ ochrany heslom, ktorú chcete nastaviť, a stlačte tlačidlo [Enter].

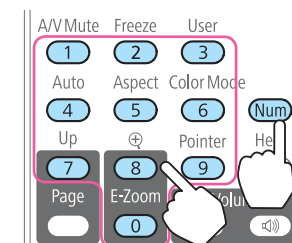


- 3 Vyberte položku **Zapnuté** a potom stlačte tlačidlo [Enter].  
Stlačte tlačidlo [Esc], znova sa zobrazí obrazovka z kroku 2.

- 4 Nastavte heslo.

- (1) Vyberte položku **Heslo** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- (2) Keď sa zobrazí hlásenie "Zmeniť heslo?", vyberte možnosť **Áno** a potom stlačte tlačidlo [Enter]. Predvolené nastavenie pre heslo je „0000“. Zmeňte ho na svoje požadované heslo. Ak vyberiete možnosť **Nie**, znova sa zobrazí obrazovka znázornená v kroku č. 2.
- (3) Kým držíte tlačidlo [Num], zadajte pomocou numerických tlačidiel štvormiestne číslo. Zadané číslo sa zobrazí ako „\* \* \* \*“. Keď zadáte štvrtú číslicu, zobrazí sa potvrdzovacia obrazovka.

## Diaľkový ovládač

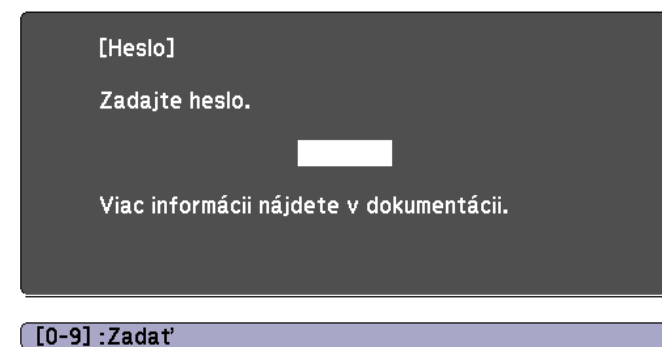


- (4) Opäť zadajte svoje heslo.  
Zobrazí sa hlásenie "Heslo prijaté".  
Ak zadáte heslo nesprávne, zobrazí sa hlásenie s výzvou na opätovné zadanie hesla.

## Zadanie položky Heslo

Keď sa objaví obrazovka na zadanie hesla, pomocou číselných tlačidiel na diaľkovom ovládači zadajte heslo.

Držte stlačené tlačidlo [Num] a zadajte heslo pomocou numerických tlačidiel.



Keď zadáte správne heslo, ochrana heslom sa dočasne uvoľní.

**Pozor**

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

**Obmedzenie používania (Uzamk. ovl. panela)**

Ak chcete zablokovať používanie tlačidiel ovládacieho panela, použite jednu z nasledujúcich možností.

- **Úplné uzamknutie**  
Všetky tlačidlá ovládacieho panela sa zablokujú. Z ovládacieho panela nemožno vykonávať žiadne operácie vrátane zapnutia alebo vypnutia.
- **Čiastočné uzamk.**  
Všetky tlačidlá ovládacieho panela okrem tlačidla [⏻] sa zablokujú.

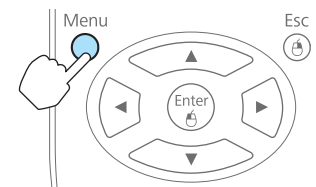
Táto možnosť je užitočná v prípade, že chcete počas premietania deaktivovať všetky tlačidlá, prípadne v školách, kde je potrebné obmedziť používanie tlačidiel. Projektor možno aj naďalej ovládať pomocou diaľkového ovládania.

**1**

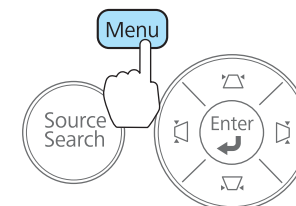
Stlačte tlačidlo [Menu] počas premietania.

☛ "Používanie Ponuka Konfigurácia" [str.71](#)

Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela

**2**

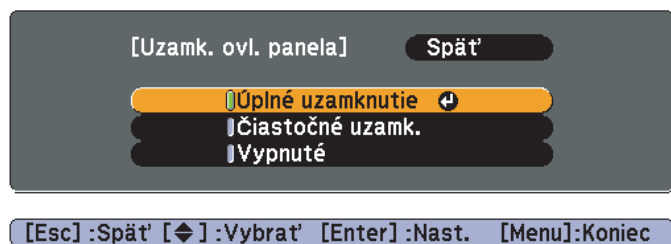
Vyberte možnosť **Uzamk. ovl. panela** z ponuky **Nastavenia**.



[Esc] : Späť [◀] : Vybrať [Enter] : Zadať [Menu] : Koniec

**3**

Vyberte buď možnosť **Úplné uzamknutie** alebo **Čiastočné uzamk.** v závislosti od účelu.



- 4** Keď sa zobrazí správa s potvrdením, vyberte možnosť **Áno**.  
Tlačidlá ovládacieho panela sa v závislosti od vybraného nastavenia zablokujú.



Uzamknutie ovládacieho panela možno zrušiť jedným z nasledujúcich dvoch spôsobov.

- Vyberte možnosť **Vypnuté** z ponuky **Uzamk. ovl. panela**.  
☛ **Nastavenia - Uzamk. ovl. panela** [str.76](#)
- Keď stlačíte a podržíte tlačidlo [Enter] na ovládacom paneli počas asi siedmich sekúnd, zobrazí sa hlásenie a zámok sa zruší.

## Zámok proti krádeži

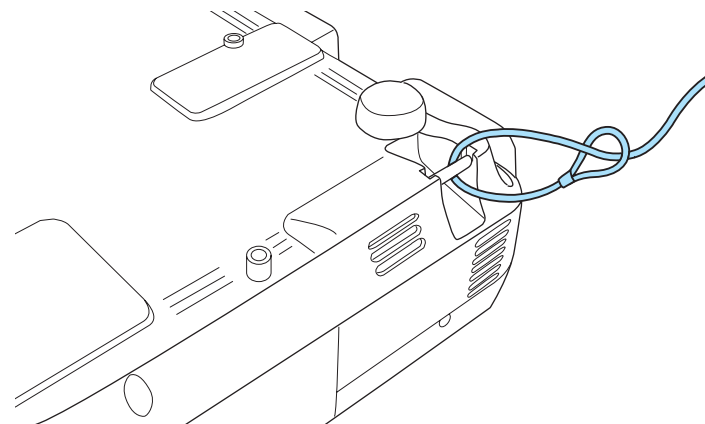
Projektor je vybavený nasledujúcimi typmi zabezpečovacích prvkov proti krádeži.

- **Bezpečnostná zásuvka**  
Bezpečnostná zásuvka je kompatibilná s bezpečnostným systémom Microsaver vyrábaným spoločnosťou Kensington.  
Viac informácií o bezpečnostnom systéme Microsaver nájdete v nasledujúcej časti.  
☛ <http://www.kensington.com/>
- **Upevňovací bod bezpečnostného kábla**  
Cez inštalčný bod možno prevliecť bežne dostupný kábel na ochranu proti krádeži a pripevniť projektor k stolu alebo stĺpu.

## Montáž káblového zámku

Prevlečte káblový zámok otvorom.

Prečítajte si pokyny na uzamknutie v dokumentácii dodávanej s káblovým zámkom.



## Informácie o programe EasyMP Monitor (len EB-93)

EasyMP Monitor umožní vykonávať operácie ako napríklad kontrolovať na monitore počítača stav viacerých projektorov Epson zapojených do siete a ovládať projektory z počítača.

Aplikáciu EasyMP Monitor si môžete prevziať z nasledujúcej webovej stránky.

<http://www.epson.com>

V nasledujúcej časti uvedieme stručný popis monitorovacích a riadiacich funkcií, ktoré môžete vykonávať z aplikácie EasyMP Monitor.

### • Zaregistrovanie monitorovaných a ovládaných projektorov

Projektory zapojené do siete môžete automaticky vyhľadať a zo zoznamu nájdených projektorov môžete vybrať, ktoré chcete zaregistrovať. Cieľové projektory môžete zaregistrovať zadáním ich adres IP.

### • Zo zaregistrovaných projektorov môžete vytvoriť aj skupiny, aby ste ich mohli monitorovať a ovládať súčasne.

### • Monitorovanie stavu zaregistrovaných projektorov

Pomocou ikôn môžete sledovať stav napájania projektorov (zapnutý/vypnutý) a problémy alebo varovania, ktoré vyžadujú pozornosť. Môžete vybrať skupiny projektorov alebo jediný projektor, potom sledovať celkovú dobu prevádzky lampy alebo iné informácie, ako sú napríklad vstupné zdroje, problémy a varovania jednotlivých projektorov.

### • Ovládanie zaregistrovaných projektorov

Projektory môžete vybrať hromadne ako skupiny alebo ako jednotlivé projektory, potom s vybranými projektormi vykonávať rôzne operácie ako sú napríklad zapínanie a vypínanie alebo prepínanie vstupných zdrojov. Môžete použiť funkcie Ovládanie webu na zmenu nastavení v ponuke Konfigurácia projektoru.

Ak chcete pravidelne vykonávať niektoré operácie v určitom čase alebo v určitý deň, môžete zaregistrovať nastavenia časovača pomocou možnosti Nastavenie časovača.

### • Nastavenie funkcie Mailová notifikácia

Môžete zastaviť e-mailové adresy, na ktoré sa budú posilať upozornenia v prípade problémov so zaregistrovaným projektorom, ktoré vyžadujú pozornosť.

### • Posielanie správ do zaregistrovaných projektorov

Môžete použiť doplnok Message Broadcasting programu EasyMP Monitor a posilať súbory JPEG do zaregistrovaných projektorov.

Doplnok Message Broadcasting si môžete prevziať z webovej stránky uvedenej na začiatku tejto kapitoly.

## Zmena nastavení pomocou webového prehľadávača (Ovládanie webu) (len EB-93)

Pomocou webového prehľadávača v počítači pripojenom k projektoru prostredníctvom siete môžete na projektore vykonať nasledujúce nastavenia a ovládať ho. Táto funkcia umožní na diaľku vykonávať úkony nastavenia a ovládania. Navyše, keďže môžete používať klávesnicu počítača, vkladanie znakov potrebných na nastavenie je jednoduchšie.

Ako webový prehľadávač použite program Microsoft Internet Explorer 6.0 alebo novší. Ak používate systém Mac OS, použite Safari alebo Firefox.



Ak v ponuke **Pohotovostný režim** nastavíte hodnotu **Komunikácia zap.**, môžete pomocou webového prehľadávača zadávať nastavenia a ovládať projektor, aj keď je projektor v pohotovostnom režime (keď je napájanie vypnuté).

☛ Rozšírené - Pohotovostný režim [str.78](#)

## Nastavenie projektoru

Vo webovom prehľadávači môžete nastaviť položky, ktoré sú zvyčajne nastavené v ponuke projektoru Konfigurácia. Nastavenia sa objavajú



v ponuke Konfigurácia. Existujú položky, ktoré sa môžu nastavovať len v internetovom prehľadávači.

Položky v ponuke Konfigurácia, ktoré nemôžu byť nastavené vo webovom prehľadávači

- Ponuka Nastavenia – Lichobež. korekcia – Quick Corner
  - Ponuka Nastavenia – Tvar ukazovateľa
  - Ponuka Nastavenia – Vzor
  - Ponuka Nastavenia – Užívateľské tlačidlo
  - Ponuka Rozšírené – Užívateľské logo
  - Ponuka Rozšírené – Jazyk
  - Ponuka Rozšírené – Operácia – Režim vysok. pomeru
  - Ponuka Rozšírené – Operácia – Časovač krytu šošov.
  - Ponuka Vynulovať – Vynulovať všetko a Vynulovať hodiny lampy
- Nastavenia položiek v jednotlivých ponukách sú rovnaké ako v ponuke Konfigurácia projektora.
- ☞ "Ponuka Konfigurácia" [str.70](#)

Položky, ktoré možno nastaviť iba pomocou webového prehľadávača

- SNMP Názov komunity
- Heslo monitora

## Zobrazenie obrazovky Ovládanie webu

Obrazovku Ovládanie webu zobrazíte podľa nasledujúceho postupu.

Nastavte sieťové nastavenia v počítači a v projektore a prepnite ich do stavu sieťového pripojenia.



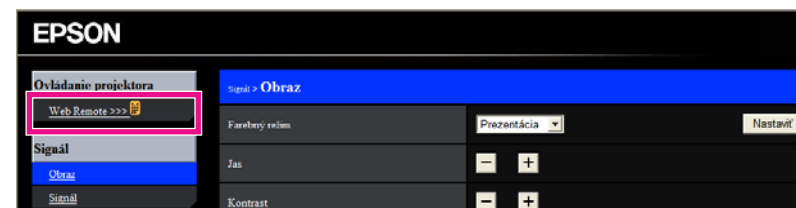
Ak je váš internetový prehľadávač nastavený na pripojenie cez server proxy, obrazovka na Ovládanie webu nemôže byť zobrazená. Ak chcete zobraziť funkciu Ovládanie webu, musíte nastaviť, aby sa na pripojenie nepoužíval server proxy.

- 1 Spustíte webový prehľadávač v počítači.
- 2 Do riadka s adresou vo webovom prehľadávači zadajte IP adresu projektora a stlačte kláves Enter na klávesnici počítača.  
Zobrazí sa obrazovka Ovládanie webu.  
Ak je nastavené Heslo pre ovl. webu v ponuke Sieť ponuky projektora Konfigurácia, zobrazí sa obrazovka na zadanie hesla.

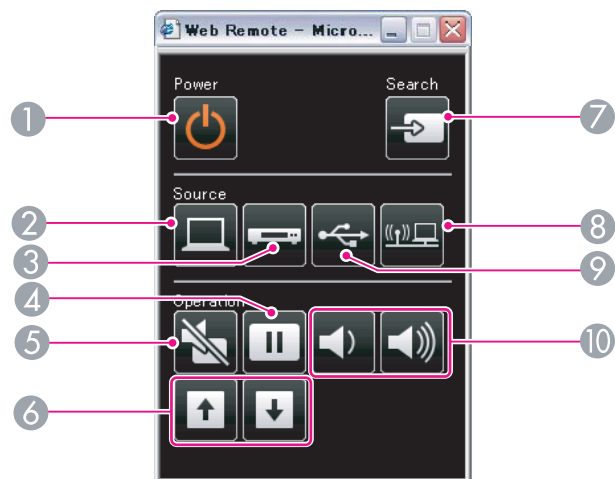
## Zobrazenie obrazovky Web Remote

Funkcia Web Remote umožňuje vykonávať úkony diaľkového ovládania pomocou webového prehľadávača.

- 1 Zobrazte obrazovku Ovládanie webu.
- 2 Kliknite na položku **Web Remote**.



- 3 Zobrazí sa obrazovka Web Remote.



Názov	Funkcia
1 Tlačidlo [Power]	Zapína a vypína napájanie projektora. ☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a>
2 Tlačidlo [Computer]	Pri každom stlačení tohto tlačidla sa prepne medzi obrazmi z portov Computer1 alebo Computer2.
3 Tlačidlo [Video]	Pri každom stlačení tlačidla sa obraz cyklicky mení medzi portmi Video, S-Video a HDMI.
4 Tlačidlo [Freeze]	Obrázky sú pozastavené alebo nepozastavené. ☛ "Zmrazenie obrazu (Freeze)" <a href="#">str.48</a>
5 Tlačidlo [A/V Mute]	Zapína a vypína video a zvuk. ☛ "Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stliť A/V)" <a href="#">str.48</a>

Názov	Funkcia
6 Tlačidlá [Page] [Up] [Down]	Počas používania nasledujúcich spôsobov premietania listuje v stránkach súborov aplikácií ako je napríklad PowerPoint. <ul style="list-style-type: none"> <li>Počas používania funkcie Bezdrôtová myš ☛ "Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" <a href="#">str.51</a></li> <li>Počas používania programu USB Display ☛ "Premietanie pomocou programu USB Display" <a href="#">str.30</a></li> <li>Počas pripojenia k sieti</li> </ul> Keď premietate obrázky formou prezentácie, stlačením týchto tlačidiel sa zobrazí predchádzajúca alebo nasledujúca obrazovka.
7 Tlačidlo [Source Search]	Prepne na nasledujúci vstupný zdroj, ktorý vysiela obraz. ☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" <a href="#">str.29</a>
8 Tlačidlo [LAN]	Mení na obraz premietaný aplikáciou EasyMP Network Projection. Keď premietate pomocou voliteľnej jednotky Quick Wireless Connection USB Key, týmto tlačidlom sa prepne na tento obraz. ☛ "Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládača" <a href="#">str.30</a>
9 Tlačidlo [USB]	Pri každom stlačení tlačidla sa cyklicky menia nasledujúce obrázky: <ul style="list-style-type: none"> <li>USB Display</li> <li>Obrázky zo zariadenia pripojeného k portu USB(TypeA)</li> </ul> ☛ "Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládača" <a href="#">str.30</a>
10 Tlačidlá [Volume] [Left] [Right]	[Left] Znižuje hlasitosť. [Right] Zvyšuje hlasitosť. ☛ "Nastavenie hlasitosti" <a href="#">str.38</a>

## Používanie funkcie Mailová notifikácia na oznamovanie problémov (len EB-93)

Ak nastavíte Mailová notifikácia, budú sa posilať e-maily na vopred nastavené adresy v prípade problémov alebo upozornení týkajúcich sa projektoru. To umožňuje obsluhu, aby sa o problémoch dozvedela aj na vzdialených miestach.

☛ Sieť - Mail - Mailová notifikácia [str.83](#)



- Môžu sa zaznamenať maximálne tri miesta určenia (adresy) pre oznamovanie a oznamovacie správy môžu byť zaslané do všetkých troch miest určenia naraz.
- Ak sa v projektore objaví kritická chyba a projektor náhle prestane pracovať, nemusí byť odoslanie notifikačnej správy o probléme možné.
- Ak v ponuke **Pohotovostný režim** nastavíte hodnotu **Komunikácia zap.**, môžete ovládať projektor, aj keď je projektor v pohotovostnom režime (keď je napájanie vypnuté).

☛ Rozšírené - Pohotovostný režim [str.78](#)

## Čítanie e-mailu s upozornením na chybu

Keď je funkcia Mailová notifikácia nastavená na možnosť Zapnuté a vyskytne sa problém alebo varovanie týkajúce sa projektoru, odošle sa nasledujúci e-mail.

Predmet: EPSON Projector

Riadok 1: Názov projektoru, pri ktorom sa problém vyskytol

Riadok 2: Adresa IP nastavená pre projektor, pri ktorom sa problém vyskytol

Riadok 3 a ďalej: Podrobnosti o probléme

Po jednotlivých riadkoch sa vypíšu podrobnosti problému. V nasledujúcej časti uvedieme najbežnejšie správy.

- 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  
Do projektoru nevchádza žiadny signál. Skontrolujte stav pripojenia alebo skontrolujte, či je zapnuté napájanie signálového zdroja.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Pri riešení problémov alebo varovaní si prečítajte nasledujúcu časť.

☛ "Popis indikátorov" [str.90](#)

## Ovládanie použitím SNMP (len EB-93)

Nastavením **SNMP** na **Zapnuté** v ponuke Konfigurácia sa v prípade problému alebo varovania budú posilať notifikačné správy na vybrané e-mailové adresy. To umožňuje obsluhu, aby sa o problémoch dozvedela aj na vzdialených miestach.

☛ Sieť - Ostatné - SNMP [str.84](#)



- SNMP musí byť spravované sieťovým administrátorom alebo osobou, ktorá pozná sieť.
- Ak chcete pomocou funkcie SNMP sledovať projektor, musíte si nainštalovať správčový program SNMP do svojho počítača.
- Je možné uložiť maximálne dve cieľové IP adresy.

