

# **Потребителско ръководство**

## **Multimedia Projector**

**EB-465i**

**EB-460**

**EB-455Wi**

**EB-450W**



**EB-440W**

# Означения, Използвани в Това Ръководство





## • Знаци за безопасност

В документацията и по проектора се използват графични символи, които показват как да го използвате безопасно.

Моля проучете и спазвайте тези предупредителни символи, за да избегнете наранявания и повреди.

 <b>Предупреждение</b>	Този символ обозначава информация, пренебрегването на която може да доведе до нараняване и дори смърт поради неправилно боравене с устройството.
 <b>Внимание</b>	Този символ обозначава информация, пренебрегването на която може да доведе до нараняване и имуществени щети поради неправилно боравене с устройството.

## • Означения за обща информация

<b>Внимавайте</b>	Обозначава процедури, които биха могли да причинят щети или наранявания, ако не бъдат взети достатъчно предпазни мерки.
	Обозначава допълнителна информация и факти, които могат да бъдат полезни по темата.
	Обозначава страница, където можете да откриете подробна информация по дадена тема.
	Посочва, че подчертаните думи пред символа имат обяснение в терминологичния речник. Вижте раздел “Речник” в “Приложения”.  <a href="#">стр.139</a>
<b>Процедура</b>	Посочва оперативните методи и поредността на операциите. Посочената процедура трябва да се извърши в съответствие с поредността на номерираните стъпки.
[ (Име) ]	Обозначава името на бутоните на дистанционното управление или контролния панел. Например: бутон [Esc]
“(Име на меню)” <b>Яркост</b>	Обозначава елементи от меню Конфигурация. Например: <b>Изберете "Яркост" от менюто Образ.</b> Меню Образ - Яркост

## Означения, Използвани в Това Ръководство ... 2

### Въведение

<b>Функции на Проектора</b>	<b>8</b>
Удобно оборудване, създадено за лесна употреба	8
Лесен за употреба	8
Разширени функции за сигурност	8
Контролиращ компютър на прожекционната повърхност (само за EB-465i/455Wi)	9
Easy Interactive Function	9
Функция за чертане	9
Избиране на различни входящи източници с мулти-връзка	9
Пълно оползотворяване на мрежовата връзка	9
Свързване с USB кабел и прожектиране (USB Display)	10
Проектиране на компютърен екран с опцията Quick Wireless Connection USB Key	10
Проектиране на JPEG изображения без свързване към компютър	11
Увеличавайте и проектирайте вашите файлове с камерата за документи	11
<b>Имена и функции на частите</b>	<b>12</b>
Изглед Отпред/Отгоре	12
Страни	13
Интерфейси	15
Основа (с плъзгаща се пластина)	16
Основа (без плъзгаща се пластина)	17
Контролен панел	17
Дистанционно управление	18
Easy Interactive Pen(само за EB-465i/455Wi)	20

## Различни начини за използване на проектора

<b>Смяна на режима на монтаж</b>	<b>22</b>
<b>Смяна на Проектирания Образ</b>	<b>23</b>
Автоматично засичане на входящ сигнал и смяна на проектирания образ (Търсене на източник)	23
Превключване към желания образ чрез дистанционното управление	24
<b>Свързване с USB кабел и прожектиране (USB Display)</b>	<b>25</b>
Системни изисквания	25
Свързване	26
Когато правите връзка за пръв път	26
От втория път нататък	29
<b>Презентации, използващи слайдшоу</b>	<b>30</b>
Файлове, които могат да се прожектират със слайдшоу	30
Спецификации за файлове, които могат да бъдат прожектирани със слайдшоу	30
Слайдшоу - примери за употреба	30
Слайдшоу Основни операции	31
Стартиране и спиране на Слайдшоу	31
Основни операции в Слайдшоу	31
Завъртане на изображения	32
Проектиране на файлове с изображения	33
Проектиране на изображения	33
Проектира последователно всички файлове с изображения в дадена папка (Слайдшоу)	34
Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу	35
<b>Свързване на външно оборудване</b>	<b>36</b>
Свързване и премахване на USB устройства	36
Свързване на USB устройства	36
Отстраняване на USB устройства	37
Свързване на външен монитор	37
Свързване на външни високоговорители	38
Свързване на микрофон	38

<b>Свързване на LAN кабел</b>	<b>39</b>
<b>Монтиране на апарат за безжична LAN</b>	<b>40</b>
<b>Функции за Подобро Проектиране</b>	<b>41</b>
Избор на качество на прожектиране (Избор на Цветови Режим)	41
Настройване на Авто Ирис	42
Временно скриване на образа и звука (Без A/V)	42
Замразяване на образа (Пауза)	43
Промяна на съотношение на картината	44
Методи за превключване	44
Промяна на съотношението на картината за изображения от видео оборудване	44
Промяна на съотношението за компютърни изображения (EB-465i/460)	46
Промяна на съотношението за компютърни изображения (EB-455Wi/450W/440W)	47
Използване на курсора за маркиране на секции (Курсор)	49
Увеличение на част от образа (E-Zoom)	50
Управление на курсора на мишката от дистанционното управление (Безжична мишка)	51
<b>Функции за Сигурност</b>	<b>53</b>
Управление на потребителите (Защита с парола)	53
Тип Защита с парола	53
Настройване на Защита с парола	53
Въвеждане на парола	54
Ограничаване на работата (Закл. контр. панел)	55
Заклучване Против Кражба	56
Монтиране на заключващ кабел	56
<b>Easy Interactive Function (само за EB-465i/455Wi)</b>	<b>58</b>
Кратко описание на Easy Interactive Function	58
Стъпки на операцията	59
Когато Easy Interactive Function се използва за първи път	59
От втория път нататък	59
Системни изисквания	59
Когато Easy Interactive Function се използва за първи път	60
Използване на Easy Interactive Function за втори път	65
Калибриране	66

Случаи, при които се изисква калибриране	66
Функция за таблет	67
Системни изисквания	67
Проверка за наличност	67
Смяна на батериите на Easy Interactive Pen	67

<b>Промяна на настройките с помощта на уеб браузър (Уеб контрол)</b>	<b>69</b>
Показване на Уеб Контрол	69
Въвеждане на IP адреса на проектора	69
Показване на Отдалечена уеб функция	70

<b>Работа с функцията Известие за поща за съобщаване на проблеми</b>	<b>72</b>
--	-----------

<b>Управление при работа с SNMP</b>	<b>73</b>
-------------------------------------	-----------

<b>Запазване на потребителско лого</b>	<b>74</b>
--	-----------

<b>Запазване на потребителски модел</b>	<b>76</b>
---	-----------




## Меню Конфигурация

<b>Използване на Меню Конфигурация</b>	<b>78</b>
--	-----------

<b>Списък на Функциите</b>	<b>79</b>
Меню Образ	79
Меню Сигнал	80
Меню Настройки	81
Меню Допълнит.	84
Меню Мрежа	87
Забележки относно използването на меню Мрежа	88
Операции със софтуерната клавиатура	88
Меню Основна	89
Меню Безж. LAN	90
Меню Защита	91
Когато е избран WEP	92
Когато са избрани WPA-PSK (TKIP) или WPA2-PSK (AES)	92
Меню Кабелна LAN	93

Меню Поща	94
Меню Други	95
Меню Нулиране	96
Меню Инфо (Само за дисплей)	97
Меню Нулиране	98

## Отстраняване на проблеми

<b>Използване на помощ</b>	<b>100</b>
<b>Разрешаване на проблеми</b>	<b>102</b>
Разчитане на индикаторите	102
Индикаторът  свети или мига в червено	103
 Индикаторът  мига или свети в оранжево	104
Когато индикаторите не помагат	105
Проблеми, свързани с образа	106
Проблеми при започване на проектиране	110
Проблеми, свързани с наблюдението и управлението	111
Проблеми, свързани с Easy Interactive Function	111
Други проблеми	113
<b>Прочитане на поща със съобщение за грешка</b>	<b>115</b>

## Приложения

<b>Части за почистване</b>	<b>117</b>
Почистване на повърхността на проектора	117
Почистване на прозореца за прожектиране	117
Почистване на въздушния филтър	117
<b>Замяна на Консумативи</b>	<b>119</b>
Смяна на батериите на дистанционното управление	119
Смяна на лампата	120
Период за смяна на лампата	120
Как се сменя лампата	121
Нулиране на Часове на лампа	123

Смяна на въздушен филтър	123
Период за смяна на въздушен филтър	123
Как се сменя въздушният филтър	124

## Допълнителни Аксесоари и Консумативи 126

Допълнителни аксесоари	126
Консумативи	126

## Размер на екрана и разстояние за проектиране 127

Разстояние за проектиране на EB-465i/460	127
Разстояние за проектиране на EB-455Wi/450W/440W	128

## Списък с поддържани резолюции 129

Поддържана разделителна способност от EB-465i/460	129
Компютърни сигнали (аналогов RGB)	129
Видео компонент	129
Съставно видео/S-Video	129
Поддържана разделителна способност от EB-455Wi/450W/440W	129
Компютърни сигнали (аналогов RGB)	129
Видео компонент	130
Съставно видео/S-Video	130

## ESC/VP21 Команди 131

Списък Команди	131
Схеми на Окабеляването	132
Серийно свързване	132
Комуникационен протокол	132

## За PJLink 133

## Спецификации 134

Общи Спецификации на Проектора	134
--------------------------------	-----

## Външен вид 137

## Речник 139

## Общи бележки 141

Разпоредби в Закона за безжична телефонна връзка	141
За нотациите	141

Общо Уведомление: ..... 141

**Индекс ..... 159**



# Въведение

Тази глава разяснява функциите на проектора и имената на частите.

## Удобно оборудване, създадено за лесна употреба

### Лесен за употреба

- **Лесен монтаж на стена**

Проекторът е снабден с плъзгаща се пластина, която прави неприятното монтиране на стена лесно.

Плъзгащата се пластина е вградена в основното тяло на проектора, така че монтирането е лесно и времето за монтаж е намалено в сравнение с предходни модели. 🖱 [Ръководство за инсталиране](#)

Докато проекторът е монтиран на стената можете да извършвате и поддръжка, като сменя на въздушен филтър или лампа.

- **Не се изисква специален екран**

Възможно е инсталиране на много места, тъй като можете да прожектирате изображения на прожекционна повърхност като стена, ако няма прожекционен екран.

- **Прожектиране на късо разстояние**

При 47 см, препоръчителната най-малка дистанция ви позволява да поставите проектора близо до екрана. 🖱 [стр.127](#)

Ако монтирате проектора на стена и прожектирате изображения по диагонал отгоре, можете да представите вашата презентация без на изображенията да се появява сянката на хора, седящи близо до прожекционната повърхност. Освен това, когато сте обърнати с гръб към екрана, светлината от проектора не ви заслепява, защото не влиза във вашето полезрение.

- **Насочването на прожекцията надолу е полезно за групови обучения (само за EB-465i/455Wi)**

Като изправите проектора вертикално, можете да прожектирате надолу върху повърхността на масата. 🖱 [стр.22](#)

- **Директно включване/изключване**

На места, където захранването се управлява централно, като например в конферентни зали, проекторът може да се нагласи да се включва и изключва, когато източникът на захранване, към който е свързан, се включва или изключва.

- **Показване на проекционни линии на прожекционната повърхност**

Моделната функция за проектиране на водещи линии или решетка позволява ефективно използване на прожекционната повърхност при уроци и презентации.

- **Високоговорител**

Вграденият високоговорител с висока мощност позволява на вашия глас да достигне до всеки ъгъл на стаята дори и при просторни класни стаи.

- **Екран за прожектиране за WXGA (само за EB-455Wi/450W/440W)**

При компютър с 16:10 широкоекранен WXGA течнокристален монитор, образът може да бъде проектиран в същото съотношение на картината. Това позволява ефективно използване на ширината на бялата дъска и други прожекционни повърхности с хоризонтален формат.

- **Контролиране на проектора от компютър**

Можете да използвате функцията Уеб контрол и Отдалечена уеб функция, за да извършите същите операции от компютъра, вместо от контролния панел на проектора или от дистанционното управление. 🖱 [стр.69](#)

### Разширени функции за сигурност

- **Защита с парола за ограничаване и управление на потребителите**

Като зададете парола, можете да ограничите кой да използва проектора. 🖱 [стр.53](#)



- **Заклучване на контролния панел ограничава работата на бутоните на контролния панел**  
Можете да използвате тази функция, за да предотвратите нежеланата промяна на настройките на проектора от други хора по време на мероприятия, в училища и т.н. 🖱 [стр.55](#)
- **Оборудване със защитни устройства против кражба**  
Проекторът е оборудван със следните видове защитни функции против кражба. 🖱 [стр.56](#)
  - Слот за безопасност
  - Точка за монтиране на осигуряващ кабел

## Контролиращ компютър на прожекционната повърхност (само за EB-465i/455Wi)

### Easy Interactive Function

Просто чрез свързване на компютъра към проектора можете да контролирате компютъра на прожекционната повърхност и да представите ефективна, интерактивна презентация или урок. 🖱 [стр.58](#)

### Функция за чертане

Можете да използвате графично приложение, за да внесете текст и диаграми, рисувани ръчно на прожекционната повърхност с електронна писалка (Easy Interactive Pen). Това комбинира функциите на бяла дъска и екран, без да се нуждаете от тях. 🖱 [стр.58](#)

## Избиране на различни входящи източници с мулти-връзка

Освен свързване с компютърен кабел, можете да избирате и различни интерфейси, като USB кабел, USB памет или LAN връзка. Това ви позволява да изберете различни входящи източници, които да отговарят на средата на използване.

### Пълно оползотворяване на мрежовата връзка

Можете да се възползвате ефективно от мрежата си, използвайки доставения софтуер EasyMP Network Projection, за да осъществявате ефективни и разнообразни презентации и срещи. 🖱 [Ръководство за работа с EasyMP Network Projection](#)

- **Свързване на компютър към проектора посредством мрежа**  
Можете да проектирате като се свържете към вече изградена мрежова система. Можете да провеждате ефективни събрания, като проектирате от различни компютри, свързани в обща мрежова система, без да сменяте никакви кабели.
- **Безжично свързване към компютър**  
Когато инсталирате допълнителния апарат за безжична LAN в проектора, можете да се свържете безжично към компютър. 🖱 [стр.40](#)

## • Метод на връзка за различните мрежи

За свързване на проектора към мрежа са налични следните методи. Изберете този метод, който е най-подходящ за средата, в която работите. ➤ [Ръководство за работа с EasyMP Network Projection](#)

### • Режим разш. свързване

Режимът Разширено свързване представлява инфраструктурна връзка, предоставяща ви метод за свързване към вече изградена мрежа.

### • Режим на бързо свързване

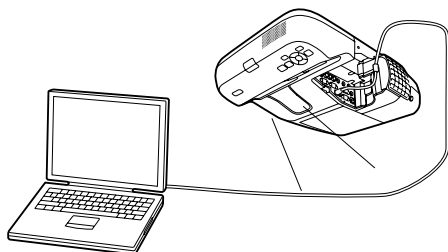
Режимът на бързо свързване е метод за свързване, който може да бъде изпълнен единствено когато допълнителният апарат за безжична локална мрежа е инсталиран.

Режимът на бързо свързване временно приписва SSID на проектора към компютъра и създава връзка точка-точка, а след това възстановява мрежовите настройки на компютъра след прекъсване на връзката.

## Свързване с USB кабел и прожектиране (USB Display)

Просто чрез свързване на приложния USB кабел към компютъра можете да прожектирате изображения от екрана му.

➤ [Ръководство за бърз старт](#) , [стр.25](#)



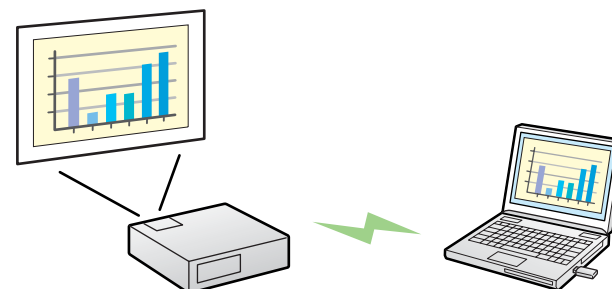
## Проектиране на компютърен екран с опцията Quick Wireless Connection USB Key

С помощта на предлагания като опция Quick Wireless Connection USB Key можете лесно да свържете компютър към проектора и да го използвате.

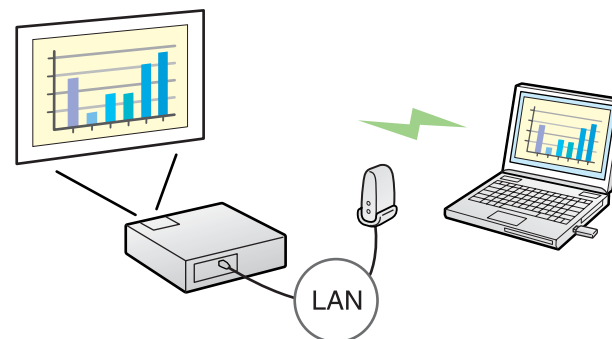
С помощта на Quick Wireless Connection USB Key можете да се свържете към проектор от мрежа, дори и ако не е инсталирана EasyMP Network Projection.

Можете да се свържете например в следните среди.

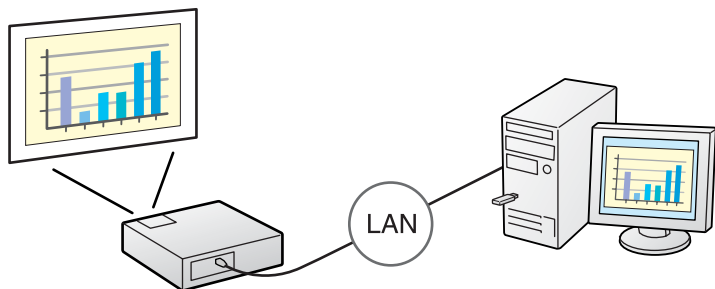
- Свържете се в Режим на бързо свързване чрез допълнителния апарат за безжична LAN.



- Свържете се към мрежата посредством точка за достъп.



- Свържете към мрежата чрез кабелна LAN връзка.



👁 [стр.126](#)



- Този проектор не е съвместим с функцията Network Projector, която е стандартна функция в Windows Vista и Windows 7.
- Ограничения при прожектиране от Windows Media Center  
Когато Windows Media Center е в режим на цял екран, изображенията не могат да бъдат проектирани. Превключете в режим на показване в прозорец, за да проектирате изображенията.

нейният изчистен дизайн наистина улеснява прожектирането и увеличаването на вашите документи. 👁 [стр.36](#)

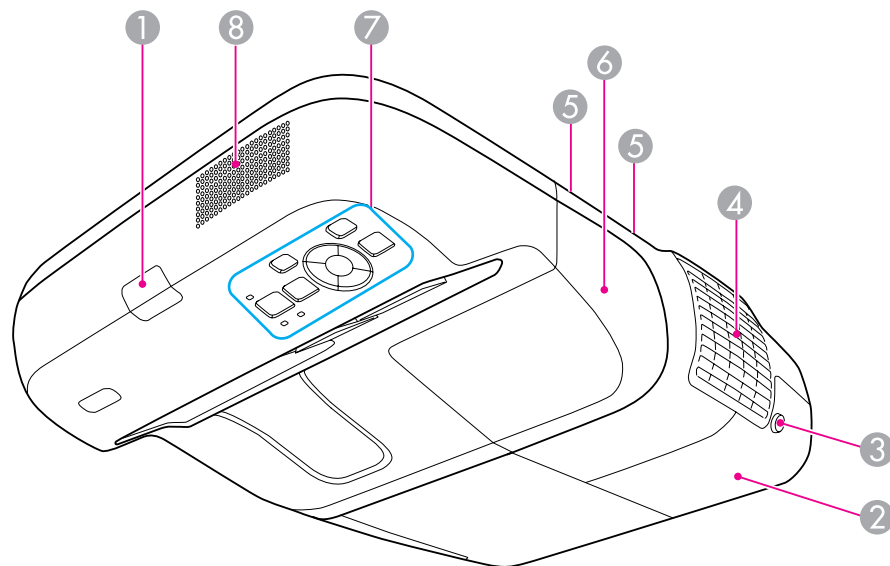
### Проектиране на JPEG изображения без свързване към компютър

Можете да прожектирате слайдшоу с JPEG изображения, съхранени в USB устройство, като USB съвместим цифров фотоапарат, твърд диск или USB памет, като просто го свържете към проектора. 👁 [стр.30](#)


### Увеличавайте и проектирайте вашите файлове с камерата за документи

USB-съвместимата камера за документи се предлага като допълнителна екстра. Използвайки тази камера за документи, вие не се нуждаете от захранващ кабел. Можете лесно да я свържете с един USB кабел, а

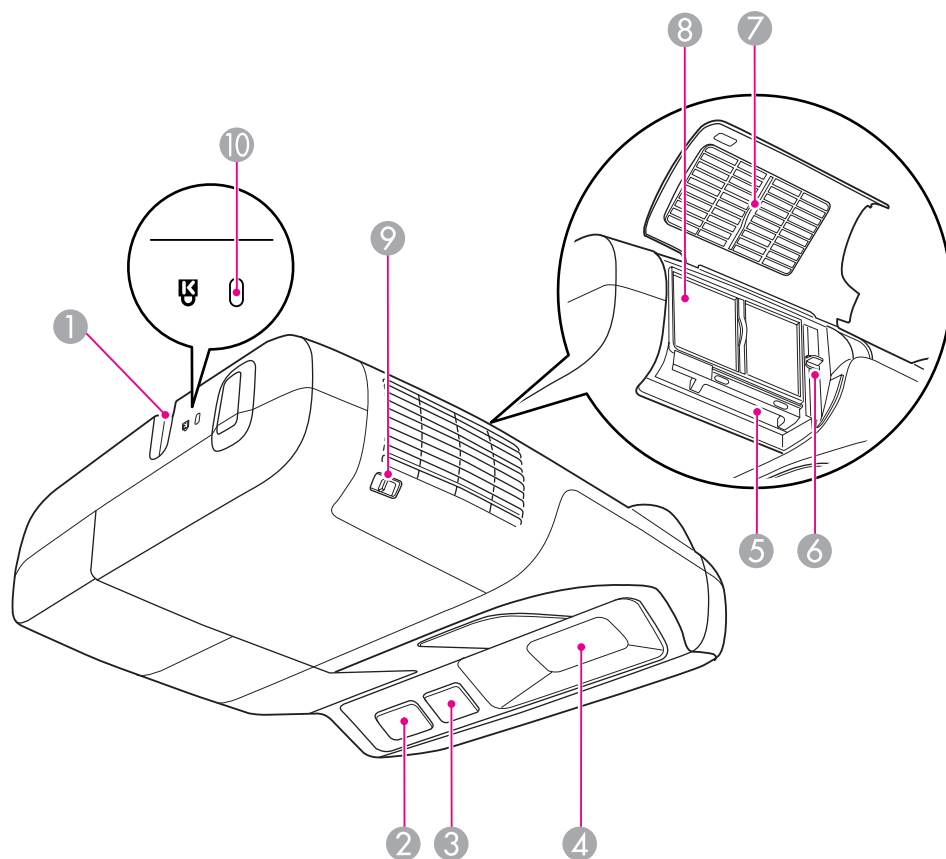
## Изглед Отпред/Отгоре












Име	Функция
1 Дист. приемник	Получава сигнали от дистанционното управление. 👉 Ръководство за бърз старт
2 Капак на лампата	Отворете този капак, когато подменяте лампата на проектора. 👉 <a href="#">стр.120</a>
3 Фиксиращ винт на капака на лампата	Завийте, за да фиксирате капака на лампата на мястото му. 👉 <a href="#">стр.120</a>

Име	Функция
4 Отвор за въздух	Отворът за въздух служи за охлаждане на вътрешността на проектора. <div> <b>Внимание</b> Докато прожектирате, не приближавайте лицето или ръцете си близо до отвора за въздух, както и не поставяйте предмети близо до него, които могат да се деформират или повредят от топлината.</div>
5 Фиксиращи винтове за капака на кабела	Завийте, за да фиксирате капака на кабела на място. 👉 Ръководство за бърз старт
6 Капак на кабела	Когато свързвате към входящия порт, разхлабете два от винтовете и отворете този капак. 👉 Ръководство за бърз старт
7 Контролен Панел	Позволява ви да работите и да проверите статуса на проектора. 👉 <a href="#">стр.17</a>
8 Високоговорител	Извежда звук от микрофона (Mic) и от текущо проектирания образ.

## Страни



Име	Функция
1 <b>Точка за монтиране на осигуряващ кабел</b>	Вкарайте заключващ кабел (който можете да откриете в търговската мрежа) в тази позиция и го заключете на мястото.  <a href="#">стр.56</a>
2 <b>Дист. приемник</b>	Получава сигнали от дистанционното управление.  <i>Ръководство за бърз старт</i>

Име	Функция
3 <b>Приемник с Easy Interactive Function</b> (само при EB-465i/455Wi)	Получава сигнали от Easy Interactive Pen.  <a href="#">стр.58</a>
4 <b>Прозорец за прожектиране</b>	Прожектира изображения. <div>  <b>Предупреждение</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Не гледайте в него по време на прожекция.</li> <li>• Не поставяйте обекти върху или ръка близо до него. Това е опасно, защото фокусирането на прожекторната светлина води до високи температури.</li> </ul> </div>
5 <b>Слот за поставяне на безжичен LAN</b>	Поставяне на допълнително устройство за безжична LAN.  <a href="#">стр.40</a>
6 <b>Лост за фокус</b>	Регулира фокуса на изображението. Отваря капака на въздушния филтър и управлява лоста за фокус.  <i>Ръководство за бърз старт</i>
7 <b>Капак на въздушния филтър</b>	Отварете този капак при смяна на въздушния филтър или поставяне на допълнителен апарат за безжична LAN.
8 <b>Въздухосмукателен отвор (Въздушен филтър)</b>	Вкарва въздух за охлаждане на вътрешността на проектора. Ако тук се събере прах, това може да повиши вътрешната температура на проектора, което пък може да доведе до проблеми с работата му и да съкрати сервизния живот на оптичния уред. Необходимо е да почиствате въздушния филтър редовно.  <a href="#">стр.117</a> , <a href="#">стр.123</a>
9 <b>Лост за отваряне/затваряне на капака на въздушния филтър</b>	Отваря и затваря капака на въздушния филтър.  <a href="#">стр.123</a> Отворете този капак при инсталиране на допълнителен апарат за безжична LAN.  <a href="#">стр.40</a>

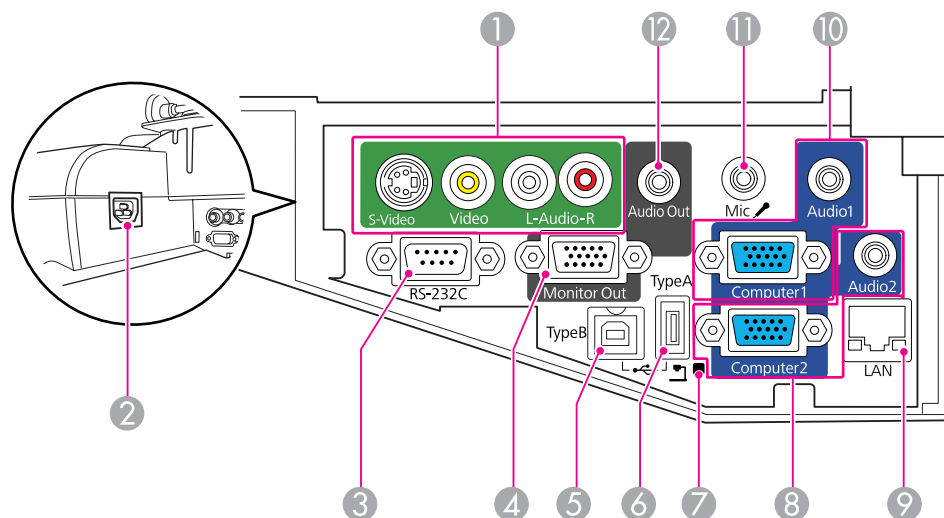
Име		Функция
10	Слот за безопасност	Слотът за безопасност е съвместим със системата за сигурност Microsaver Security System, произвеждана от Kensington. ➡ <a href="#">стр.56</a>

## Интерфейси

Отстранете капака на кабела, за да видите следните портове.

Отстранете капака на кабела, за да свържете оборудване.

🔑 Ръководство за бърз старт



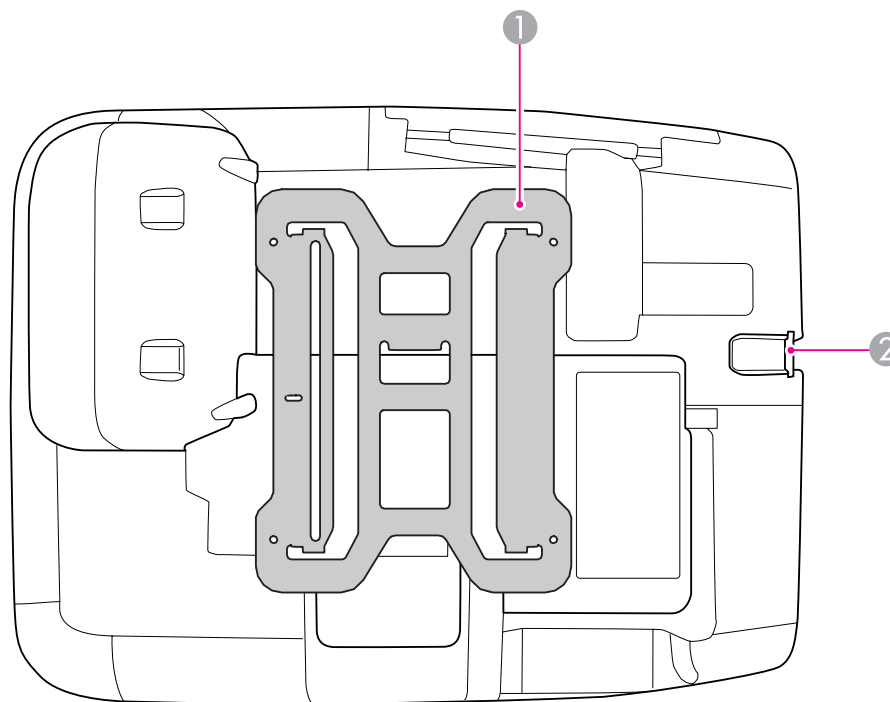
Име	Функция
1 Вход за S-Video	За сигнали S-видео от видеоизточници.
Вход Video	За сигнали тип съставно видео от видеоизточници.
Audio вход	Свързва се с аудио изхода, за извеждане на аудио от оборудване, свързано към S-Video входа или към Video входа. 🔑 Ръководство за бърз старт
2 Вход за захранването	В него се вкарва захранващият кабел. 🔑 Ръководство за бърз старт

Име	Функция
3 RS-232C порт	Когато управлявате проектора от компютър, го свържете към компютъра с кабел RS-232C. Този порт служи само за управление и обикновено не се използва. 🔑 <a href="#">стр.132</a>
4 Изходен порт на монитора (Monitor Out)	Извежда сигналите за образ от компютъра, свързан към входния порт Computer1 към външен монитор. Тази функция не е налична при компонентен видео сигнал или при сигнали, входящи през който и да било друг порт, освен през порта Computer1. 🔑 <a href="#">стр.37</a>
5 Порт USB(ТипB)	Свързва проектора към компютър чрез предоставения USB кабел за проектиране на изображения от компютъра. 🔑 <a href="#">стр.25</a> Можете да използвате този порт и за свързване на компютъра чрез доставения USB кабел, за да ползвате функцията "Безжична мишка". 🔑 <a href="#">стр.51</a> Можете да използвате този порт и за свързване на компютъра чрез доставения USB кабел, за да ползвате Easy Interactive Function. (само за EB-465i/455Wi) 🔑 <a href="#">стр.58</a>
6 USB(ТипA) порт	Прожектира JPEG изображения като слайдшоу, когато памети или цифрови фотоапарати са свързани към USB съвместим порт. 🔑 <a href="#">стр.30</a> Също така се свързва към допълнителната камера за документи.
7 USB индикатор	Съобщава ви статуса на USB устройството, свързано към USB(ТипA) порт, както е описан по-долу. Изкл.: няма свързано USB устройство Оранжева светлина Вкл.: има свързано USB устройство Зелена светлина Вкл.: USB устройството работи Червена светлина ON: грешка

Име	Функция
8 <b>Вход за Computer2</b> <b>Порт Audio2</b>	<p>Вкарва сигнали на изображение от компютър и компонентен видео сигнал от други видео източници.</p> <p>Свързва се към аудио изхода на оборудването, свързан към входящия порт на Computer2 за извеждане на звук. Освен това, когато входящият източник е един от следните и желаете да изведете аудио от проектора, свържете аудио източника към порта Audio2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- USB: Когато възпроизвеждате слайдшоу от USB устройство за съхранение, свързано към USB(TypeA) порт или когато проектирате от допълнителната камера за документи</li> <li>- USB Display</li> <li>- LAN</li> </ul> <p>🔊 <i>Ръководство за бърз старт</i></p>
9 <b>Порт LAN</b>	За връзка с LAN кабел и мрежа. 🔊 <a href="#">стр.39</a>
10 <b>Вход за Computer1</b> <b>Порт Audio1</b>	<p>Вкарва сигнали на изображение от компютър и компонентен видео сигнал от други видео източници.</p> <p>Свързва се към аудио изхода на оборудването, свързан към входящия порт на Computer1 за извеждане на звук.</p> <p>🔊 <i>Ръководство за бърз старт</i></p>
11 <b>Микрофон (Mic) входящ порт</b>	Служи за свързване с микрофон. 🔊 <a href="#">стр.38</a>
12 <b>Порт Аудио Мощност (Audio Out)</b>	Извежда звука на проектираните изображения или звука от микрофона (Mic) към външен високоговорител. 🔊 <a href="#">стр.38</a>

## Основа (с плъзгаща се пластина)

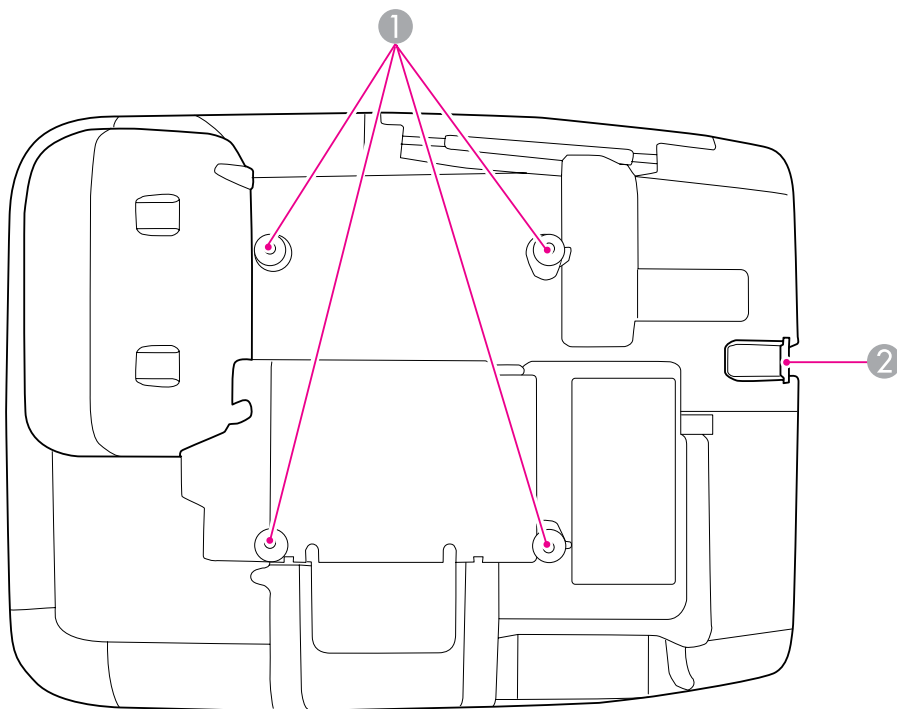
Плъзгащата се пластина е прикрепена към проектора по време на транспортиране.




Име	Функция
1 <b>Плъзгащата се пластина</b>	Свържете това към рамката при монтиране на проектора на стена. 🔊 <a href="#">Ръководство за инсталиране</a>
2 <b>Точка за монтиране на осигуряващ кабел</b>	Вкарайте заключващ кабел (който можете да откриете в търговската мрежа) в тази позиция и го заключете на мястото. 🔊 <a href="#">стр.56</a>

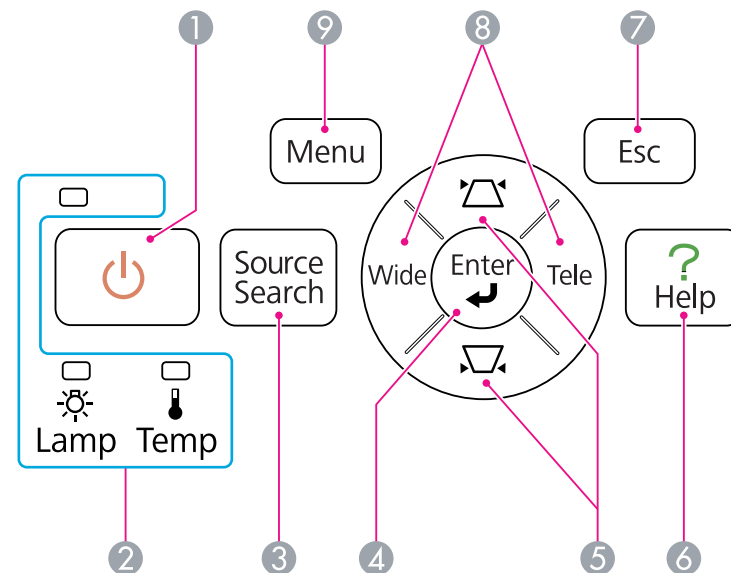






## Основа (без плъзгаща се пластина)



Име	Функция
1 Точки за фиксиране към таван (четири точки)	При монтиране на проектора на таван или стена свържете точките за фиксиране към таван към стойка за таван или стена, каквито се предлагат на пазара. За подробности вижте документацията, предоставена със стойката за стена или таван.
2 Точка за монтиране на осигуряващ кабел	Вкарайте заключващ кабел (който можете да откриете в търговската мрежа) в тази позиция и го заключете на мястото.  <a href="#">стр.56</a>

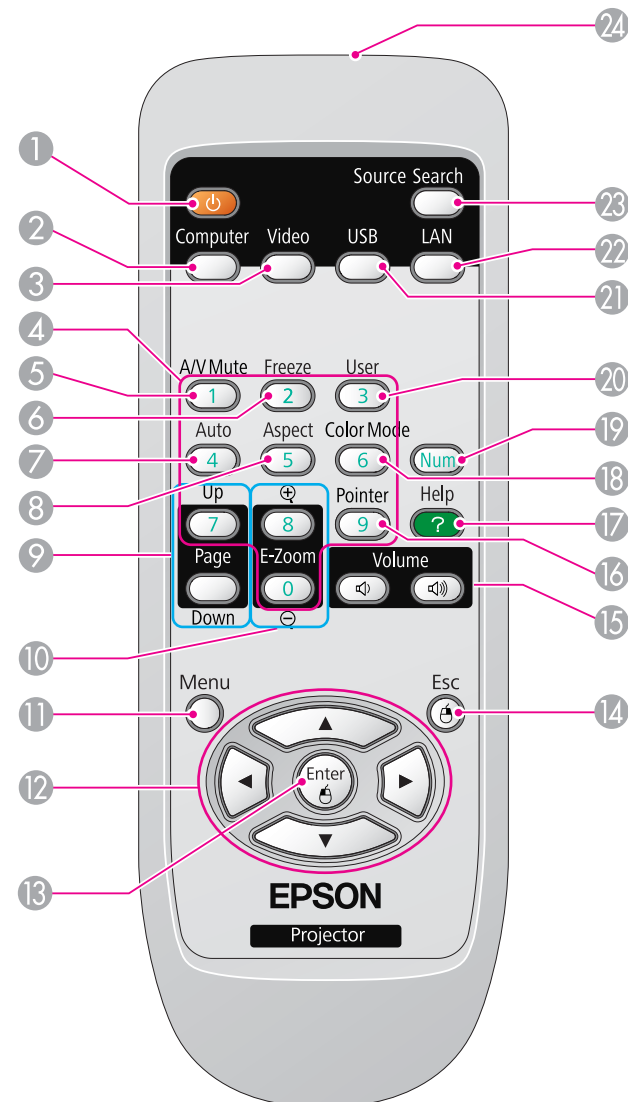
## Контролен панел



Име	Функция
1 [⏻] бутони	Включва и изключва захранването на проектора.  <i>Ръководство за бърз старт</i>
2 Индикатори за статуса	Цвятът на индикаторите и това дали мигат или светят постоянно посочва статуса на проектора.  <a href="#">стр.102</a>
3 Бутон [Source Search]	Премахва към следващия източник, който е свързан с проектора и изпраща образ.  <a href="#">стр.23</a>
4 Бутон [Enter]	Ако бъде натиснат по време на проектиране на сигнал на компютърно изображение, бутонът автоматично регулира функции Проследяване-Синхр. и Позиция, за да се проектира оптимален образ.  Когато се покаже меню Конфигурация или екран Помощ, натискането на този бутон потвърждава текущия елемент и преминава на следващо ниво.  <a href="#">стр.78</a>

Име	Функция
5 [△][▽] бутони	<p>Коригира изкривяването на Ключ. В следните случаи обаче тези бутони функционират като бутони [▲] и [▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Когато прожектираният образ се изпраща чрез мрежова връзка</li> <li>– Когато за прожектиране се използва функцията Слайдшоу</li> </ul> <p>Ако бъдат натиснати, когато се показва меню Конфигурация или екран Помощ, тези бутони избират елементи от менюто и задават стойности.</p> <p>☛ Ръководство за бърз старт , стр.78</p>
6 Бутон [Help]	<p>Показва и затваря екрана Помощ, който ви показва как да се справите с дадени проблеми, ако възникнат такива. ☛ стр.100</p>
7 Бутон [Esc]	<p>Прекратява текущата функция.</p> <p>Когато е показано меню Конфигурация, натискането на бутона връща на предишно ниво на менюто. ☛ стр.78</p>
8 [Wide][Tele] бутон	<p>Регулира Теле/Широк. Натиснете бутона [Tele], за да намалите размера на прожекционния екран, натиснете бутона [Wide], за да увеличите размера на прожекционния екран.</p> <p>Когато е показано меню Конфигурация или екран Помощ, тези бутони функционират като бутони [◀] [▶], които избират елементи от менюто и задават стойности.</p> <p>☛ Ръководство за бърз старт</p>
9 Бутон [Menu]	<p>Показва и затваря меню Конфигурация. ☛ стр.78</p>

## Дистанционно управление

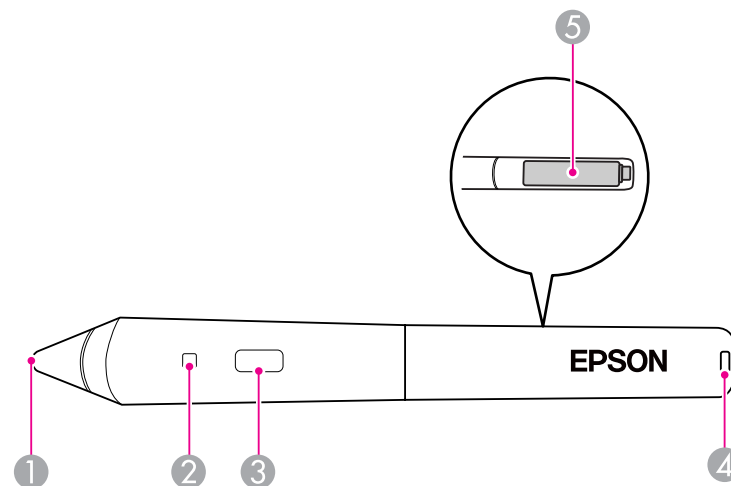


Име	Функция
1 [⏻] <b>бутони</b>	Включва и изключва захранването на проектора. ☛ <i>Ръководство за бърз старт</i>
2 <b>Бутон [Computer]</b>	Всеки път, когато натиснете бутона, входът се сменя между изображения от порт Компютър1 и порт Компютър2. ☛ <a href="#">стр.24</a>
3 <b>Бутон [Video]</b>	Всеки път, когато натиснете бутона, входът се сменя между изображения от порт Видео и порт S-Video. ☛ <a href="#">стр.24</a>
4 <b>Цифрови бутони</b>	Използвайте ги, когато въвеждате парола. ☛ <a href="#">стр.53</a>
5 <b>Бутон [A/V Mute]</b>	Временно включва и изключва изображения и звука. ☛ <a href="#">стр.42</a>
6 <b>Бутон [Freeze]</b>	Спира и възстановява възпроизвеждането на изображения. ☛ <a href="#">стр.43</a>
7 <b>Бутон [Auto]</b>	Ако бъде натиснат по време на прожектиране на сигнал на компютърно изображение, бутонът автоматично регулира функции Проследяване-Синхр. и Позиция, за да се проектира оптимален образ.
8 <b>Бутон [Aspect]</b>	Съотношението на картината се променя всеки път, като натиснете бутона. ☛ <a href="#">стр.44</a>
9 <b>Бутони [Page] ([Up]) ([Down])</b>	Когато използвате функцията Безжична мишка, функцията USB дисплей или входящият източник прожектира файл от приложение, което поддържа преместване на страници нагоре/надолу през LAN, можете да премествате страницата нагоре и надолу с този бутон. ☛ <a href="#">стр.51</a>
10 <b>Бутони [E-Zoom] (⊕)(⊖)</b>	Увеличава или намалява образа, без да променя размера на проекцията. ☛ <a href="#">стр.50</a>
11 <b>Бутон [Menu]</b>	Показва и затваря меню Конфигурация. ☛ <a href="#">стр.78</a>

Име	Функция
12 [⏮][⏭] [⏪][⏩] <b>бутони</b>	Когато е показано меню Конфигурация или екран Помощ, натискането на тези бутони избира елементи от менюто и задава стойности. ☛ <a href="#">стр.78</a> , <a href="#">стр.100</a> Когато използвате функцията Безжична мишка, курсорът на мишката се движи в посоката, в която е натиснат бутонът. ☛ <a href="#">стр.51</a>
13 <b>Бутон [Enter]</b>	Когато се показва меню за Конфигурация или екран за Помощ, бутонът приема и въвежда селекция и преминава към следващото ниво. ☛ <a href="#">стр.78</a> , <a href="#">стр.100</a> Действа като ляв бутон на мишката, когато използвате функцията Безжична мишка. ☛ <a href="#">стр.51</a>
14 <b>Бутон [Esc]</b>	Прекратява текущата функция. Ако го натиснете, докато се показва меню Конфигурация, ще преминете към предишното ниво в менюто. ☛ <a href="#">стр.78</a> , <a href="#">стр.100</a> Действа като десен бутон на мишката, когато използвате функцията Безжична мишка. ☛ <a href="#">стр.51</a>
15 <b>Бутони [Volume] (⏮) (⏭)</b>	(⏮) Намалява силата на звука. (⏭) Увеличава силата на звука. ☛ <i>Ръководство за бърз старт</i> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"><b>⚠ Внимание</b> Не започвайте, когато звукът е зададен на твърде високо ниво. Внезапното увеличаване на звука може да причини загуба на слуха. Винаги намалявайте звука преди изключване от захранването и постепенно го увеличавайте след включване на захранването.</div>
16 <b>Бутон [Pointer]</b>	Натиснете този бутон, за да активирате курсора на екрана. ☛ <a href="#">стр.49</a>

Име	Функция
17 Бутон [Help]	Показва и затваря екрана Помощ, който ви показва как да се справите с дадени проблеми, ако възникнат такива. 🖱️ <a href="#">стр.100</a>
18 Бутон [Color Mode]	Всеки път, когато натиснете бутона, цветовият режим се сменя. 🖱️ <a href="#">стр.41</a>
19 Бутон [Num]	Използвайте ги, когато въвеждате парола. 🖱️ <a href="#">стр.53</a>
20 Бутон [User]	Изберете кой да е често използван елемент от петте елемента от меню Конфигурация и го задайте на този бутон. Чрез натискането на бутона се показва екранът за селекция/настройка на зададения елемент от менюто, позволявайки ви да извършвате настройки/регулиране с едно натискане. 🖱️ <a href="#">стр.81</a> Менюто <b>Ел. консумация</b> е зададено като настройка по подразбиране.
21 Бутон [USB]	Всеки път, когато натиснете този бутон, входът се сменя между изображения от оборудването, свързано към USB дисплея, и USB(TypeA) порта. 🖱️ <a href="#">стр.24</a>
22 Бутон [LAN]	Преминава към образи, прожектирани с EasyMP Network Projection. Когато прожектирате чрез бърза безжична връзка с допълнителния Quick Wireless Connection USB Key, с натискането на този бутон преминавате към прожектирания образ. 🖱️ <a href="#">стр.24</a>
23 Бутон [Source Search]	Преминава към изображенията от следващото устройство, подаващо сигнал. 🖱️ <a href="#">стр.23</a>
24 Зона на излъчване на светлина от дистанционното управление	Излъчва сигналите на дистанционното управление.

## Easy Interactive Pen(само за EB-465i/455Wi)



Име	Функция
1 Превключвател във върха на писалката	Функционира като ляв бутон на мишката.
2 Индикатор за батерия	Когато натиснете бутона, този индикатор светва в зелено, ако има останала мощност в батерията. Ако не свети, мощността на батерията е слаба. Ако това се случи, сменете батериите. 🖱️ <a href="#">стр.67</a>
3 Бутон	Функционира като десен бутон на мишката.
4 Отвор за прикрепяне на ремък	Можете да прикрепите ремък, който е на разположение в търговската мрежа.
5 Капак на батерията	Отворете този капак, когато смените батериите. 🖱️ <a href="#">стр.67</a>

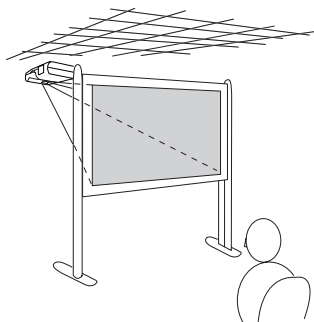
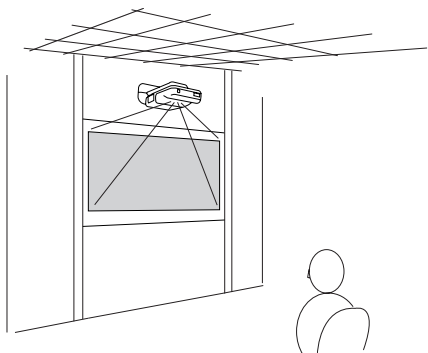


## Различни начини за използване на проектора

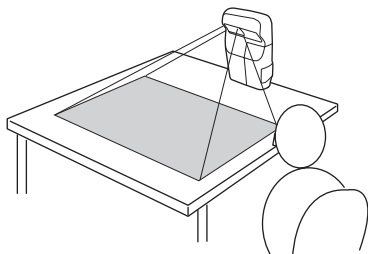
Тази глава обяснява полезни функции за правене на презентации, свързване на външно оборудване и функции за безопасност.

Проекторът поддържа следните три различни метода за проектиране. Монтирайте го според условията на мястото за монтаж.

- Окачете проектора на тавана и проектирайте образа отпред на екрана. (Проектиране Предно/Таван)
- Окачете проектора на тавана и проектирайте образа иззад прозрачен екран. (Проектиране Задно/Таван)




- Вертикално изправяне и проектиране надолу (Проектиране Предно/Посочв.надолу) (само за EB-465i/455Wi)



При доставката проекторът е настроен за монтаж във висящо положение от тавана и за проектиране на изображения отпред на екрана (Предно/Таван).

Променете режима на проектиране, за да отговаря на метода на проектиране.



- Задайте режима на проектиране от меню Конфигурация.  [стр.84](#)
- Не използвайте никакъв друг метод на проектиране освен проектиране Предно/Таван, Задно/Таван или Предно/Посочв.надолу.

## Внимавайте

- За повече информация относно настройката се свържете с най-близкия адрес, посочен в Ръководството за поддръжка и обслужване, или с местния търговец. Ако не бъде монтиран правилно, уредът може да причини злополука и телесни повреди.
- При монтиране на проектора винаги използвайте инструменти, които са подходящи за метода на монтаж.

Можете да смените проектирания образ по следните два начина.

- Смяна чрез търсене на източник

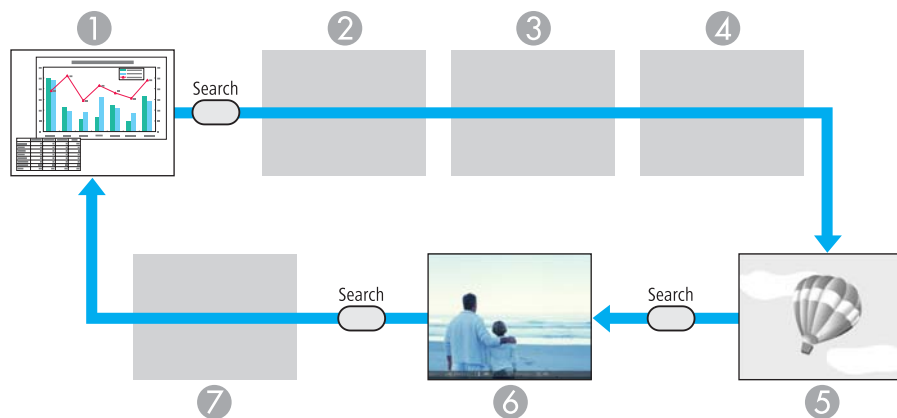
Проекторът автоматично засича сигналите, които му се подават от свързаното оборудване, и проектира подавания от оборудването образ.

- Смяна към желанния образ.

Можете да използвате бутоните на дистанционното управление, за да преминете към желанния входящ порт.

## Автоматично засичане на входящ сигнал и смяна на проектирания образ (Търсене на източник)

Можете бързо да проектирате желанния образ, тъй като входните портове без входящ сигнал за образ се игнорират, когато смените образа чрез натискане на бутон [Source Search].



- ① Computer1
- ② Computer2
- ③ S-video

- ④ Video

- ⑤ USB Display

- ⑥ USB\*: Когато образът е от устройство, свързано към USB(TypeA) порт.

- ⑦ LAN: Когато проекторът е свързан към компютър чрез мрежа и се проектират образи от EasyMP Network Projection.

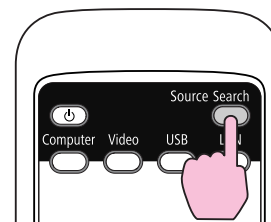
Пропуска се когато няма входящ сигнал за образ.

\*Входящият USB източник показва, че слайдшоуто се възпроизвежда от USB памет, свързана към USB(TypeA) порт, или образите се проектират от допълнителна камера за документи.

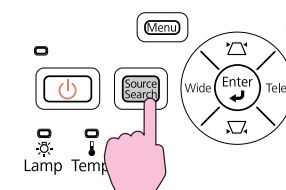
### Процедура

**Когато свържете видео-оборудването си, започнете плейбека, преди да започнете тази операция.**

Използване на дистанционно управление



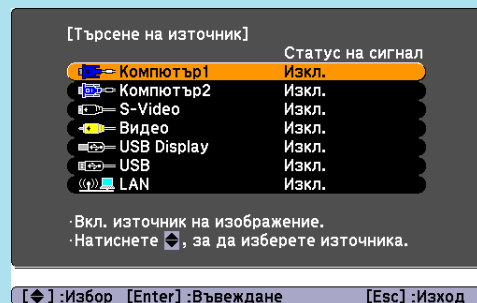
Използване на контролен панел



Когато са свързани два или повече броя оборудване, натискайте бутона [Source Search], докато не се проектира желанният образ.