## Príkazy ESC/VP21

Príkazmi ESC/VP21 môžete ovládať projektor z externého zariadenia.

### Zoznam príkazov

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

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

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

V nasledujúcej časti uvedieme najbežnejší obsah.

Položka			Príkaz
Zapnutie a vypnutie	Zapnuté		PWR ON
	Vypnuté		PWR OFF
Výber signálu	Počítač1	Automaticky	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponent	SOURCE 14
	Počítač2	Automaticky	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Komponent	SOURCE 24

Položka		Príkaz
	HDMI	SOURCE 30
	Video	SOURCE 41
	S-Video	SOURCE 42
	USB Display	SOURCE 51
	USB	SOURCE 52
	LAN	SOURCE 53
Stlmiť A/V – Zapnuté/Vypnuté	Zapnuté	MUTE ON
	Vypnuté	MUTE OFF

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

Ďalšie podrobnosti získate od miestneho predajcu alebo na najbližšej adrese uvedenej v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.

 [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

### Schémy zapojenia káblov

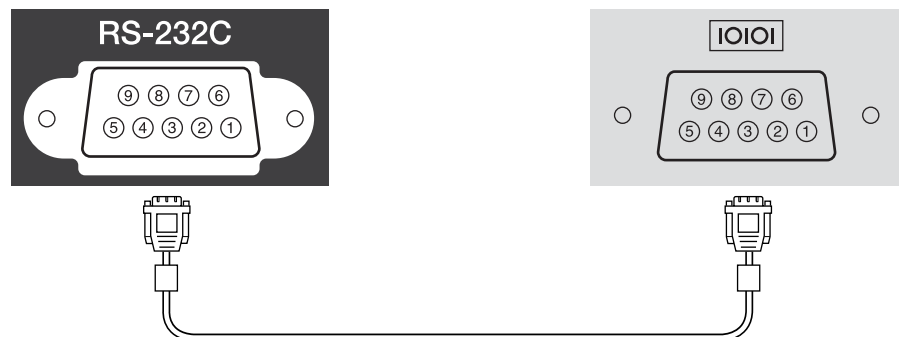
Sériové pripojenie

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

- Názov vstupného portu projektoru: RS-232C

&lt;Na projektore&gt;

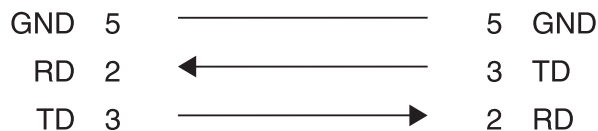
&lt;Na počítači&gt;



&lt;Na projektore&gt;

(sériový kábel PC)

&lt;Na počítači&gt;



Názov signálu	Funkcia
GND	Uzemnenie signálového vodiča
TD	Prenos dát
RD	Príjem dát

## Komunikačný protokol

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

## Čo je PJLink (len EB-93)

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

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

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

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

- Nekompatibilné príkazy

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

- Vstupné názvy, definované pomocou normy PJLink a v zhode so zdrojmi projektoru

Zdroj	Príkaz PJLink
Počítač1	INPT 11
Počítač2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Názov výrobcu zobrazený pre „Informatívnu otázku názvu výrobcu“  
EPSON
- Názov modelu zobrazený pre „Informatívnu otázku názvu výrobku“  
EB-93/C2010X/PowerLite 93

## O systéme Crestron RoomView® (len EB-93)

Crestron RoomView® je integrovaný kontrolný systém od spoločnosti Crestron®. Môže sa používať na monitorovanie a ovládanie viacerých zariadení zapojených do siete.

Projektor podporuje riadiaci protokol, preto sa môže používať v systémoch využívajúcich technológiu Crestron RoomView®.

Ďalšie podrobnosti o systéme Crestron RoomView® nájdete na webovej stránke Crestron®. (Podporujú sa iba displeje používajúce anglický jazyk.)

<http://www.crestron.com>

V nasledujúcej časti uvedieme prehľad systému Crestron RoomView®.

- **Dialkové ovládanie použitím webového prehľadávača**  
Projektor môžete ovládať zo svojho počítača ako keby bol dialkový ovládač.
- **Monitorovanie a ovládanie aplikačným softvérom**  
Programy Crestron RoomView® Express alebo Crestron RoomView® Server Edition od spoločnosti Creston® môžete používať na monitorovanie zariadení v systéme, na komunikáciu s technickou podporou a posielanie núdzových správ. Podrobnosti nájdete v nasledujúcej webovej adrese.  
<http://www.crestron.com/getroomview>

Táto príručka poskytuje návod na vykonávanie operácií použitím webového prehľadávača.



- Môžete zadávať iba jednobajtové alfanumerické znaky a symboly.
- Nasledujúce funkcie nemožno používať počas používania systému Crestron RoomView®.
  - ☛ "Zmena nastavení pomocou webového prehľadávača (Ovládanie webu) (len EB-93)" [str.60](#)
  - Message Broadcasting (doplnok EasyMP Monitor)
- Ovládanie je možné, ak je **Pohotovostný režim** nastavený na hodnotu **Komunikácia zap.**, aj keď je projektor v pohotovostnom režime (keď je napájanie vypnuté).
  - ☛ **Rozšírené - Pohotovostný režim** [str.78](#)

## Obsluha projektoru z počítača

### Zobrazenie okna prevádzky

Pred vykonaním akejkoľvek operácie skontrolujte nasledujúce body.

- Uistite sa, že sú počítač a projektor zapojené do siete.
- Nastavte **RoomView** na **Zapnuté** z ponuky **Sieť**.
  - ☛ **Sieť - Ostatné - RoomView** [str.84](#)

**1**

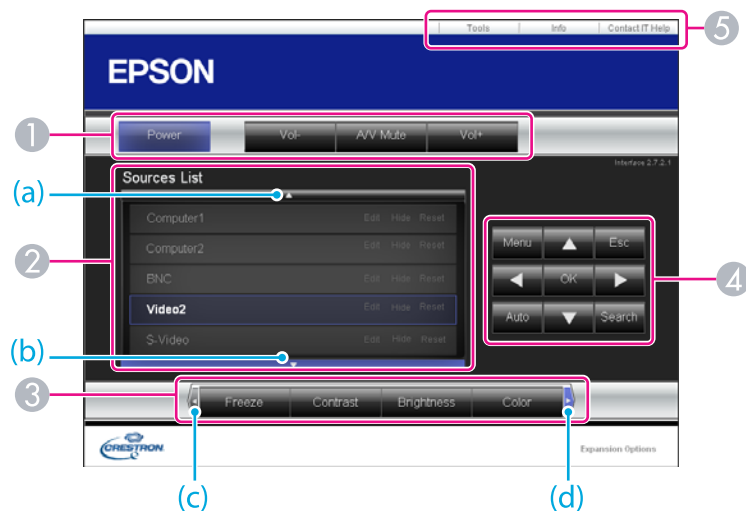
Spustite webový prehľadávač v počítači.

**2**

Do riadku s adresou vo webovom prehľadávači zadajte IP adresu projektoru a stlačte kláves Enter na klávesnici.

Zobrazí sa okno prevádzky.

Použitie okna prevádzky



- 1 Kliknutím na tlačidlá môžete vykonať nasledujúce operácie.

Tlačidlo	Funkcia
<b>Power</b>	Zapína a vypína napájanie projektora.
<b>Vol-/Vol+</b>	Nastavenie hlasitosti.
<b>A/V Mute</b>	Zapína a vypína video a zvuk. ☞ "Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V)" <a href="#">str.48</a>

- 2 Prepne na obraz zo zvoleného vstupného zdroja. Ak chcete zobrazíť vstupné zdroje, ktoré nie sú zobrazené v zozname Source List, kliknutím na tlačidlo (a) alebo (b) sa posunúť v zozname nahor alebo nadol. Je možné ľubovoľne zmeniť názov zdroja.
- 3 Kliknutím na tlačidlá môžete vykonať nasledujúce operácie. Ak chcete zobrazíť tlačidlá, ktoré nie sú zobrazené v zozname Source List, kliknutím na tlačidlo (c) alebo (d) sa posunúť na paneli doľava alebo doprava.

Tlačidlo	Funkcia
<b>Freeze</b>	Obrázky sú pozastavené alebo nepozastavené. ☞ "Zmrazenie obrazu (Freeze)" <a href="#">str.48</a>
<b>Contrast</b>	Nastavuje rozdiel medzi svetlými a tmavými časťami obrazov.
<b>Brightness</b>	Upravuje jas obrazu.
<b>Color</b>	Nastavuje sýtosť farieb obrazov.
<b>Sharpness</b>	Upravuje ostrosť obrazu.
<b>Zoom</b>	Kliknutím na tlačidlo [⊕] sa zväčší obraz bez zmeny veľkosti projekcie. Kliknutím na tlačidlo [⊖] sa zmenší obraz, ktorý bol predtým zväčšený použitím tlačidla ⊕. Stlačením tlačidla [▲], [▼], [◀] alebo [▶] sa posunie pozícia zväčšeného obrazu. ☞ "Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)" <a href="#">str.50</a>

- 4 Tlačidlá [▲], [▼], [◀] alebo [▶] majú rovnakú funkciu ako tlačidlá [↶] [↷] [↸] [↹] na diaľkovom ovládači. Kliknutím na ostatné tlačidlá môžete vykonať nasledujúce operácie.

Tlačidlo	Funkcia
<b>OK</b>	Má rovnakú funkciu ako tlačidlo [Enter] na diaľkovom ovládači. ☞ "Diaľkové ovládanie" <a href="#">str.14</a>
<b>Menu</b>	Zobrazuje a zatvára ponuku Konfigurácia.
<b>Auto</b>	Ak sa stlačí počas premietania analógového signálu RGB z portu Computer1 alebo Computer2, automaticky optimalizuje obraz upravením nastavení Sledovanie, Synchronizácia a Pozícia.

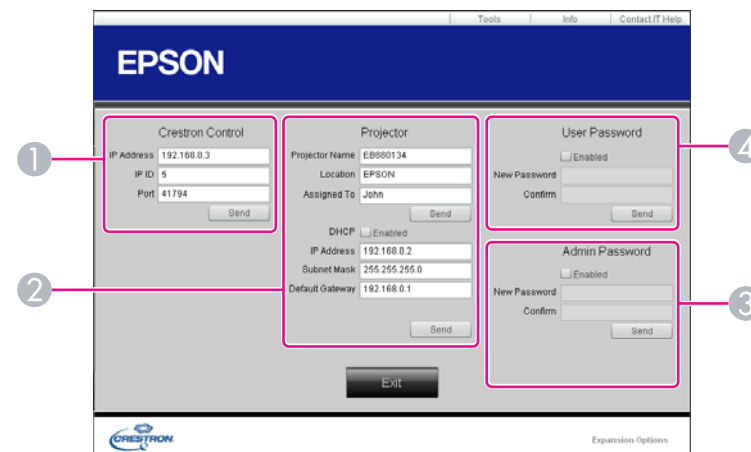
Tlačidlo	Funkcia
<b>Search</b>	Prepne na obraz zo vstupného portu, ktorý prijíma videosignál. ☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" <a href="#">str.29</a>
<b>Esc</b>	Má rovnakú funkciu ako tlačidlo [Esc] na diaľkovom ovládači. ☛ "Diaľkové ovládanie" <a href="#">str.14</a>

5 Kliknutím na karty môžete vykonať nasledujúce operácie.

Karta	Funkcia
<b>Contact IT Help</b>	Zobrazí okno technickej podpory. Slúži na posielanie a príjem správ od správcu cez systém Crestron RoomView® Express.
<b>Info</b>	Zobrazí informácie o aktuálne pripojenom projektore.
<b>Tools</b>	Zmení nastavenia aktuálne pripojeného projektora. Prečítajte si nasledujúcu časť.

## Použitie okna nástrojov

Po kliknutí na kartu **Tools** v okne prevádzky sa zobrazí nasledujúce okno. Môžete používať toto okno na zmenu nastavení aktuálne pripojeného projektora.



- 1 Crestron Control**  
Nastavenie centrálnych ovládačov Crestron®.
- 2 Projector**  
Môžete nastaviť nasledujúce položky.

Položka	Funkcia
<b>Projector Name</b>	Zadajte názov kvôli odlíšieniu aktuálne pripojeného projektora od ostatných projektorov v sieti. (Názov môže obsahovať maximálne 15 jednobajtových alfanumerických znakov.)
<b>Location</b>	Zadajte názov umiestnenia projektora aktuálne pripojeného do siete. (Názov môže obsahovať maximálne 32 jednobajtových alfanumerických znakov a symbolov.)
<b>Assigned To</b>	Zadajte meno používateľa projektora. (Meno môže obsahovať maximálne 32 jednobajtových alfanumerických znakov a symbolov.)



Položka	Funkcia
<b>DHCP</b>	Ak chcete používať DHCP, označte políčko <b>Enabled</b> . Ak je zapnuté DHCP, nie je možné zadať adresu IP.
<b>IP Address</b>	Zadajte adresu IP, ktorú chcete priradiť aktuálne pripojenému projektoru.
<b>Subnet Mask</b>	Zadajte masku podsiete aktuálne pripojeného projektoru.
<b>Default Gateway</b>	Zadajte adresu brány aktuálne pripojeného projektoru.
<b>Send</b>	Kliknutím na toto tlačidlo potvrdíte zmeny v nastaveniach <b>Projector</b> .

### 3 Admin Password

Ak chcete, aby bolo otvorenie okna Tools podmienené heslom, označte políčko **Enabled**.

Môžete nastaviť nasledujúce položky.

Položka	Funkcia
<b>New Password</b>	Zadajte nové heslo pri zmene hesla na otvorenie okna Tools. (Názov môže obsahovať maximálne 26 jednobajtových alfanumerických znakov.)
<b>Confirm</b>	Zadajte to isté heslo, ktoré ste zadali do poľa <b>New Password</b> . Ak sa heslá nezhodujú, zobrazí sa chybové hlásenie.
<b>Send</b>	Kliknutím na toto tlačidlo potvrdíte zmeny v nastavení <b>Admin Password</b> .

### 4 User Password

Ak chcete, aby bolo otvorenie okna prevádzky v počítači podmienené heslom, označte políčko **Enabled**.

Môžete nastaviť nasledujúce položky.

Položka	Funkcia
<b>New Password</b>	Zadajte nové heslo pri zmene hesla na otvorenie okna prevádzky. (Názov môže obsahovať maximálne 26 jednobajtových alfanumerických znakov.)
<b>Confirm</b>	Zadajte to isté heslo, ktoré ste zadali do poľa <b>New Password</b> . Ak sa heslá nezhodujú, zobrazí sa chybové hlásenie.
<b>Send</b>	Kliknutím na toto tlačidlo potvrdíte zmeny v nastavení <b>User Password</b> .



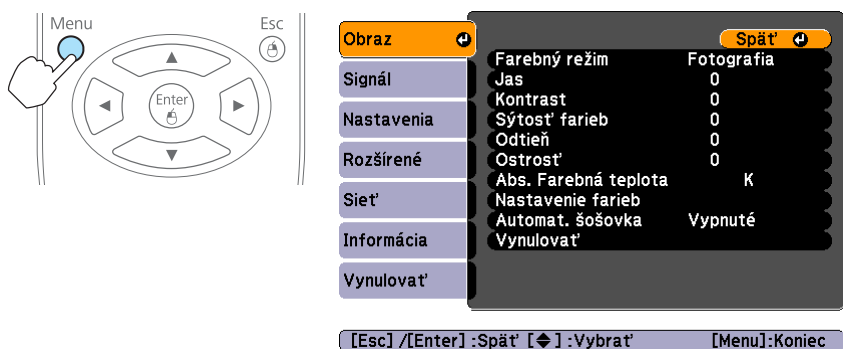
# Ponuka Konfigurácia

Táto kapitola vysvetľuje spôsob používania ponuky Konfigurácia a jej funkcií.

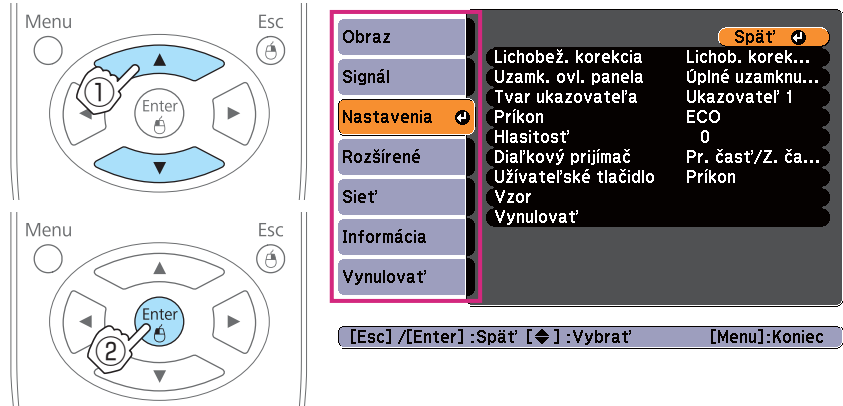
Táto kapitola vysvetľuje, ako sa používa ponuka Konfigurácia.

Kroky sú vysvetlené pomocou príkladov, ktoré používajú diaľkový ovládač. Tie isté operácie však môžete vykonať aj z ovládacieho panela. Sledujte v návode pod ponukou dostupné tlačidlá a ich funkcie.

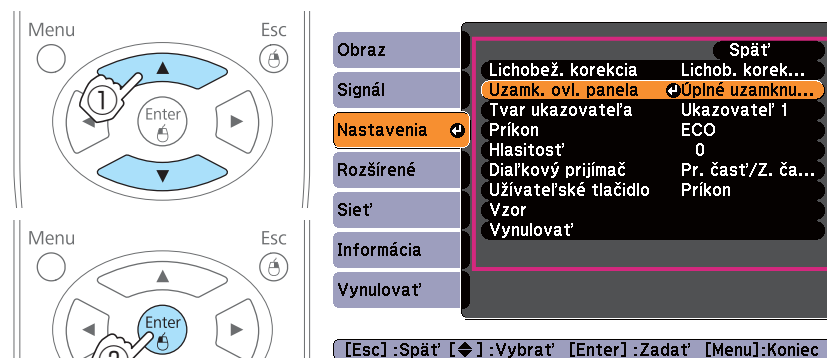
**1** Zobrazte obrazovku s ponukou Konfigurácia.



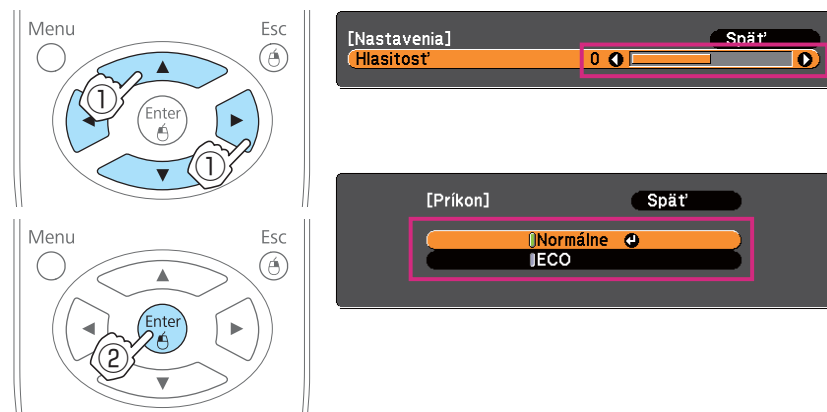
**2** Vyberte položku hlavnej ponuky.



**3** Vyberte položku vedľajšej ponuky.





**4** Zmeňte nastavenia.







**5** Stlačením tlačidla [Menu] ukončíte nastavenie.

## Tabuľka ponuky Konfigurácia

Nastaviteľné položky sa môžu líšiť v závislosti od používaného modelu a signálu a zdroja premietaného obrazu.