Следният екран показва статуса на сигналите за образ, когато само текущо проектираният образ е налице, или когато не може да се открие никакъв сигнал за образ. Можете да изберете входния порт, през който е свързано желаното от вас устройство. Ако не направите нищо за около 10 секунди, екранът се затваря.

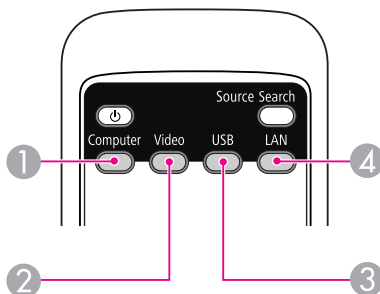


- 2 Всеки път, когато натиснете бутона, входът се сменя между изображения от порт Видео и порт S-Video.
- 3 Всеки път, когато натиснете този бутон, входът се сменя между изображения от оборудването, свързано към USB дисплея, и USB(TypeA) порта.
- 4 Премахва към образи, проектирани с EasyMP Network Projection. Когато проектирате чрез бърза безжична връзка с допълнителния Quick Wireless Connection USB Key, с натискането на този бутон преминавате към проектирания образ.

## Превключване към желания образ чрез дистанционното управление

Можете директно да преминете към желания образ, като натиснете следните бутони на дистанционното управление.

### Дистанционно управление



- 1 Всеки път, когато натиснете бутона, входът се сменя между изображения от порт Компютър1 и порт Компютър2.



Можете да използвате предоставения USB кабел, за да свържете проектора към компютър, за да прожектирате изображения от него. Тази функция се нарича USB Display. Необходимо е само да свържете посредством USB кабел и образите от компютъра могат да бъдат показани.

За да активирате функцията USB Display, задайте USB Type B на USB Display от меню Допълнит. в меню Конфигурация.

По-долу са показани настройките по подразбиране за USB Type B.

- EB-465i/455Wi: Изкл.
- EB-460/450W: USB Display

За EB-465i/455Wi, настройката трябва да се промени предварително.

 [стр.84](#)

## Системни изисквания

### За Windows

OS	Windows 2000 Service Pack 4 Следните 32 битови операционни системи: Windows XP Windows XP Service Pack 2 или по-нова Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 или по-нова Windows 7 Следните 64 битови операционни системи: Windows 7 (съвместим с версия 1.50 или по-нова*)
CPU	Mobile Pentium III 1.2GHz или по-бърз Препоръчително: Pentium M 1.6GHz или по-бърз
Количество памет	256MB или повече Препоръчително: 512MB или повече

Твърд диск Свободно пространство	20MB или повече
Дисплей	Резолуция не по-ниска от 640x480 и не по-висока от 1600x1200. Цветовете на дисплея от 16 бита или повече

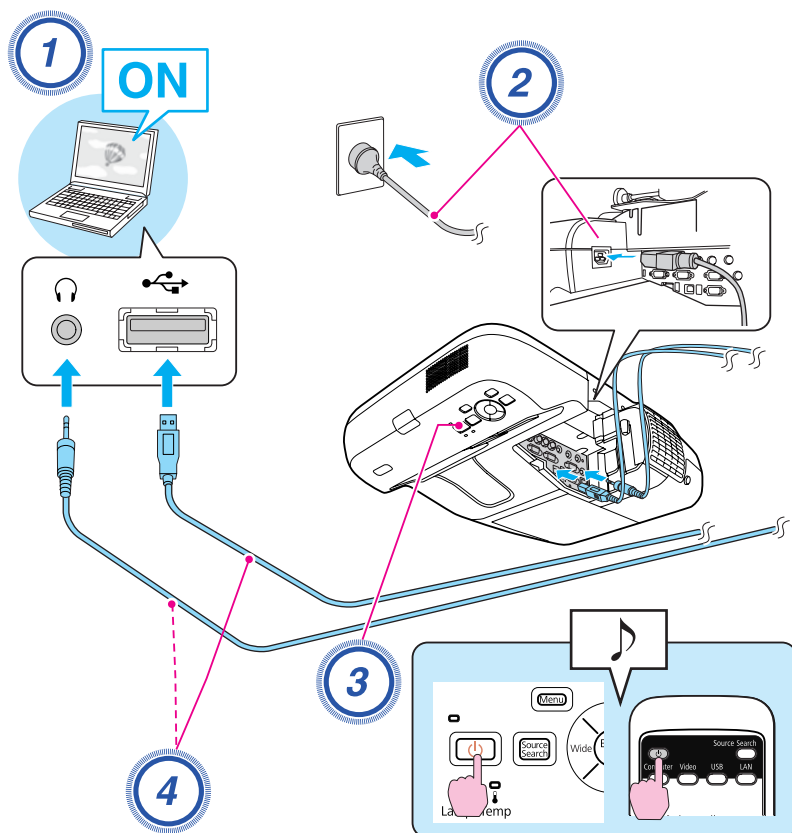
\* Можете да свалите най-новата версия на драйвера за USB Display от следния уебсайт.

<http://www.epson.com/>

### За Mac OS

OS	Mac OS X 10.5.1 или по-нова Mac OS X 10.6.x
CPU	Power PC G4 1GHz или по-бърз Препоръчително: Intel Core Duo 1.83GHz или по-бърз
Количество памет	512MB или повече
Твърд диск Свободно пространство	20MB или повече
Дисплей	Резолуция не по-ниска от 640x480 и не по-висока от 1680x1200. Цветовете на дисплея от 16 бита или повече

## Свързване



### Процедура

- 1 Включете компютъра.
- 2 Свържете към захранващия кабел (предоставен).
- 3 Включете проектора.

4

Свържете с USB кабела.

Когато се извежда звук от високоговорителя на проектора, свържете аудио кабел (наличен в търговската мрежа) към входен порт Аудио2.

☛ "Когато правите връзка за пръв път" [стр.26](#)

☛ "От втория път нататък" [стр.29](#)

### Внимавайте

Свържете проектора директно към компютъра, а не през USB хъб.

### Когато правите връзка за пръв път

При първото свързване трябва да инсталирате драйвера. Процедурата е различна за Windows и Mac OS.

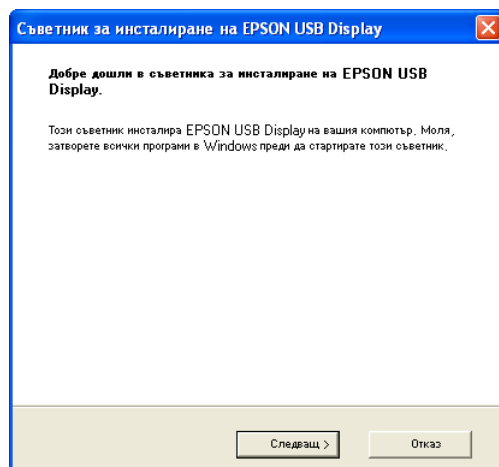
### Процедура

#### 3a Windows

1

Инсталацията на драйвери започва автоматично.

Ако използвате Windows 2000, кликнете два пъти върху **Моят компютър** - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.exe на компютъра.



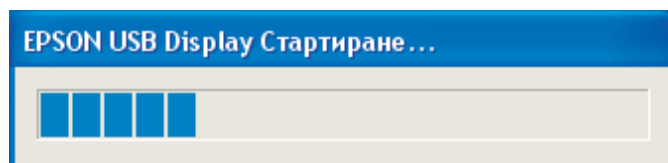
Ако използвате компютър, работещ с Windows 2000 с определени права на потребителите, по време на инсталацията се появява съобщение за грешка на Windows и е възможно да не можете да инсталирате софтуера. В този случай, опитайте се да актуализирате Windows до последната версия, рестартирайте и след това опитайте да се свържете отново.

За повече подробности, свържете се с най-близкия адрес, посочен в ръководството за сервиз и поддръжка. ➡ [Списък с контакти за проектор Epson](#)

**2**

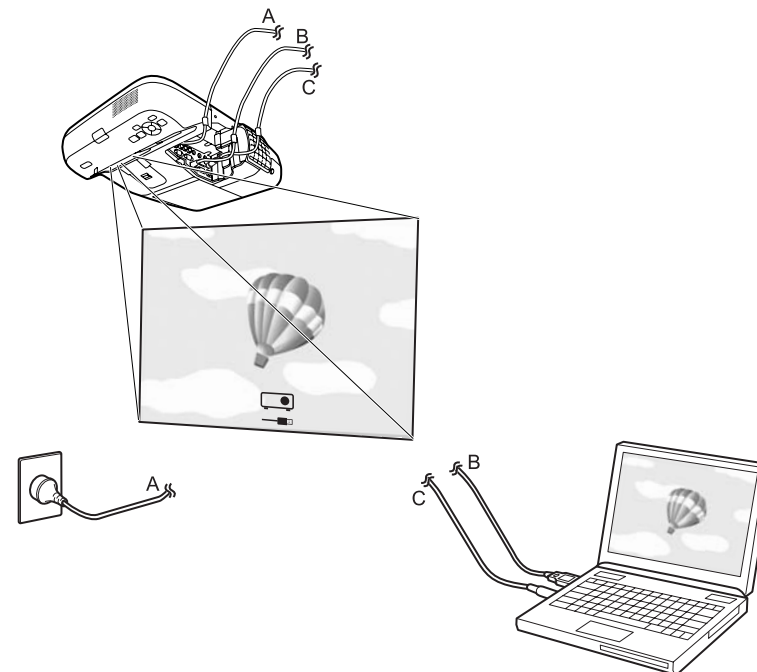
**Когато се появи Лицензионното споразумение, кликнете върху "Приемам".**

Ако драйверът не бъде инсталиран, няма да може да стартирате USB Display. Изберете **Приемам**, за да инсталирате драйвера. Ако желаете да отмените инсталацията, кликнете върху **Не приемам**.

**3**


**Образите от компютъра се прожектират.**

Може да мине известно време преди образите от компютъра да се прожектират. Докато се прожектират образи от компютъра, оставете оборудването както е, не откачайте USB кабела и не изключвайте захранването на проектора.





- Ако не се инсталира автоматично, кликнете два пъти върху **Моят компютър - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE** на вашия компютър.
- Ако поради някаква причина не се прожектира нищо, кликнете върху **Всички програми - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** на компютъра си.
- Ако курсорът на мишката мига на екрана на компютъра, кликнете върху **Всички програми - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.x**, след което махнете отметката от квадратчето **Трансфер на пластов прозорец**.
- За да деинсталирате драйвера, отворете **Контролен панел - Добавяне/премахване на програми** - и деинсталирайте **Epson USB Display**.
- Откачане  
Проекторът може да бъде откачен, като просто извадите USB кабела. Не е необходимо да използвате функцията **Внимателно премахване на хардуера** в Windows.

При следващо свързване, вижте  "От втория път нататък" [стр.29](#).

## За Mac OS

- 1 Папката **setup (настройка)** на USB Display е показана във **Finder**.
- 2 Кликнете двукратно върху иконата **USB Display Installer**.
- 3 За да инсталирате, следвайте инструкциите на екрана.

4

Когато се появи **Лицензионното споразумение**, кликнете върху **"Приемам"**.

Въведете администраторската парола и започнете инсталирането.

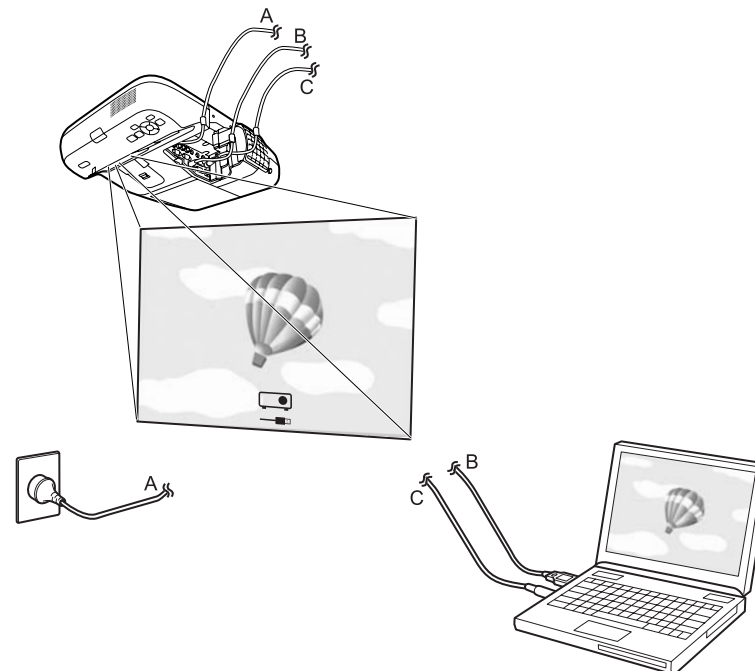
Ако не изберете **Приемам**, USB дисплеят не може да стартира. Ако желаете да отмените прожектирането, кликнете върху **Не приемам**.

След завършване на инсталацията, иконата USB Display ще се покаже в Dock и лентата с менюта.

5

Образите от компютъра се прожектират.

Може да мине известно време преди образите от компютъра да се прожектират. Докато се прожектират образи от компютъра, оставете оборудването както е, не откачайте USB кабела и не изключвайте захранването на проектора.





- Ако папката USB Display настройка не се покаже автоматично в Finder, кликнете двукратно върху **EPSON PJ\_UD - USB Display Installer** на компютъра.
- Ако нищо не се прожектира по някаква причина, кликнете върху иконата **USB Display** на Dock.
- Ако иконата **USB Display** не е в Dock, стартирайте **USB Display** от папката на приложенията.
- За да инсталирате драйвера, стартирайте **USB Display Деинсталатор** в папката Инструмент от папката "Applications".

### Внимавайте

- За да прекъснете връзката на USB дисплея, кликнете върху меню лентата или върху иконата Dock, изберете **Прек. вр.** от показаното меню и отстранете USB кабела.
- Ако изберете **Quit** от менюто на иконата Dock, USB Display не стартира автоматично при свързване на USB кабела.



### За Windows

- Приложения, които използват част от функциите на DirectX, може да не бъдат изобразени правилно.
- Откачане  
Проекторът може да бъде откачен, като просто извадите USB кабела. Не е необходимо да използвате функцията **Безопасно отстраняване на хардуера**.
- Ограничения при прожектиране от Windows Media Center  
Когато Windows Media Center е в режим на цял екран, изображенията не могат да бъдат прожектирани. Превключете в режим на показване в прозорец, за да прожектирате изображенията.

### За Mac OS

Ако изображенията не се прожектират, стартирайте **USB Display** от папката "Applications".

## От втория път нататък

### Образите от компютъра се прожектират.

Може да мине известно време преди образите от компютъра да се прожектират. Моля изчакайте.

## Файлове, които могат да се прожектират със слайдшоу

Можете да използвате слайдшоу, за да прожектирате директно файлове, запазени на USB устройства за съхранение и цифрови фотоапарати, свързани към проектора.



Възможно е да не може да използвате USB устройства за съхранение с вградени защитни функции.

## Спецификации за файлове, които могат да бъдат прожектирани със слайдшоу

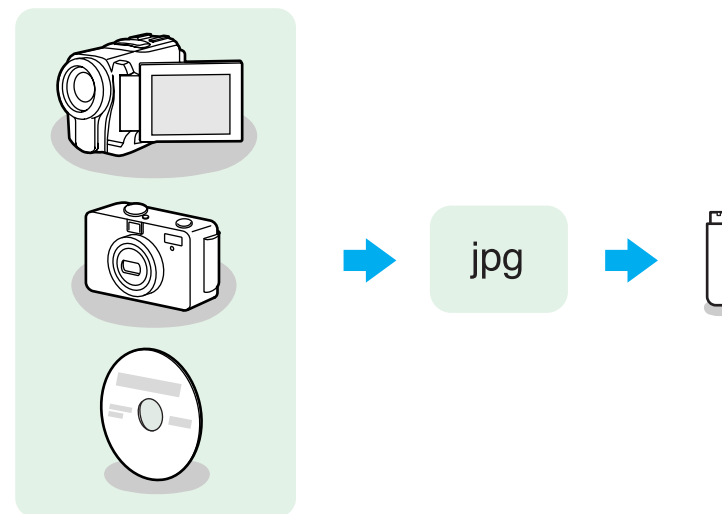
Тип	Тип файл (разширение)	Бележки
Статично изображение	.jpg	<p>Следните не могат да се прожектират:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Цветова схема CMYK</li> <li>- Прогресивен формат</li> <li>- Изображения с разделителна способност над 4608x3072</li> <li>- Файлове с разширение ".jpeg"</li> </ul> <p>Поради характеристиките на JPEG файловете изображенията може да не се прожектират чисто поради твърде високия коефициент на компресия.</p>



- При работа с USB твърд диск препоръчваме да използвате AC адаптор.
- Проекторът не поддържа някои файлови системи, затова използвайте носител, който е бил форматиран под Windows.
- Форматирайте носителя във FAT16/32.

## Слайдшоу - примери за употреба

Прожектиране на изображения, запазени на USB памет или друг носител



Пример 1: Подгответе повече изображения и ги прожектирайте последователно (слайдшоу) ➡ [стр.34](#)

Пример 2: Изберете и прожектирайте файлове с изображения един по един ➡ [стр.33](#)

## Слайдшоу Основни операции



Слайдшоу ви позволява да пускате и да прожектирате файлове с изображения, съхранени на USB устройства и цифрови фотоапарати. В този раздел са обяснени основните операции за Слайдшоу.

Въпреки че стъпките по-долу са пояснени въз основа на дистанционното управление, можете да изпълните същите операции от контролния панел на проектора.

### Стартиране и спиране на Слайдшоу

Стартиране на Слайдшоу

#### Процедура

- 1 Променете прожектираното изображение на USB.  
 [стр.23](#)
- 2 Свържете USB устройството за съхранение или цифровият фотоапарат с проектора.  
 [стр.36](#)

Слайдшоуто стартира и се отваря екранът със списък от файлове.

Излизане от Слайдшоу

#### Процедура

За да спрете Слайдшоуто, прекъснете връзката на USB устройството с порта USB(TypeA) на проектора. За дигитален фотоапарат, твърд диск или друго оборудване, изключете захранването на оборудването и след това прекъснете връзката.



- Можете да поставите и карта с памет в USB карточетец и след това да свържете четеца към проектора. Някои картчетици, които се предлагат на пазара, може да не са съвместими с проектора.
- Когато се отвори следният екран (екран Избор на устройство), използвайте бутоните [↩][▶], за да изберете устройството, което искате да използвате, а след това натиснете бутона [Enter].



- За да се отвори екранът Избор на устройство, поставете курсора върху **Избор на устройство** в горната половина на екрана със списъка от файлове, след това натиснете бутон [Enter].

### Основни операции в Слайдшоу

По-долу са описани процедурите за пускане и прожектиране на изображения чрез Слайдшоу.

#### Процедура



- Използвайте бутоните [↩][▶][↶][↷], за да поставите курсора върху желанния файл или папка.



1 Курсор

- Файловете JPEG се появяват в миниизображения (съдържанието на файловете се показва като малки образи).
- В зависимост от JPEG файла, може да не се отвори миниизображение. В този случай се показва икона на файла.



Ако на текущия екран не могат да се покажат едновременно всички файлове и папки, натиснете бутона [Page] (Down) на дистанционното управление или преместете курсора на **Следваща страница** в долната част на екрана и натиснете бутона [Enter]. За да се върнете на предходния екран, натиснете бутона [Page] (Up) на дистанционното управление или преместете курсора върху **Предишна страница** в горната част на екрана и натиснете бутона [Enter].

2

**Натиснете бутона [Enter].**

Показва се избраното изображение.

Когато е избрана папка, се показват файловете в избраната папка. Изберете **Към начало** върху екрана, който се отваря, и натиснете бутона [Enter], за да се върнете на предишния екран.

## Завъртане на изображения


Можете да завъртите показваните изображения в JPEG формат с 90° стъпки. Функцията за завъртане работи и по време на Слайдшоу.

Завъртете изображенията JPEG по следния начин.

### Процедура

1

**Пуснете изображения в JPEG формат или пуснете Слайдшоу.**

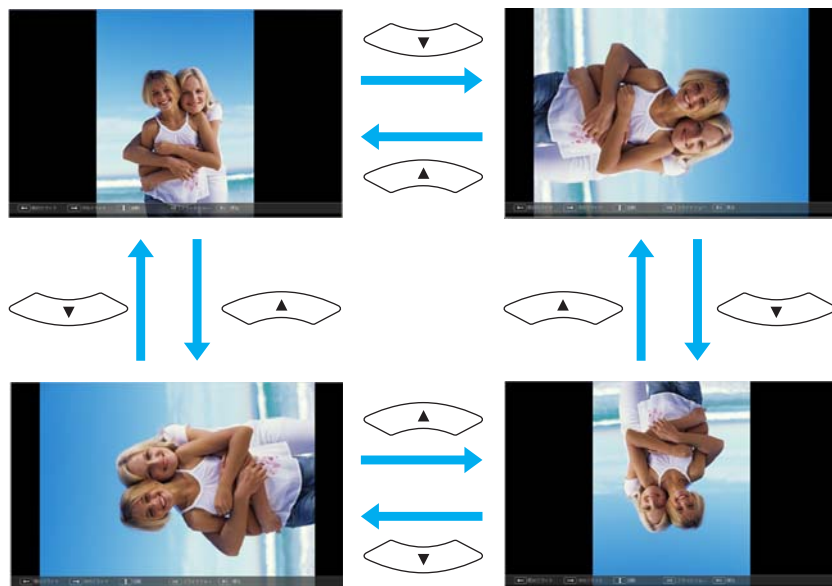
За да пуснете изображения в JPEG формат  [стр.33](#)

За да пуснете Слайдшоу  [стр.34](#)

2

**Докато се показва JPEG изображение, натиснете бутон [↶] или бутон [↷].**





## Прожектиране на файлове с изображения

Файлове с изображения на USB носител и в цифров фотоапарат могат да бъдат проектирани посредством Слайдшоу по един от следните два начина.

- **Прожектиране на избрани файлове с изображения**  
Това е функция за прожектиране на съдържанието на един файл.
- **Последователно прожектиране на всички файлове с изображения в дадена папка (Слайдшоу)**  
Това е функция за прожектиране в определен ред на файлове от дадена папка, един по един.






### Внимавайте

Не прекъсвайте връзката с USB устройството за съхранение, докато е отворено. Слайдшоу може да не работи правилно.

Въпреки че стъпките по-долу са пояснени въз основа на дистанционното управление, можете да изпълните същите операции от контролния панел на проектора.

## Прожектиране на изображения

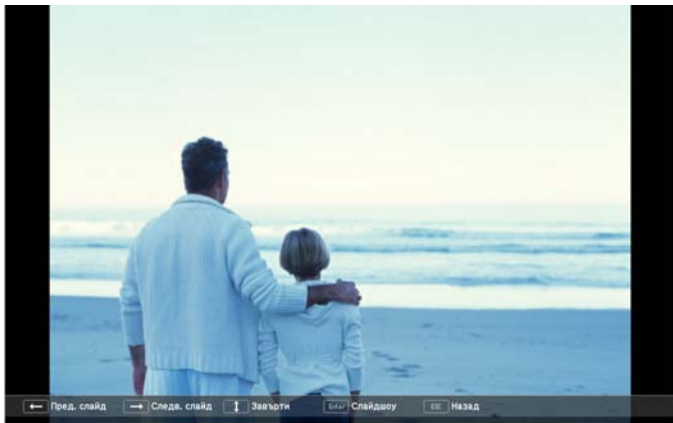
### Процедура

- 1** **Стартирайте Слайдшоу.**  **стр.31**  
Отваря се екранът със списъка от файлове.
- 2** **Използвайте бутоните**    , **за да поставите курсора върху файл с изображение за прожектиране.**



**1** Файл с изображение

- 3** **Натиснете бутона [Enter].**  
Изображението започва да се възпроизвежда.



- 4 Натиснете бутона [Esc], за да се върнете към екрана със списъка от файлове.

### Прожектира последователно всички файлове с изображения в дадена папка (Слайдшоу)

Можете да прожектирате файловете с изображения в дадена папка един след друг в поредност. Тази функция се нарича Слайдшоу. Използвайте следната процедура, за да стартирате Слайдшоу.



За да смените автоматично файловете по време на Слайдшоу, задайте **Време за превключване на екран** от **Опция** в Слайдшоу на всичко друго, освен **Не**. Настройката по подразбиране е **3 секунди**. 🖱️ "Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу" [стр.35](#)

### Процедура

- 1 **Стартирайте Слайдшоу.** 🖱️ [стр.31](#)  
Отваря се екранът със списъка от файлове.
- 2 Използвайте бутоните [↶][↷][⏮][⏭], за да поставите курсора на папката за прожектиране чрез Слайдшоу и натиснете бутона [Enter].
- 3 Изберете Слайдшоу от долната част на екрана със списъка на файлове и натиснете бутона [Enter].

Слайдшоу стартира и файловете с изображения в папката се прожектират автоматично и последователно един по един. След като е прожектиран последният файл, отново автоматично се появява списъкът с файловете. Ако поставите **Продължително възпроизвеждане** на **Вкл.** в екрана **Опция**, след приключване прожекцията ще започва отначало. 🖱️ "Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу" [стр.35](#)

По време на прожектиране на Слайдшоу можете да преминете към следващия екран, да се върнете на предишния екран или да спрете възпроизвеждането.



Ако настройката **Време за превключване на екран** на екрана **Опция** е поставена на **Не**, когато изберете **Пусни слайдшоу** файловете няма да се сменят автоматично. Натиснете бутона [Enter] или бутона [Page] (Down) на дистанционното управление, за да продължите към следващия файл.

## Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу

Можете да настроите поредността на показване на файловете и работата на Слайдшоу на екрана Опция.

Въпреки че стъпките по-долу са пояснени въз основа на дистанционното управление, можете да изпълните същите операции от контролния панел на проектора.

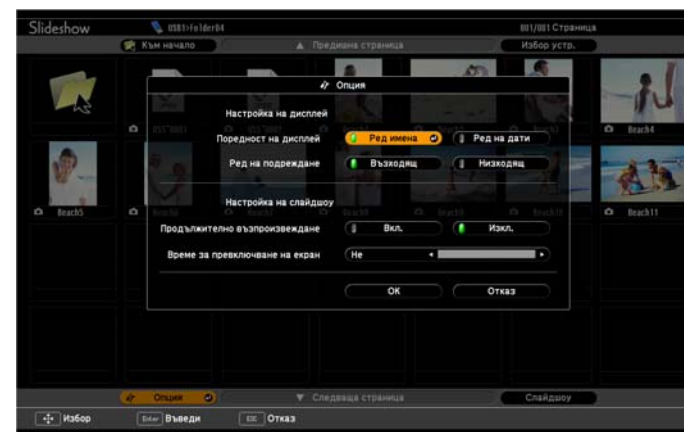
### Процедура

**1** Използвайте бутоните [↶][↷][⏮][⏭], за да поставите курсора на папката, за която искате да зададете условия на извеждане, и натиснете бутона [Esc]. Изберете "Опция" от появилото се подменю, след това натиснете бутона [Enter].

**2** Когато се отвори следният екран Опция, настройте всеки от елементите.

Поставете курсора на настройката на елемента, който желаете да промените, и натиснете бутона [Enter], за да разрешите настройката.

Следващата таблица показва подробности за всеки елемент.



Поредност на дисплей	Можете да определите в каква поредност да се показват файловете. Можете да изберете сортиране на файловете или по Ред имена, или по Ред на дати.
Продължително възпроизвеждане	Задава дали слайдшоуто да се повтаря или не.
Време за превключване на екран	Можете да определите времето за показване на отделен файл в Пусни слайдшоу. Времето може да варира между Не, (0) и 60 секунди. Ако изберете Не, автоматичното възпроизвеждане се изключва.

**3** Използвайте бутоните [↶][↷][⏮][⏭], за да поставите курсора на "ОК" и натиснете бутона [Enter]. Настройките се прилагат. Ако не желаете да прилагате настройките, поставете курсора върху Отказ и натиснете бутона [Enter].

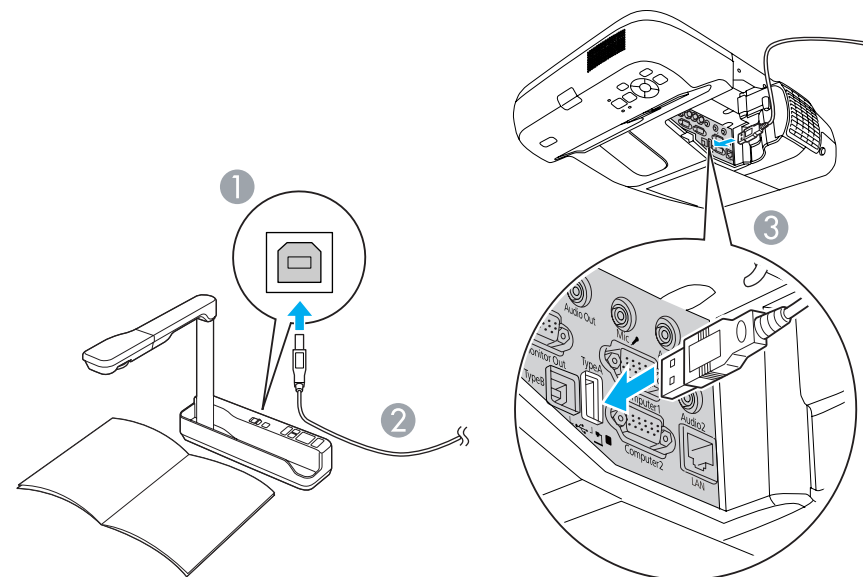
## Свързване и премахване на USB устройства

Към проектора могат да бъдат свързани USB памети и USB-съвместими цифрови фотоапарати, твърди дискове и допълнителната камера за документи. Файловете с изображения на цифров фотоапарат или JPEG файлове от свързана USB памет могат да бъдат възпроизведени като слайдшоу. 🖱️ "Презентации, използващи слайдшоу" [стр.30](#)

Когато допълнителната камера за документи бъде свързана, изображенията от нея ще бъдат проектирани.

## Свързване на USB устройства

Този раздел описва как се свързват USB устройства, използвайки допълнителната камера за документи като пример. Свържете камерата за документи към проектора, използвайки USB кабела, доставен с нея. Когато камерата за документи е свързана към проектора по време на проектиране, натиснете бутона [USB] на дистанционното управление или бутона [Source Search] на контролния панел, за да превключите към изображения от камерата за документи. 🖱️ [стр.23](#)



- ① Към USB порта на камерата за документи
- ② USB кабел
- ③ USB(TypeA) порт

### Внимавайте

- Ако използвате USB хъб, операцията може да не се извърши правилно. Свържете USB устройството за съхранение или цифровия фотоапарат към проектора.
- Когато свързвате и използвате USB-съвместим твърд диск, уверете се, че сте свързали адаптора за променлив ток, доставен с твърдия диск.
- Свържете цифровия фотоапарат или твърдия диск към проектора, използвайки USB кабел, доставен с или одобрен за работа с устройството.

### Отстраняване на USB устройства

След завършване на прожекцията използвайте следната процедура, за да отстраните USB устройството от проектора.

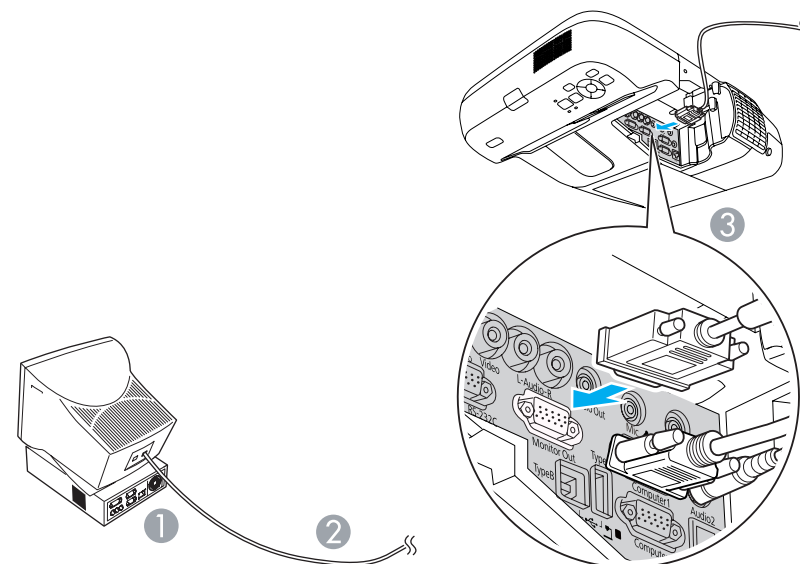
#### Процедура

**Откачете допълнителната камера за документи от USB(TypeA) порта на проектора.**

За цифрови фотоапарати, твърди дискове и т.н., изключете захранването на устройството и след това го откачете.

### Свързване на външен монитор

Можете да прожектирате компютърни изображения, подавани от входния порт Компютър1 едновременно на външен монитор и на екрана, свързан към проектора. Това означава, че можете да проверявате проектирания образ на външен монитор, когато изнасяте презентация, дори и да не виждате самия екран. Свържете, използвайки кабела доставен с външния монитор.



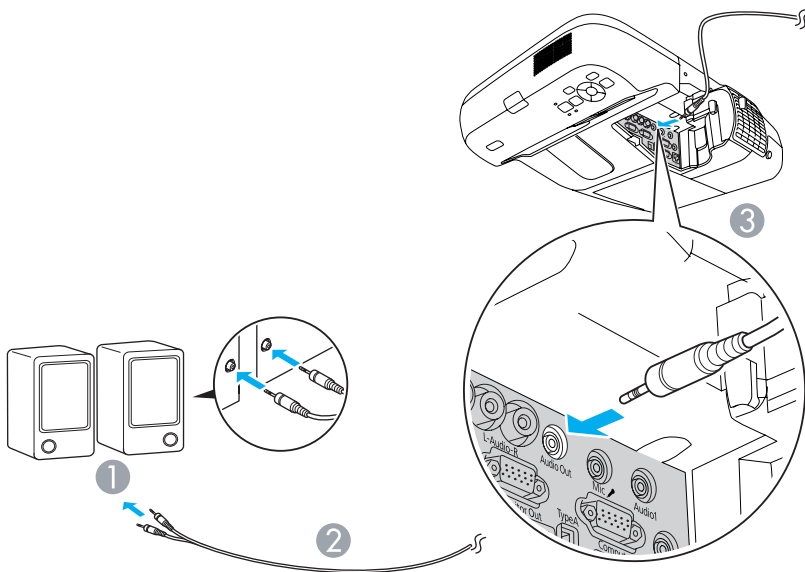
- ① Към порта на монитора
- ② Кабел, доставен с монитора
- ③ Към порт Изход монитор (Monitor Out)



- Не можете да показвате компонентни видеосигнали или изображения от оборудване, свързано към Видео изхода или S-Video изхода на външния монитор.
- Скалите за настройка за функциите, като Ключ, меню Конфигурация или екраните Помощ, не се извеждат на външния монитор.

## Свързване на външни високоговорители

Можете да свържете външни високоговорители с вградени усилватели към порта **Аудио Мощност (Audio Out)** на проектора, за да се наслаждавате на по-високо качество на звука. Свържете с аудио кабел (наличен в търговската мрежа) (като пинов жак ↔ 3,5 мм стерео мини жак). Използвайте аудио кабел, съвместим с конектора на външните високоговорители.



- 1 Към външно аудио оборудване
- 2 Аудио кабел (наличен в търговската мрежа)
- 3 Към порт Аудио Мощност (Audio Out)

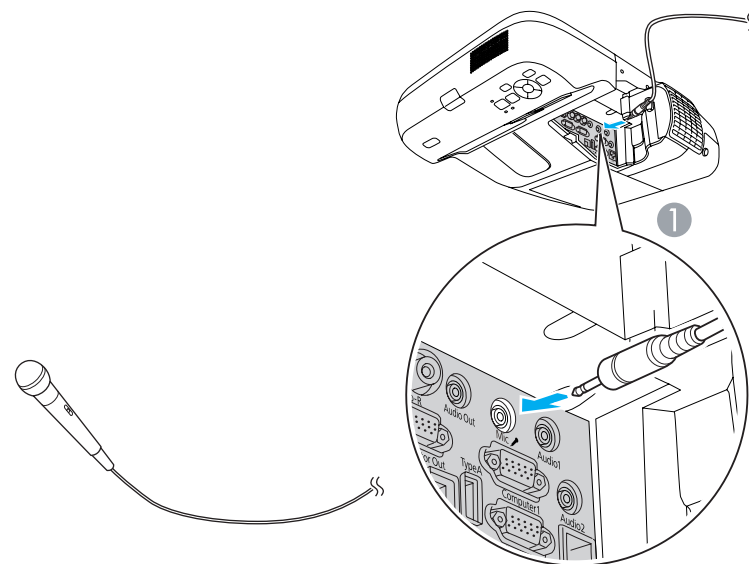


- Когато жак на аудио кабела е вкаран в порта **Аудио Мощност (Audio Out)**, звукът престава да се извежда от вградените високоговорители на проектора и се превключва към външен извод.
- Когато използвате аудио кабел **2RCA(Л/Д)/стерео mini-pin** (наличен в търговската мрежа), задължително купете такъв с характеристика **“Без съпротивление”**.

## Свързване на микрофон

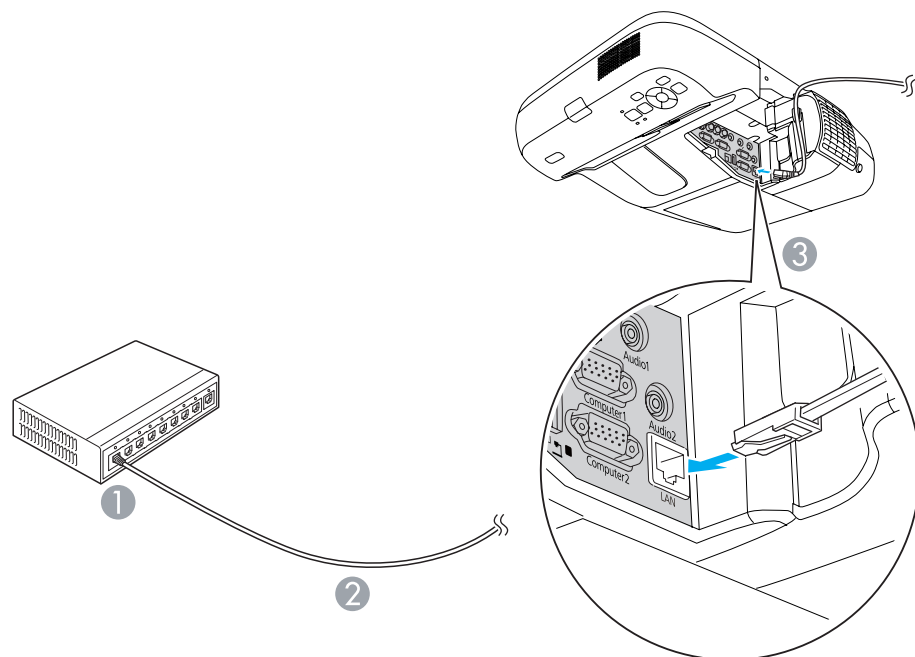
Можете да извеждате звук от микрофон от високоговорителя на проектора като свържете динамичен микрофон към входния порт **Микрофон (Mic)** на проектора.

Проекторът не поддържа входящо захранване.



- 1 Към входящ порт Микрофон (Mic)

Свържете с кабел за локална мрежа тип 100BASE-TX или 10BASE-T (налични в търговската мрежа).



- ① Към LAN порт
- ② Кабел за локална мрежа (наличен в търговската мрежа)
- ③ Към LAN порт

## Внимавайте

За да предотвратите неизправности, използвайте екраниран кабел за локална мрежа категория 5.

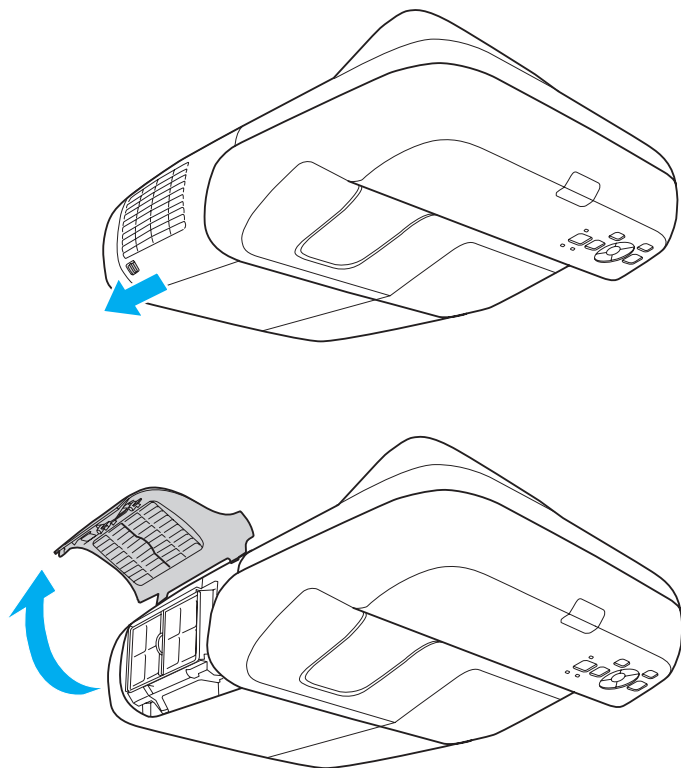


Монтиране на допълнително устройство за безжична LAN на проектора. ➡ "Допълнителни Аксесоари и Консумативи" [стр.126](#)

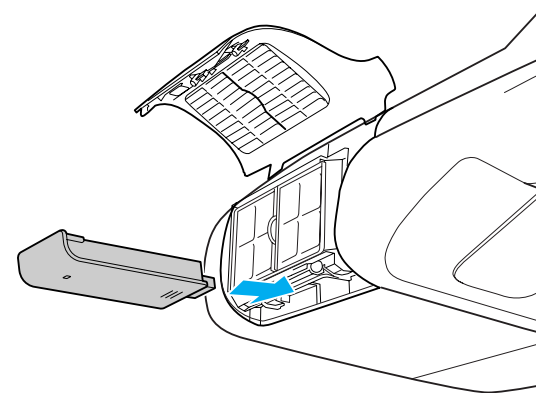
## Процедура

### 1 Отворете капака на въздушния филтър.

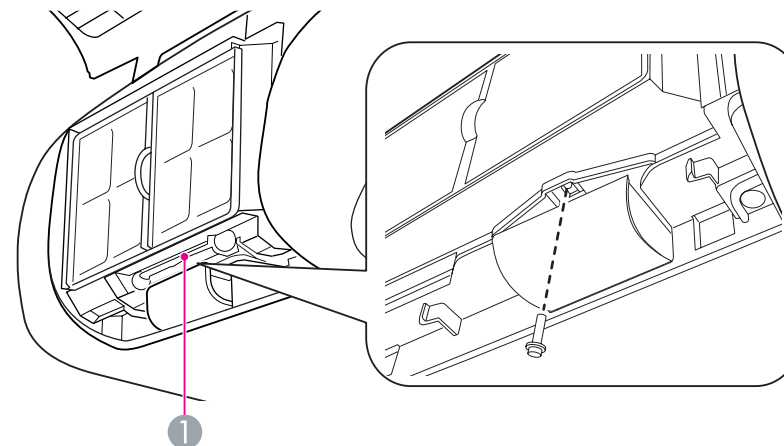
Плъзнете хоризонтално лоста за отваряне/затваряне, за да отворите капака на въздушния филтър.



### 2 Монтирайте апарата за безжична LAN.



### 3 Фиксирайте устройството за безжична LAN с включените винтове, за да не го изгубите.



1 Винтов отвор за безжично LAN устройство



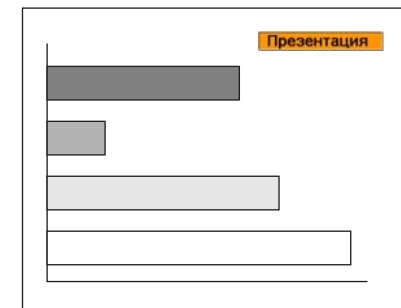
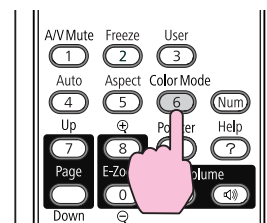
## Избор на качество на прожектиране (Избор на Цветови Режим)

Можете лесно да постигнете оптимално качество на образа, като изберете настройката, която отговаря най-точно на обстановката при проектирането. Яркостта на образа варира в зависимост от избрания режим.

Режим	Приложение
<b>Динамичен</b>	Идеално за използване в светла стая. Това е най-яркият режим и добре възпроизвежда тоновете на сенките.
<b>Презентация</b>	Идеално за изнасяне на презентации с цветни материали в светла стая.
<b>Театър</b>	Идеално за гледане на филми в тъмна стая. Този режим придава на образа по-естествени нюанси.
<b>Фото</b>	(При въвеждане на сигнали за изображение от компютър входящият източник е USB или LAN) Идеално за проектиране на неподвижни картини, като например фотографии, в светла стая. Изображенията са по-живи и по-контрастни.
<b>Спорт</b>	(Когато се подават образи тип Видео компонент, S-видео или съставно видео) Идеално за гледане на ТВ програми в светла стая. Това прави образа по-реалистичен и го съживява.
<b>sRGB</b>	Идеално за изображения, които отговарят на цветовия стандарт sRGB.
<b>Черна дъска</b>	Дори ако прожектирате върху черна дъска (или зелена дъска), тази настройка придава на образа естествени нюанси, както при прожектиране върху екран.
<b>Бял екран</b>	Идеално за изнасяне на презентации на бяла дъска.

## Процедура

### Дистанционно управление



При всяко натискане на бутона името на цветовия режим се показва на екрана и самият цветови режим се променя.

Ако натиснете бутона, докато на екрана се показва името на цветови режим, ще преминете към следващия цветови режим.



Цветовият режим може също да бъде зададен от **Цветови режим** в меню **Образ** от меню Конфигурация. [стр.79](#)

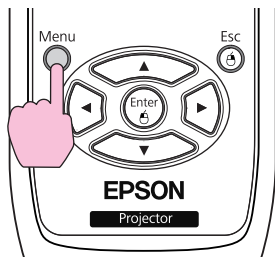
## Настройване на Авто Ирис

Автоматичната настройка на осветеността според яркостта на показвания образ ви позволява да се наслаждавате на богата и плътна картина.

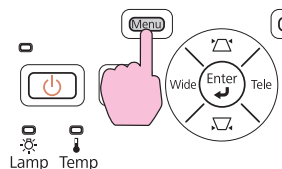
### Процедура

- 1 **Натиснете бутона [Menu] и изберете Авто ирис - Образ от меню Конфигурация.** ➡ **"Използване на Меню Конфигурация"**

Използване на дистанционно управление



Използване на контролен панел



- 2 **Изберете "Вкл."**

Настройката се запазва за всеки цвят режим.

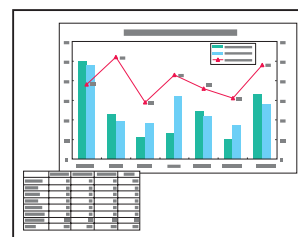
- 3 **Натиснете бутона [Menu], за да затворите менюто за Конфигурация.**



Авто Ирис може да бъде зададен единствено, когато **Цветови режим** е зададен на **Динамичен** или **Театър**.

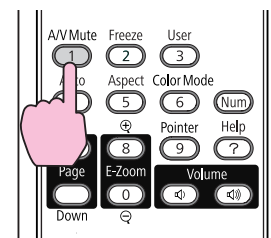
## Временно скриване на образа и звука (Без A/V)

Можете да използвате тази функция, когато желаете да изключите изображенията на екрана, така че вниманието да е фокусирано върху това, което казвате, или когато не искате публиката да види операции като смяна на файловете.



### Процедура

Дистанционно управление



Всеки път, когато натиснете бутона, A/V заглушаване се включва или изключва.



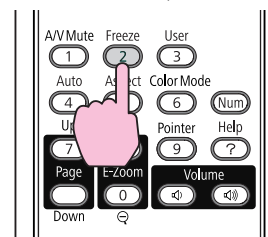
- Ако използвате тази функция при прожектиране на движещ се образ, изображенията и звукът ще продължат да се възпроизвеждат от източника и няма как да се върнете точно към момента, в който сте активирали A/V заглушаване.
- Можете да изберете да се покаже **черно**, **синьо** или **лого** като екран при A/V заглушаване, използвайки настройката **Допълнит. - Дисплей - Без A/V** от конфигурационното меню. [стр.84](#)
- Звукът от микрофона също се извежда, когато е включено A/V заглушаване.

## Замразяване на образа (Пауза)

Когато замразите движещия се образ на екрана, изображението продължава да се проектира, така че можете да проектирате движещ се образ кадър по кадър като поредност от неподвижни снимки. Ако сте избрали функцията “Замразяване” предварително, можете също така да извършвате операции като смяна на файловете по време на презентация от компютър, без това да се вижда на екрана.

### Процедура

#### Дистанционно управление



Всяко натискане на бутона включва или изключва функцията Пауза.



- Аудиото обаче не спира.
- За движещи се изображения, изображенията продължават да се възпроизвеждат, докато екранът е в пауза, затова не е възможно възобновяване на прожекцията от мястото на паузата.
- Ако е натиснат бутонът [Freeze], докато се показва меню Конфигурация или екранът Помощ, показваните меню или екран се изчистват.
- Пауза продължава да работи, докато се използва E-Zoom.

## Промяна на съотношение на картината

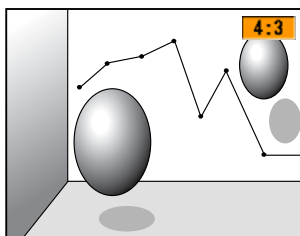
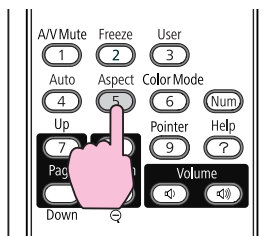
Променете Съотн. на картината при свързване на видео оборудване, така че изображения, записани на дигитален видео носител или DVD да могат да бъдат разгледани в широкоекранен формат 16:9. Променете съотношението на картината, когато прожектирате образи от компютър в пълен размер.

Методите за превключване и видовете съотношения на картината са следните.

### Методи за превключване

#### Процедура

##### Дистанционно управление



При всяко натискане на бутона името на аспекта се показва на екрана и той се променя.



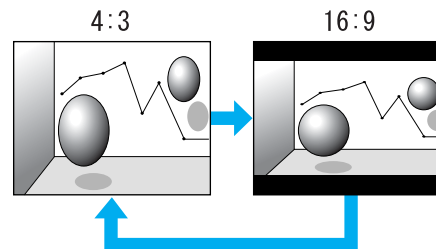
Съотношението на картината може също така да бъде зададено от **Аспект** в менюто **Сигнал** от менюто за Конфигурация.

стр.80

## Промяна на съотношението на картината за изображения от видео оборудване

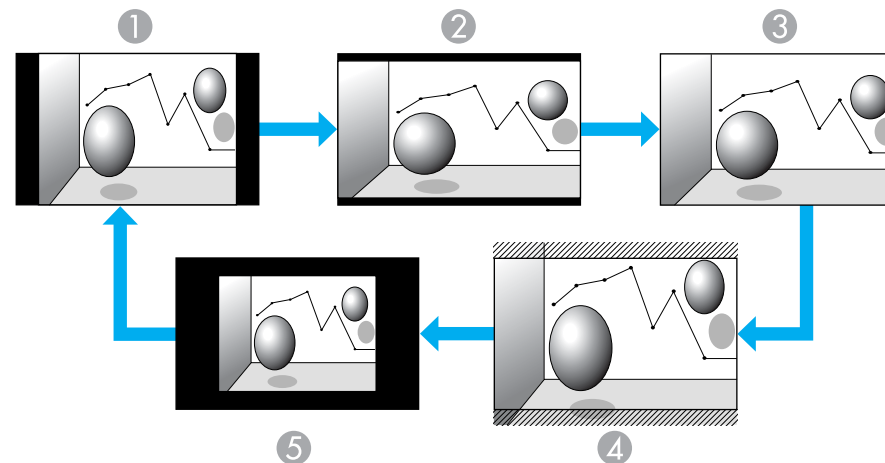
EB-465i/460

Всяко натискане на бутона променя съотношението на картината между 4:3 и 16:9.



EB-455Wi/450W/440W

Всяко натискане на бутона променя съотношението на картината в следния ред Нормално, 16:9, Пълна, Увеличена и Местна.





1 Нормално




- ② 16:9
- ③ Пълен
- ④ Увеличение
- ⑤ Местен

## Промяна на съотношението за компютърни изображения (EB-465i/460)

Можете да промените съотношението на картината както следва.

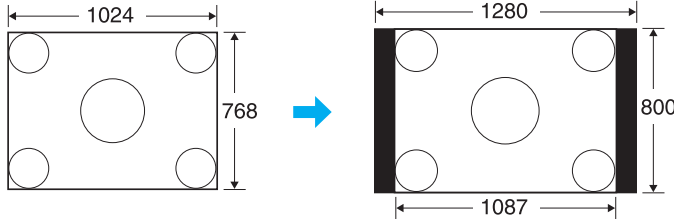
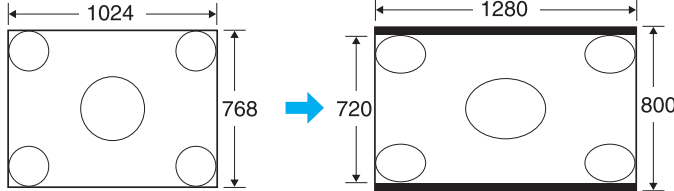
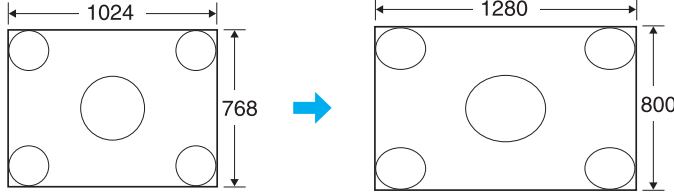
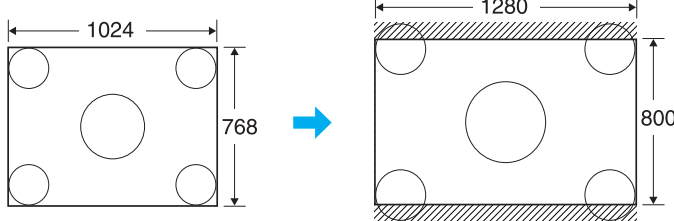
Зададени стойности	Операция	Нагледна демонстрация на проектиране
<b>Нормално</b>	Прожектира в пълен размер, като запазва аспекта на приемания образ.	
<b>4:3</b>	Прожектира в пълен размер със съотношение от 4:3. Най-подходящо в случаите, когато желаете да прожектирате образи при аспект 5:4 (1280 x 1024) до пълния размер на прожектирането.	Когато се подава сигнал 1280x1024 
<b>16:9</b>	Прожектира с аспект 16:9. Най-подходящо за прожектиране при пълен размер на екрана, когато използвате екран 16:9.	Когато се подава сигнал 1280x1024 

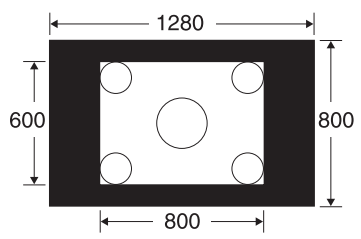
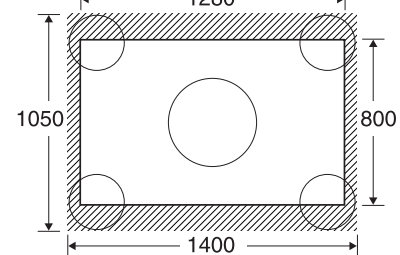


Ако части от прожектираното изображение липсват или не всички изображения се прожектират, задайте **Резолюция** от меню Конфигурация на **Широк** или **Нормален** съгласно размера на панела на вашия компютър.  [стр.80](#)

## Промяна на съотношението за компютърни изображения (EB-455Wi/450W/440W)

Можете да промените съотношението на картината по следния начин: EB-455Wi/450W/440W предлага резолюция на панела WXGA, така че размерът на проекцията е 1280x800 точки (съотношение 16:10). Когато прожектирате на екран 16:9, задайте съотношение на картината на 16:9.