Názov hlavnej ponuky	Názov vedľajšej ponuky	Položky alebo hodnoty nastavení
Ponuka Obraz  <a href="#">str.73</a>	Farebný režim	Dynamické, Prezentácia, Divadlo, Fotografia, sRGB, Čierna tabuľa a Biela tabuľa
	Jas	-24 až 24
	Kontrast	-24 až 24
	Sýtosť farieb	-32 až 32
	Odtieň	-32 až 32
	Ostroť	-5 až 5
	Abs. Farebná teplota	5000K až 10000K
	Nastavenie farieb	Červená: -16 až 16 Zelená: -16 až 16 Modrá: -16 až 16
	Automat. šošovka	Zapnuté a Vypnuté
Ponuka Signál  <a href="#">str.74</a>	Automat. nastavenie	Zapnuté a Vypnuté
	Rozlíšenie	Automaticky, Široký a Normálne
	Sledovanie	-
	Synchronizácia	-
	Pozícia	Hore, Dole, Vľavo a Pravý
	Progresívny	Vypnuté, Video a Film/Automaticky
	Redukcia šumu	Vypnuté, NR1 a NR2
	Video rozsah HDMI	Automaticky, Normálne a Rozšírené
	Vstupný signál	Automaticky, RGB a Komponent




Názov hlavnej ponuky	Názov vedľajšej ponuky	Položky alebo hodnoty nastavení
	Video signál	Automaticky, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 a SECAM
	Pomer	Normálne, 4:3, 16:9, Úplne, Zväčšenie a Natívny
	Preskenovanie	Automaticky, Vypnuté, 4% a 8%
Ponuka Nastavenia  <a href="#">str.76</a>	Lichobež. korekcia	Lichob. korek. - H/V a Quick Corner
	Uzamk. ovl. panela	Úplné uzamknutie, Čiastočné uzamk. a Vypnuté
	Tvar ukazovateľa	Ukazovateľ 1, 2 a 3
	Príkon	Normálne a ECO
	Hlasitosť	0 - 20
	Dialkový prijímač	Pr. časť/Z. časť, Predná strana, Zadná časť a Vypnuté
	Užívateľské tlačidlo	Príkon, Informácia, Progresívne, Testovacia vzorka, Rozlíšenie a Zobrazenie vzoru
	Vzor	Zobrazenie vzoru, Typ vzoru, Použ. Vzor a Testovacia vzorka
Ponuka Rozšírené  <a href="#">str.78</a>	Zobrazenie	Správy, Pozadie displeja, Obraz. pri spustení a Stlmiť A/V
	Užívateľské logo	-
	Premietanie	Predná strana, P. str./H. hran., Zadná časť a Z. str./H. hran.
	Operácia	Priame zapnutie, Režim spánku, Časov. režimu spánku, Časovač krytu šošov. a Režim vysok. pomeru

Názov hlavnej ponuky	Názov vedľajšej ponuky	Položky alebo hodnoty nastavení
	Pohotovostný režim	Komunikácia zap. a Komunikácia vyp.
	USB Type B	USB Display a Bezdrôtová myš
	Jazyk	15 alebo 35 jazykov* <sup>1</sup>
Ponuka Informácia  <a href="#">str.85</a>	Hodiny lampy	-
	Zdroj	-
	Vstupný signál	-
	Rozlíšenie	-
	Video signál	-
	Obnov. frekvencia	-
	Info o synchroniz.	-
	Stav	-
	Sériové číslo	-
	Event ID (len EB-93)	-
Ponuka Vynulovať  <a href="#">str.87</a>	Vynulovať všetko	-
	Vynulovať hodiny lampy	-

\*1 Počet podporovaných jazykov sa líši v závislosti od oblasti, kde sa projektor používa.

## Ponuka Sieť (len EB-93)

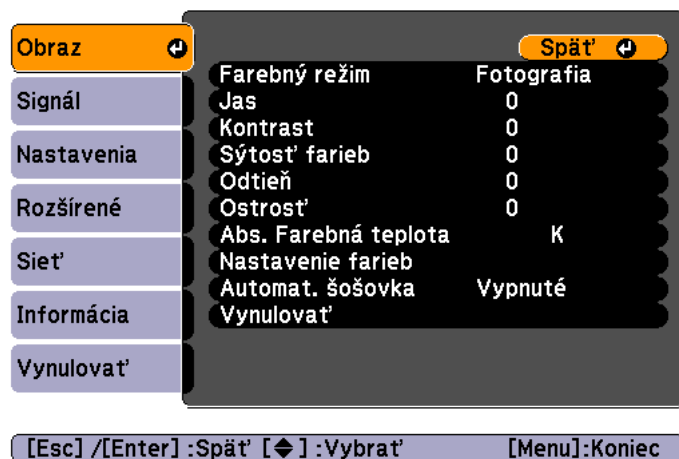
Názov hlavnej ponuky	Názov vedľajšej ponuky	Položky alebo hodnoty nastavení
Ponuka Základné  <a href="#">str.81</a>	Názov projektora	-
	Heslo PJLink	-
	Heslo pre ovl. webu	-

Názov hlavnej ponuky	Názov vedľajšej ponuky	Položky alebo hodnoty nastavení
	Kľúč. slovo projek.	Zapnuté a Vypnuté
Ponuka Pev. zap.LAN  <a href="#">str.82</a>	Nastavenia IP	DHCP, IP adresa, Maska podsiete a Adresa brány
	Zobraz. IP adresy	Zapnuté a Vypnuté
Ponuka Mail  <a href="#">str.83</a>	Mailová notifikácia	Zapnuté a Vypnuté
	Server SMTP	-
	Číslo portu	-
	Nast. adresy 1, Nast. adresy 2 a Nast. adresy 3	-
Ponuka Ostatné  <a href="#">str.84</a>	SNMP	Zapnuté a Vypnuté
	Zach. IP adresu 1 a Zach. IP adresu 2	-
	AMX Device Discovery	Zapnuté a Vypnuté
	RoomView	Zapnuté a Vypnuté

## Ponuka Obráz

Nastaviteľné položky sa líšia podľa premietaného obrazového signálu a zdroja. Podrobné nastavenia sa ukladajú pre každý obrazový signál.

☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" [str.29](#)



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Farebný režim</b>	Môžete nastaviť kvalitu obrazu tak, aby zodpovedala danému prostrediu. ☛ "Výber kvality projekcie (výber možnosti Farebný režim)" <a href="#">str.38</a>
<b>Jas</b>	Môžete nastaviť jas obrazu.
<b>Kontrast</b>	Môžete nastaviť rozdiel medzi svetlými a tmavými časťami obrazov.
<b>Sýtosť farieb</b>	Môžete nastaviť sýtosť farieb obrazov.
<b>Odtieň</b>	(Nastavenie je možné len vtedy, ak ide o vstupné signály typu NTSC, ak používate signály kompozitného videa alebo S-Video.) Môžete nastaviť odtieň obrazu.
<b>Ostrosť</b>	Môžete nastaviť ostrosť obrazu.

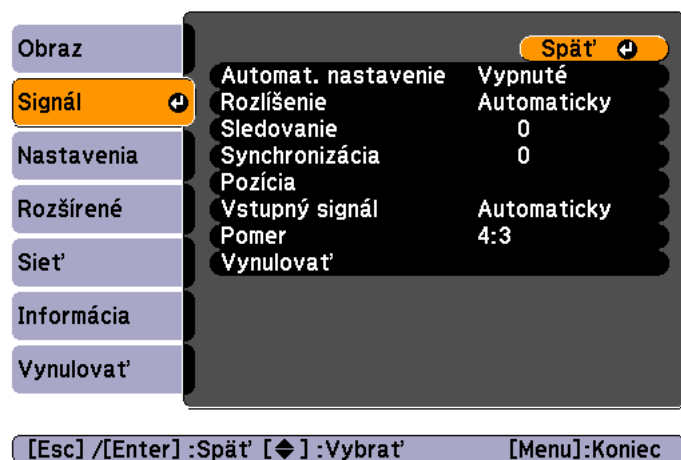
Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Abs. Farebná teplota</b>	(Nie je možné vybrať, ak je <b>Farebný režim</b> nastavený na <b>sRGB</b> .) Môžete nastaviť celkový odtieň obrazu. Odtieň môžete nastaviť v 10 krokoch od 5000 K po 10000 K. Ak zvolíte vysokú hodnotu, obraz dostane modrý odtieň, ak zvolíte nízku hodnotu, obraz dostane červený odtieň.
<b>Nastavenie farieb</b>	(Nie je možné vybrať, ak je <b>Farebný režim</b> nastavený na <b>sRGB</b> .) Intenzitu farieb <b>Červená</b> , <b>Zelená</b> a <b>Modrá</b> môžete nastaviť samostatne.
<b>Automat. šošovka</b>	(Túto položku možno nastaviť, iba ak je <b>Farebný režim</b> nastavený na <b>Dynamické</b> alebo <b>Divadlo</b> .) Nastavte hodnotu <b>Zapnuté</b> , ak chcete upraviť šošovku a dosiahnuť tak optimálne svetlo pre premietaný obraz. Nastavená hodnota sa uloží pre každý Farebný režim. ☛ "Nastavenie Automat. šošovka" <a href="#">str.39</a>
<b>Vynulovať</b>	Všetky hodnoty nastavení v ponuke <b>Obraz</b> možno obnoviť na predvolené nastavenia. Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, prečítajte si nasledujúcu časť. ☛ "Ponuka Vynulovať" <a href="#">str.87</a>

## Ponuka Signál

Nastaviteľné položky sa líšia podľa premietaného obrazového signálu a zdroja. Podrobné nastavenia sa ukladajú pre každý obrazový signál.

Nie je možné robiť nastavenia v ponuke Signál, keď je vstupný zdroj USB Display, USB alebo LAN.

☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" [str.29](#)



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Automat. nastavenie</b>	Nastavením hodnoty <b>Zapnuté</b> sa automaticky nastavujú optimálne hodnoty Sledovanie, Synchronizácia a Pozícia pri zmene vstupného signálu.
<b>Rozlíšenie</b>	Nastavením na hodnotu <b>Automaticky</b> sa rozlíšenie vstupného signálu identifikuje automaticky. Ak pri nastavení <b>Automaticky</b> nie je možné premietiť obrazy korektne, napríklad keď časť obrazu chýba, nastavte hodnotu <b>Široký</b> pre širokouhlé plátna alebo <b>Normálne</b> pre plátna 4:3 alebo 5:4 v závislosti od pripojeného počítača.
<b>Sledovanie</b>	Môžete upraviť počítačové obrazy, ak sa na nich objavia zvislé pásy.
<b>Synchronizácia</b>	Môžete upraviť počítačové obrazy, ak sa na nich objaví blikanie, neostrosť alebo rušenie.
<b>Pozícia</b>	Ak nejaká časť obrazu chýba, môžete upraviť pozíciu smerom nahor, nadol, doľava a doprava, aby sa premietol celý obraz.

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Progresívny</b>	<p>(Toto nastavenie možno upraviť iba vtedy, keď je na vstupe komponentné video alebo video RGB s prekladaným signálom (480i/576i/1080i). Nemožno nastaviť, ak je na vstupe digitálny signál RGB.)</p> <p><u>Prekladaný</u> (i) signál sa konvertuje na <u>progresívny</u> (p). (konverzia IP)</p> <p><b>Vypnuté</b>: Ideálne pre zobrazenie obrazov obsahujúcich veľa pohybu.</p> <p><b>Video</b>: Ideálne pre bežné video obrazy.</p> <p><b>Film/Automaticky</b>: Ideálne pre filmy, počítačovú grafiku a animácie.</p>
<b>Redukcia šumu</b>	<p>(Nie je možné nastaviť, ak sa prijíma digitálny RGB signál, alebo sa zobrazuje prekladaný signál pri nastavení <b>Progresívny Vypnuté</b>.)</p> <p>Vyhladzuje nekvalitný obraz. Existujú dva režimy. Vyberte vaše obľúbené nastavenie. Odporúčame nastaviť na <b>Vypnuté</b> pri sledovaní zdrojov obrazu, pri ktorých je šum veľmi nízky, ako napr. disky DVD.</p>
<b>Video rozsah HDMI</b>	Keď je port HDMI na projektore pripojený k prehrávaču DVD, rozsah videa projektora je nastavený v závislosti od nastavenia rozsahu videa prehrávača DVD.
<b>Vstupný signál</b>	<p>Ako vstupný signál je možné vybrať signál z portu Computer.</p> <p>Ak je nastavené na hodnotu <b>Automaticky</b>, vstupný signál je nastavený automaticky v závislosti od pripojeného zariadenia.</p> <p>Ak sa pri nastavení na hodnotu <b>Automaticky</b> zdajú byť farby nesprávne, vyberte príslušný signál v závislosti od pripojeného zariadenia.</p>
<b>Video signál</b>	Môžete vybrať vstupný signál zo vstupného portu Video. Ak je nastavené na hodnotu <b>Automaticky</b> , video signály sa rozpoznávajú automaticky. Ak sa pri nastavení na hodnotu <b>Automaticky</b> vyskytne v obraze rušenie alebo nastane problém s chýbajúcim premietaným obrazom, vyberte príslušný signál v závislosti od pripojeného zariadenia.




Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Pomer</b>	Môžete nastaviť <u>pomer strán</u> ▶ premietaných obrazov. ☛ "Zmena pomeru strán premietaného obrazu" <a href="#">str.40</a>
<b>Preskenovanie</b>	Zmení pomer strán výstupného obrazu (rozsah premietaného obrazu). Môžete nastaviť rozsah orezávania na <b>Vypnuté</b> , <b>4%</b> alebo <b>8%</b> . Keď je zdroj HDMI, režim <b>Automaticky</b> je k dispozícii. Ak je vybraná možnosť <b>Automaticky</b> , automaticky sa zmení na <b>Vypnuté</b> alebo <b>8%</b> podľa vstupného signálu.
<b>Vynulovať</b>	Všetky hodnoty nastavení v ponuke <b>Signál</b> možno vynulovať na predvolené nastavenia, okrem nastavenia <b>Vstupný signál</b> . Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, prečítajte si nasledujúcu časť. ☛ "Ponuka Vynulovať" <a href="#">str.87</a>



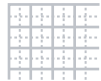

## Ponuka Nastavenia



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Lichobež. korekcia</b>	Môžete opraviť lichobežníkové skreslenie. <ul style="list-style-type: none"> <li>Ak je vybraná <b>Lichob. korek. - H/V</b>: <ul style="list-style-type: none"> <li>Manuálna korekcia Nastavte hodnoty <b>Lichob. korekcia - V</b> a <b>Lichob. korekcia - H</b> pre horizontálnu a vertikálnu korekciu lichobežníkového skreslenia.</li> <li>Automatická korekcia Nastavte <b>Aut. lich. kor. - V</b> na <b>Zapnuté</b>. (Nie je možné vybrať, ak je položka Premietanie nastavená na P. str./H. hran., Zadná časť alebo Z. str./H. hran..) ☛ "Automatická korekcia (Aut. lich. kor. - V)" <a href="#">str.34</a></li> </ul> </li> <li>Keď je vybraná možnosť <b>Quick Corner</b>: Vyberte a upravte štyri rohy premietaného obrazu. ☛ "Manuálna korekcia (Quick Corner)" <a href="#">str.35</a></li> </ul>

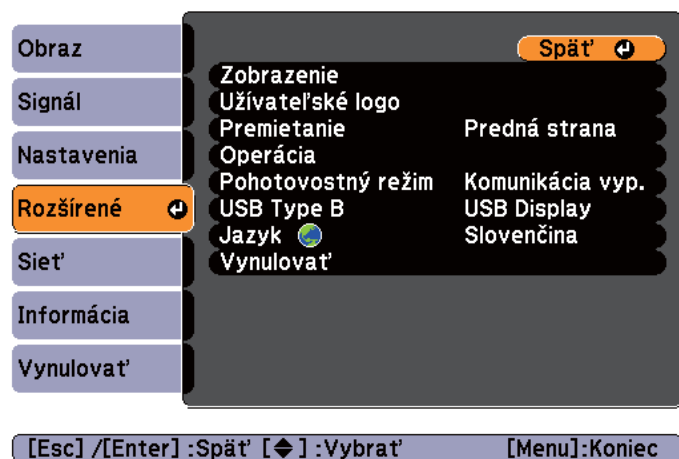


Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Uzamk. ovl. panela</b>	Pomocou tejto funkcie možno obmedziť používanie ovládacieho panela projektora. ☛ "Obmedzenie používania (Uzamk. ovl. panela)" <a href="#">str.58</a>
<b>Tvar ukazovateľa</b>	Môžete si vybrať tvar ukazovateľa. Ukazovateľ 1:  Ukazovateľ 2:  Ukazovateľ 3:  ☛ "Funkcia ukazovateľa (Ukazovateľ)" <a href="#">str.49</a>
<b>Príkon</b>	Umožňuje vybrať jedno z dvoch nastavení jasu lampy. Možnosť <b>ECO</b> vyberte, ak sú premietané obrazy príliš jasné, napríklad keď sa premietajú obrazy v tmavej miestnosti alebo na malé plátno. Ak je vybraná možnosť <b>ECO</b> , zredukuje sa šum ventilátora počas premietania a spotreba elektriny a prevádzková životnosť lampy sa zmení nasledovne. Spotreba elektriny: zníženie asi o 20%, životnosť lampy: asi 1.2 - krát dlhšia
<b>Hlasitosť</b>	Hlasitosť je možné nastaviť. Nastavené hodnoty sa ukladajú pre každý zdroj.
<b>Dialkový prijímač</b>	Príjem riadiaceho signálu z diaľkového ovládania je možné obmedziť. Ak je nastavená hodnota <b>Vypnuté</b> , nemôžete vykonávať žiadne operácie diaľkovým ovládačom. Ak chcete vykonávať operácie diaľkovým ovládačom, podržte stlačené tlačidlo [Menu] na diaľkovom ovládači alebo ovládacom paneli minimálne na 15 sekúnd, aby sa obnovila predvolená hodnota nastavenia.