Зададени стойности	Операция	Нагледна демонстрация на проектиране
<b>Нормално</b>	Прожектира в пълен размер, като запазва аспекта на приемания образ.	<p>Когато се подава сигнал 1024x768</p> 
<b>16:9</b>	Прожектира в пълен размер със съотношение от 16:9.	<p>Когато се подава сигнал 1024x768</p> 
<b>Пълен</b>	Проектиране в пълен размер.	<p>Когато се подава сигнал 1024x768</p> 
<b>Увеличение</b>	Проектира приемания образ спрямо страните и запазва размера на съотношението. Частите, излизащи извън размера на проекцията, не се проектират.	<p>Когато се подава сигнал 1024x768</p> 

Зададени стойности	Операция	Нагледна демонстрация на проектиране	
<b>Местен</b>	<p>Проектира с резолюцията на вкарвания образ в центъра на екрана. Това е най-подходящият вариант за получаване на по-ясни образи.</p> <p>Ако резолюцията на образа надвишава 1280x800, краищата на образа не се проектират.</p>	<p>Когато се подава сигнал 800x600</p> 	<p>Когато се подава сигнал 1400x1050</p> 

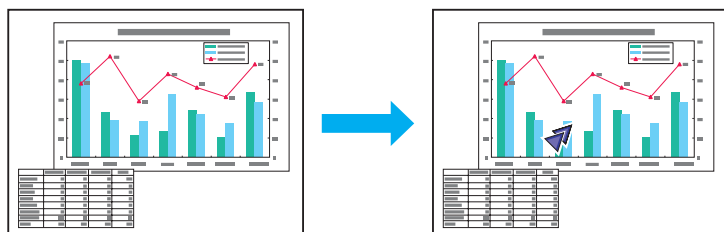


Ако части от прожектираното изображение липсват или не всички изображения се прожектират, задайте **Резолюция** от меню Конфигурация на **Широк** или **Нормален** съгласно размера на панела на вашия компютър. [стр.80](#)



## Използване на курсора за маркиране на секции (Курсор)

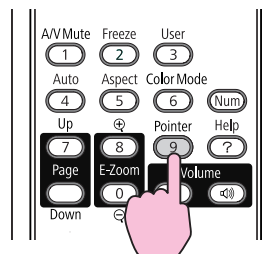
Тази функция ви позволява да местите икона на курсора върху прожектирания образ и така ви помага да насочите вниманието към тази част от образа, за която говорите.



### Процедура

#### 1 Показване на курсора.

Дистанционно управление

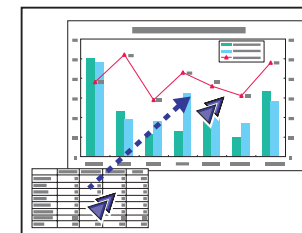
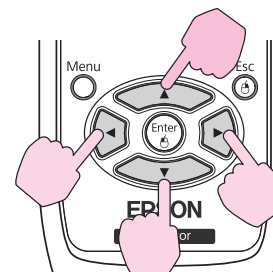


При всяко натискане на бутона курсорът се появява или изчезва.

#### 2

Преместване на иконата на курсора (↗).

Дистанционно управление



Когато натиснете два съседни бутона [↖][↗] или [↘][↙] едновременно, курсорът може да се премести диагонално, вместо нагоре, надолу, наляво или надясно.

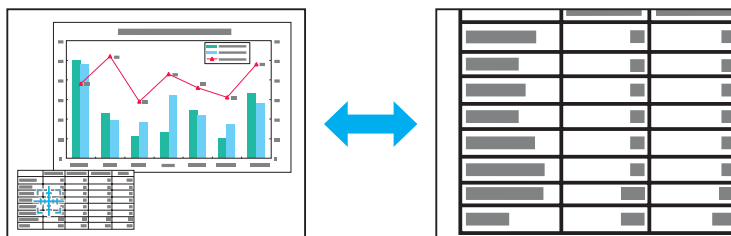


Можете да изберете от три различни вида форми за икона на курсора (↗, ✕ или ↘) от менюто **Настройки - Форма на курсор** от менюто Конфигурация.

👉 [стр.81](#)

## Увеличение на част от образа (E-Zoom)

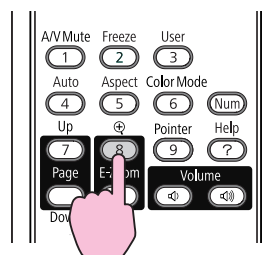
Това е полезно, когато желаете да увеличите изображения като например диаграми и таблици, за да се виждат с повече подробности.



### Процедура

#### 1 Стартирайте E-Zoom.

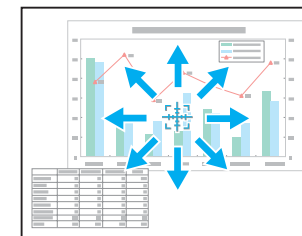
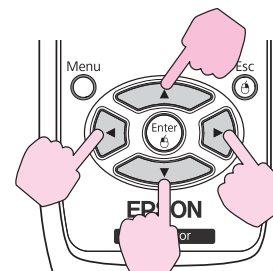
Дистанционно управление



#### 2

Преместете кръстчето (⌄) към тази част от образа, която желаете да увеличите.

Дистанционно управление

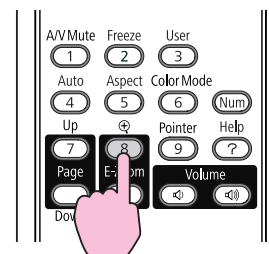


Когато натиснете два съседни бутона [⏮][⏭] [⏪][⏩] [⏴][⏵] [⏶][⏷] едновременно, курсорът може да се премести диагонално, вместо нагоре, надолу, наляво или надясно.

#### 3

Увеличаване.

Дистанционно управление



Всеки път, когато натиснете бутона, зоната се увеличава. Можете да я увеличите бързо, като задържите бутона натиснат.

Можете да намалите увеличеното изображение, като натиснете бутона [⏮].

Натиснете бутона [Esc], за да отмените функцията.




- Коефициентът на увеличение се изписва на екрана. Избраната зона може да бъде увеличена от 1 до 4 пъти в 25 стъпки с нарастване.
- Натиснете бутоните [▲][▼][◀][▶], за да преместите изображението.
- Ако е избрано E-Zoom, Прогресивен и Намаляване на шума се отменят.

## Управление на курсора на мишката от дистанционното управление (Безжична мишка)

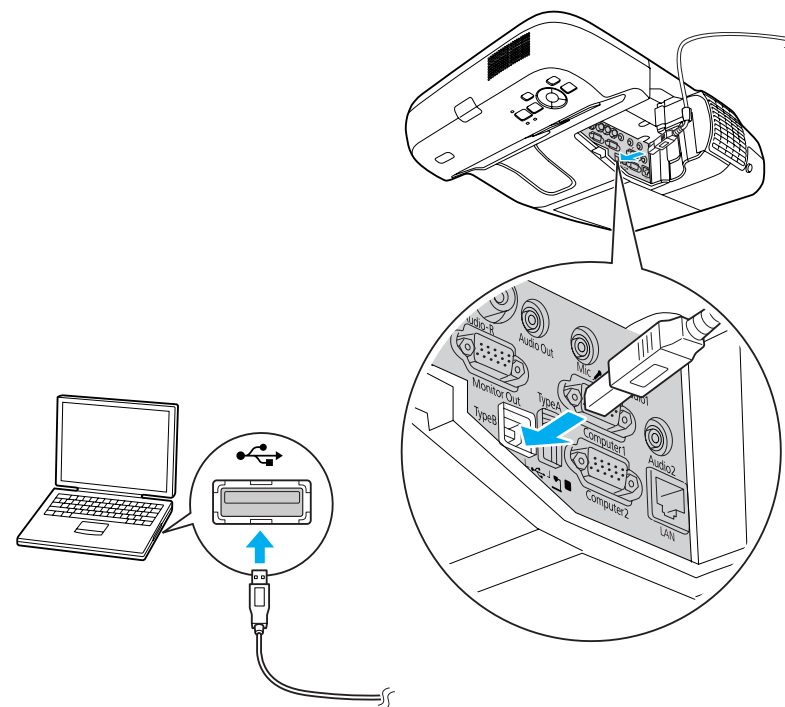
За да активирате функцията Безжична мишка, задайте USB Type B на Безжична мишка от меню Допълнит. в меню Конфигурация.

По-долу са показани настройките по подразбиране за USB Type B.

- EB-465i/455Wi: Изкл.
- EB-460/450W: USB Display

Преди това променете настройката.  [стр.84](#)

Чрез свързване на USB порта на компютъра и USB(TypeB) порта отстрани на проектора с предоставения USB кабел, можете да използвате дистанционното управление на проектора като безжична мишка, за да контролирате курсора на компютърната мишка.



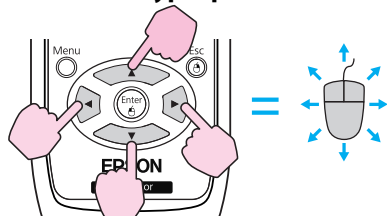
	Windows	Mac OS
ОС	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x



- Функцията Безжична мишка може да бъде използвана само когато входящият източник е Компютър1/Компютър2 и входящият сигнал е RGB.
- Може да не е възможно използването на функцията Безжична мишка в някои версии на Windows и Mac OS.
- Може да е необходимо да промените някои настройки на компютъра, за да използвате функцията “мишка”. Вижте придружаващата компютърна документация.

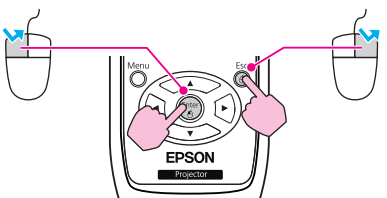
След като връзката е осъществена, курсорът на мишката може да бъде управляван както следва.

## Местене на курсора



Бутони [Up], [Down], [Left], [Right]:  
Премества курсора на мишката.

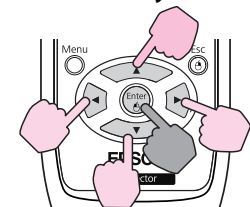
## Кликване с мишката



Бутон [Enter]: Кликване с ляв бутон. За двукратно кликване натиснете бързо два пъти.

Бутон [Esc]: Кликване с десен бутон.

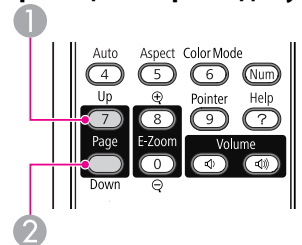
## Плъзгане и пускане



Докато задържате натиснат бутоната [Enter], натиснете бутоната [Up], [Down], [Left] или [Right].

Освободете бутоната [Enter], за да пуснете в желаното място.

## Страница нагоре/надолу





Бутон 1 [Up]: Премества на предишната страница.

Бутон 2 [Down]: Премества на следващата страница.



- Когато натиснете два съседни бутоната [Up][Down] или [Left][Right] едновременно, курсорът може да се премести диагонално, вместо нагоре, надолу, наляво или надясно.
- Ако настройките на бутоните на мишката са настроени обратно в компютъра, функционирането на бутоните на дистанционно управление също ще бъде обърнато.
- Функцията Безжична мишка не може да бъде използвана, докато се използват следните функции.
  - Когато е показано меню Конфигурация
  - Когато е показано менюто Помощ
  - Когато се използва функцията E-Zoom
  - При улавяне на Потребителско лого
  - Когато е уловен Потр. Модел
  - Когато се използва функцията Курсор
  - Когато се регулира Сила на звука
  - Когато се работи с USB Display
  - Когато е показан Модел
  - Когато се задава Цветови режим
  - Когато е показано името на източника

Проекторът разполага със следните функции за подобрена сигурност.

- **Защита с парола**  
Можете да ограничите това кои хора могат да използват проектора.
- **Закл. контр. панел**  
Можете да предотвратите промяна на настройките на проектора от други лица без разрешение.  [стр.55](#)
- **Заклучване против кражба**  
Проекторът е оборудван с различни устройства против кражба.  
 [стр.56](#)

## Управление на потребителите (Защита с парола)

Когато функция Защита с парола е активирана лицата, които не знаят паролата, не могат да използват проектора за проектиране на изображения, дори когато захранването му е включено. Освен това няма да могат да сменят и потребителското лого, което се показва след включването на проектора. Това действа като механизъм против кражба, тъй като проекторът не може да се използва, дори и да бъде откраднат. Функцията Защита с парола не е активирана при закупуването на проектора.

### Тип Защита с парола

Могат да се правят следните три вида настройки за Защита с парола в зависимост от това как се използва проекторът.

#### 1. Защита - включване

Когато **Защита - включване** е **Вкл.**, трябва да въведете предварително зададена парола първия път, когато проекторът бъде свързан към захранването и включен (това важи и за Директно вкл.). Ако не бъде въведена правилната парола, проекторът няма да работи.

#### 2. Защита потреб. лого

Дори някое лице да опита да промени Потребителското лого, зададено от собственика на проектора, логото не може да бъде променено. Когато **Защита потреб. лого** е **Вкл.**, следните промени в настройките на Потребителското лого са забранени.

- Улавяне на потребителско лого
- Настройки на **Фон на дисплея**, **Стартов екран** и **Без A/V от Дисплей** в менюто Конфигурация.

#### 3. Мрежова защита

Когато **Мрежова защита** е **Вкл.**, промяната на настройките за **Мрежа** в меню Конфигурация е забранено.

## Настройване на Защита с парола

Използвайте следната процедура, за да настроите Защита с парола.

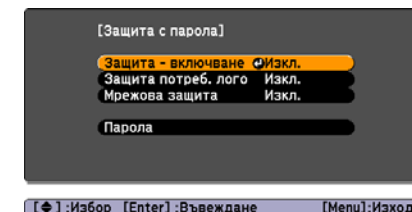
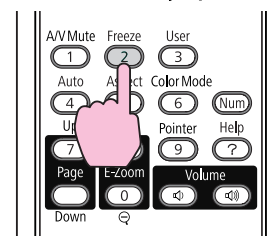
### Процедура



**По време на проектиране, задръжте натиснат бутона [Freeze] в продължение на около пет секунди.**

Показва се менюто за настройка на Защита с парола.

#### Дистанционно управление





- Ако Защита с парола вече е активирана, ще бъдете помолени да въведете паролата.  
Ако паролата бъде въведена правилно, ще се покаже менюто за настройка на Защита с парола. ➡ "Въвеждане на парола" стр.54
- Когато паролата е зададена, поставете предоставения стикер с парола на видимо място на проектора като допълнителна защита срещу кражба.

2

## Включете Защита - включване.

- (1) Изберете **Защита - включване** и след това натиснете бутона [Enter].
- (2) Изберете **Вкл.** и след това натиснете бутона [Enter].
- (3) Натиснете бутона [Esc].

3

## Включете Защита потреб. лого.

- (1) Изберете **Защита потреб. лого** и след това натиснете бутона [Enter].
- (2) Изберете **Вкл.** и след това натиснете бутона [Enter].
- (3) Натиснете бутона [Esc].

4

## Включете Мрежова защита.

- (1) Изберете **Мрежова защита** и след това натиснете бутона [Enter].
- (2) Изберете **Вкл.** и след това натиснете бутона [Enter].
- (3) Натиснете бутона [Esc].

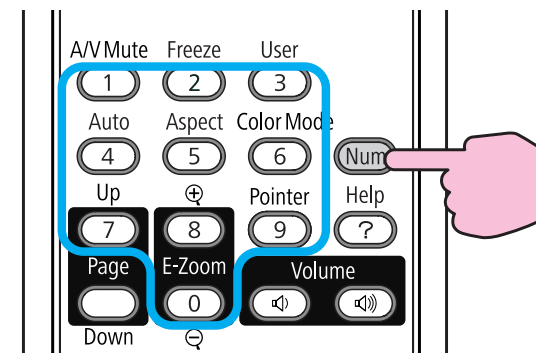
5

## Задайте паролата.

- (1) Изберете **Парола** и след това натиснете бутона [Enter].
- (2) Когато се появи съобщението "Променете ли паролата?", изберете **Да** и след това натиснете бутона [Enter]. Настройката за парола по подразбиране е "0000". Променете я с Парола, каквато вие желаете. Ако изберете **Не**, пак ще се покаже екранът от стъпка 1.

- (3) Докато задържате натиснат бутона [Num], въведете четирицифрено число, използвайки цифровите бутони. Въведеното число се показва като "\*\*\*\*". Когато въведете и четвъртата цифра, се появява екран за потвърждение.

### Дистанционно управление



- (4) Въведете паролата отново.  
Появява се съобщението **Паролата приета**.  
Ако сте въвели паролата погрешно, ще се появи съобщение, което ви приканва да въведете паролата отново.

## Въвеждане на парола

Когато се появи екранът за въвеждане на парола, въведете паролата чрез цифровите бутони на дистанционното управление.

### Процедура

**Докато държите натиснат бутона [Num], въведете паролата чрез натискане на цифровите бутони.**

След като въведете правилната парола, проекторът започва да прожектира.

## Внимавайте

- Ако три поредни пъти въведете погрешна парола, съобщението **"Работата на проектора ще бъде блокирана."** се появява за около пет минути, след което проекторът преминава в режим на готовност. Ако това се случи, извадете щепсела от електрическия контакт, след което го върнете в контакта и включете проектора отново. Дисплеят на проектора отново извежда екрана за въвеждане на парола, за да въведете правилната парола.
- Ако сте забравили паролата си, запишете числото "Изискване на код: xxxxx", което се появява на екрана, и се свържете с най-близкия адрес, посочен в ръководството за сервиз и поддръжка. ➡ [Списък с контакти за проектор Epson](#)
- Ако продължите да повтаряте гореописаната операция и въведете погрешна парола тридесет поредни пъти, ще се появи следното съобщение и проекторът ще спре да приема опити за въвеждане на парола. **Работата на проектора ще бъде блокирана. Свържете се с Epson, както е описано в документацията.** ➡ [Списък с контакти за проектор Epson](#)

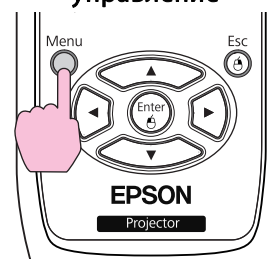
можете да работите с проектора, като използвате дистанционното управление.

## Процедура

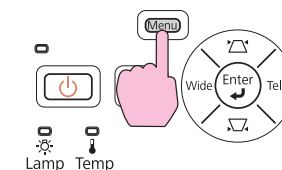
1

По време на прожектиране натиснете бутона [Menu] и изберете Закл. контр. панел от меню Настройки в меню Конфигурация. ➡ "Използване на Меню Конфигурация" [стр.78](#)

Използване на дистанционно управление



Използване на контролен панел

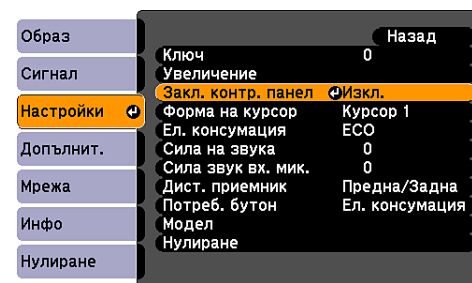


## Ограничаване на работата (Закл. контр. панел)

За да заключите бутоните за работа на контролния панел, направете едно от следните неща.

- Пълно заключване  
Всички бутони на контролния панел се заключват. Не можете да извършвате никакви операции от контролния панел, включително да включвате или изключвате захранването на проектора.
- Частично заключ.  
Всички бутони на контролния панел, освен бутона [⏻], се заключват.

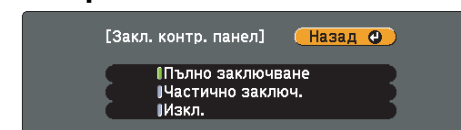
Това е полезно при събития или демонстрации, когато искате да деактивирате всички бутони и само да проектирате, или в училища, когато искате да ограничите работата на всички бутони. Все още



[Esc]:Назад [⏻]:Избор [Enter]:Въведи [Menu]:Изход

2

Изберете Пълно заключване или Частично заключ.



[Esc]/[Enter]:Назад [⏻]:Избор [Menu]:Изход



Когато се появи съобщението, изискващо потвърждение, изберете **Да**.

Бутоните на контролния панел се заключват в съответствие с избраната от вас настройка.



Можете да деблокирате контролния панел по един от следните два начина.

- От дистанционното управление задайте на **Закл. контр. панел** Изкл. в **Настройки** на менюто Конфигурация.
- При натискане и задържане на бутона [Enter] на контролния панел за около седем секунди се появява съобщение и панелът се отключва.

## Заключване Против Кражба

Тъй като проекторът често се монтира на таванни конзоли и се оставя в стаи без надзор, проекторът включва следните средства за сигурност за предотвратяване на кражба.

- Слот за безопасност

Слотът за безопасност е съвместим със системата за сигурност Microsaver Security System, произвеждана от Kensington. Повече подробности за системата за сигурност Microsaver Security System можете да откриете на уебсайта на Kensington <http://www.kensington.com/>.

- Точка за монтиране на осигуряващ кабел

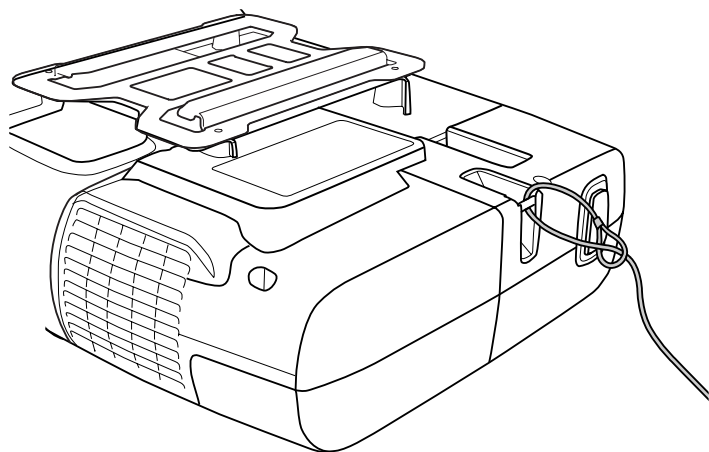
Можете да прокарате продавани свободно заключващи кабели през точката за монтиране, за да завържете проектора към някоя колона и т.н.

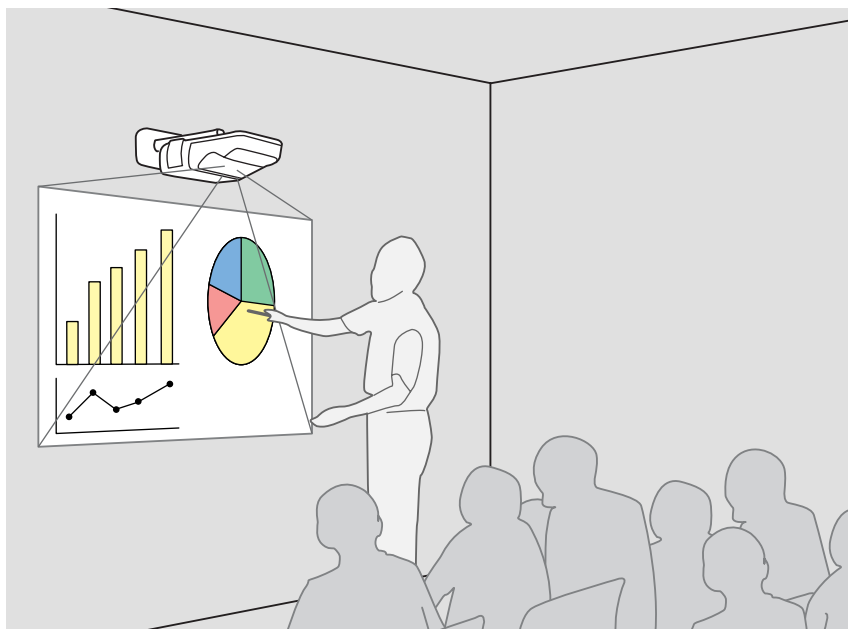
## Монтиране на заключващ кабел

Прокарайте заключващия кабел против кражба през съответната точка.

Вижте документацията на заключващия кабел за инструкции как да го заключите.







### Кратно описание на Easy Interactive Function

- Просто чрез свързване на компютъра към проектора можете да контролирате компютъра на прожекторната повърхност и да представите ефективна, интерактивна презентация или урок.
- Използване на Easy Interactive Pen  
Предоставената писалка (Easy Interactive Pen) може да бъде използвана като мишка, което позволява да се отнасяте към прожекторната повърхност както като компютърен екран. Можете да използвате приложение с функции за чертане, за да начертаете диаграми или да напишете текст на прожекторната повърхност.



Свалете Easy Interactive Tools, приложение за функцията за чертане, от уеб сайта на Epson.

 <http://www.epson.com>

- Подравняване на позиция (Калибриране)  
Тази операция е за подравняване на позицията на писалката на прожекторната повърхност и позицията на мишката на компютърния екран, за да можете да използвате Easy Interactive Pen. Докосването на референтните точки, показани на прожекторната повърхност, с Easy Interactive Pen позволява работа на прожекторната повърхност с Easy Interactive Pen.

## Внимавайте

Easy Interactive Function работи само при инфрачервена комуникация. Обърнете внимание на следните важни моменти при използването на тази функция.

- Уверете се, че върху прожекционния екран или върху приемника с Easy Interactive Function не пада силна светлина от лампа или от слънчеви лъчи.
- Ако има прах по приемника с Easy Interactive Function, той може да попречи на инфрачервените комуникации и да не можете да използвате нормално функцията.
- Не боядисвайте и не залепвайте нищо върху капака на приемника с Easy Interactive Function.
- Инсталирайте проектора така, че приемникът с Easy Interactive Function да не е прекалено близо до флуоресцентно осветление.
- Easy Interactive Pen може да не работи правилно, ако на едно и също място се използват инфрачервено дистанционно управление или микрофон.
- Easy Interactive Function може да се прекъсне от електромагнитни излъчвания от поставено наблизо оборудване (като електрически мотори, трансформатори).
- Easy Interactive Pen не е водонепромокаема. Не я използвайте с мокри ръце или на места, където може да се намокри.

## Стъпки на операцията

### Когато Easy Interactive Function се използва за първи път

 [стр.60](#)

Необходимо е единствено да инсталирате драйвера и да извършите калибриране първия път.

1. Свържете компютърния кабел и USB кабела и включете компютъра.



2. Инсталирайте Easy Interactive Driver.



3. Включете проектора и стартирайте Easy Interactive Driver.



4. Извършете подравняване на позиция (калибриране).