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Užívateľské tlačidlo</b>	Môžete vybrať položku z ponuky Konfigurácia a priradiť ju tlačidlu pomocou tlačidla [User] na diaľkovom ovládači. Stlačením tlačidla [User] sa priamo zobrazí priradená obrazovka výberu ponuky/nastavenia, ktorá vám umožní uskutočniť nastavenia/zmeny na jeden dotyk. Tlačidlu [User] je možné priradiť jednu z nasledujúcich položiek. <b>Príkon, Informácia, Progresívne, Testovacia vzorka, Rozlíšenie a Zobrazenie vzoru</b>
<b>Vzor</b>	<p><b>Zobrazenie vzoru:</b> Zobrazí vzor.</p> <p><b>Typ vzoru:</b> Môžete vybrať vzor č. 1 až 4 alebo používateľský vzor. Vzory č. 1 až 4 slúžia na zobrazenie premietacích línií, napríklad čiar alebo mriežky.</p> <p>Vzor 1:  Vzor 2: </p> <p>Vzor 3:  Vzor 4: </p> <p><b>Použ. Vzor:</b> Umožňuje zaznamenať používateľský vzor. ☛ "Uloženie používateľského vzoru" <a href="#">str.54</a></p> <p><b>Testovacia vzorka:</b> Keď je projektor nastavený, zobrazí sa testovacia vzorka, aby ste mohli nastaviť stav premietania bez pripájania ďalších zariadení. Počas zobrazenia testovacej vzorky možno upraviť priblíženie, nastavenie zaostrenia a lichobežníkovú korekciu. Ak chcete zrušiť testovaciu vzorku, stlačte tlačidlo [Esc] na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>Pozor</b></p> <p>Ak sa vzor zobrazuje dlhý čas, na premietanom obraze možno vidieť reziduálny obraz.</p> </div>

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Vynulovať</b>	Všetky hodnoty nastavení v ponuke <b>Nastavenia</b> možno vynulovať na predvolené nastavenia, okrem nastavenia <b>Užívateľské tlačidlo</b> . Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, prečítajte si nasledujúcu časť. ☛ "Ponuka Vynulovať" <a href="#">str.87</a>

## Ponuka Rozšírené



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Zobrazenie</b>	Môžete vykonať nastavenia týkajúce sa zobrazenia projektoru. <b>Správy:</b> Keď je nastavené na možnosť <b>Vypnuté</b> , nebudú zobrazované nasledujúce položky. Názvy položiek pri zmene nastavení Zdroj, Farebný režim alebo Pomer strán obrazu, správy, keď na vstupe nie je signál, a varovania, napríklad varovanie o vysokej teplote. <b>Pozadie displeja*1:</b> Môžete nastaviť pozadie displeja v prípade, keď na vstupe nie je signál na hodnoty <b>Čierna</b> , <b>Modrá</b> alebo <b>Logo</b> . <b>Obraz. pri spustení*1:</b> Nastavte hodnotu <b>Zapnuté</b> , ak chcete zobraziť <b>Užívateľské logo</b> na začiatku premietania. <b>Stlmiť A/V*1:</b> Obrazovku zobrazenú na stlačenie tlačidla [A/V Mute] môžete nastaviť na možnosť <b>Čierna</b> , <b>Modrá</b> alebo <b>Logo</b> .
<b>Užívateľské logo*1</b>	Môžete zmeniť používateľské logo, ktoré je zobrazené v režime Pozadie displeja, Stlmiť A/V atď. ☛ "Uloženie užívateľského loga" <a href="#">str.53</a>
<b>Premietanie</b>	Vyberte niektorú z nasledujúcich spôsobov premietania podľa miesta inštalácie projektoru. <b>Predná strana</b> , <b>P. str./H. hran.</b> , <b>Zadná časť</b> a <b>Z. str./H. hran.</b> Stlačením tlačidla [A/V Mute] na diaľkovom ovládači po dobu piatich sekúnd môžete nastavenie meniť nasledovne. <b>Predná strana ↔ P. str./H. hran.</b> <b>Zadná časť ↔ Z. str./H. hran.</b> ☛ "Spôsoby Inštalácie" <a href="#">str.19</a>

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Operácia</b>	<p><b>Priame zapnutie:</b> Ak chcete projektor zapnúť priamo zapojením, nastavte hodnotu <b>Zapnuté</b>.</p> <p>Ak je zapojený napájací kábel, projektor sa zapne automaticky napríklad aj pri obnoveného výpadku sieťového napájania.</p> <p><b>Režim spánku:</b> Keď je nastavený na <b>Zapnuté</b>, toto nastavenie automaticky zastavuje premietanie, keď na vstupe nie je žiadny obrazový signál a neprebiehajú žiadne operácie.</p> <p><b>Časov. režimu spánku:</b> Keď je <b>Režim spánku</b> nastavený na <b>Zapnuté</b>, je možné nastaviť časový úsek od 1 do 30 minút, po uplynutí ktorého sa projektor automaticky vypne.</p> <p><b>Časovač krytu šošov.:</b> Keď je nastavené na možnosť <b>Zapnuté</b>, napájanie sa vypne automaticky po uplynutí 30 minút od zatvorenia posúvača stlmenia hlasitosti A/V.</p> <p>V predvolenom nastavení je zvolená možnosť <b>Zapnuté</b>.</p> <p><b>Režim vysok. pomeru:</b> Nastavte na <b>Zapnuté</b>, keď projektor používate v nadmorskej výške viac než 1500 m.</p>
<b>Pohotovostný režim</b>	<p>Ak nastavíte hodnotu <b>Komunikácia zap.</b>, nasledujúce operácie môžete vykonávať aj keď je projektor v pohotovostnom režime.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorovanie a ovládanie projektora po sieti. (len EB-93) ☛ "Monitorovanie a ovládanie" <a href="#">str.60</a></li> <li>• Vysielanie analógového signálu RGB z portu Computer1 na externý monitor.</li> </ul>
<b>USB Type B</b>	<p>Nastavte na možnosť <b>USB Display</b>, keď sú projektor a počítač pripojené pomocou kábla USB a premietajú sa počítačové obrazy.</p> <p>☛ "Premietanie pomocou programu USB Display" <a href="#">str.30</a></p> <p>Nastavte na možnosť <b>Bezdrôtová myš</b>, ak chcete ukazovateľ myši obsluhovať pomocou diaľkového ovládania.</p> <p>☛ "Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládača (Bezdrôtová myš)" <a href="#">str.51</a></p>
<b>Jazyk</b>	Môžete nastaviť jazyk hlásení a ponúk.

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Vynulovať</b>	<p>Hodnoty nastavení <b>Zobrazenie</b>*1 a <b>Operácia</b>*3 v ponuke <b>Rozšírené</b> môžete obnoviť na predvolené nastavenia.</p> <p>Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, prečítajte si nasledujúcu časť.</p> <p>☛ "Ponuka Vynulovať" <a href="#">str.87</a></p>

- \*1 Keď je funkcia **Ochrana užív. loga** nastavená v ponuke **Ochrana heslom** na možnosť **Zapnuté**, nastavenia vzťahujúce sa na používateľské logo nie je možné zmeniť. Zmeny možno robiť po nastavení funkcie **Ochrana užív. loga** na hodnotu **Vypnuté**.  
☛ "Spravovanie používateľov (Ochrana heslom)" [str.56](#)
- \*2 Zvuk sa neprijíma z mikrofónu, ak je **Ochrana zapnutia** v nastaveniach **Ochrana heslom** nastavené na **Zapnuté**.
- \*3 Okrem položky **Režim vysok. pomeru**.

## Ponuka Sieť (Iba EB-93)

Keď je položka **Ochrana siete** nastavená na možnosť **Zapnuté** v ponuke **Ochrana heslom**, zobrazí sa správa a nastavenia nie je možné zmeniť. Nastavte položku **Ochrana siete** na možnosť **Vypnuté** a potom nakonfigurujte sieť.

☞ "Nastavenie funkcie Ochrana heslom" [str.56](#)



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Sieť.info.-Pevne zap.LAN</b>	Zobrazí nasledujúce informácie o stave nastavenia siete. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Názov projektora</li> <li>• DHCP</li> <li>• IP adresa</li> <li>• Maska podsiete</li> <li>• Adresa brány</li> <li>• MAC adresa</li> </ul>
<b>Konfigurácia siete</b>	Pre nastavenie položiek Sieť sú dostupné nasledovné ponuky. Základné, Pevne zap. sieť LAN, Mail, Ostatné, Vynulovať a Nast. je hot.

☞ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)



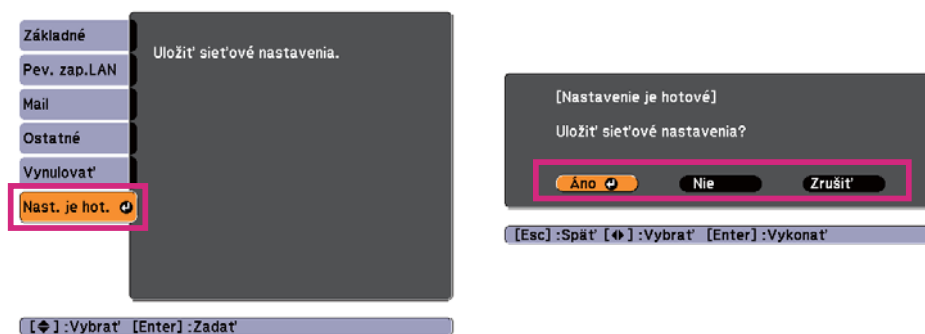
Pomocou webového prehľadávača v počítači pripojenom k projektoru môžete nastaviť funkcie projektora a ovládať ho cez sieť. Táto funkcia sa nazýva Ovládanie webu. Môžete jednoducho zadať text pomocou klávesnice a uskutočniť nastavenia pre Ovládanie webu, ako napríklad bezpečnostné nastavenia.

☞ "Zmena nastavení pomocou webového prehľadávača (Ovládanie webu) (len EB-93)" [str.60](#)

### Poznámky k používaniu ponuky Sieť

Výber z ponuky najvyššej úrovne a vedľajších ponúk a zmena vybraných položiek sú rovnaké ako operácie v ponuke Konfigurácia.

Keď ste hotoví, prejdite do ponuky **Nast. je hot.** a vyberte možnosť **Áno**, **Nie** alebo **Zrušiť**. Keď zvolíte **Áno** alebo **Nie**, vrátite sa do ponuky Konfigurácia.



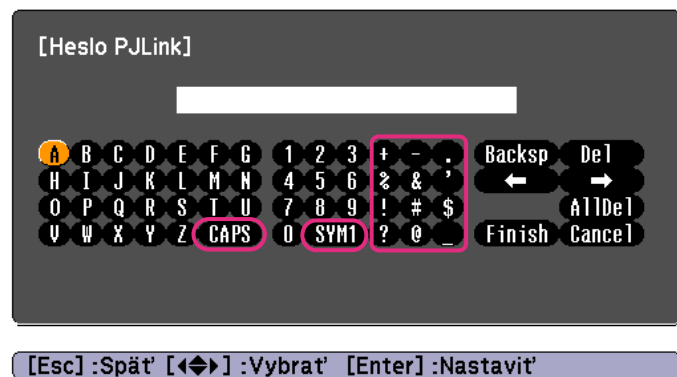
**Áno:** Uložia sa nastavenia a zatvorí sa ponuka Sieť.

**Nie:** Nastavenia sa neuložia a zatvorí sa ponuka Sieť.

**Zrušiť:** Naďalej sa zobrazuje ponuka Sieť.

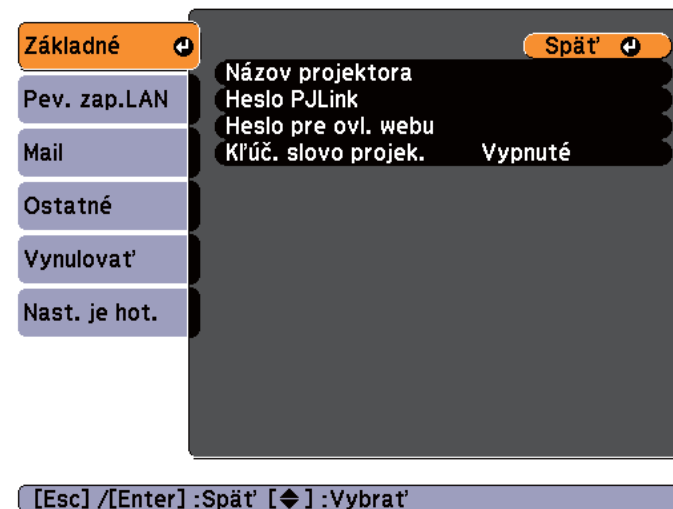
## Operácie s premietanou klávesnicou

Ponuka Sieť obsahuje položky vyžadujúce zadanie alfanumerických znakov počas nastavenia. V takom prípade sa zobrazí nasledujúca softvérová klávesnica. Pomocou tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↶] na diaľkovom ovládači alebo tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↶] na ovládacom paneli presuňte kurzor na požadovaný kláves a potom stlačením tlačidla [Enter] zadajte alfanumerický znak. Čísla zadávajú tak, že stlačíte a podržíte tlačidlo [Num] na diaľkovom ovládači a stlačíte numerické tlačidlá. Po zadaní stlačením tlačidla **Finish** na klávesnici potvrdíte zadané údaje. Stlačte tlačidlo **Cancel** na klávesnici, ak chcete zadanie zrušiť.




- Zakaždým, keď vyberiete tlačidlo **CAPS** a stlačíte tlačidlo [Enter], nastavi sa a zmení písanie veľkých a malých písmen.
- Vždy, keď zvolíte tlačidlo **SYM1/2** a stlačíte tlačidlo [Enter], nastavia sa a menia tlačidlá symbolov v orámovanej oblasti.

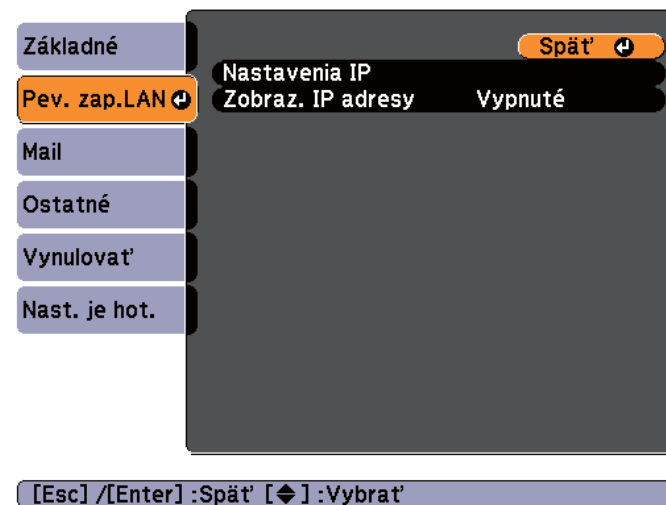
## Ponuka Základné



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Název projektora</b>	Zobrazuje sa názov projektora, ktorý sa používa pri identifikácii projektora pri jeho zapojení k sieti. Pri editovaní môžete zadať až 16 jednobajtových alfanumerických znakov.
<b>Heslo PJLink</b>	Nastavte heslo, ktoré sa bude používať pri prístupe k projektoru pomocou kompatibilného softvéru PJLink. Môžete zadať až 32 jednobajtových alfanumerických znakov.
<b>Heslo pre ovl. webu</b>	Nastavte heslo, ktoré sa bude používať pri uskutočňovaní nastavení a ovládania projektoru pomocou funkcie Ovládanie webu. Zadajte najviac osem jednobajtových alfanumerických znakov. Ovládanie webu je funkcia umožňujúca nastaviť a ovládať projektor pomocou webového prehliadača v počítači pripojenom k sieti. ☛ "Zmena nastavení pomocou webového prehliadača (Ovládanie webu) (len EB-93)" <a href="#">str.60</a>

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Kľúč. slovo projek.</b>	<p>Keď je nastavené na možnosť <b>Zapnuté</b>, musíte zadať kľúčové slovo, keď chcete pripojiť projektor k počítaču v sieti. Takýmto spôsobom môžete zabrániť prerušeniu prezentácie pripojeniam z iných počítačov.</p> <p>Normálne by to malo byť nastavené na <b>Zapnuté</b>.</p> <p> <a href="#">Návod na používanie programu EasyMP Network Projection</a></p>

### Ponuka Pev. zap.LAN

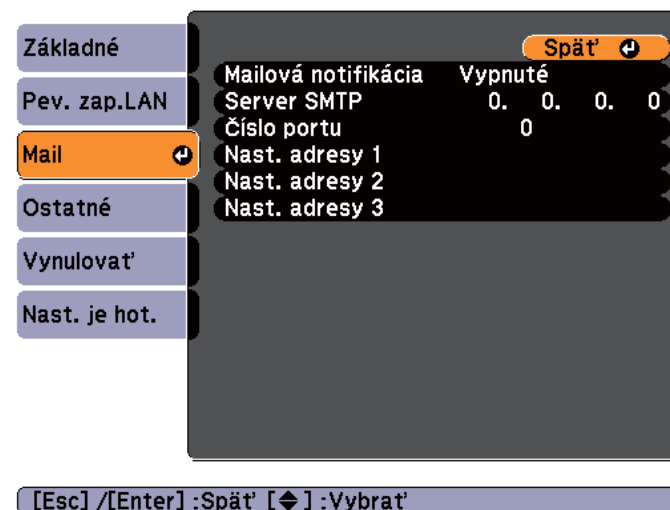


Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Nastavenia IP</b>	<p>Môžete uskutočniť nastavenia, týkajúce sa nasledovných adries. <b>DHCP</b> ▶: Nastavte na hodnotu <b>Zapnuté</b>, ak chcete, aby sa sieť nakonfigurovala pomocou DHCP. Ak je tento parameter nastavený na hodnotu <b>Zapnuté</b>, nemôžete nastaviť žiadne ďalšie adresy.</p> <p><b>IP adresa</b> ▶: Môžete zadať IP adresu priradenú projektoru. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Nemožno však používať nasledujúce adresy IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p> <p><b>Maska podsiete</b> ▶: Môžete zadať masku podsiete pre projektor. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Nemožno však používať nasledujúce masky podsiete. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Adresa brány</b> ▶: Môžete zadať IP adresu brány projektoru. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Nemožno však používať nasledujúce adresy brány. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p>
<b>Zobraz. IP adresy</b>	Ak chcete zamedziť zobrazeniu IP adresy v informáciách o sieti v ponuke Sieť a na pohotovostnej obrazovke siete LAN, nastavte tento parameter na hodnotu <b>Vypnuté</b> .

## Ponuka Mail

Keď je nastavená táto možnosť, dostanete v prípade problému alebo varovania týkajúcich sa projektoru upozornenie e-mailom.

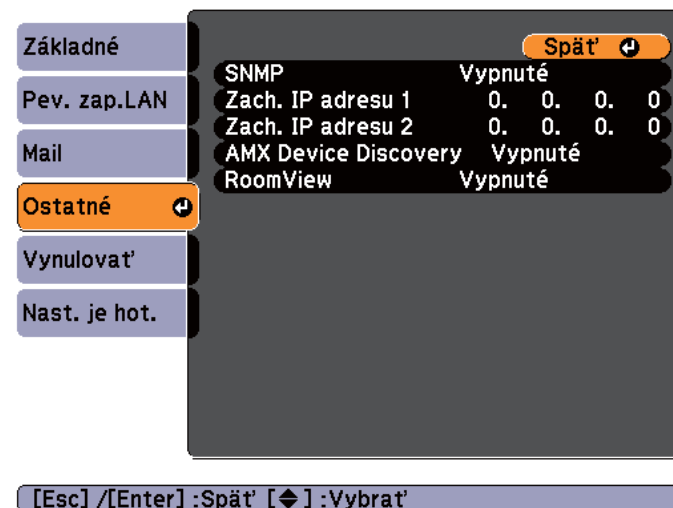
"Používanie funkcie Mailová notifikácia na oznamovanie problémov (len EB-93)" [str.63](#)



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Mailová notifikácia</b>	Nastavte na hodnotu <b>Zapnuté</b> , ak chcete posilať e-mail na vopred nastavené adresy v prípade problémov alebo upozornení týkajúcich sa projektoru.
<b>Server SMTP</b>	Môžete zadať <b>IP adresu</b> ▶ servera SMTP pre projektor. Do každého políčka adresy môžete zadať číslo od 0 do 255. Nemožno však používať nasledujúce adresy IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)
<b>Číslo portu</b>	Je možné zadať číslo portu pre server SMTP. Predvolená hodnota je 25. Môžete vložiť čísla od 1 do 65535.


Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Nast. adresy 1/ Nast. adresy 2/ Nast. adresy 3</b>	<p>Môžete zadať e-mailovú adresu, na ktorú sa budú e-mailom odosielať upozornenia. Zaregistrovať možno najviac tri cieľové adresy. Môžete zadať až 32 jednobajtových alfanumerických znakov pre e-mailové adresy.</p> <p>Môžete zvoliť problémy alebo varovania, o ktorých chcete byť informovaný e-mailom. Keď sa na projektore vyskytne vybraný problém alebo varovanie, na určenú cieľovú adresu sa odošle e-mail oznamujúci, že došlo k problému alebo sa vyskytlo varovanie. Spomedzi zobrazených položiek možno vybrať viaceré položky.</p>

## Ponuka Ostatné



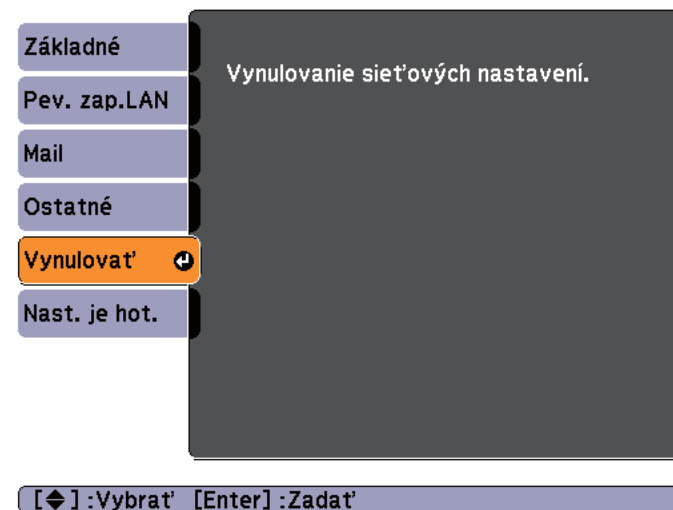
Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>SNMP</b>	<p>Nastavte na <b>Zapnuté</b>, ak chcete monitorovať projektor cez protokol SNMP.</p> <p>Ak monitorovať projektor, musíte do počítača nainštalovať správčovský program SNMP. SNMP musí spravovať správca siete.</p> <p>Predvolené nastavenie je <b>Vypnuté</b>.</p>
<b>Zach. IP adresu 1/ Zach. IP adresu 2</b>	<p>Je možné registrovať až dve adresy IP pre cieľ oznámenia cez protokol SNMP. Do každého políčka adresy môžete zadať číslo od 0 do 255. Nemožno však používať nasledujúce adresy IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p>
<b>AMX Device Discovery</b>	<p>Keď je projektor pripojený k sieti a chcete povoliť, aby sa zisťoval pomocou služby <u>AMX Device Discovery</u>, nastavte túto položku na hodnotu <b>Zapnuté</b>. Nastavte túto položku na možnosť <b>Vypnuté</b>, ak nie ste pripojení k prostrediu ovládaného ovládačom z AMX alebo AMX Device Discovery.</p>



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>RoomView</b> (len EB-93)	<p>Nastavte na hodnotu <b>Zapnuté</b> iba ak monitorujete alebo ovládate projektor cez sieť pomocou systému Crestron RoomView®. Inak nastavte túto položku na hodnotu <b>Vypnuté</b>.   "O systéme Crestron RoomView® (len EB-93)" <a href="#">str.66</a></p> <p>Ak je tento parameter nastavený na hodnotu <b>Zapnuté</b>, nasledujúce funkcie nie sú k dispozícii.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ovládanie z webu</li> <li>• Message Broadcasting (doplnok EasyMP Monitor)</li> </ul>

## Ponuka Vynulovať

Vynuluje všetky nastavenia siete.



Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Vynulovanie sieťových nastavení.</b>	Ak chcete vynulovať všetky nastavenia siete, vyberte možnosť <b>Áno</b> .

## Ponuka Informácia (iba displej)

Umožňuje overiť stav premietaného obrazového signálu a stav projektora. Položky, ktoré možno zobraziť, sa líšia v závislosti od zdroja práve premietaného obrazu. V závislosti od použitého modelu nie sú podporované niektoré vstupné zdroje.

☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" [str.29](#)

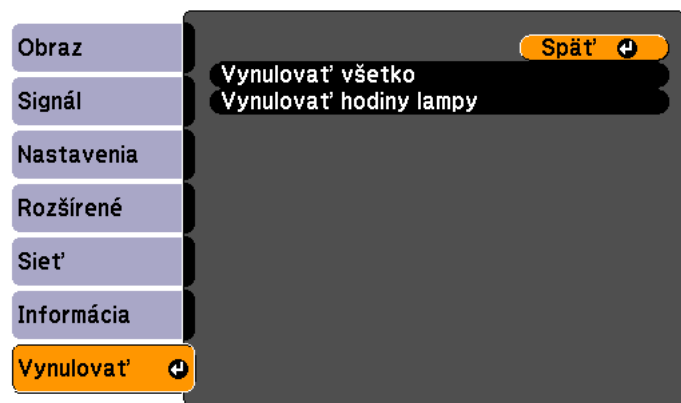


Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Stav</b>	Ide o informácie týkajúce sa chýb, ktoré sa na projektore vyskytli. Tieto informácie môžu byť potrebné v prípade servisu.
<b>Sériové číslo</b>	Zobrazí sa sériové číslo projektora.
<b>Event ID</b> (len EB-93)	Zobrazí záznamy v denníku chýb aplikácie. ☛ "Čo je Event ID (len EB-93)" <a href="#">str.102</a>

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

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Hodiny lampy</b>	Môžete zobraziť celkový prevádzkový čas lampy*. Keď sa dosiahne čas upozornenia na lampu, znaky sa zobrazia nažltlo.
<b>Zdroj</b>	Môžete zobraziť názov zdroja pripojeného zariadenia, ktoré sa práve premieta.
<b>Vstupný signál</b>	Môžete zobraziť obsah položky <b>Vstupný signál</b> nastavenej v ponuke <b>Signál</b> podľa zdroja.
<b>Rozlíšenie</b>	Môžete zobraziť rozlíšenie.
<b>Video signál</b>	Môžete zobraziť nastavenia položky <b>Video signál</b> v ponuke <b>Signál</b> .
<b>Obnov. frekvencia</b>	Môžete zobraziť <u>obnovovaciu frekvenciu</u> ▶▶.
<b>Info o synchroniz.</b>	Môžete zobraziť informácie o obrazovom signále. Tieto informácie môžu byť potrebné v prípade servisu.

## Ponuka Vynulovať



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

Vedľajšia ponuka	Funkcia
<b>Vynulovať všetko</b>	Môžete vynulovať všetky položky v ponuke Konfigurácia na ich predvolené nastavenia. Nasledujúce položky sa neresetujú na predvolené nastavenia: <b>Vstupný signál, Uživatelské logo, všetky položky ponuky Sieť, Hodiny lampy, Jazyk, Heslo a Uživatelské tlačidlo.</b>
<b>Vynulovať hodiny lampy</b>	Vynuluje kumulatívny prevádzkový čas lampy. Vynulujte v prípade výmeny lampy.



# Riešenie Problémov

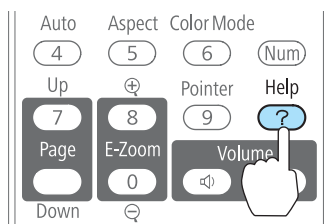
V tejto kapitole sa vysvetľuje, ako identifikovať problémy a čo robiť, ak sa vyskytne problém.

Ak sa vyskytne problém s projektorom, stlačte tlačidlo Help a zobrazí sa obrazovka Nápoveda, ktorá vám pomôže. Problémy môžete vyriešiť odpovedaním na otázky.

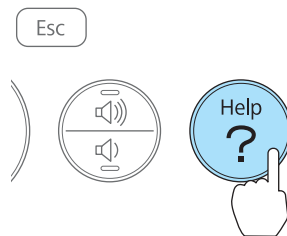
## 1 Stlačte tlačidlo [Help].

Zobrazí sa obrazovka pomocníka.

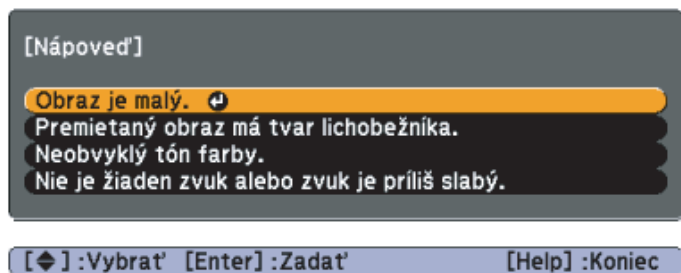
Pomocou diaľkového ovládania



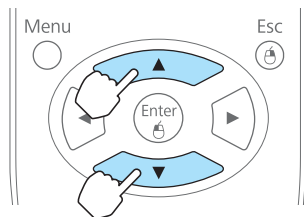
Pomocou ovládacieho panela



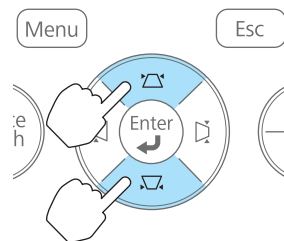
## 2 Vyberte položku ponuky.



Pomocou diaľkového ovládania

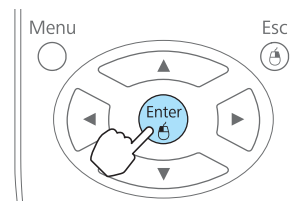


Pomocou ovládacieho panela

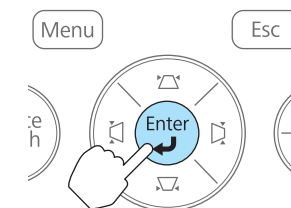


## 3 Potvrďte výber.

Pomocou diaľkového ovládania

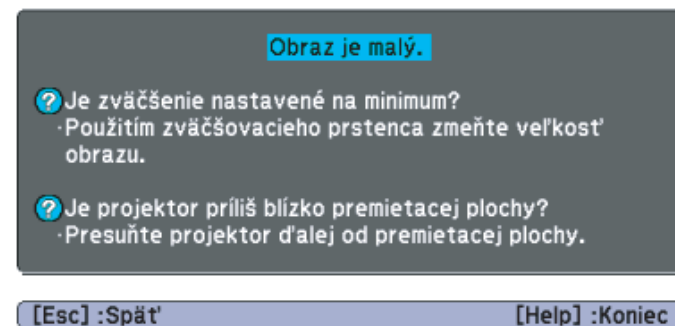


Pomocou ovládacieho panela



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

Stlačením tlačidla [Help] opustíte Pomocníka.



Ak pomocou funkcie Pomocníka nenájdete riešenie problému, pozrite si nasledujúcu časť.

☞ "Riešenie Problémov" [str.90](#)

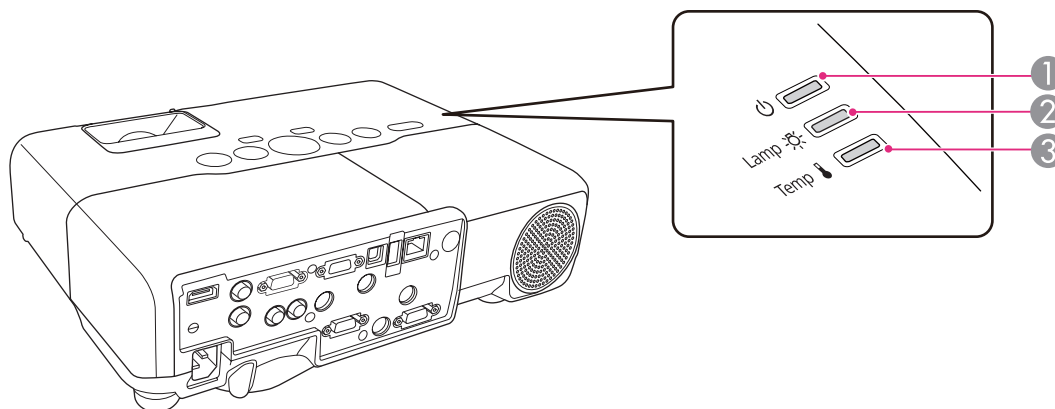
Ak máte problém s projektorom, skontrolujte najprv indikátory projektoru a pozrite sa na ďalej uvedenú časť "Popis indikátorov".

Ak indikátory jasne neukazujú, v čom môže byť problém, pozrite si nasledujúcu časť.

☞ "Keď indikátory neposkytujú pomoc" [str.93](#)





## Popis indikátorov

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



### 1 Indikátor napájania

Signalizuje prevádzkový stav.

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

### 2 Indikátor lampy


Signalizuje stav premietacej lampy.





### 3 Indikátor teploty

























Signalizuje stav vnútornej teploty.










V nasledujúcej tabuľke je uvedené, čo znamenajú indikátory a ako riešiť problémy, ktoré signalizujú.

Ak sú všetky indikátory vypnuté, skontrolujte, či je sieťový kábel správne pripojený a že napájanie funguje normálne.

Po odpojení napájacieho kábla niekedy zostane indikátor  ešte krátku chvíľu svietiť, ale to nie je chyba.

 : Svieti  : Bliká  : Nesvieti  : Podľa stavu projektora

Stav	Príčina	Riešenie alebo stav
     	Interná chyba	<p>Prestaňte projektor používať, odpojte zástrčku napájacieho kábla z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a></p>
     	Chyba ventilátora Chyba senzora	<p>Prestaňte projektor používať, odpojte zástrčku napájacieho kábla z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a></p>
     	Chyba vys. teploty (prehrievanie)	<p>Lampa sa automaticky vypne a premietanie sa zastaví. Počkajte zhruba päť minút. Po piatich minútach sa projektor prepne do pohotovostného režimu, skontrolujte nasledujúce dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skontrolujte čistotu vzduchového filtra a výstupný otvor vetrania a či projektor nie je umiestnený tesne pri stene.</li> <li>• Ak je vzduchový filter zanesený, vyčistite ho alebo vymeňte. ☛ "Čistenie vzduchového filtra" <a href="#">str.104</a>, "Výmena vzduchového filtra" <a href="#">str.109</a></li> </ul> <p>Ak problém pretrváva aj po kontrole vyššie uvedených bodov, prestaňte projektor používať, odpojte zástrčku napájacieho kábla z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a></p> <p>Ak projektor používate v nadmorskej výške 1500 m alebo viac, nastavte položku <b>Režim vysok. pomeru</b> na hodnotu <b>Zapnuté</b>. ☛ "Ponuka Rozšírené" <a href="#">str.78</a></p>
     	Chyba lampy Porucha lampy	<p>Skontrolujte nasledujúce dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vytiahnite lampu a skontrolujte, či nie je prasknutá. ☛ "Výmena lampy" <a href="#">str.106</a></li> <li>• Vyčistite vzduchový filter. ☛ "Čistenie vzduchového filtra" <a href="#">str.104</a></li> </ul>

Stav	Príčina	Riešenie alebo stav
		<p><b>Ak nie je prasknutá:</b> Lampu znova vložte a zapnite projektor.</p> <p><b>Ak chyba pretrváva:</b> Vymeňte lampu za novú a zapnite projektor.</p> <p><b>Ak chyba pretrváva:</b> Prestaňte projektor používať, odpojte zástrčku napájacieho kábla z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.</p> <p>☞ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a></p> <p><b>Ak je prasknutá:</b> Obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson. (Kým sa lampka nevymení, nemožno premietiť obraz.)</p> <p>☞ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a></p> <p>Ak projektor používate v nadmorskej výške 1500 m alebo viac, nastavte položku <b>Režim vysok. pomeru</b> na hodnotu <b>Zapnuté</b>.</p> <p>☞ "Ponuka Rozšírené" <a href="#">str.78</a></p>
  	Chyba auto. šošovky Chyba nap.	<p>Prestaňte projektor používať, odpojte zástrčku napájacieho kábla z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.</p> <p>☞ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a></p>
  	Var. o vys. teplote	<p>(Nejde o abnormalitu. Ak sa však teplota opäť nadmerne zvýši, premietanie sa automaticky zastaví.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skontrolujte čistotu vzduchového filtra a výstupný otvor vetrania a či projektor nie je umiestnený tesne pri stene.</li> <li>• Ak je vzduchový filter zanesený, vyčistite ho alebo vymeňte.</li> </ul> <p>☞ "Čistenie vzduchového filtra" <a href="#">str.104</a>, "Výmena vzduchového filtra" <a href="#">str.109</a></p>
  	Vymeňte lampu	<p>Vymeňte ju za novú lampu.</p> <p>☞ "Výmena lampy" <a href="#">str.106</a></p> <p>Ak budete lampu používať aj po uplynutí intervalu výmeny, zvyšuje sa riziko explózie lampy. Čo najskôr ju vymeňte za novú lampu.</p>












- Ak projektor nefunguje správne, aj keď všetky indikátory ukazujú normálny stav, pozrite nasledujúcu časť.
- ☞ "Keď indikátory neposkytujú pomoc" [str.93](#)
- Ak stav indikátorov nie je uvedený v tejto tabuľke, prestaňte projektor používať, odpojte zástrčku sieťového kábla z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.
- ☞ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)



## Ked' indikátory neposkytujú pomoc

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





### Problémy týkajúce sa obrazu

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Žiadny obraz</b> Projekcia sa nespustí, premietacia oblasť je celá čierna alebo modrá.</li> </ul>	 <a href="#">str.94</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pohyblivý obraz sa nezobrazuje</b> Pohyblivý obraz premietaný z počítača je čierny a nič sa nepremieta.</li> </ul>	 <a href="#">str.95</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Projekcia sa automaticky zastaví</b></li> </ul>	 <a href="#">str.95</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zobrazí sa správa „Nepodporuje sa“</b></li> </ul>	 <a href="#">str.95</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zobrazí sa správa „Nie je signál“</b></li> </ul>	 <a href="#">str.95</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Obraz je rušený alebo skreslený</b></li> </ul>	 <a href="#">str.97</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Obraz je orezaný (veľký) alebo malý, alebo je pomer strán nevhodný</b> Je zobrazená len časť obrazu, obraz nemá správny pomer výšky a šírky.</li> </ul>	 <a href="#">str.97</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Farby obrazu sú nesprávne</b> Celý obraz sa javí do červena alebo do zelena, obrázky sú čiernobiele, farby sa zdajú bezvýrazné.</li> </ul>	 <a href="#">str.98</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Obraz je tmavý</b></li> </ul>	 <a href="#">str.99</a>

### Problémy pri spustení projekcie

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Projektor sa nezapne</b></li> </ul>	 <a href="#">str.99</a>
---------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Iné problémy

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nie je počuť žiadny zvuk alebo je príliš slabý</b></li> </ul>	 <a href="#">str.100</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nefunguje diaľkové ovládanie</b></li> </ul>	 <a href="#">str.100</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Chcem zmeniť jazyk správ a ponúk</b></li> </ul>	 <a href="#">str.101</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Správa nie je doručená, hoci sa vyskytla chyba projektora.</b></li> </ul>	 <a href="#">str.101</a>

## Problémy týkajúce sa obrazu

### Žiadny obraz

Kontrola	Riešenie
Stlačili ste tlačidlo [⏻]?	Stlačením tlačidla [⏻] zapnite projektor.
Sú indikátory vypnuté?	Napájací kábel nie je správne pripojený alebo sa zariadenie nenapája. Napájací kábel konektora pripojte správne. ☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a> Skontrolujte, či elektrická zásuvka alebo zdroj napájania správne fungujú.
Je aktívna funkcia Stlmiť A/V?	Stlačte tlačidlo [A/V Mute] na diaľkovom ovládači, ak chcete zrušiť funkciu Stlmiť A/V. ☛ "Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V)" <a href="#">str.48</a>
Je posúvač stlmenia hlasitosti A/V zatvorený?	Otvorte posúvač stlmenia hlasitosti A/V. ☛ "Predná a Vrchná Strana" <a href="#">str.10</a>
Sú nastavenia ponuky Konfigurácia správne?	Vynulujte všetky nastavenia. ☛ <b>Vynulovať</b> - Vynulovať všetko <a href="#">str.87</a> Keď používate USB Display, nastavte <b>USB Type B</b> na <b>USB Display</b> . ☛ <b>Rozšírené</b> - <b>USB Type B</b> <a href="#">str.78</a>
Je obraz, ktorý chcete premietat úplne čierny? (Len pri premietaní počítačového obrazu)	Niektoré vstupné obrazy, napríklad šetriče obrazovky, môžu byť celé čierne.
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? (Len pri premietaní obrazu zo zdroja videa)	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. ☛ <b>Signál</b> - <b>Video signál</b> <a href="#">str.74</a>
Je kábel USB správne pripojený? (Len počas premietania cez USB Display)	Skontrolujte, či je správne pripojený kábel USB. Znovu ho pripojte, ak nie je pripojený alebo ak je pripojený nesprávne.
Je aplikácia Windows Media Center zobrazená na celej obrazovke? (Len počas používania programu USB Display alebo sieťového pripojenia)	Pri zobrazení aplikácie Windows Media Center na celú obrazovku nemôžete premietat použitím programu USB Display alebo sieťového pripojenia. Zmenšite veľkosť obrazovky.
Má sa zobraziť aplikácia, ktorá používa funkciu DirectX systému Windows? (Len počas používania programu USB Display alebo sieťového pripojenia)	Aplikácie používajúce funkciu DirectX systému Windows nemusia správne zobrazovať obraz.

### Nezobrazujú sa pohybujúce sa obrazy (pohybujúca sa časť sa zobrazuje iba čiernou)

Kontrola	Riešenie
Je obrazový signál počítača zobrazený na LCD obrazovke a monitore? (Len pri premietaní obrazu z prenosného počítača alebo počítača so vstavanou LCD obrazovkou)	Zmeňte obrazový signál z počítača len na externý výstup. Prečítajte si dokumentáciu k počítaču alebo sa obráťte na výrobcu počítača.

### Projekcia sa automaticky zastaví

Kontrola	Riešenie
Je funkcia <b>Režim spánku</b> nastavená na hodnotu <b>Zapnuté</b> ?	Stlačením tlačidla [⏻] zapnite projektor. Ak nechcete používať funkciu Režim spánku, zmeňte nastavenie na možnosť <b>Vypnuté</b> . ☛ Rozšírené - Operácia - Režim spánku <a href="#">str.78</a>

### "Nepodporuje sa" - zobrazí sa toto hlásenie

Kontrola	Riešenie
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? (Len pri premietaní obrazu zo zdroja videa)	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. ☛ Signál - Video signál <a href="#">str.74</a>
Zodpovedá rozlíšenie obrazového signálu a obnovovacia frekvencia príslušnému režimu? (Len pri premietaní počítačového obrazu)	V dokumentácii k počítaču nájdete informácie, ako zmeniť rozlíšenie a obnovovaciu frekvenciu výstupu obrazového signálu z počítača. ☛ "Podporované displeje monitorov" <a href="#">str.114</a>

### "Nie je signál" - zobrazí sa toto hlásenie

Kontrola	Riešenie
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. ☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a>
Je vybratý správny port?	Zmeňte obraz stlačením tlačidla [Source Search] na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli. ☛ "Automatické zistenie vstupného signálu a zmena premietaného obrazu (Vyhľadávanie zdroja)" <a href="#">str.29</a>

Kontrola	Riešenie
Je napájanie počítača alebo zdroja videa zapnuté?	Zapnite napájanie zariadenia.
Je výstup obrazového signálu do projektoru? (Len pri premietaní obrazu z prenosného počítača alebo počítača so vstavanou LCD obrazovkou)	<p>Ak je obrazový signál posielaný len do LCD monitora počítača alebo doplnkového monitora, je potrebné nastaviť výstup na externé zariadenie a tiež aj monitor počítača. Ak je obrazový signál vysielaný externe, u niektorých počítačov sa na LCD monitore alebo doplnkovom monitore neobjaví.</p> <p>Ak je projektor alebo počítač zapnutý a vytvárate pripojenie, kláves Fn (funkčný kláves), ktorý mení obrazový signál z počítača na externý výstup, nemusí fungovať. Vypnite počítač a projektor a potom ich znova zapnite.</p> <p>☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a></p> <p>☛ Dokumentácia k počítaču</p>

## Obrazy sú skreslené, nezaostrené alebo deformované

Kontrola	Riešenie
Je možnosť <b>Aut. lich. kor. - V</b> nastavené na <b>Vypnuté</b> ?	<p>Nastavením na možnosť <b>Zapnuté</b> sa aktivuje funkcia Aut. lich. kor. - V.</p> <p>☛ <b>Nastavenia - Lichobež. korekcia - Aut. lich. kor. - V</b> <a href="#">str.76</a></p> <p>Ak používate projektor s vypnutým týmto nastavením, ručne nastavte premietaný obraz.</p> <p>☛ "Manuálna korekcia (manuálna lichobežníková korekcia H/V)" <a href="#">str.34</a></p>
Je zaostrenie správne nastavené?	<p>Otáčaním ovládača zaostrovania zaostrite obraz.</p> <p>☛ "Nastavenie zaostrenia" <a href="#">str.38</a></p>
Je projektor v správnej vzdialenosti?	<p>Premieta projektor mimo odporúčaného rozsahu vzdialeností premietania?</p> <p>Umiestnite projektor v odporúčanom rozsahu.</p> <p>☛ "Veľkosť plátna a vzdialenosť premietania" <a href="#">str.113</a></p>
Je hodnota nastavenia lichobežníkovej korekcie príliš veľká?	<p>Zmenšite projekčný uhol, čím redukuje hodnotu lichobežníkovej korekcie.</p> <p>☛ "Úprava polohy obrazu" <a href="#">str.37</a></p>
Vytvorila sa na objektíve kondenzácia?	<p>Ak je projektor premiestnený z chladného prostredia do teplého alebo ak dôjde k nečakanej zmene teploty okolitého prostredia, na povrchu objektívu sa môže objaviť kondenzácia, ktorá spôsobí skreslenie obrazu. Pred použitím projektoru ho najprv nechajte v miestnosti umiestnený zhruba hodinu. Ak sa na objektíve projektoru objaví kondenzát, vypnite napájanie projektoru a počkajte, kým nezmizne.</p>

## Obraz je rušený alebo skreslený


Kontrola	Riešenie
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? (Len pri premietaní obrazu zo zdroja videa)	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. ☛ <b>Signál - Video signál</b> <a href="#">str.74</a>
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. ☛ "Výbava na pripojenie" <a href="#">str.21</a>
Používate predlžovací kábel?	Ak sa používa predlžovací kábel, rušenie elektriny môže ovplyvniť signál. Ak zistíte, že vami používané káble môžu spôsobovať problémy, používajte káble dodávané spolu s projektorom.
Je vybrané správne rozlíšenie? (Len pri premietaní počítačového obrazu)	Nastavte počítač tak, aby výstupné signály boli kompatibilné s projektorom. ☛ "Podporované displeje monitorov" <a href="#">str.114</a> ☛ Dokumentácia k počítaču
Sú nastavenia <a href="#">Synchronizácia</a> a <a href="#">Sledovanie</a> správne nastavené? (Len pri premietaní počítačového obrazu)	Ak chcete uskutočniť automatické nastavenie, stlačte tlačidlo [Auto] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidlo [Enter] na ovládacom paneli. Ak ani po automatickom nastavení nie je obraz správne nastavený, môžete nastavenia uskutočniť pomocou ponuky Konfigurácia. ☛ <b>Signál - Sledovanie, Synchronizácia</b> <a href="#">str.74</a>
Je vybrané nastavenie <b>Prenos vrstvého okna</b> ? (Len počas premietania cez USB Display)	Kliknite na položky <b>Všetky programy – EPSON Projector – Epson USB Display – Nastavenia programu Epson USB Display Ver. x.xx</b> a zrušte začiarknutie políčka <b>Prenos vrstvého okna</b> .

## Obraz je orezaný (veľký) alebo malý, alebo je pomer strán nesprávny

Kontrola	Riešenie
Premieta sa z počítača širokohlý obraz? (Len pri premietaní počítačového obrazu)	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. ☛ <b>Signál - Rozlíšenie</b> <a href="#">str.74</a>
Je obraz stále zväčšený funkciou E-Zoom?	Stlačením tlačidla [Esc] na diaľkovom ovládaní zrušte funkciu E-Zoom. ☛ "Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)" <a href="#">str.50</a>
Je správne nastavená poloha obrazu?	(Len pri premietaní analógového signálu RGB z portu Computer1 alebo Computer2) Ak chcete nastaviť pozíciu, stlačte tlačidlo [Auto] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidlo [Enter] na ovládacom paneli. Z ponuky Konfigurácia môžete nastaviť aj pozíciu. ☛ <b>Signál - Pozícia</b> <a href="#">str.74</a>

Kontrola	Riešenie
Je počítač nastavený na duálne zobrazenie? (Len pri premietaní počítačového obrazu)	Ak je v položke " <b>Vlastnosti obrazovky</b> " v časti Ovládací panel v počítači aktivované duálne zobrazenie, projektor bude premietat len polovicu počítačového obrazu. Ak chcete zobraziť celý počítačový obraz, vypnite nastavenie duálneho zobrazenia. ☞ Dokumentácia k ovládaču grafiky počítača
Je vybrané správne rozlíšenie? (Len pri premietaní počítačového obrazu)	Nastavte počítač tak, aby výstupné signály boli kompatibilné s projektorom. ☞ "Podporované displeje monitorov" <a href="#">str.114</a> ☞ Dokumentácia k počítaču

## Farby obrazu sú nesprávne

Kontrola	Riešenie
Zodpovedajú nastavenia vstupného signálu signálom pripojeného zariadenia?	Zmeňte nasledujúce nastavenia podľa signálu pripojeného zariadenia. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keď sa obraz prijíma zo zariadenia pripojeného k portu Computer1 alebo Computer2. ☞ <b>Signál - Vstupný signál</b> <a href="#">str.74</a></li> <li>• Keď sa obraz prijíma zo zariadenia pripojeného k portu Video alebo S-Video. ☞ <b>Signál - Video signál</b> <a href="#">str.74</a></li> </ul>
Je správne nastavený jas obrazu?	Nastavte položku <b>Jas</b> z ponuky Konfigurácia. ☞ <b>Obraz - Jas</b> <a href="#">str.73</a>
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. ☞ "Výbava na pripojenie" <a href="#">str.21</a>
Je správne nastavený <u>kontrast</u>  ?	Nastavte položku <b>Kontrast</b> z ponuky Konfigurácia. ☞ <b>Obraz - Kontrast</b> <a href="#">str.73</a>
Je nastavenie farieb správne?	Nastavte položku <b>Nastavenie farieb</b> z ponuky Konfigurácia. ☞ <b>Obraz - Nastavenie farieb</b> <a href="#">str.73</a>
Sú správne nastavené sýtosť farieb a odtieň? (Len pri premietaní obrazu zo zdroja videa)	Nastavte položky <b>Sýtosť farieb</b> a <b>Odtieň</b> v ponuke Konfigurácia. ☞ <b>Obraz - Sýtosť farieb, Odtieň</b> <a href="#">str.73</a>

## Obraz je tmavý

Kontrola	Riešenie
Je správne nastavený jas obrazu?	Nastavte položky <b>Jas</b> a <b>Príkon</b> z ponuky Konfigurácia. ☛ <b>Obraz - Jas</b> <a href="#">str.73</a> ☛ <b>Nastavenia - Príkon</b> <a href="#">str.76</a>
Je správne nastavený <u>kontrast</u> ▶▶?	Nastavte položku <b>Kontrast</b> z ponuky Konfigurácia. ☛ <b>Obraz - Kontrast</b> <a href="#">str.73</a>
Nastal čas na výmenu lampy?	Ak sa blíži koniec životnosti lampy, obraz je tmavší a kvalita farieb sa zhoršuje. Ak k tomu dôjde, vymeňte lampu za novú. ☛ "Výmena lampy" <a href="#">str.106</a>

## Problémy pri spustení projekcie

### Projektor sa nezapne

Kontrola	Riešenie
Stlačili ste tlačidlo [⏻]?	Stlačením tlačidla [⏻] zapnite projektor.
Sú indikátory vypnuté?	Napájací kábel nie je správne pripojený alebo sa zariadenie nenapája. Odpojte a potom znova zapojte napájací kábel. ☛ "Od inštalácie k premietaniu" <a href="#">str.28</a> Skontrolujte, či elektrická zásuvka alebo zdroj napájania správne fungujú.
Zapínajú a vypínajú sa indikátory, keď sa dotknete napájacieho kábla?	Pravdepodobne ide o zlý kontakt v napájacom kábli alebo je napájací kábel chybný. Odpojte a znova zapojte napájací kábel. Ak sa problém nevyrieši, prestaňte projektor používať, odpojte sieťový kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na svojho miestneho predajcu alebo použite najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson. ☛ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a>
Je <b>Uzamk. ovl. panela</b> nastavené na možnosť <b>Úplné uzamknutie</b> ?	Stlačte tlačidlo [⏻] na diaľkovom ovládači. Ak nechcete používať <b>Uzamk. ovl. panela</b> , zmeňte nastavenie na <b>Vypnuté</b> . ☛ <b>Nastavenia - Uzamk. ovl. panela</b> <a href="#">str.76</a>

Kontrola	Riešenie
Je správne zvolené nastavenie prijímača diaľkového ovládania?	Nastavte položku <b>Diaľkový prijímač</b> z ponuky Konfigurácia. ☛ <b>Nastavenia - Diaľkový prijímač</b> <a href="#">str.76</a>

## Iné problémy

### Nie je počuť žiadny zvuk alebo je príliš slabý

Kontrola	Riešenie
Skontrolujte, či sú audio/video káble poriadne a z oboch koncov pripojené k projektoru a zdroju zvuku.	Odpojte kábel od portu Audio a potom kábel znova pripojte.
Je nastavenie hlasitosti na minime?	Nastavte hlasitosť tak, aby bolo počuť zvuk. ☛ <b>Nastavenia - Hlasitosť</b> <a href="#">str.76</a> ☛ "Nastavenie hlasitosti" <a href="#">str.38</a>
Je aktívna funkcia Stlmiť A/V?	Stlačte tlačidlo [A/V Mute] na diaľkovom ovládači, ak chcete zrušiť funkciu Stlmiť A/V. ☛ "Dočasné skrytie obrazu a stlmenie zvuku (Stlmiť A/V)" <a href="#">str.48</a>
Má kábel technickú špecifikáciu „Bez odporu“?	Ak používate bežne dostupný zvukový kábel, skontrolujte, či je označený ako „bez odporu“.
Je pripojené pomocou kábla HDMI?	Ak pri pripojení káblom HDMI nie je na výstupe žiadny zvuk, nastavte pripojené zariadenia na výstup typu PCM.
Je vybrané nastavenie <b>Výstup audia z projektora?</b> (Len počas premietania cez USB Display)	Kliknite na položky <b>Všetky programy – EPSON Projector – Epson USB Display – Nastavenia programu Epson USB Display Ver. x.xx</b> a vyberte nastavenie <b>Výstup audia z projektora</b> .

### Nefunguje diaľkové ovládanie

Kontrola	Riešenie
Je vysielateľ signálu diaľkového ovládania počas prevádzky nasmerovaný na prijímač diaľkového ovládania na projektore?	Nasmerujte diaľkové ovládanie na prijímač diaľkového ovládania. ☛ "Prevádzkový rozsah diaľkového ovládania" <a href="#">str.17</a>
Je diaľkový ovládač príliš ďaleko od projektora?	Prevádzkový rozsah diaľkového ovládača je asi 6 m. ☛ "Prevádzkový rozsah diaľkového ovládania" <a href="#">str.17</a>



Kontrola	Riešenie
Nesvieti na prijímač diaľkového ovládania priame slnečné svetlo alebo silné svetlo žiarivky?	Umiestnite projektor na miesto, kde nesvieti na prijímač diaľkového ovládania silné svetlo. Alebo nastavte prijímač diaľkového ovládania na možnosť <b>Vypnuté</b> pre <b>Diaľkový prijímač</b> v ponuke Konfigurácia. ☛ <b>Nastavenia - Diaľkový prijímač</b> <a href="#">str.76</a>
Je správne zvolené nastavenie <b>Diaľkový prijímač</b> ?	Nastavte položku <b>Diaľkový prijímač</b> z ponuky Konfigurácia. ☛ <b>Nastavenia - Diaľkový prijímač</b> <a href="#">str.76</a>
Nie sú batérie vybité alebo nie sú batérie vložené správne?	Skontrolujte, či sú batérie vložené správne alebo ich vymeňte za nové, ak je to potrebné. ☛ "Výmena batérií v diaľkovom ovládači" <a href="#">str.16</a>

## Chcem zmeniť jazyk správ a ponúk

Kontrola	Riešenie
Skontrolujte nastavenie Jazyk.	Nastavte položku Jazyk z ponuky Konfigurácia. ☛ <b>Rozšírené - Jazyk</b> <a href="#">str.78</a>

## Správa nie je doručená, hoci sa vyskytla chyba projektoru.

Kontrola	Riešenie
Je funkcia <b>Pohotovostný režim</b> nastavená na možnosť <b>Komunikácia zap.</b> ?	Ak chcete využívať funkciu Mailová notifikácia, keď je projektor v pohotovostnom režime, nastavte položku <b>Komunikácia zap.</b> v režime <b>Pohotovostný režim</b> z ponuky Konfigurácia. ☛ <b>Rozšírené - Pohotovostný režim</b> <a href="#">str.78</a>
Objavil sa kritický problém a projektor sa náhle zastavil?	Keď sa projektor náhle zastaví, e-mail nie je možné odoslať. Ak abnormálny stav pretrváva, obráťte sa na svojho miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson. ☛ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a>
Dostáva sa do projektoru elektrická energia?	Skontrolujte, či elektrická zásuvka alebo zdroj napájania správne fungujú.
Je funkcia Mailová notifikácia nastavená v ponuke Konfigurácia správne?	E-mailová notifikácia o chybe sa posiela podľa nastavení <b>Mail</b> v ponuke Konfigurácia. Skontrolujte, či je správne nastavené. ☛ "Ponuka Mail" <a href="#">str.83</a>

Skontrolujte čísla a potom vykonajte nasledujúce nápravné opatrenia. Ak sa problém nevyrieši, obráťte sa na svojho administrátora siete, miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.

☛ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

Event ID	Príčina	Riešenie
0432 0435	Spustenie programu EasyMP Network Projection bolo neúspešné.	Reštartujte projektor.
0434 0482 0484 0485	Sieťová komunikácia je nestabilná.	Skontrolujte stav sieťovej komunikácie, chvíľu čakajte a pripojte zariadenia znova.
0433	Nie je možné prehrať prenesené obrazy.	Reštartujte program EasyMP Network Projection.
0481	Prerušila sa komunikácia s počítačom.	
0483 04FE	Program EasyMP Network Projection sa nečakane ukončil.	Skontrolujte stav sieťovej komunikácie a reštartujte projektor.
0479 04FF	V projektore nastala systémová chyba.	Reštartujte projektor.
0894	Komunikácia sa prerušila, lebo sa projektor pripojil na neautorizovaný prístupový bod.	Viac informácií vám poskytne váš správca siete.
0898	Získanie informácií DHCP bolo neúspešné.	Skontrolujte, či funguje server DHCP správne. Ak nepoužívate DHCP, vypnite nastavenie DHCP. ☛ <b>Pevne zap. sieť LAN - Nastavenia IP</b> <a href="#">str.82</a>
0899	Iné chyby komunikácie	Ak reštartovanie projektoru alebo programu EasyMP Network Projection nevyriešilo problém, obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson. ☛ <a href="#">Zoznam kontaktov k projektoru Epson</a>



# Údržba

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

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

## Pozor

Pred čistením projektor vypnite.

## Čistenie Povrchu Projektoru

Na čistenie povrchu projektoru používajte mäkkú tkaninu.

Ak je projektor silne nečistený, navlhčite tkaninu vo vode obsahujúcej malé množstvo neagresívneho čistiaceho prostriedku a pred utretím povrchu projektoru tkaninu poriadne vyžmýkajte.

## Pozor

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

## Čistenie Objektívu

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



## Výstraha

Na odstránenie prachu a nečistôt zo šošovky nepoužívajte spreje, ktoré obsahujú horľavý plyn. Kvôli vysokej teplote lampy by mohlo dôjsť k vznieteniu projektoru.

## Pozor

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

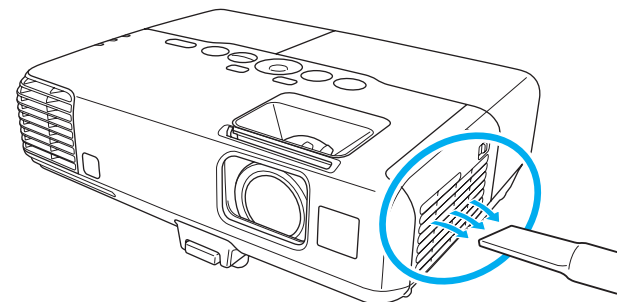
## Čistenie vzduchového filtra

Po zobrazení nasledujúceho hlásenia vyčistite vzduchový filter a nasávací otvor vetrania.