След калибриране Easy Interactive Function е готова за употреба.

### От втория път нататък

 [стр.65](#)

Можете да използвате Easy Interactive Function само чрез стартиране на Easy Interactive Driver.

Ще трябва да извършите ново калибриране само когато използвате компютър с друга резолюция или смените прожекционната област.

## Системни изисквания

За Windows

OS	Windows 2000 Service Pack 4 Следните 32 битови операционни системи: Windows XP Service Pack 2 или по-нова Windows Vista* Windows Vista Service Pack 1 или по-нова версия * Windows 7 Следните 64 битови операционни системи: Windows 7
CPU	Pentium III 1.2GHz или по-бърз Препоръчително: Pentium M 1.6GHz или по-бърз
Количество памет	256MB или повече
Твърд диск Свободно пространство	100MB или повече
Дисплей	Резолюция по-висока от XGA (1024x768)

\* Освен за изданието Starter

#### За Mac OS

OS	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x
CPU	Power PC G3 900MHz или по-бърз Препоръчително: Intel Core Duo 1.5GHz или по-бърз
Количество памет	256MB или повече
Твърд диск Свободно пространство	100MB или повече
Дисплей	Резолюция по-висока от XGA (1024x768)



Може да се наложи да промените някои настройки на компютъра, за да използвате мишка. Вижте придружаващата компютърна документация.

## Когато Easy Interactive Function се използва за първи път

### Процедура

1

Свържете проектора към компютъра с компютърния кабел и USB кабела.

2

Включете компютъра.

3

Инсталирайте Easy Interactive Driver.



Преди да започнете инсталиране, проверете следните неща.

- Инсталирайте софтуера като потребител с администраторски права.
- Затворете всички отворени приложения и след това започнете инсталиране.

#### За Windows

- (1) Поставете компактдиска "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" във вашия компютър.  
Програмата ще се стартира автоматично.
- (2) Изберете езика, който искате да използвате в езиковата секция на екрана, и кликнете върху Следващ >.

- (3) За да инсталирате, следвайте инструкциите на екрана.  
Ако опциите **Регистриране за стартиране** и **Пуск на Easy Interactive Driver** са показани, изберете ги и двете .
- (4) Кликнете върху **Край**, за да затворите инсталатора и автоматично да стартирате Easy Interactive Driver.

### За Mac OS

- (1) Поставете компактдиска "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" във вашия компютър.
- (2) Кликнете двукратно върху **EIDriverVxxx\_Setup** в прозореца EPSON.
- (3) За да инсталирате, следвайте инструкциите на екрана.  
Ако опциите **Стартиране** и **Пуск на Easy Interactive Driver** са показани, изберете ги и двете .  
\*Тези две настройки не са показани в Mac OS 10.3.
- (4) Когато се покаже **Finished**, инсталаторът се затваря и Easy Interactive Driver стартира автоматично.



- След като инсталацията завърши, ако се появи екран с подкана да рестартирате компютъра, следвайте инструкциите на екрана за рестартиране.
- Когато инсталиращата програма не стартира автоматично (само за Windows)  
Изберете **Старт - Пуск**, за да отворите диалоговия прозорец **Пуск**, напишете буквата на вашето CD-ROM устройство, последвано от **:\\EIDriverVxxx\_Setup.exe**, и кликнете върху **ОК**.
- Когато Easy Interactive Driver не стартира автоматично

### За Windows

Изберете **Старт - Програми** (или **Всички програми**) - **EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

### За Mac OS

Кликнете двукратно на папката на приложенията на твърдия диск, на който е инсталиран Easy Interactive Driver, след това кликнете двукратно върху иконата **Easy Interactive Driver**.

- Деинсталиране на Easy Interactive Driver

### За Windows

Изберете **Старт - Настройки - Контролен панел - Добавяне-премахване на програми** или **Добавяне или премахване на програми** и премахнете Easy Interactive Driver.

### За Mac OS

Стартирайте **EIDriverVxxx\_Uninstaller** от хард диска, на който е инсталиран Easy Interactive Driver.
















4

## Включете проектора.

Когато не се прожектрат изображения, проверете следното.

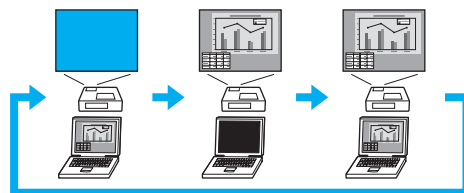
- Променете входящия източник на проектора на Компютър1 или Компютър2. [стр.23](#)
- Променете изходящата дестинация за видео сигналите на компютъра. Документация на компютъра

Изображенията ще се прожектират за кратко след промените.

Пример за промяна на изхода			
Epson	 + 	Macintosh	Направете огледални настройки или извършете детекция на екрана. В зависимост от OS, изходът може да бъде променен с  .
NEC	 + 		
Panasonic			
SOTEC			
HP	 + 		
Toshiba	 + 		
Lenovo/IBM	 + 		
SONY			
DELL	 + 		
Fujitsu	 + 		

Само компютър      Само екран      И двете

При някои компютри състоянието на дисплея се променя по следния начин всеки път, когато натиснете клавиша за промяна на изхода.



5

## Статусът на свързване е показан чрез икона.

### За Windows

Иконата е показана в информационната област на лентата със задачи.

<Свързан>



<Не е свързан>



### За Mac OS

Иконата е показана в Dock.

<Свързан>



<Не е свързан>



- Може да са необходими няколко минути за показване на статуса на връзката.
- Ако не е показана икона за връзката, проверете дали проекторът и компютърът са свързани с USB кабела правилно. Може да решите проблема чрез откачане и повторно свързване на USB кабела.

## 6 Започване на калибрация.

Проверете дали иконата показва статуса на връзката.

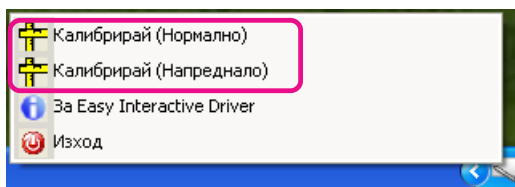
Извършете калибрацията или с **Калибрирай (Нормално)** (брой точки: 25) или **Калибрирай (Напреднало)** (брой точки: 49).

Препоръчваме ви да използвате **Калибрирай (Нормално)**.

Изберете **Калибрирай (Напреднало)**, ако ви е нужна по-голяма точност.

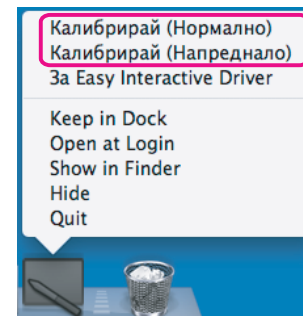
### За Windows


Кликнете върху иконата в информационната област на лентата със задачи и изберете елемент от показаното меню.



### За Mac OS

Кликнете върху иконата в Dock или **Калибрирай** в лентата с меню и изберете елемент от показаното меню.



За повече информация за калибрирането вижте  "Калибриране" [стр.66](#).

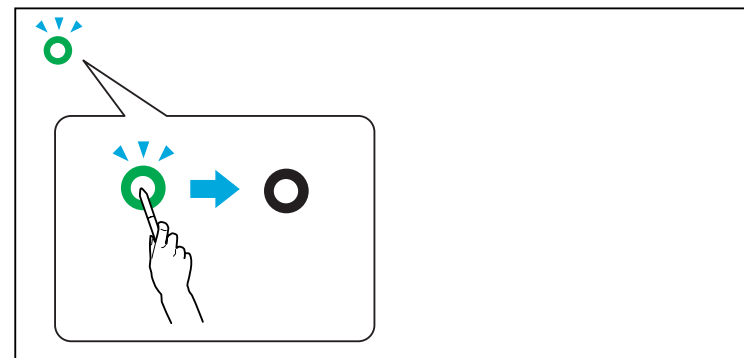
## 7

Кликнете "ОК", когато се покаже съобщение за започване на калибриране.

## 8

В горната лява част на екрана мига точка.

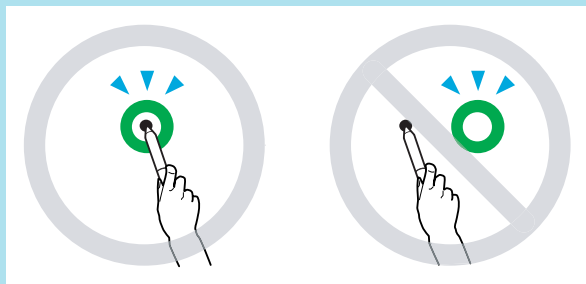
Ако докоснете центъра на точката с върха на Easy Interactive Pen, точката спира да мига и започва да свети.



Използване на Easy Interactive Pen  [стр.20](#)



- Уверете се, че докосвате центъра на точката. Точката се променя от мигаща в светеща, дори ако докоснете област извън кръга. Тъй като калибрирането се извършва чрез докосване на място, позиционирането може да се измести, ако докоснете област, различна от центъра на кръга.

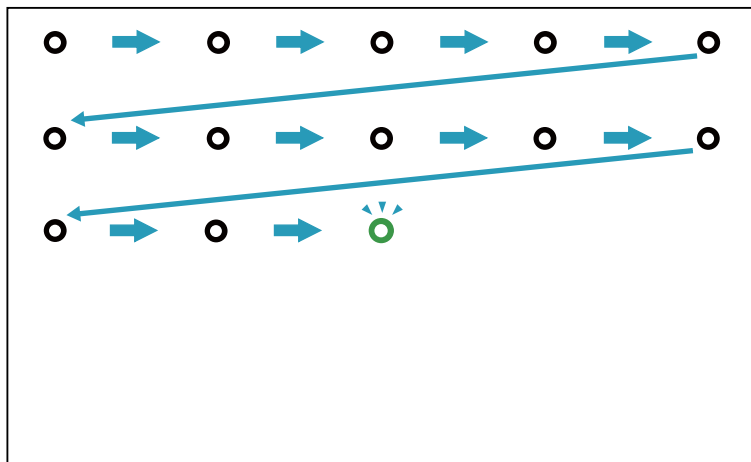


- Ако направите грешка по време на работа, натиснете бутона "Esc", за да откажете калибрирането и по-късно опитайте отново.

9

**Точките се показват в следния ред: от горе вляво до долу вдясно на екрана.**

Повторете стъпка 9, докато всички точки светнат.



След като всички точки са светнали, може да отнеме няколко секунди иконата **Easy Interactive Driver** да смени статуса на "свързан".

10

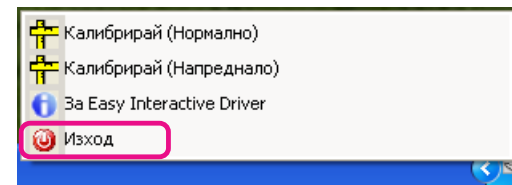
**След калибрирането можете да използвате Easy Interactive Pen, за да вършите същите операции на проекционната повърхност, както с мишката.**

11

**Използвайте следната процедура, за да завършите Easy Interactive Function.**

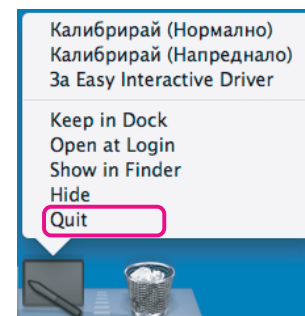
## За Windows

Кликнете върху иконата в информационната област на лентата със задачи и изберете **Изход**.



## За Mac OS

Кликнете върху иконата в Dock или върху Easy Interactive Driver в лентата с менюта и от показаното меню изберете **Quit**.





## Използване на Easy Interactive Function за втори път

### Процедура

#### 1 Включете проектора и компютъра.

Проверете дали проекторът и компютърът са свързани с компютърния кабел и USB кабела.

#### 2 Easy Interactive Driver стартира автоматично.

Ако Easy Interactive Driver не стартира, използвайте следната процедура, за да го стартирате.

##### За Windows

Изберете **Старт - Програми** (или **Всички програми**) - **EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

##### За Mac OS

Кликнете двукратно на папката на приложенията на твърдия диск, на който е инсталиран Easy Interactive Driver, след това кликнете двукратно върху иконата **Easy Interactive Driver**.

#### 3

Статусът на свързване е показан чрез икона.

##### За Windows

Иконата е показана в информационната област на лентата със задачи.

##### <Свързан>



##### <Не е свързан>



##### За Mac OS

Иконата е показана в Dock.

##### <Свързан>



##### <Не е свързан>



След като проекторът и компютърът са свързани, можете да използвате Easy Interactive Pen, за да вършите същите операции на прожекционната повърхност, както с мишката.



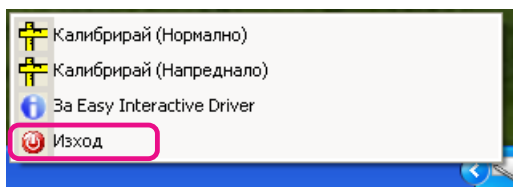
- Може да са необходими няколко минути за показване на статуса на връзката.
- Ако не е показана икона за връзката, проверете дали проекторът и компютърът са свързани с USB кабела правилно.  
Може да решите проблема чрез откачане и повторно свързване на USB кабела.

4

Използвайте следната процедура, за да завършите Easy Interactive Function.

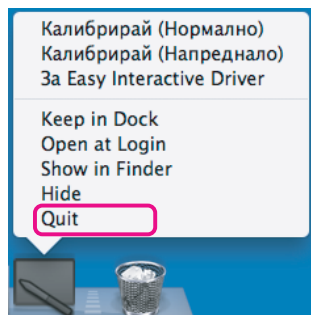
#### За Windows

Кликнете върху иконата в информационната област на лентата със задачи и изберете **Изход**.



#### За Mac OS

Кликнете върху иконата в Dock или върху Easy Interactive Driver в лентата с менюта и от показаното меню изберете **Quit**.



Определете 25 точки за Калибрирай (Нормално) и 49 точки за Калибрирай (Напреднало).

Непременно извършете калибриране първия път, когато използвате Easy Interactive Function. След това ще трябва да извършите калибриране само при смяна на средата, например при смяна на свързания компютър или на прожекционната област.

### Случаи, при които се изисква калибриране

В следните случаи позиционирането на Easy Interactive Pen на прожекционната повърхност и мишката на компютъра могат да бъдат изместени. Когато изместването на позицията стане проблем, извършете ново калибриране.

- Когато резолюцията на компютъра се промени.
- Когато е свързан компютър, различен от този, с който е извършено последното калибриране.
- Когато е извършен Ключ от меню Настройки в меню Конфигурация.
- Когато е променена стойността за Увеличение от меню Настройки в меню Конфигурация.
- Когато са извършени Авто настройки от меню Сигнал в меню Конфигурация.
- Когато е променена стойността за Резолюция от меню Сигнал в меню Конфигурация.
- Когато е променена стойността за Проследяване от меню Сигнал в меню Конфигурация.
- Когато е променена стойността за Синхр. от меню Сигнал в меню Конфигурация.
- Когато е променена стойността за Позиция от меню Сигнал в меню Конфигурация.
- Когато е променена стойността за Аспект от меню Сигнал в меню Конфигурация.
- Когато откриване на входящ сигнал се извършва автоматично.

## Калибриране

За да използвате Easy Interactive Function, трябва да се уверите, че сте извършили калибриране, за да подравните позицията на писалката на екрана и позицията на мишката на прожекционния екран с Easy Interactive Pen.

Има два калибрационни режима: Калибрирай (Нормално) и Калибрирай (Напреднало).

- Когато изместването на позицията стане проблем по други причини.



- Ако зададете Проектиране на Задно/Таван от меню Допълнит. в меню Конфигурация, Easy Interactive Function не може да се използва, тъй като позицията на писалката и позицията на мишката няма да съвпадат.
- Когато позицията на мишката и на писалката не съвпадат при използване на E-Zoom.
- Когато използвате Easy Interactive Function докато изображенията се проектират с EasyMP Network Projection (входящ източник: LAN), задайте **USB Type B** на **Безжична мишка** или **Изкл.** от меню **Допълнит.** в меню Конфигурация.

## Функция за таблет

Ако е инсталиран Easy Interactive Driver, се включва функцията за таблет за Windows Vista или Windows 7. Когато Office 2003/2007/2010 е инсталиран на използвания от вас компютър, функцията "Ink" в Office ви позволява да използвате Easy Interactive Pen като мишка.

### Системни изисквания

ОС	<p>Следните 32 битови операционни системи: Windows Vista*</p> <p>Windows Vista Service Pack 1 или по-нова версия *</p> <p>Windows 7</p> <p>Следните 64 битови операционни системи: Windows 7</p>
----	--

\* Освен за изданието Starter

## Проверка за наличност

Когато е инсталиран Easy Interactive Driver, проверете дали функцията за таблет е включена.

### За Windows 7

Кликнете върху **Контролния панел - Система и защита** и после върху **Система**.

Ако се покаже надписът **Сензорни функции, позволяващи управление с пръст и перо** в **Перо и докосване**, функцията за таблет е включена.

### За Windows Vista

Кликнете върху **Контролния панел** и после върху **Система**.

Ако се покаже **Достъпен във Функционалност за таблет**, функцията за таблет е включена.

## Смяна на батериите на Easy Interactive Pen

Когато бутонът е натиснат, индикаторът за Easy Interactive Pen се включва. Ако не се включи, батериите са изтощени и трябва да се сменят. Разполагайте с две алкални батерии тип AAA в готовност. За повече подробности за други батерии, които можете да използвате, се свържете с най-близкия местен търговец или адрес, посочен в Ръководството за поддръжка и обслужване.

☛ [Списък с контакти за проектор Epson](#)

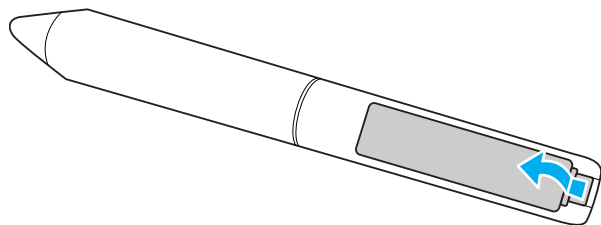
### Внимавайте

Уверете се, че сте прочели отделните Инструкции за безопасност, преди да работите с батериите. ☛ [Инструкции за безопасност](#)

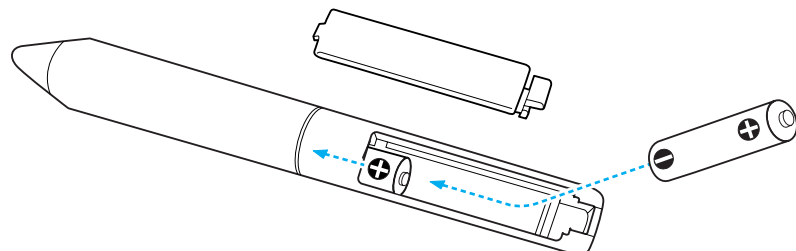
## Процедура

### 1 Свалете капачето за батериите.

Натискайки езичето на капака за батерии, повдигнете капачето нагоре.



### 2 Сменете старите батерии с нови.

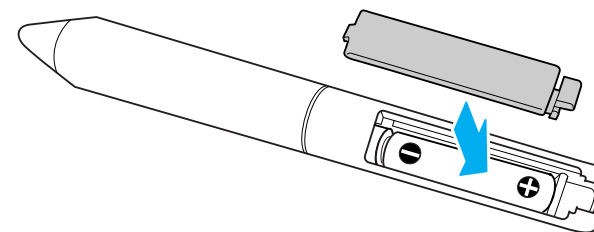


## Внимание

Проверете позицията на маркировките (+) и (-) в държача за батериите, за да сте сигурни, че батериите са поставени правилно.

### 3 Поставете капачето за батериите.

Натиснете капачето, докато щракне на мястото си.



Можете да настроите меню Конфигурация и да управлявате проектора от уеб браузъра на компютъра, свързан към проектора чрез мрежа. Чрез използване на тази функция можете да извършите настройка и контрол от разстояние. Освен това, тъй като можете да работите с клавиатурата на компютъра, въвеждането на необходимите за настройката знаци е по-лесно.

Като уеб браузър използвайте Microsoft Internet Explorer 6.0 или по-нова версия. Ако работите с Mac OS, може да използвате и Safari.



Ако зададете **Допълнит. - Настр при стендбай - Режим готовност на Комуник. вкл.** от менюто на проектора Конфигурация, можете да използвате уеб браузъра, за да направите настройки или да управлявате проектора дори ако той е в режим на изчакване (когато захранването е изключено).

Някои елементи не могат да бъдат зададени чрез уеб браузър (но могат от меню Конфигурация), а някои елементи могат да бъдат зададени само от уеб браузър.

**Елементи в меню Конфигурация, които не могат да бъдат зададени чрез уеб браузър**

Всички елементи в меню Конфигурация на проектора могат да бъдат зададени, освен следните.

- Меню Настройки - Форма на курсор
- Меню Настройки - Модел
- Меню Настройки - Потреб. бутон
- Меню Допълнит. - запазване на Потребителско лого
- Меню Допълнит. - Език
- Меню Допълнит. - Операция - Режим голяма вис.
- Меню Нулиране - Нулиране всички и Нулир. часове на лампа
- Меню Защита с парола

Елементите във всяко меню са същите като тези в меню Конфигурация на проектора.

☛ "Списък на Функциите" [стр.79](#)

**Елементи, които могат да бъдат настроени само с уеб браузър**

Следните елементи могат да бъдат настроени само с уеб браузър. Те не могат да бъдат зададени в меню Конфигурация.

- Мрежови настройки- Други - SNMP - Име на общност
- Мрежови настройки- Основна - Парола Monitor

## Показване на Уеб Контрол

Използвайте следната процедура за показване на Уеб контрол.



Ако вашият уеб браузер е настроен да се свързва чрез прокси сървър, Уеб контрол не може да се покаже. За да покажете Уеб контрол, трябва да направите настройки, така че за връзката да не използвате прокси сървър.

## Въвеждане на IP адреса на проектора

Когато използвате Режим разш. свързване, можете да отворите Уеб контрол чрез определяне на IP адреса на проектора, както следва.

### Процедура



**Стартирайте уеб браузъра на компютъра.**



**Въведете IP адреса на проектора в съответното поле на уеб браузъра и натиснете клавиш Enter на клавиатурата на компютъра.**

Появява се Уеб контрол.

Когато Парола уеб контрол е зададена от меню Мрежа в меню Конфигурация, се показва екран за въвеждане на парола.

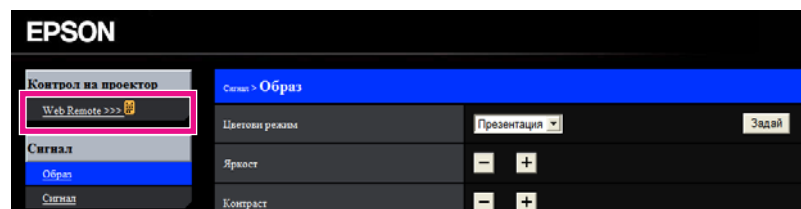
Въведете знаците за Парола уеб контрол.

## Показване на Отдалечена уеб функция

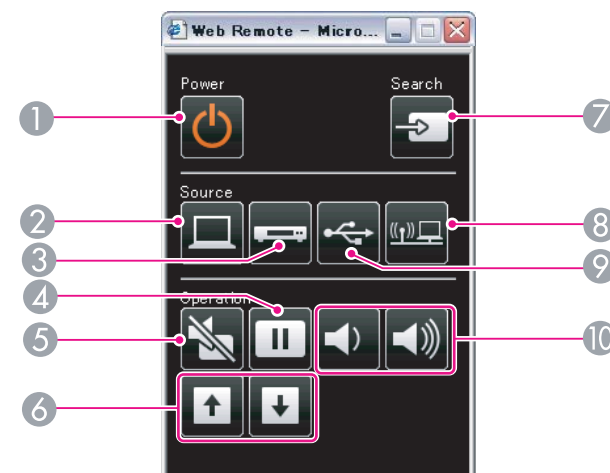
Функцията Отдалечен контрол чрез уеб позволява работа с проектора от разстояние чрез уеб браузър.

### Процедура






- 1 Покажете Уеб контрол.
- 2 Кликнете върху Web Remote.



- 3 Появява се екранът Web Remote.



Име	Функция
1 Бутони [Power]	Включва и изключва захранването на проектора. 👉 <a href="#">Ръководство за бърз старт</a>
2 Бутон [Computer]	Всеки път, когато натиснете бутона, входът се сменя между изображения от порт Компютър1 и порт Компютър2. 👉 <a href="#">стр.24</a>
3 Бутон [Video]	Всеки път, когато натиснете бутона, входът се сменя между изображения от порт Видео и порт S-Video. 👉 <a href="#">стр.24</a>
4 Бутон [Freeze]	Спира и възстановява възпроизвеждането на изображения. 👉 <a href="#">стр.43</a>
5 Бутон [A/V Mute]	Временно включва и изключва изображенията и звука. 👉 <a href="#">стр.42</a>
6 Бутони [Page] ([Up]) ([Down])	Когато използвате функцията Безжична мишка или входящият източник проектира файл от приложение, което поддържа преместване на страници нагоре/надолу през LAN, можете да премествате страницата нагоре и надолу с тези бутони. 👉 <a href="#">стр.51</a> , <a href="#">Ръководство за работа с EasyMP Network Projection</a>

Име	Функция
7 Бутон [Source Search]	Преминва към изображенията от следващото устройство, подаващо сигнал.  <a href="#">стр.23</a>
8 Бутон [LAN]	Преминва към образи, прожектирани с EasyMP Network Projection. Когато прожектирате чрез бърза безжична връзка с допълнителния Quick Wireless Connection USB Key, с натискането на този бутон преминавате към прожектирания образ.  <a href="#">стр.24</a>
9 Бутон [USB]	Всеки път, когато натиснете този бутон, входът се сменя между изображения от оборудването, свързано към USB дисплея, и USB(TypeA) порта.  <a href="#">стр.24</a>
10 Бутони [Volume] (◀) (▶)	<p>(◀) Намалява силата на звука.  (▶) Увеличава силата на звука.   <i>Ръководство за бърз старт</i></p> <div>  <b>Внимание</b>  <p><i>Не стартирайте проектора с високо ниво на звука.</i></p> <p><i>Внезапното увеличаване на звука може да причини загуба на слуха. Винаги намалявайте звука преди изключване от захранването и постепенно го увеличавайте след включване на захранването.</i></p> </div>

При настройване на функцията Известие за поща от меню Конфигурация на проектора, уведомяващото съобщение ще бъде изпратено към предварително зададени електронни адреси, когато възникне предупреждение или проблем с проектора. Това ще позволи операторът да бъде известен за проблеми с проектора дори на места, отдалечени от проекторите.

☛ "Меню Мрежа" [стр.87](#), " Меню Поща" [стр.94](#)



- Могат да бъдат записани максимум три дестинации за уведомяване (Адреси), а съобщенията могат да бъдат изпращани до трите адреса едновременно.
- Ако при даден проектор възникне критичен проблем и внезапно спре да работи, е възможно да не изпрати уведомително съобщение до оператора.
- Наблюдение е възможно, ако **Допълнит. - Настр при стендбай - Режим готовност** е зададено на **Вкл. мрежа** от менюто на проектора Конфигурация дори ако проекторът е в режим на готовност (при изключено хранване).



Ако зададете SNMP в менюто Конфигурация на проектора, настроеният компютър се уведомява за статуса на грешката при възникване на грешка или предупреждение. Това ви позволява и да се усведомявате за грешки, когато управлявате централно проектора от разстояние.

☛ "Меню Мрежа" [стр.87](#), " Меню Поща" [стр.94](#)



- SNMP трябва да се управлява от мрежов администратор или от човек, запознат с мрежата.
- Функцията SNMP за наблюдение на проектори изисква на компютъра да бъде инсталиран SNMP Manager.
- Функцията за управление чрез SNMP не може да се използва с безжичен LAN в Режим на бързо свързване.
- Могат да бъдат запазени до два IP адреса-дестинации.