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

## Pozor

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





- Ak sa hlásenie zobrazuje často aj po vyčistení, bude potrebné vzduchový filter vymeniť. Vymeňte ho za nový vzduchový filter.  
☛ "Výmena vzduchového filtra" [str.109](#)
- Tieto súčasti sa odporúča čistiť minimálne každé tri mesiace. Ak projektor používate v prostredí so zvýšenou prašnosťou, čistenie vykonávajte častejšie.

V tejto časti je opísaný postup výmeny lampy a vzduchového filtra.

## Výmena lampy

### Časový interval výmeny lampy

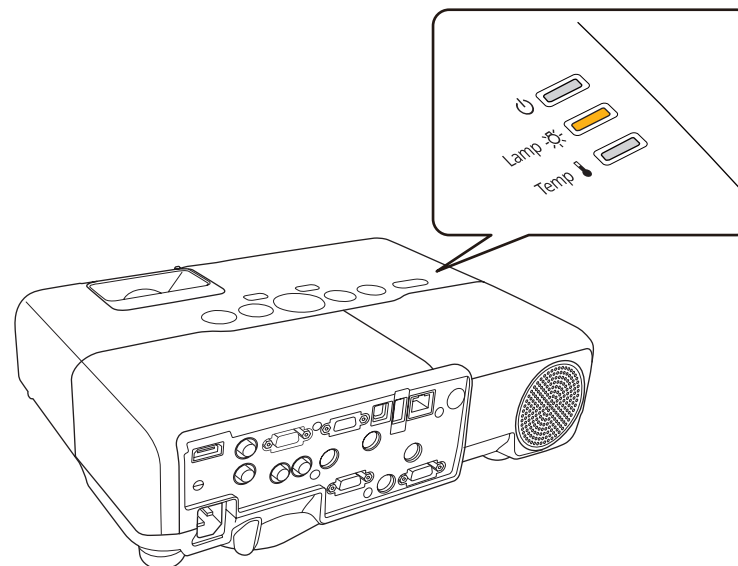
Lampu treba vymeniť, keď:

- Zobrazí sa nasledujúca správa.  
"Je potrebné vymeniť žiarovku. Môžete ju kúpiť u predajcu projektorov Epson alebo na stránke [www.epson.com](http://www.epson.com)."



Správa sa zobrazí na dobu 30 sekúnd.

- Indikátor lampy bliká na oranžovo.



- Premietaný obraz tmavne alebo sa postupne zhoršuje.

## Pozor

- Hlásenie o nutnosti výmeny lampy je nastavené tak, aby sa zobrazilo po uplynutí nasledujúcich intervalov. Výmena lampy je potrebná na zachovanie optimálneho jas a kvality premietaného obrazu. Keď je položka **Príkon** nastavená na možnosť **Normálne**: asi 5000 hodín Keď je položka **Príkon** nastavená na možnosť **ECO**: asi 6000 hodín
- ☛ **Nastavenia - Príkon** [str.76](#)
- Ak budete lampu používať aj po uplynutí intervalu výmeny, zvyšuje sa riziko explózie lampy. Keď sa objaví hlásenie o nutnosti výmeny lampy, vymeňte lampu za novú čo najskôr, hoci stále ešte funguje.
- Opakovane nevypínajte a hneď nezapínajte projektor. Časté zapínanie a vypínanie môže skrátiť prevádzkovú životnosť lampy.
- V závislosti od vlastností lampy a spôsobu používania môže lampka stmavnúť alebo prestať fungovať ešte pred zobrazením výzvy na výmenu lampy. Odporúčame, aby ste pre tieto prípady mali vždy poruke náhradnú lampu.

## Ako sa vymieňa lampka

Lampu možno vymeniť aj vtedy, keď je projektor uchytený na strope.

## ⚠ Výstraha

- Keď vymieňate lampu, pretože prestala svietiť, je možné, že lampka sa rozbila. Ak vymieňate lampu projektoru v stropnom uchytení, vždy predpokladajte, že lampka je rozbitá a stojte vedľa krytu lampy a nie pod ním. Opatrne odnámte kryt lampy.
- Lampu nikdy nerozoberajte ani sa ju nesnažte zlepiť. Ak do projektoru vložíte upravenú alebo rozobratú lampu a pokúsite sa ju použiť, môže nastať požiar, úraz elektrickým prúdom alebo nehoda.



## Upozornenie

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

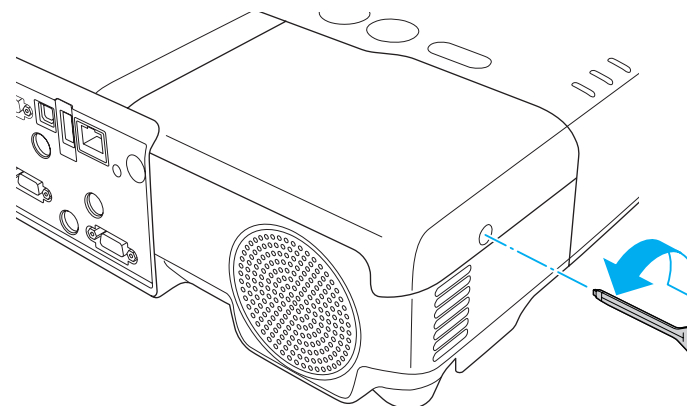
**1**

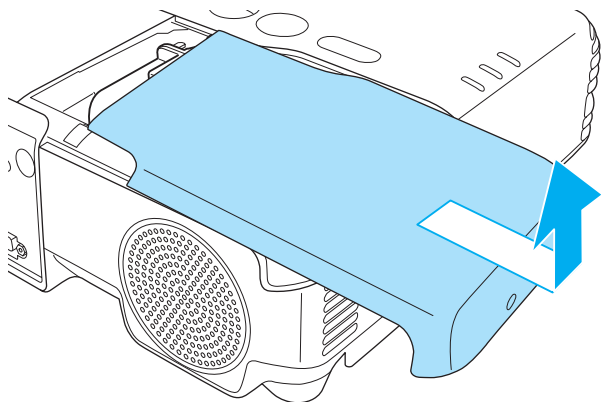
Po vypnutí napájania projektoru zaznie dvakrát potvrdzujúci signál, potom môžete odpojiť sieťový kábel.

**2**

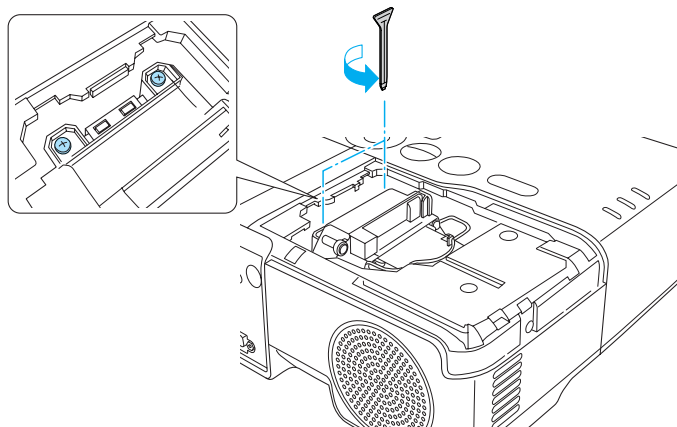
Počkajte, kým lampka dostatočne nevychladne, a potom odnámte kryt lampy navrchu projektoru.

Pomocou skrutkovača dodaného spolu s novou lampou alebo krížového skrutkovača uvoľnite poistnú skrutku krytu lampy. Potom posuňte kryt lampy dopredu a zdvihnutím ho odnámte.



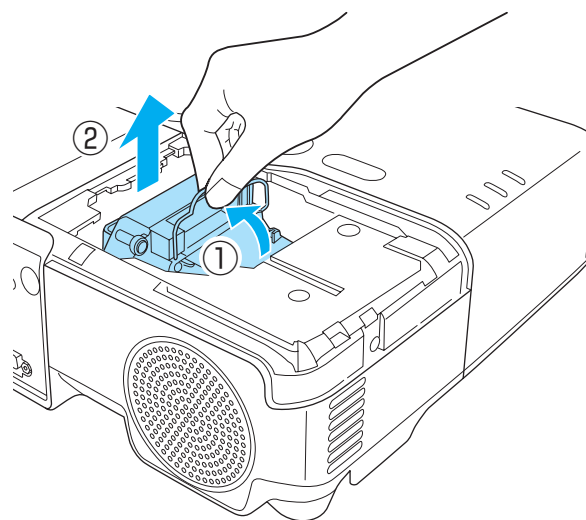


- 3** Uvoľnite dve skrutky držiace lampu.

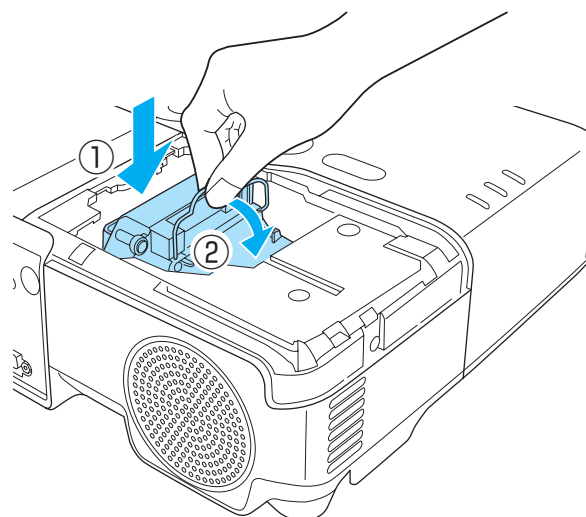


- 4** Vyberte starú lampu potiahnutím za rúčku.  
Ak je lampa prasknutá, vymeňte ju za novú alebo sa pre ďalšiu pomoc obráťte na svojho miestneho predajcu.

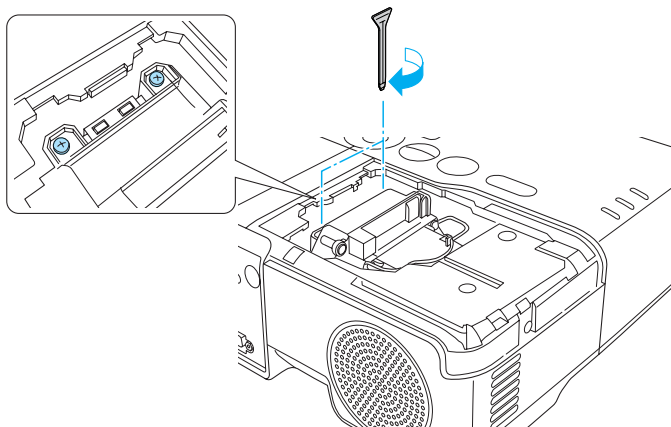
☛ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)



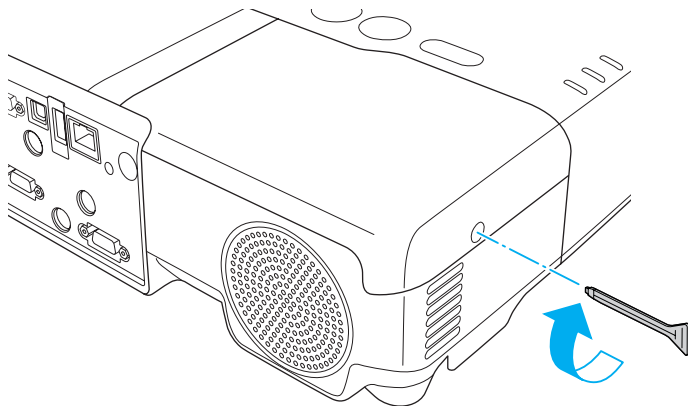
- 5** Vložte novú lampu.  
Vložte novú lampu pozdĺž vodiacej koľajnice v správnom smere, aby zapadla na miesto. Pevne ju zatlačte a keď úplne dosadne na miesto, dotiahnite dve skrutky.







## 6 Nasadte naspäť kryt lampy.



### Pozor

- Uistite sa, že je lampa nainštalovaná bezpečne. Ak je kryt lampy odňatý, napájanie sa automaticky vypne ako bezpečnostné opatrenie. Ak lampka alebo kryt lampy nie sú správne nainštalované, lampka sa nezapne.
- Tento výrobok je vybavený lampou obsahujúcou ortuť (Hg). Pokyny na správnu likvidáciu a recykláciu nájdete v miestnych predpisoch. Nelikvidujte ju spolu s domovým odpadom.

### Nulovanie hodín lampy

Projektor zaznamenáva, ako dlho bola lampka zapnutá, a na nutnosť výmeny lampy upozorňuje hlásenie a indikátor. Po výmene lampy nezabudnite vynulovať hodiny lampy **Hodiny lampy** v ponuke Konfigurácia.

☞ "Ponuka Vynulovať" [str.87](#)



Hodiny lampy **Hodiny lampy** vynulujte iba vtedy, keď ste vymenili lampku. V opačnom prípade sa interval výmeny lampy nebude správne signalizovať.

## Výmena vzduchového filtra

### Interval výmeny vzduchového filtra

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

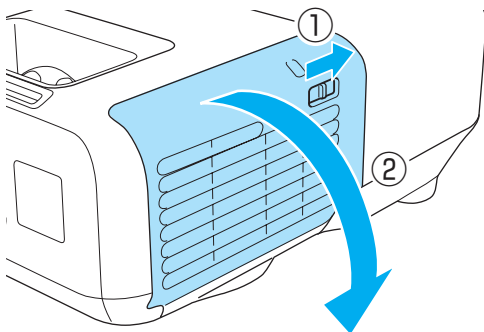
- Vzduchový filter sa roztrhol.
- Ak sa hlásenie zobrazí aj po vyčistení vzduchového filtra.

### Spôsob výmeny vzduchového filtra

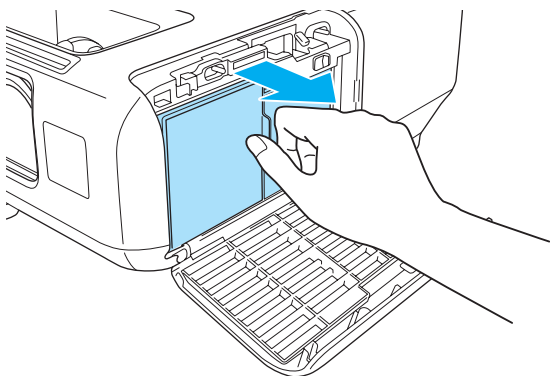
Vzduchový filter možno vymeniť aj vtedy, ak je projektor uchytený na strope.

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

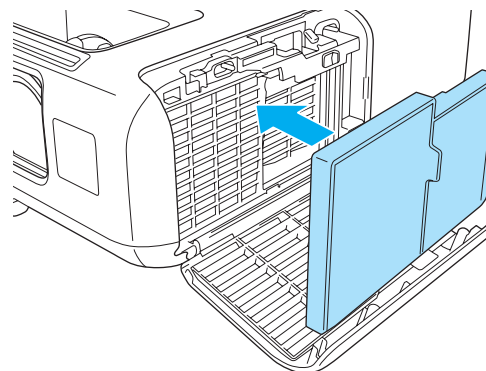
**2** Otvorte kryt vzduchového filtra.  
Posuňte prepínač otvoriť/zatvoriť krytu vzduchového filtra a otvorte kryt vzduchového filtra.



**3** Vytiahnite vzduchový filter.  
Uchopte výstupok v strede vzduchového filtra a vytiahnite ho von v priamom smere.



**4** Nainštalujte nový vzduchový filter.  
Zatlačte ho dovnútra, kým nezapadne s kliknutím na miesto.



**5** Zatvorte kryt vzduchového filtra.



Použité vzduchové filtre likvidujte v súlade s miestnymi predpismi.  
Materiál rámu: Polypropylén  
Materiál filtra: polypropylén



## Dodatky

Dostupné je nasledovné voliteľné príslušenstvo a spotrebný materiál. Tieto výrobky dokupujte podľa potreby. Nasledujúci zoznam voliteľného príslušenstva a spotrebného materiálu je aktuálny k mesiacu október 2010. Podrobnosti o príslušenstve môžu byť bez upozornenia zmenené a dostupnosť sa môže líšiť v závislosti od miesta zakúpenia.

## Voliteľné príslušenstvo

### Interaktívna jednotka ELPIU01

Používa sa počas práce s obrazovkou počítača na premietacej ploche.

### Kamera na dokumenty ELPDC06/ELPDC11

Používa sa pri premietaní obrázkov ako sú napríklad knihy, dokumenty pre spätné projektory alebo fólie.

### 50" prenosné plátno ELPSC06

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

### 60" prenosné plátno ELPSC27

### 80" prenosné plátno ELPSC28

### 100" prenosné plátno ELPSC29

Prenosné zvinuteľné premietacie plátna. (pomer strán obrazu 4:3)

### 70" prenosné plátno ELPSC23

### 80" prenosné plátno ELPSC24

### 90" prenosné plátno ELPSC25

Prenosné zvinuteľné premietacie plátna. (pomer strán obrazu 16:10)

### 53" prenosné plátno ELPSC30

### 64" prenosné plátno ELPSC31

Prenosné magnetické plátna. (pomer strán obrazu 4:3)

### Počítačový kábel ELPKC02

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

Tento kábel je rovnaký ako počítačový kábel dodávaný s projektorom.

### Počítačový kábel ELPKC09

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

### Počítačový kábel ELPKC10

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

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

### Kábel komponentného videa ELPKC19

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

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

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (len EB-93)

Použite, ak chcete rýchlo nadviazať priame pripojenie medzi projektorom a počítačom s nainštalovaným systémom Windows.

### Stropná rúrka (450 mm)\* ELPFP13

### Stropná rúrka (700 mm)\* ELPFP14

Slúži na montáž projektoru na vysoký strop.

### Montáž na strop\* ELPMB23

Slúži na montáž projektoru na strop.

\* Upevňovanie projektoru na strop vyžaduje špeciálne odborné znalosti. Obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Zoznam kontaktov k projektoru Epson.

 [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

## Spotrebný Materiál

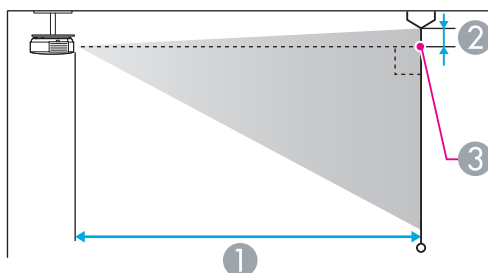
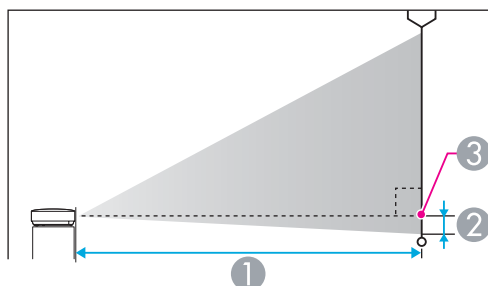
### Jednotka lampy ELPLP60

Použite ako náhradu za použité lampy.

### Vzduchový filter ELPAF29

Použite ako náhradu za použité vzduchové filtre.