Можете да запазите текущо прожектирания образ като потребителско лого.



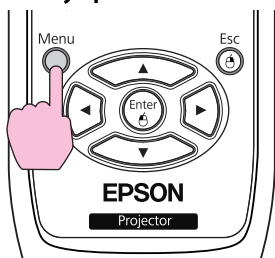
При запазването на потребителско лого предишното потребителско лого се изтрива.

## Процедура

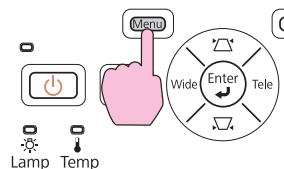
1

**Проектирайте образа, който искате да използвате като потребителско лого, след което натиснете бутона [Menu].**

Използване на дистанционно управление



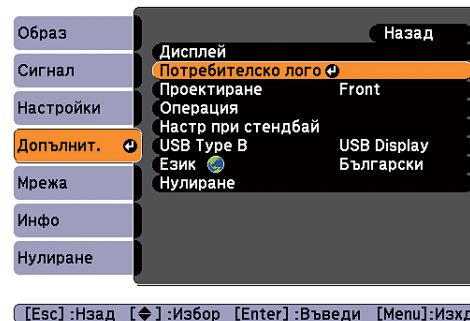
Използване на контролен панел



2

**Изберете Потребителско лого от меню Допълнит. в меню Конфигурация.** ➔ "Използване на Меню Конфигурация" [стр.78](#)

Проверете кои бутони можете да използвате и какви операции извършват те в ръководството под менюто.



- Ако под **Защита потреб. лого** в **Защита с парола** е зададено **Вкл.**, ще се появи съобщение, че потребителското лого не може да бъде променено. Можете да правите промени, след като настройката **Защита потреб. лого** бъде **Изкл.** ➔ [стр.53](#)
- Ако е избрано **Потребителско лого**, когато се използва една от следните функции: **Ключ**, **E-Zoom**, **Аспект**, **Прогресивен** и **Настройка на увеличението**, използваната функция ще бъде временно отменена.

3

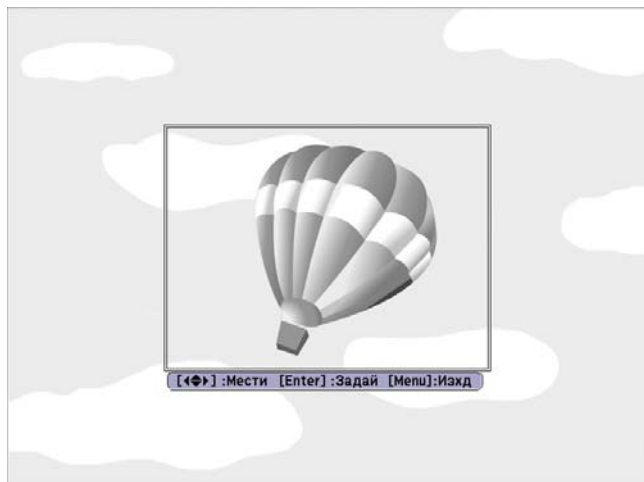
**Когато се появи съобщение "Изберете ли това изображение за Потребителско лого?", изберете Да.**



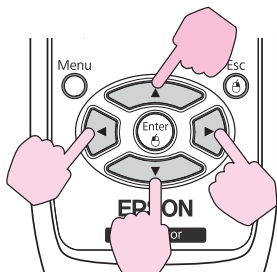
Когато натиснете бутона [Enter] на дистанционното управление или контролния панел, размерът на екрана може да се промени в зависимост от сигнала, за да съвпадне с резолюцията на сигнала за образ.

4

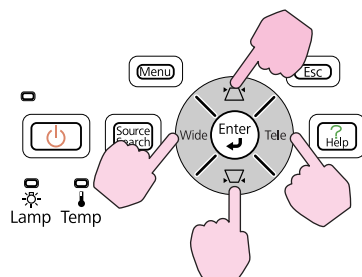
**Преместете правоъгълника, за да изберете частта от изображението, която желаете да ползвате като потребителско лого.**



Използване на дистанционно управление



Използване на контролен панел



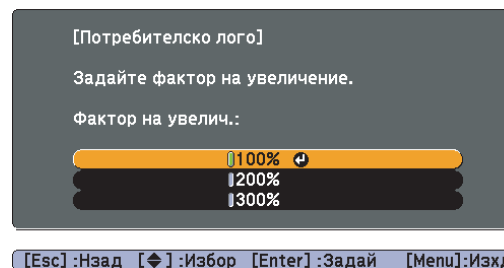
Можете да запазите размер от 400x300 точки.

5

Когато се покаже съобщението "Избирате ли това изображение?", изберете Да.

6

Изберете фактора на увеличение и екрана за настройка на увеличението.



7

Когато се покаже съобщението "Да се запише ли това изображение като Потребителско лого?", изберете Да.

Изображението се записва. След като изображението се запише, ще се появи съобщението "Приключен."



- След като потребителско лого е запазено, то не може да бъде възстановено към фабрично зададеното.
- Записването на потребителско лого може да отнеме до 15 секунди. Не използвайте проектора или друго свързано оборудване по време на съхраняването, тъй като в противен случай може да се получат неизправности.

Можете да запазите текущо проектирания образ като потребителски модел.

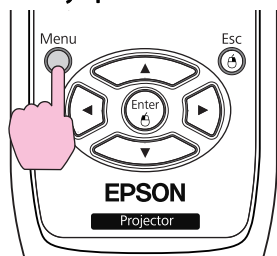


При запазването на потребителския модел предишният потребителски модел се изтрива.

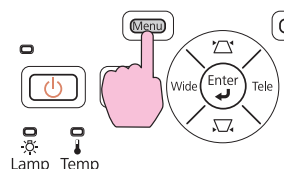
## Процедура

- 1 Проектирайте образа, който искате да използвате като потребителски модел, след което натиснете бутона [Menu].

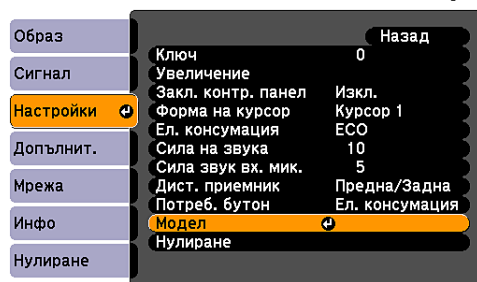
Използване на дистанционно управление



Използване на контролен панел

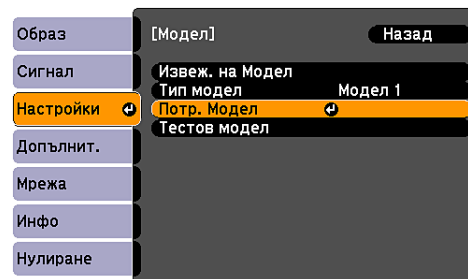


- 2 Изберете Модел от меню Настройки в меню Конфигурация.  
☛ "Използване на Меню Конфигурация" [стр.78](#)



[Esc] :Назад [↔] :Избор [Enter] :Въведи [Menu]:Изхд

- 3 Изберете Потр. Модел.



[Esc] :Назад [↔] :Избор [Enter] :Въведи [Menu]:Изхд



Ако е избрано Потр. Модел, когато се използва една от следните функции: Ключ, E-Zoom, Аспект, Прогресивен и Настройка на увеличението, използваната функция ще бъде временно отменена.



- 4 Когато се покаже "Желаете ли да използвате проектираното в момента изображение като Потр. Модел?", изберете Да.



- 5 Когато натиснете бутона [Enter], съобщението "Съхраняване на това изображение като Потр. Модел?" се показва на екрана. После изберете "Да".

Изображението се записва. След като изображението се запише, ще се появи съобщението "Настройката на Потр. Модел е завършена".



- След като потребителският модел е запазен, той не може да бъде възстановен към фабрично зададения.
- Записването на потребителския модел може да отнеме до 15 секунди. Не използвайте проектора или друго свързано оборудване по време на съхраняването, тъй като в противен случай може да се получат неизправности.

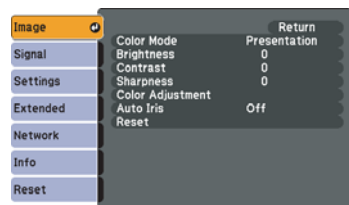


# Меню Конфигурация

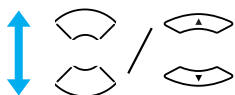
Тази глава обяснява как се използват менюто Конфигурация и неговите функции.

1

Избиране от най-горното меню



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



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

2

Избиране от подменюто



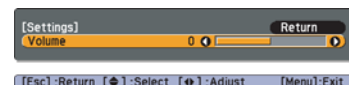
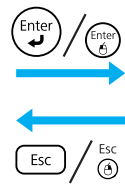
[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Enter [Menu]: Exit



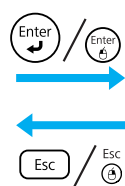
[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Enter [Menu]: Exit

3

Промяна на избрания елемент



[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Right Arrow]: Adjust [Menu]: Exit



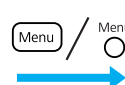
[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Set [Menu]: Exit



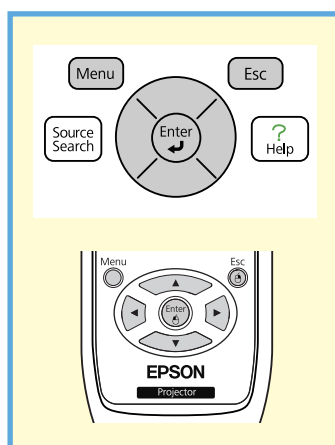
[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Set [Menu]: Exit

4

Изход



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

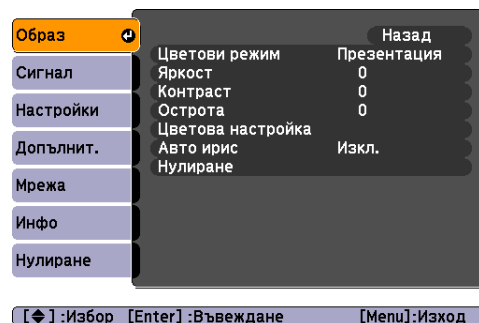


## Меню Образ

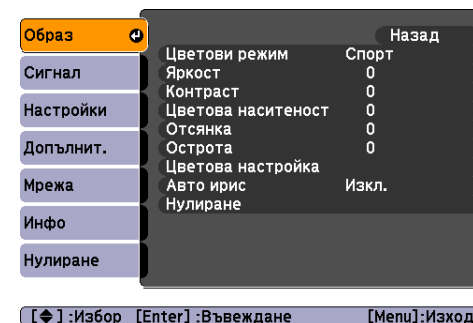
Елементи, които можете да настройвате в зависимост от текущо проектирания сигнал с образ и източник, както е показано на следните екрани. Запазват се подробности за настройката на всеки сигнал с образ и източник.



В зависимост от използвания модел, някои входни източници не се поддържат.  [стр.23](#)


### Компютърен сигнал//USB/USB Display/LAN



### Видео компонент»/Съставно видео»/S-video»



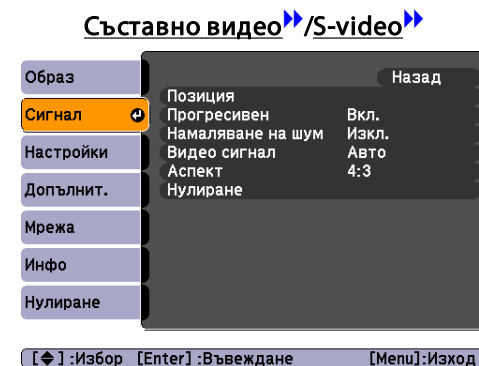
Подменю	Функция
Цветови режим	Можете да изберете качеството на образа според околната обстановка.  <a href="#">стр.41</a>
Яркост	Можете да регулирате яркостта на образа.
Контраст»	Можете да регулирате разликата между светлите и тъмните участъци в образа.
Цветова наситеност	Можете да настройвате цветовата наситеност на изображенията.
Отсянка	(Настройката е възможна само при подаване на NTSC сигнали при използване на съставно видео/S-Video.) Можете да настройвате отсянката на образа.
Острота	Можете да настройвате остротата на образа.
Цветова настройка	Можете да правите настройки като изберете едно от следните. (Този елемент не може да бъде избран, ако стойността на <b>Цветови режим</b> е зададена на <b>sRGB»</b> от меню <b>Образ</b> .) <b>Абс. Цветова темп.:</b> можете да настройвате цялостния нюанс на образа. Можете да настройвате отсенките в 10 етапа от 5000 К до 10000 К. Когато е избрана висока стойност, образът се насища със синьо, а когато изберете ниска стойност - образът се насища с червено. <b>Червено, Зелено, Синьо:</b> можете да регулирате насищането на всеки цвят поотделно.
Авто ирис	(Този елемент се показва само ако стойността за <b>Цветови режим</b> е зададена на <b>Динамичен</b> или <b>Театър</b> от меню <b>Образ</b> .) Задава дали да регулира или не ( <b>Вкл./Изкл.</b> ) ириса за получаване на оптималната светлина за образите.  <a href="#">стр.42</a>




Подменю	Функция
Нулиране	Можете да нулирате всички стойности за регулиране от меню <b>Образ</b> към фабричните им настройки. За да върнете всички елементи от менютата към фабричните им стойности, вижте  <a href="#">стр.98</a>

## Меню Сигнал

Елементи, които можете да настройвате в зависимост от текущо проектирания сигнал с образ, както е показано на следните екрани. Запазват се подробности за настройката на всеки сигнал с образ.

Не можете да правите настройки в меню **Сигнал**, когато източникът е LAN.

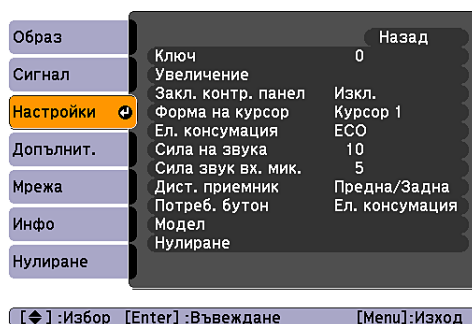


Подменю	Функция
Авто настройки	Можете да изберете дали да регулирате автоматично или не ( <b>Вкл./Изкл.</b> ) изображението за оптимално състояние при промяна на входящия сигнал.  <a href="#">стр.108</a>
Резолюция	Когато зададете <b>Авто</b> , резолюцията на входящия сигнал се идентифицира автоматично. Ако части на прожектирания образ липсват, когато е зададен на <b>Авто</b> , задайте <b>Широк</b> за широк екран или <b>Нормален</b> за екран 4:3 или 5:4 в съответствие със свързания компютър.
<a href="#">Проследяване</a>	Можете да настройвате компютърните изображения, когато в тях се появяват вертикални черти.  <a href="#">стр.108</a>
<a href="#">Синхр.</a>	Можете да настройвате компютърните изображения, когато в тях се появява примигване, размazanост или смущения.  <a href="#">стр.108</a>
Позиция	Можете да настройвате позиция на дисплея нагоре, надолу, наляво и надясно, за да се проектира целият образ, ако част от него липсва в проекцията.














Подменю	Функция
<b>Прогресивен</b>	(Видео компонент може да бъде настроен единствено когато се подават входни сигнали 480i/576i/1080i) <b>Изкл.:</b> Извършва се IP конвертиране за всяко поле на екрана. Това е идеално за гледане на образ с много движение. <b>Видео:</b> Идеално за гледане на общи видео изображения. <b>Филм/Авто:</b> Идеално за филми, компютърна графика и анимация.
<b>Намаляване на шум</b>	Изглажда груби изображения. Има два режима. Изберете вашата предпочитана настройка. Задайте на <b>Изкл.</b> , когато гледате изображения от източници, при които нивото на шум е много ниско, напр. DVD.
<b>Входен сигнал</b>	Можете да изберете входен сигнал от входящия порт Компютър1/2. Ако зададете това на <b>Авто</b> , входният сигнал се задава автоматично, в зависимост от свързаното оборудване. Ако цветовете не се изобразяват правилно, когато това е зададено на <b>Авто</b> , изберете подходящия сигнал за свързаното оборудване.
<b>Видео сигнал</b>	Можете да изберете входен сигнал от входния Видео порт. Ако това е зададено на <b>Авто</b> , видео сигналите се разпознават автоматично. Ако в образа се появят смущения или възникне проблем, като например да не се прожектира образ, докато е зададено <b>Авто</b> , изберете подходящия сигнал, в зависимост от свързаното оборудване.
<b>Аспект</b>	Можете да задавате <u>Съотн. на картината</u> ▶ на проектираните образи. 🖱️ <a href="#">стр.44</a>
<b>Нулиране</b>	Можете да нулирате всички стойности за регулиране в менюто <b>Сигнал</b> към фабричните, освен настройката <b>Входен сигнал</b> . За да върнете всички елементи от менютата към фабричните им стойности, вижте 🖱️ <a href="#">стр.98</a>

## Меню Настройки

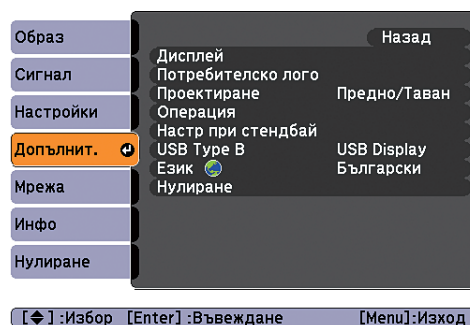


Подменю	Функция
<b>Ключ</b>	Можете да коригирате трапецовидното изкривяване във вертикалната посока. 🖱️ <i>Ръководство за бърз старт</i>




Подменю	Функция
Увеличение	Можете да регулирате Теле/Широк.
Закл. контр. панел	Може да използвате тази функция, за да ограничите работата на контролния панел на проектора.  <a href="#">стр.55</a>
Форма на курсор	Можете да изберете формата на курсора.  <a href="#">стр.49</a> Курсор 1:  Курсор 2:  Курсор 3: 
Ел. консумация	Можете да настроите яркостта на лампата на една от двете настройки. Изберете <b>ЕСО</b> , ако прожектираните изображения са прекалено светли, например когато прожектирате изображения в тъмна стая или на малък екран. Когато е избрано <b>ЕСО</b> , консумираната енергия по време на прожектиране и животът на лампата се променят както следва, и се намалява шумът от вентилатора. Консумация на електричество: спад с около 25%, живот на лампата: спад с около 1.4 Когато режимът на прожектиране е <b>Предно/Пос. надолу</b> , това автоматично се задава на <b>ЕСО</b> (само за EB-465i/455Wi).
Сила на звука	Можете да регулирате силата на звука. Запазват се подробности за настройката на всеки сигнал с образ.
Сила звук вх. мик.	Регулирайте, ако входящият звук към микрофона е нисък и изходящият звук от микрофона към високоговорителите на проектора се чува трудно, или ако входящият звук е твърде висок, което води до прашене на звука от микрофона. Когато Сила звук вх. мик. е настроена на 0, от високоговорителя не се извежда звук.
Дист. приемник	Можете да ограничите приеждането на операционния сигнал от дистанционното управление. Когато желаете да забраните използването на дистанционното управление, или ако твърде близо до дистанционния приемник има флуоресцентна светлина, можете да направите настройки, чрез които да деактивирате дистанционния приемник, в случай че не желаете да го използвате или ако е изложен на смущения.
Потреб. бутон	Можете да изберете елемента от меню Конфигурация с Потреб. бутон на дистанционното управление. При натискане на Потреб. бутон се показва екранът за селекция/настройка на зададения елемент от менюто, позволявайки ви да извършвате настройки/регулиране с едно натискане. Можете да зададете един от следните пет елемента на Потреб. бутон. Ел. консумация, Инфо, Прогресивен, Тестов модел, Резолюция, Сила звук вх. мик. и Извеж. на Модел


Подменю	Функция
Модел	<p><b>Извеж. на Модел:</b> Извежда модел.</p> <p><b>Тип модел:</b> Можете да изберете от модели 1 до 4 или потребителски модел. Модели от 1 до 4 показват проекционни линии, като например водещи линии или решетка.</p> <p>Модел 1:  Модел 2:  Модел 3:  Модел 4: </p> <p><b>Потр. Модел:</b> Улавя потребителски модел.  <a href="#">стр.76</a></p> <p><b>Тестов модел:</b> Когато проекторът е настроен се показва тестовият модел, така че да настроите статуса на проекцията без да свързвате оборудване. Докато е показан тестовият модел, може да се извършват корекции на увеличението, настройка на фокуса и ключа. За да отмените тестовия модел, натиснете бутона [Esc] на дистанционното управление или контролния панел.</p> <div> <p><b>Внимавайте</b></p> <p><i>Ако моделът е показан твърде дълго, на проектираното изображение може да се види остатъчно изображение от него.</i></p> </div>
Нулиране	<p>Можете да нулирате всички стойности за регулиране в менюто <b>Настройки</b> към фабричните им стойности, освен настройката за <b>Потреб. бутон</b>.</p> <p>За да върнете всички елементи от менютата към фабричните им стойности, вижте  <a href="#">стр.98</a></p>


## Меню Допълнит.



Подменю	Функция
Дисплей	<p>Можете да правите настройки, свързани с дисплея на проектора.</p> <p><b>Съобщения:</b> Можете да зададете дали да покажете или не (<b>Вкл./Изкл.</b>) името на източника, когато промените източника, името на цветовия режим, когато промените цветовия режим, съобщение, когато няма входен сигнал, и т.н.</p> <p><b>Фон на дисплея</b>*1: можете да зададете какво да бъде състоянието на екрана, когато няма наличен сигнал с образ на <b>Черно, Синьо</b> или <b>Лого</b>.</p> <p><b>Стартов екран</b>*1: Можете да зададете дали стартовият екран да се показва или не (<b>Вкл./Изкл.</b>) (прожектиране на изображение при пускане на проектора) при стартиране.</p> <p><b>Без A/V</b>*1: можете да зададете какъв екран да се показва при използване на функцията Без A/V <b>Черно, Синьо</b> или <b>Лого</b>.</p>
Потребителско лого*1	<p>Можете да промените потребителското лого, което се показва като фон по време на Фон на дисплея, Без A/V и т.н.</p> <p>☛ <a href="#">стр.74</a></p>
Проектиране	<p>Изберете един от следните методи на прожектиране, в зависимост от начина на монтаж на проектора. ☛ <a href="#">стр.22</a></p> <p><b>Предно/Таван, Задно/Таван и Предно/Пос. надолу</b></p>

Подменю	Функция
Операция	<p><b>Директно вкл.:</b> Можете да зададете дали да позволите или не (<b>Вкл./Изкл.</b>) директното включване. Когато е зададено на <b>Вкл.</b> и захранващият кабел е включен в контакта, моля имайте предвид, че проекторът ще се включи автоматично в случаи на възстановяване на прекъснато захранване в мрежата.</p> <p><b>Режим "Заспиване":</b> Когато е настроен на <b>Вкл.</b>, това автоматично ще прекрати прожектирането при липса на входен сигнал и извършвани операции.</p> <p><b>Таймер Режим засп.:</b> Когато Режим "Заспиване" е настроен на <b>Вкл.</b>, можете да зададете времето, след което проекторът ще се изключи автоматично в интервал от 1 до 30 минути със стъпка от 1 минута.</p> <p><b>Режим голяма вис.:</b> настройте на <b>Вкл.</b>, когато използвате проектора при надморска височина над 1500 м.</p> <p><b>Аудио вход:</b> Когато е настроен на <b>Авто</b>, звукът автоматично се извежда от всеки входящ източник на звук. Когато е настроен на <b>Аудио1</b>, <b>Аудио2</b> или <b>Аудио (Л/Д)</b>, звукът се извежда единствено от избран входящ източник за звук.</p>
Настр при стендбай	<p><b>Режим готовност:</b> Можете да използвате следните функции дори когато проекторът е в режим на готовност, ако той е настроен на <b>Комуник. вкл.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Следене и контрол на статуса на проектора чрез мрежата. Можете да използвате <b>SNMP</b> или софтуера "EasyMP Monitor", предоставен с този продукт, за да наблюдавате и контролирате статуса на проектора през мрежата.</li> <li>• Извежда звук от високоговорителя на проектора, когато се свърже микрофон към входния порт Микрофон (Mic).<sup>*2</sup> (Само когато <b>Микрофон в готовн.</b> е настроен на <b>Вкл.</b>)</li> <li>• Извежда звук от високоговорителя на проектора за устройство, свързано към входния порт за аудио.<sup>*2</sup> (Само когато <b>Аудио при стендбай</b> е настроено на <b>Вкл.</b>)</li> </ul> <p><b>Микрофон в готовн.:</b> (Това може да се зададе само ако <b>Режим готовност</b> е настроен на <b>Комуник. вкл.</b>) Зададено при включен вход за микрофон (<b>Вкл.</b>) или изключен (<b>Изкл.</b>).</p> <p><b>Аудио при стендбай:</b> (Това може да се зададе само ако <b>Режим готовност</b> е настроен на <b>Комуник. вкл.</b>) Зададено при включен вход за аудио (<b>Вкл.</b>) или изключен (<b>Изкл.</b>).</p>
USB Type B	<p>Настройте на <b>USB дисплей</b>, когато проекторът и компютър са свързани с USB кабел и се прожектират изображения от компютъра.  <i>Ръководство за бърз старт</i></p> <p>Настройте на <b>Безжична мишка</b>, когато курсорът на мишката ще бъде управляван от дистанционното управление.  <a href="#">стр.51</a></p> <p>Задайте на <b>Изкл.</b> само когато използвате Easy Interactive Function (EB-465i/455Wi).  <a href="#">стр.58</a></p>
Език	Можете да зададете Език да се използва за показаните съобщения и менюта.


Подменю	Функция
Нулиране	Можете да върнете настройките за <b>Дисплей</b> <sup>*1</sup> и <b>Операция</b> <sup>*3</sup> в меню <b>Допълнит.</b> до техните фабрични стойности. За да върнете всички елементи от менютата към фабричните им стойности, вижте  <a href="#">стр.98</a>

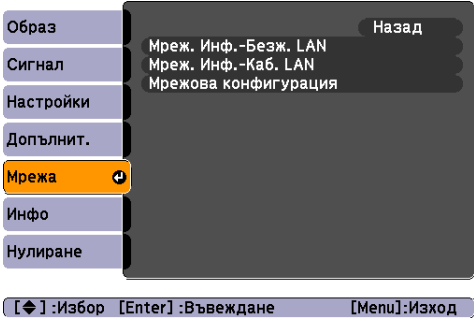
\*1 Когато **Защита потреб. лого** е настроена на **Вкл.** в **Защита с парола**, настройките, свързани с Потребителското лого, не могат да бъдат променяни. Можете да правите промени, след като настройката **Защита потреб. лого** бъде зададена на **Изкл.**  [стр.53](#)

\*2 Звукът не се чува, докато **Защита - включване** от **Защита с парола** е настроена на **Вкл.**

\*3 Освен при “Режим голяма височина”.