## Projekčná vzdialenosť



- ① Vzdialenosť projekcie
- ② Vzdialenosť od stredu objektívu po základňu plátna (alebo po vrch plátna, ak ide o uchytenie zo stropu)
- ③ Stred objektívu

Jednotka: cm

Veľkosť plátna 4:3		① Minimum (Široký) až Maximum (Tele)	②
30"	61x46	89 - 107	-5
40"	81x61	119 - 143	-7
50"	100x76	150 - 180	-8

Veľkosť plátna 4:3		① Minimum (Široký) až Maximum (Tele)	②
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

Jednotka: cm

Veľkosť plátna 16:9		① Minimum (Široký) až Maximum (Tele)	②
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

## Podporované rozlíšenia

### Počítačový signál (analógový RGB)

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
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

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

## Komponent video

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
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

## Kompozitné video

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

## Signál sa prijíma z portu HDMI

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
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

## Všeobecné Parametre Projektora

Názov produktu		EB-93	EB-92
Rozmery		345 (Š) x 93 (V) x 263 (H) mm	
Veľkosť panela LCD		0,55"	
Spôsob zobrazenia		Polysilikónová aktívna matica TFT	
Rozlíšenie		786 432 pixlov XGA (1024 (Š) x 768 (V) bodov) x 3	
Úprava zaostrenia		Ručne	
Nastavenie priblíženia		Ručne (1 až 1,2)	
Lampa		Lampa UHE, 200 W Číslo modelu: ELPLP60	
Max. zvukový výstup		16 W	
Reproduktor		1	
Napájanie		100 až 240 V AC $\pm 10\%$ , 50/60 Hz 3.2 až 1.4 A	
Príkon	Oblasť s napätím 100 až 120 V	V prevádzke: 312 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): 4.1 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 0.31 W	V prevádzke: 312 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): - Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 0.31 W
	Oblasť s napätím 220 až 240 V	V prevádzke: 299 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): 4.6 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 0.40 W	V prevádzke: 299 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): - Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 0.40 W
Prevádzková nadmorská výška		Nadmorská výška 0 až 2 286 m	
Prevádzková teplota		5 až +35 °C (nekondenzujúca)	
Skladovacia teplota		-10 až +60 °C (nekondenzujúca)	
Hmotnosť		Pribl. 3.1 kg	

Konektory	Port Computer1	1	Mini D-Sub 15-kolíkový (zásuvka)
	Port Computer2	1	Mini D-Sub 15-kolíkový (zásuvka)
	Port Video	1	Konektor RCA

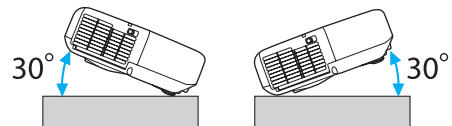


Port S-Video	1	Mini DIN 4-kolíkový
Port Audio1	1	Konektor stereo mini
Port Audio2	1	Konektor stereo mini
Port Audio-L/R	1	Konektor RCA x 2 (L-R)
Port Audio Out	1	Konektor stereo mini
Port Monitor Out	1	Mini D-Sub 15-kolíkový (zásuvka)
Port HDMI	1	HDMI (zvuk je podporovaný len štandardom PCM)
Port USB(TypeA)*1	1	Konektor USB (TypeA)
Port USB(TypeB)*1	1	Konektor USB (TypeB)
Port LAN*2	1	RJ-45
Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9-kolíkový (zástrčka)

\*1 Podporuje USB 2.0. Pri portoch USB sa však nezaručuje funkčnosť všetkých zariadení, ktoré podporujú rozhranie USB.

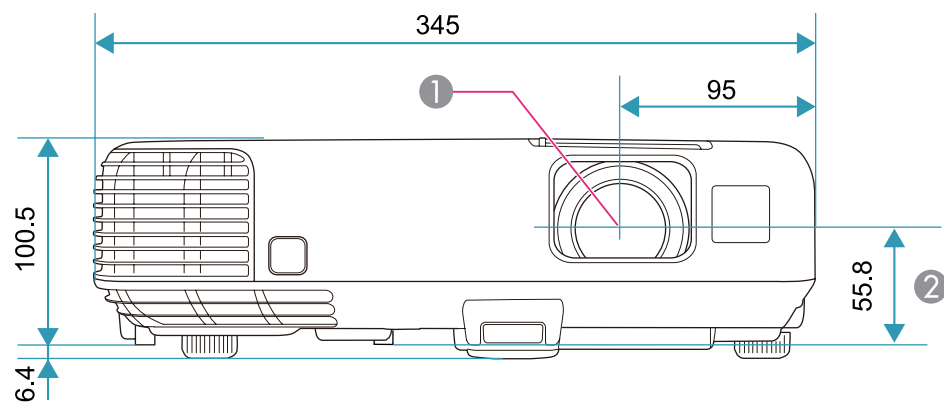
\*2 len EB-93.

Uhol sklonu

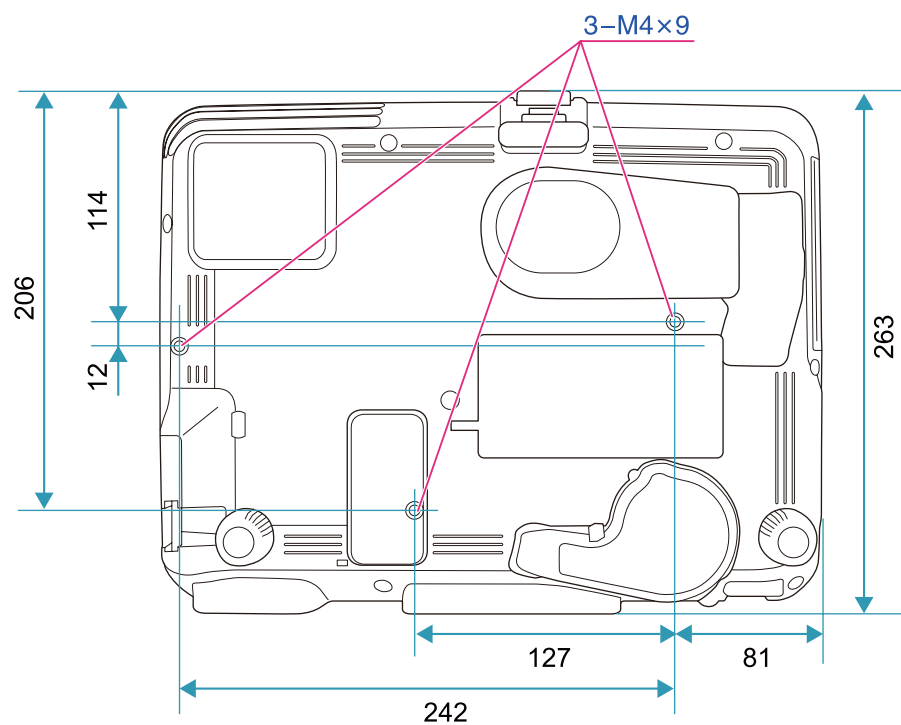


Ak použijete projektor naklonený do uhla viac ako 30°, mohlo by dôjsť k poškodeniu a nehode.







Jednotky: mm



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



Tento oddiel v krátkosti vysvetľuje zložitejšie termíny, ktoré nie sú vysvetlené v texte tohto návodu. Podrobnosti nájdete v bežne dostupných publikáciách.

<b>Adresa brány</b>	Toto je server (smerovač), ktorý komunikuje v sieti (podsieti) rozdelenej podľa <u>masky podsiete</u>  .
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery je technológia vyvinutá spoločnosťou AMX, aby uľahčila kontrolným systémom AMX jednoduché ovládanie cieľového zariadenia. Spoločnosť Epson implementovala technológiu tohto protokolu a poskytla nastavenie, aby umožnila fungovanie protokolu (Zapnuté). Ďalšie podrobnosti nájdete na webovej stránke spoločnosti AMX. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>DHCP</b>	Skratka pre Dynamic Host Configuration Protocol – tento protokol automaticky priradzuje <u>adresu IP</u>  zariadeniam pripojeným k sieti.
<b>HDCP</b>	HDCP je skratka pre High-bandwidth Digital Content Protection. Používa sa na ochranu pred nezákonným kopírovaním a ochranu autorských práv pomocou šifrovania digitálnych signálov odosielaných cez porty DVI a HDMI. Pretože port HDMI na tomto projektore podporuje technológiu HDCP, môže premietiť digitálne obrazy chránené technológiou HDCP. Projektor však nemusí byť schopný premietiť obrazy chránené aktualizovanou alebo revidovanou verziou šifrovania HDCP.
<b>HDTV</b>	Skratka pre High-Definition Television, ktorá označuje televízne systémy s vysokým rozlíšením spĺňajúce nasledujúce podmienky. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zvislé rozlíšenie 720p alebo 1080i alebo vyššie (p = <u>Progresívne</u> , i = <u>Prekladanie</u> )</li> <li>• Plátno s <u>pomerom strán</u>  16:9</li> </ul>
<b>IP adresa</b>	Číslo, ktoré identifikuje počítač pripojený k sieti.
<b>Komponent video</b>	Metóda, ktorá rozloží videosignál na zložky svetivosti (Y) a hodnoty modrej mínus svetivosti (Cb alebo Pb) a červenej mínus svetivosti (Cr alebo Pr).
<b>Kompozitné video</b>	Metóda, ktorá skombinuje videosignál zo zložiek svetivosti a farby kvôli prenosu po jednom kábli.
<b>Kontrast</b>	Relatívny jas svetlých a tmavých oblastí obrazu možno zvýšiť alebo znížiť, aby boli text a obrázky viac či menej výraznejšie, prípadne aby boli hladšie. Nastavenie tejto vlastnosti obrazu sa nazýva úprava kontrastu.
<b>Maska podsiete</b>	Je to číselná hodnota, ktorá definuje počet bitov používaných pre sieťovú adresu na rozdelení siete (podsiete) z IP adresy.
<b>Pomer strán obrazu</b>	Je pomer medzi dĺžkou a výškou obrazu. Obrazovky s pomerom strán 16:9 v smeroch vodorovne:zvislo ako napríklad obrazovky HDTV voláme širokouhlé obrazovky. SDTV a bežné počítačové obrazovky majú pomer strán 4:3.
<b>Prekladanie</b>	Prenáša informácie potrebné na vytvorenie obrazovky posielaním každého druhého riadku začínajúc od horného okraja obrazu smerom nadol. Obraz má väčší sklon k blikaniu, lebo snímky zobrazujú riadky striedavo.
<b>Progresívny</b>	Premietne informácie na vytvorenie obrazovky naraz zobrazením obrazu pre jednu snímku. Aj keď je počet riadkov rovnaký, miera blikania sa zníži, lebo je množstvo informácií dvojnásobné oproti systému prekladania.
<b>SDTV</b>	Skratka pre Standard Definition Television, ktorá označuje televízne systémy nespĺňajúce požiadavky na systém <u>HDTV</u>  High-Definition Television.

<b>Sledovanie</b>	Signály odosielané z počítačov majú určitú hodnotu frekvencie. Ak je frekvencia projektora odlišná, výsledný obraz nemá dobrú kvalitu. Proces zosúladenia frekvencie týchto signálov (počet minimálnych hodnôt v signáli) sa nazýva Sledovanie. Ak sa Sledovanie nevykoná správne, v signáli sa objavia zvislé pásy.
<b>SNMP</b>	Je to skratka výrazu Simple Network Management Protocol, čo je protokol na monitorovanie a ovládanie zariadení, ako sú napr. smerovače a počítače pripojené k sieti typu TCP/IP.
<b>sRGB</b>	Medzinárodný štandard pre farebné intervaly, ktorý bol formulovaný tak, aby bola uľahčená správa farieb reprodukováných video zariadením v počítačových operačných systémoch (OS) a na Internete. Ak je pripojený zdroj v režime sRGB, nastavte projektor a pripojený zdroj signálu na režim sRGB.
<b>SVGA</b>	Štandard veľkosti obrazovky s rozlíšením 800 (vodorovne) x 600 (zvislo) bodov.
<b>S-Video</b>	Metóda, ktorá rozloží videosignál na zložky svietivosti (Y) a farby (C).
<b>SXGA</b>	Štandard veľkosti obrazovky s rozlíšením 1 280 (vodorovne) x 1 024 (zvislo) bodov.
<b>Synchronizácia</b>	Signály odosielané z počítačov majú určitú hodnotu frekvencie. Ak je frekvencia projektora odlišná, výsledný obraz nemá dobrú kvalitu. Proces zosúladenia fáz týchto signálov (relatívna pozícia maximálnych a minimálnych hodnôt signálov) sa nazýva synchronizácia. Ak signály nie sú zosynchronizované, dochádza napríklad k blikaniu, rozmazaniu a vodorovnému rušeniu.
<b>VGA</b>	Štandard veľkosti obrazovky s rozlíšením 640 (vodorovne) x 480 (zvislo) bodov.
<b>XGA</b>	Štandard veľkosti obrazovky s rozlíšením 1 024 (vodorovne) x 768 (zvislo) bodov.
<b>Zach. IP adresu</b>	Je to <u>IP adresa</u> ► cieľového počítača, ktorá sa používa v protokole SNMP na upozornenie na chybu.

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

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

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

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

Obrázky v tejto príručke a skutočný projektor môžu byť odlišné.

## Informácie o označeniach

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

V tejto príručke sa operačné systémy uvedené vyššie označujú ako systémy „Windows 98“, „Windows Me“, „Windows 2000“, „Windows XP“, „Windows Vista“ a „Windows 7“. Navyše, na označenie systémov Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista a Windows 7 sa môže používať súhrnný výraz Windows a viaceré verzie systému Windows sa môžu označovať napríklad ako Windows 98/Me/2000/XP/Vista (bez výrazu Windows).

Mac OS X 10.3.x

Mac OS X 10.4.x

Mac OS X 10.5.x

Mac OS X 10.6.x

V tejto príručke sa operačné systémy uvedené vyššie označujú ako systémy "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" a "Mac OS X 10.6.x". Na ich označenie sa navyše môže používať súhrnný výraz "Mac OS".


## Všeobecné upozornenie:

IBM, DOS/V a XGA sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti International Business Machines Corp.

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

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, PowerPoint a logo Windows sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Microsoft Corporation v USA a/alebo iných krajinách.

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

HDMI a High-Definition Multimedia Interface sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti HDMI Licensing LLC. 

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

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 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:

- The modified work must itself be a software library.
- You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- 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  
jloup@gzip.org

Mark Adler  
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 project 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.

<b>A</b>		Dynamické ..... 38	Jazyk ..... 79
Abs. Farebná teplota ..... 74	<b>E</b>		<b>K</b>
Adresa brány ..... 83	EasyMP Monitor ..... 60		Kamera na dokumenty ..... 112
Ako sa vymieňa lampa ..... 107	E-mailová adresa ..... 84		Kľúč. slovo projek. .... 82
Automat nastavenie ..... 75	ESC/VP21 ..... 64		Konfigurácia siete ..... 80
Automat. šošovka ..... 39, 74	E-Zoom ..... 50		Kontrast ..... 74
Automatická lichobežníková korekcia H/V ..... 76	<b>F</b>		Krížik ..... 51
<b>B</b>	Farebný režim ..... 38, 74		Kryt lampy ..... 10
Biela tabuľa ..... 39	Fotografia ..... 39	<b>L</b>	
<b>C</b>	Funkcia bezdrôtovej myši ..... 51	Lichobežníková korekcia ..... 76	
Crestron RoomView ..... 66	Funkcia Pomocníka ..... 89	<b>M</b>	
<b>Č</b>	<b>H</b>	Mailová notifikácia ..... 63, 83	
Časovač krytu šošov. .... 79	Heslo PJLink ..... 81	Maska podsiete ..... 83	
Časový interval výmeny lampy ..... 106	Heslo pre ovl. webu ..... 81	Message Broadcasting ..... 60	
Čierna tabuľa ..... 39	Hlasitosť ..... 77	<b>N</b>	
Číslo portu ..... 83	Hodiny lampy ..... 86	Nálepka na ochranu hesla ..... 57	
Čistenie ..... 104	Horná hranica ..... 78	Nastavenia zobrazenia ..... 47	
Čistenie povrchu projektora ..... 104	<b>I</b>	Nastavenie farieb ..... 74	
Čistenie vzduchového filtra a nasávacieho otvoru vetrania ..... 104	Indikátor lampy ..... 90	Nastavenie projektora ..... 60	
Čítanie e-mailu ..... 63	Indikátor napájania ..... 90	Názov projektora ..... 81	
<b>D</b>	Indikátor teploty ..... 90	Názvy častí a funkcií ..... 10	
Dialkové internetové ovládanie ..... 61	Indikátory ..... 90	Nulovanie prevádzkového času lampy ..... 109	
Dialkové ovládanie ..... 14	Info o synchroniz. .... 86	<b>O</b>	
Dialkový prijímač ..... 10, 11	Interval výmeny vzduchového filtra ..... 109	Obnov. frekvencia ..... 86	
displeje monitorov ..... 114	IP adresa ..... 83	Obrazovka pri spustení ..... 78	
Divadlo ..... 39	<b>J</b>	Odtieň ..... 74	
	Jas ..... 74		



Ochrana heslom .....	56
Ochrana užív. loga .....	56
Ochrana zapnutia .....	56
Operácia .....	79
Ostroť .....	74
Otáčanie obrázkov .....	45
Ovládací panel .....	13
Ovládač priblíženia .....	10
Ovládač zaostrovania .....	10
Ovládanie webu .....	61

## P

Páka na nastavenie nožičky .....	10
PJLink .....	65
plátina pre zadnú projekciu .....	19
Plynulé .....	47
Podporované displeje monitorov .....	114
Pohotovostný režim .....	79
Pomer .....	40, 76
Ponuka Informácia .....	85
Ponuka Mailová notifikácia .....	83
Ponuka Nastavenia .....	76
Ponuka Obráz .....	73
Ponuka Pevne zap. sieť LAN .....	82
Ponuka Rozšírené .....	78
Ponuka Sieť .....	79
Ponuka Signál .....	74
Ponuka Vynulovať .....	85, 87
Ponuka Základné .....	81
ponuky Konfigurácia .....	71
Poradie zobrazenia .....	47
Port Computer .....	11, 12
Port HDMI .....	11

Port S-Video Port .....	11
Port USB(TypeA) .....	11
Port USB(TypeB) .....	11
Port Video .....	11
Použ. Vzor .....	54
Pozadie displeja .....	78
Pozícia .....	75
Predná nastaviteľná nožička .....	10
Predná strana .....	19, 78
Prehrievanie .....	91
Premietaná klávesnica .....	81
Premietanie .....	78
Prepínací čas obrazovky .....	47
Prevádzková teplota .....	116
Prezentácia .....	39, 43, 46
Priame zapnutie .....	79
Príkon .....	77
Progresívny .....	75

## Q

Quick Corner .....	76
--------------------	----

## R

Redukcia šumu .....	75
Režim spánku .....	79
Riešenie problémov .....	90
RoomView .....	66
Rozlíšenie .....	86

## S

Server SMTP .....	83
Sieť. info. .....	80
Sieťová zásuvka .....	11

Skladovacia teplota .....	116
Sledovanie .....	75
SNMP .....	63
Source Search .....	13
Spotrebný materiál .....	112
Spôsob výmeny vzduchového filtra .....	109
Správy .....	78
sRGB .....	39
Stlmiť A/V .....	48
Strop .....	19
Synchronizácia .....	75
Sýtosť farieb .....	74

## Š

Športy .....	39
--------------	----

## T

Technické údaje .....	116
Tlačidlo Hlasitosť .....	13
Tvar ukazovateľa .....	77

## U

Ukazovateľ .....	49
Ukazovateľ myši .....	51
Upevňovacie body pri montáži na strop .....	12
Úplné uzamknutie .....	58
USB Type B .....	79
Uzamk. ovl. panela .....	58, 77
Užívateľské logo .....	53
Užívateľské tlačidlo .....	77

**V**

Veľkosť plátna .....	113
Video rozsah HDMI .....	75
Video signál .....	75, 86
Voliteľné príslušenstvo .....	112
Vstupný signál .....	75, 86
Vyhľadávanie zdroja .....	29
Výmena batérií .....	16
Vynulovanie prevádzkového času lampy .....	87
Vynulovať všetko .....	87
Vysokohorský režim .....	79
Výstupný otvor vetrania .....	10
Vzdialenosť .....	113
Vzor .....	77

**W**

Webový prehľadávač .....	60
--------------------------	----

**Z**

Zadná časť .....	19, 78
Zadné nožičky .....	12
Zdroj .....	86
Zmrazenie obrazu .....	48
Zobrazenie .....	78
Zvoľte mechaniku .....	44