Меню Мрежа

Когато **Мрежова защита** в **Защита с парола** е настроена на **Вкл.**, се появява съобщение и настройките не могат да бъдат променени. Можете да правите промени след като настроите **Мрежова защита** на **Изкл.**  [стр.53](#)



Подменю	Функция
Мрежова информация	<div>Можете да потвърдите статуса на настройката за всяка мрежа както следва.</div> <div><div><div>Образ</div><div>Сигнал</div><div>Настройки</div><div>Допълнит.</div><div>Мрежа</div><div>Инфо</div><div>Нулиране</div></div><div><div>[Мреж. Инф.-Каб. LAN]</div><div>Име на проектор</div><div>DHCP</div><div>IP адрес</div><div>Подмреж. маска</div><div>Адрес на гейтуей</div><div>MAC адрес</div><div>Изкл.</div></div><div><div>Назад</div><div></div></div></div> <div><div>Образ</div><div>Сигнал</div><div>Настройки</div><div>Допълнит.</div><div>Мрежа</div><div>Инфо</div><div>Нулиране</div></div> <div><div>[Мреж. Инф.-Безж. LAN]</div><div>Режим на връзка</div><div>Ниво на антена</div><div>Име на проектор</div><div>SSID</div><div>DHCP</div><div>IP адрес</div><div>Подмреж. маска</div><div>Адрес на гейтуей</div><div>MAC адрес</div><div>Бърз</div><div>Изкл.</div></div> <div><div>Назад</div><div></div></div>


[Esc] /[Enter] :Назад

[Menu]:Изход

[Esc] /[Enter] :Назад

[Menu]:Изход

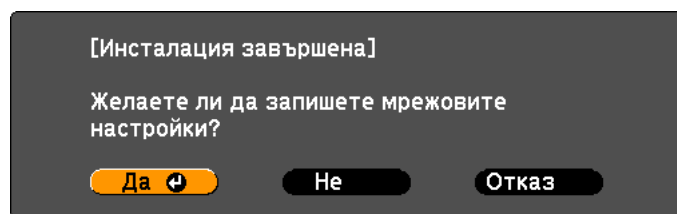


Като използвате уеб браузъра на компютър, свързан в обща мрежа с проектора, можете да използвате функциите на проектора и да го управлявате. Тази функция се нарича "Уеб контрол". Можете лесно да въвеждате текст, използвайки клавиатурата, за да правите настройки за Уеб контрол, като например настройки за **Защита**.  [стр.69](#)

### Забележки относно използването на меню Мрежа

Избиране на елементи от главното меню и подменютата, и промяната на избраните елементи се извършва по същия начин, както в меню Конфигурация.

След като приключите, е необходимо да отидете в меню **Инсталация завършена** и да изберете **Да**, **Не** или **Отказ**. Когато изберете **Да** или **Не**, ще се върнете към меню Конфигурация.



[Esc] :Назад [↔] :Избор [Enter] :Изпълнение

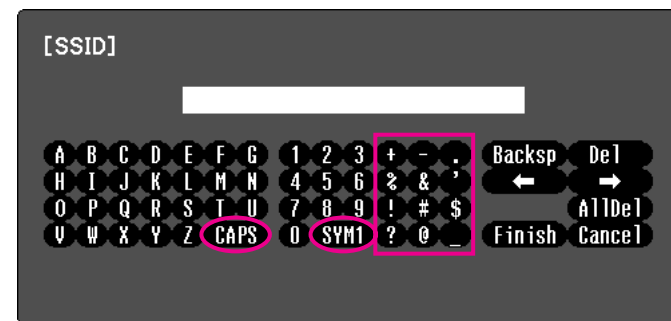
Да: Запазва настройките и затваря меню Мрежа.

Не: Не запазва настройките и затваря меню Мрежа.

Отказ: Продължава да показва меню Мрежа.

### Операции със софтуерната клавиатура

Меню Мрежа съдържа елементи, които изискват въвеждане на буквено-цифрови символи при задаването им. В такива случаи се показва следната софтуерна клавиатура. Използвайте бутоните [↶] [↷] [↵] [↶] [↷] на дистанционното управление или бутоните [↶], [↷], [↵] и [↶] на контролния панел, за да преместите курсора към желанния бутон, и след това натиснете бутона [Enter], за да въведете буквено-цифровите знаци. Въвеждайте цифри, като задържате натиснат бутона [Num] на дистанционното управление и натискате цифровите бутони. След като въведете, натиснете [Finish] на клавиатурата, за да потвърдите това, което сте въвели. Натиснете [Cancel] на клавиатурата, за да откажете това, което сте въвели.

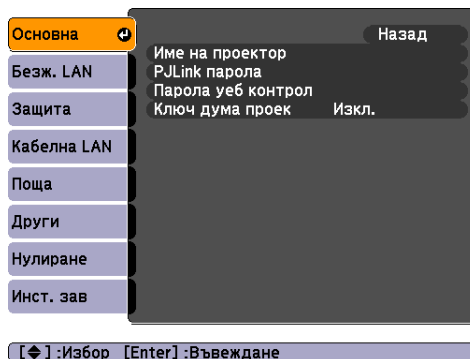


При всеки избор на клавиша [CAPS], той задава и превключва между главни и малки букви.

При всеки избор на клавиша [SYM1/2], той задава и променя символните клавиши за секцията, оградена от рамката.



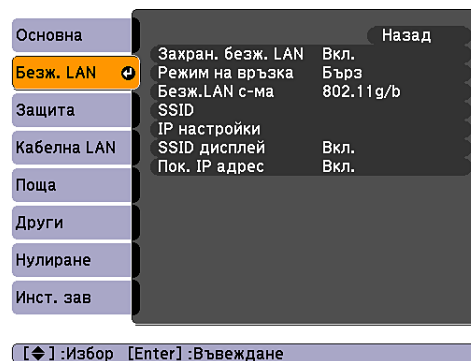
## Меню Основна



Подменю	Функция
Име на проектор	Показва името на проектора, което се използва за идентификация на проектора, когато е свързан към мрежа. При редакция, можете да въвеждате до 16 едно-байтови буквено-цифрови знака.
PJLink парола	Задайте парола, с която ще получавате достъп до проектора, използвайки съвместим PJLink софтуер. 🖱️ <a href="#">стр.133</a> Можете да въвеждате до 32 едно-байтови буквено-цифрови знака.
Парола уеб контрол	Задайте парола, която ще използвате, когато правите настройки и управлявате проектора чрез Уеб контрол. Можете да въвеждате до 8 едно-байтови буквено-цифрови знака. Уеб контрол е компютърна функция, която ви позволява да настройвате и контролирате проектора, като използвате уеб браузър на компютър, свързан към мрежа. 🖱️ <a href="#">стр.69</a>
Ключ дума проек	Когато е зададена на <b>Вкл.</b> , ще бъдете помолени да въведете Ключова дума при опит да свържете проектора и компютъра през мрежа. Така EasyMP Network Projection предотвратява прекъсване на презентациите от непланирани свързвания от компютър по време на прожектиране. Обикновено това трябва да е зададено на <b>Вкл.</b> 🖱️ <a href="#">Ръководство за работа с EasyMP Network Projection "Свързване към проектор в мрежа и прожектиране"</a>

## Меню Безж. LAN

Настройките са позволени, когато е инсталиран допълнителният апарат за безжична локална мрежа.

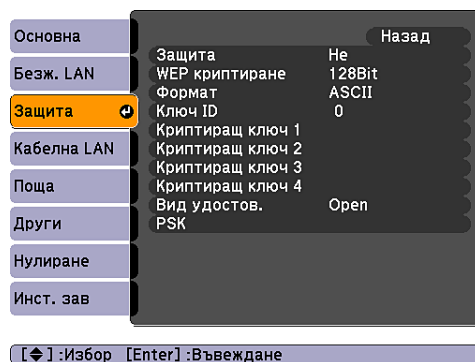


Подменю	Функция
<b>Захран. безж. LAN</b>	Задайте на <b>Вкл.</b> при свързване на проектора и компютъра през безжична LAN. Ако не желаете да установите връзка чрез безжична LAN, задайте <b>Изкл.</b> , за да предотвратите неупълномощен достъп от други лица. Настройката по подразбиране е <b>Вкл.</b>
<b>Режим на връзка</b>	Използвайте EasyMP Network Projection, за да зададете режима как компютърът ще се свързва към проектора. Задайте <b>Режим на бързо свързване</b> , когато желаете да осъществите обикновена безжична връзка. Задайте <b>Режим разш. свързване</b> , когато желаете да се свържете към мрежова система посредством точка за достъп.
<b>Безж. LAN с-ма</b>	Задава Безжична LAN система.
<b>SSID</b> ▶▶	Въведете SSID. Когато имате предоставено SSID за безжичната LAN система, в която ще участва проекторът, въведете това SSID. Можете да въвеждате до 32 едно-байтови буквено-цифрови знака.
<b>IP настройки</b>	Можете да правите настройки, свързани със следните адреси. <b>DHCP</b> ▶▶: Задайте дали да използвате или не ( <b>Вкл./Изкл.</b> ) DHCP. Ако настроите това на <b>Вкл.</b> , не можете да задавате повече адреси. <b>IP адрес</b> ▶▶: Можете да въведете IP адреса, зададен за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса. Не можете обаче да използвате следните IP адреси. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (където x е номер от 0 до 255) <b>Подмреж. маска</b> ▶▶: Можете да въведете подмрежовата маска за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса. Не можете обаче да използвате следните подмрежови маски: 0.0.0.0, 255.255.255.255 <b>Адрес на гейтуей</b> ▶▶: Можете да въведете IP адреса на гейтуей (шлюза) за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса. Не можете обаче да използвате следните адреси на гейтуей: 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (където x е номер от 0 до 255)

Подменю	Функция
SSID дисплей	За да предотвратите показването на SSID в Мрежова информация в меню Мрежа и на екрана LAN готовност, настройте тази функция на Изкл.
Пок. IP адрес	За да предотвратите показването на IP адреса в Мрежова информация в меню Мрежа и на екрана LAN готовност, настройте тази функция на Изкл.

## Меню Защита

Настройките са позволени, когато е инсталиран допълнителният апарат за безжична локална мрежа.



Подменю	Функция
Защита	<p>Изберете един от видовете защита от следните елементи.</p> <p>При настройката на защита, следвайте инструкциите на администратора на мрежовата система, до която ще получавате достъп. Когато използвате режима на разширено свързване, непременно въведете настройки за защита.</p> <p>WEP: Криптиращ ключ (WEP ключ) се използва за кодиране на данни.</p> <p>Този механизъм блокира комуникацията, когато криптираните ключове за точката за достъп и този на проектора не съвпадат.</p> <p>WPA/WPA2: Това представлява стандарт за криптиране, повишаващ сигурността, което е слабо място на WEP. Въпреки, че съществуват много видове WPA методи за криптиране, този проектор използва "TKIP" и "AES".</p> <p>WPA включва и функции за удостоверяване на потребителя. WPA удостоверяването предоставя два метода: използване на сървър за удостоверяване или удостоверяване между компютър и точка за достъп без използване на сървър. Този проектор поддържа втория метод, т.е. без сървър.</p>


## Когато е избран WEP

Можете да зададете следните елементи.

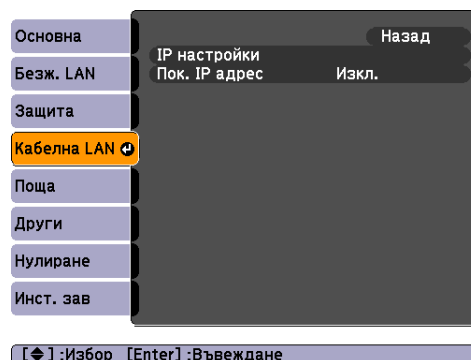
Подменю	Функция
WEP криптиране	Можете да зададете метода на криптиране за WEP криптиране. <b>128bit</b> : използва 128 (104) битово кодиране <b>64bit</b> : използва 64 (40) битово кодиране
Формат	Можете да зададете метода за въвеждане на ключа за WEP криптиране. <b>ASCII</b> : Въвеждане на текст. <b>HEX</b> : Въвеждане в HEX (шестнадесетичен).
Ключ ID	Можете да изберете ID ключа за WEP криптиране.
Криптиращ ключ 1 Криптиращ ключ 2 Криптиращ ключ 3 Криптиращ ключ 4	Можете да въведете ключа, използван за WEP криптиране. Въведете ключа с еднобайтови знаци, като следвате инструкциите от администратора на мрежата, в която е свързан проектора. Видът и броят на знаците, които могат да бъдат въведени, се различават в съответствие с настройките за <b>WEP криптиране</b> и <b>Формат</b> . Ако броят на знаците, които въвеждате е по-къс или по-дълъг от изискваната дължина на знаците, няма да се осъществи връзка. <b>128bit - ASCII</b> : Едно-байтови, буквено-цифрови символи, 13 знака. <b>64bit - ASCII</b> : Едно-байтови, буквено-цифрови символи, 5 знака. <b>128bit - HEX</b> : от 0 до 9 и от A до F, 26 знака <b>64Bit - HEX</b> : от 0 до 9 и от A до F, 10 знака
Вид удостовер.	Задава вида WEP удостоверяване. <b>Open</b> : Използва открито системно удостоверяване. <b>Shared</b> : Използва удостоверяване със споделен ключ.

## Когато са избрани WPA-PSK (TKIP) или WPA2-PSK (AES)

Можете да зададете следните елементи.


Подменю	Функция
PSK	Можете да въведете PreSharedKey (криптиращ ключ) с еднобайтови буквено-цифрови знаци. Въведете между 8 и 63 знака включително. Когато е въведен PreSharedKey и бутонът [Enter] е натиснат, стойността е зададена и се показва на екрана като звездичка (*). Не можете да въведете повече от 32 знака в меню Конфигуриране. Ако искате да въведете повече от 32 символа, направете настройката от Уеб контрол.  <a href="#">стр.69</a>

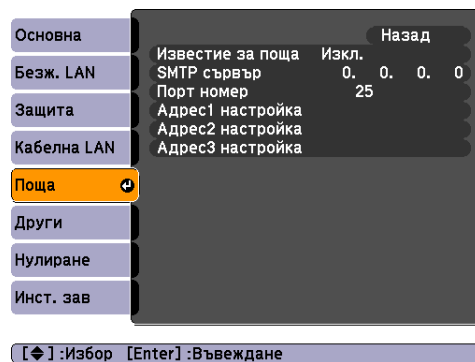
## Меню Кабелна LAN




Подменю	Функция
IP настройки	<p>Можете да правите настройки, свързани със следните адреси.</p> <p><u>DHCP</u>▶▶: Изберете дали да включите или не (<b>Вкл./Изкл.</b>) използването на DHCP. Ако настроите това на <b>Вкл.</b>, не можете да задавате повече адреси.</p> <p><u>IP адрес</u>▶▶: Можете да въведете IP адреса, зададен за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса. Не можете обаче да използвате следните IP адреси. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (където x е номер от 0 до 255)</p> <p><u>Подмреж. маска</u>▶▶: Можете да въведете подмрежовата маска за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса. Не можете обаче да използвате следните подмрежови маски: 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Адрес на гейтуей</u>▶▶: Можете да въведете IP адреса на гейтуея (шлюза) за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса. Не можете обаче да използвате следните адреси на гейтуей: 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (където x е номер от 0 до 255)</p>
Пок. IP адрес	<p>За да предотвратите показването на IP адреса в Мрежова информация в меню Мрежа и на екрана LAN готовност, настройте тази функция на <b>Изкл.</b></p>

## Меню Поща

Когато тази опция е настроена, вие ще получавате известие по електронната поща в случай на проблем или предупреждение относно проектора. За информация относно съдържанието на изпращаната поща, вижте ["Прочитане на поща със съобщение за грешка"](#)  стр.115

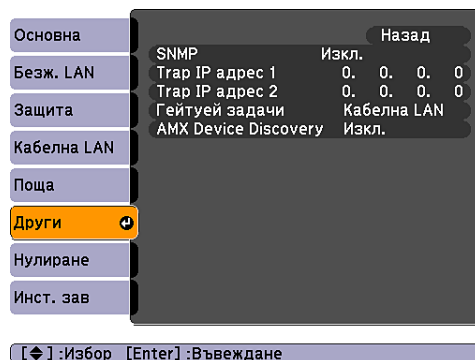


Подменю	Функция
<b>Известие за поща</b>	Можете да зададете дали да бъдете известявани или не ( <b>Вкл./Изкл.</b> ) по електронната поща.
<b>SMTP сървър</b>	Можете да въведете <u>IP адреса</u>  на SMTP сървъра, използван от проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса. Не можете обаче да използвате следните IP адреси. 127.x.x.x, 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (където x е число от 0 до 255)
<b>Порт номер</b>	Можете да въведете номера на порт за SMTP сървър. Стойността по подразбиране е 25. Можете да въведете числа между 1 до 65535.
<b>Адрес1 настройка</b> <b>Адрес2 настройка</b> <b>Адрес3 настройка</b>	Въведете имейл адрес и съдържанието на писмото, за да получавате известия в случай на грешка или предупреждение относно проектора. Можете да въведете до 32 символа за имейл адрес. Можете да изберете множество проблеми или предупреждения, за които да бъдете уведомявани по електронната поща. Също така можете да смените всеки имейл адрес.



Наблюдение е възможно, ако **Допълнит. - Настр при стендбай - Режим готовност** е включено на **Комуник. вкл.** от менюто на проектора Конфигурация дори ако проекторът е в режим на готовност (при изключено захранване).

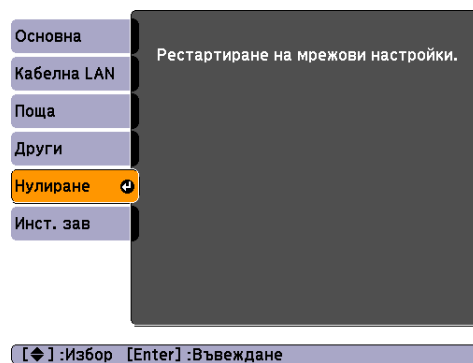
## Меню Други



Подменю	Функция
SNMP	Задайте дали да се използва или не ( <b>Вкл./Изкл.</b> ) SNMP.
Trar IP адрес 1 Trar IP адрес 2	<p>Можете да регистрирате до два IP адреса за <u>SNMP</u> ▶ дестинация за Trar известие.</p> <p>Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле от адреса.</p> <p>Не можете обаче да използвате следните IP адреси.</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (където x е число от 0 до 255)</p> <p>За да използвате SNMP за следене на проектор, е необходимо да инсталирате програма за управление SNMP на компютъра си. SNMP трябва да се управлява от системен администратор.</p>
Гейтуей задачи	За приоритетния шлюз, изберете безжичен или кабелен.
<u>AMX Device Discovery</u> ▶	Когато проекторът е свързан в мрежа, настройте тази функция на <b>Вкл.</b> , за да може проекторът да бъде открит от AMX Device Discovery. Настройте функцията на <b>Изкл.</b> , ако не сте свързани към среда, управлявана с контролер от AMX или AMX Device Discovery.

## Меню Нулиране

Нулира всички мрежови настройки.



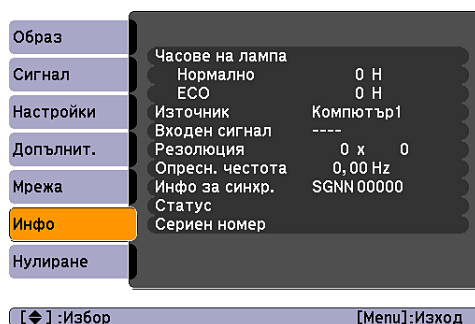
Подменю	Функция
Рестартиране на мрежови настройки.	За да нулирате всички мрежови настройки, изберете <b>Да</b> . След като нулирате всички настройки, се появява менюто <b>Основна</b> .



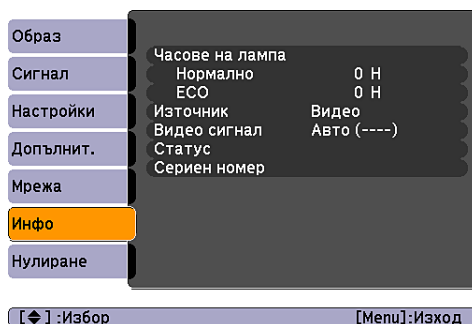
## Меню Инфо (Само за дисплей)

Позволява ви да проверите статуса на сигналите с образ, които се проектират, както и статуса на самия проектор. Елементите, които могат да бъдат показвани, се различават в зависимост от текущо проектирания сигнал с образ и източник, както е показано на следните екрани. В зависимост от използвания модел, някои входни източници не се поддържат. ➡ [стр.23](#)

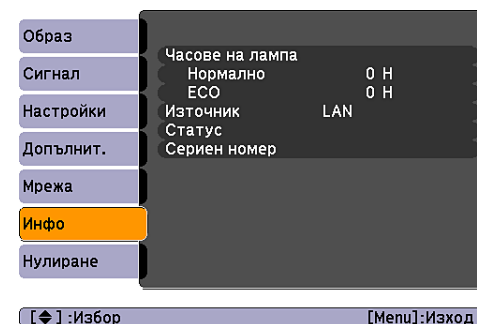
### Компютърен сигнал/Видео компонент ➡/USB/USB Display



### Съставно видео ➡/S-video ➡



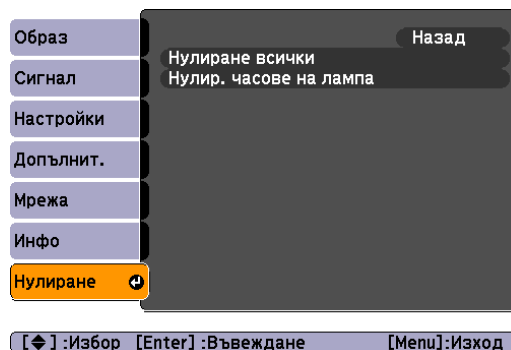
### LAN



Подменю	Функция
Часове на лампа	Можете да видите общото работно време на лампата*. Когато се достигне времето за предупреждение, че лампата скоро ще се изтощи, цифрите се показват в жълто.
Източник	Можете да покажете името на източника за свързаното оборудване, от което се проектира в момента.
Входен сигнал	Можете да покажете съдържанието на <b>Входен сигнал</b> , настроено в меню <b>Сигнал</b> в в зависимост от <b>Източника</b> .
Резолюция	Можете да покажете резолюцията.
Видео сигнал	Можете да покажете настройката на <b>Видео сигнал</b> в менюто <b>Сигнал</b> .
Опресн. честота ➡	Можете да покажете опреснителната честота.
Инфо за синхр.	Можете да покажете информацията за сигнала на образа. Тя може да е необходима при нужда от сервиз.
Статус	Тук се съдържа информация за грешки, възникнали в проектора. Тя може да е необходима при нужда от сервиз.
Сериен номер	Показва серийния номер на проектора.

\* Общото време на употреба се показва като "0В" за първите 10 часа. 10 часа и повече се показва в 1-часови стъпки като "10Н", "11Н" и т.н.

## Меню Нулиране



Подменю	Функция
Нулиране всички	Можете да нулирате всички елементи в менюто Конфигурация към фабричните им настройки. Следните елементи не се нулират към фабрични стойности: <b>Входен сигнал</b> , <b>Потребителско лого</b> , всички елементи за меню <b>Мрежа</b> , <b>Часове на лампа</b> и <b>Език</b> .
Нулир. часове на лампа	Можете да изчистите общите часове употреба на лампата и да върнете статистиката на "0H". Това се прави при смяна на лампата.



## Отстраняване на проблеми

В тази глава се разяснява как да идентифицирате проблемите и какво да правите, когато откриете проблем.

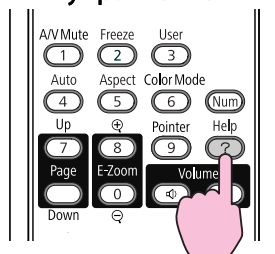
В случай на проблем с проектора, помощният екран се появява, когато натиснете бутона Help. Можете да разрешите проблема като отговорите на въпросите.

## Процедура

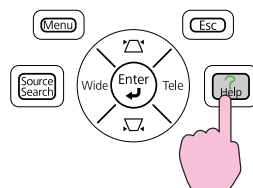
### 1 Натиснете бутона [Help].

Показва се Help екран.

Използване на дистанционно управление



Използване на контролен панел



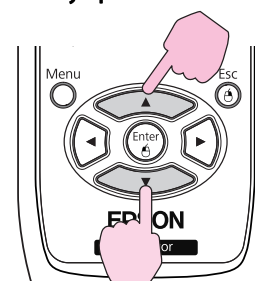
### 2 Изберете елемент от менюто.

[Помощ]

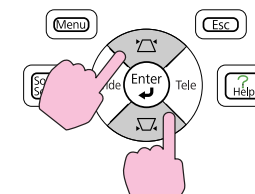
Изображението е малко. ⇐  
Изображението се проектира като трапец.  
Цветовият тон е странен.  
Няма звук или е прекалено тих.

[◀ ▶] : Избор [Enter] : Въвеждане [Help] : Изход

Използване на дистанционно управление

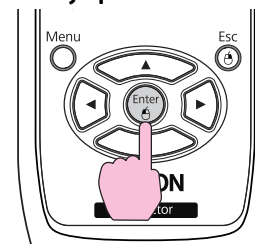


Използване на контролен панел

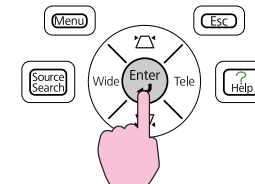


### 3 Потвърдете избора си.

Използване на дистанционно управление



Използване на контролен панел



Въпросите и разрешенията се показват, както е илюстрирано в долу посочения екран.

Натиснете бутона [Help], за да излезете от Помощ.

### Изображението е малко.

- ? Увеличението нагласено ли е на "минимално"?
  - Променете размера на изображението чрез пръстена за увеличение.
- ? Проекторът твърде близо ли е до екрана?
  - Преместете проектора по-далеч от екрана.

[Esc] :Назад

[Help] :Изход



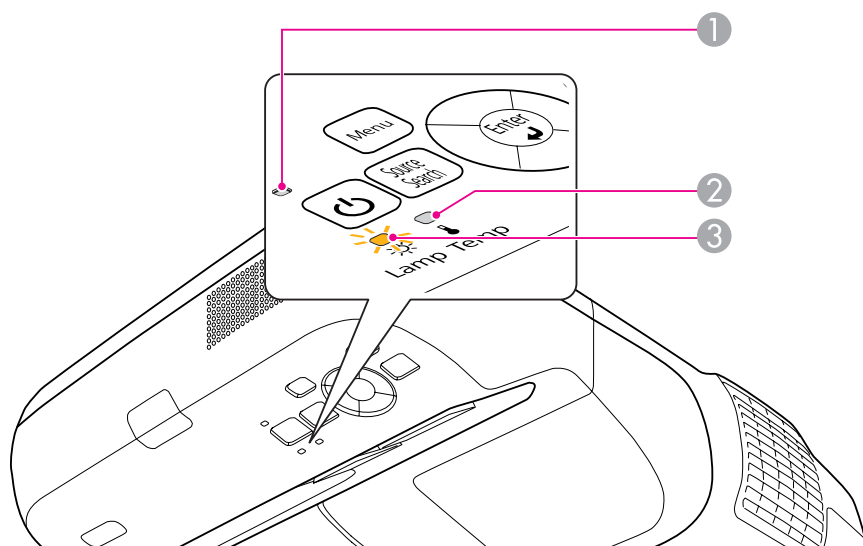
Ако екранът Помощ не ви посочи разрешение за проблема, вижте "Разрешаване на проблеми" [стр.102](#).

Ако имате проблем с проектора, първо проверете индикаторите на самия проектор и вижте "Разчитане на Индикатори" по-долу.





Ако индикаторите не показват ясно какъв може да е проблемът, вижте "Когато индикаторите не помагат". ➡ [стр.105](#)

## Разчитане на индикаторите

Проекторът разполага със следните три индикатора, които посочват статуса му.



① Посочва работния статус.

-  Режим на готовност  
Когато натиснете бутона [⏻] в този статус, проектирането започва.
-  Подготовката за следене по мрежа или охлаждане е в прогрес  
Бутоните не са активни, докато индикаторът мига.
-  Загряване  
Времето за загряване е около 30 секунди. След като загряването приключи, индикаторът престава да мига.
-  Проектиране

② Посочва статуса на вътрешната температура.



























③ Посочва статуса на лампата.

Вижте следната таблица за статуса на индикаторите и как да решите проблемите.

Ако всички индикатори са изключени, проверете дали захранващият кабел е свързан правилно и дали захранването се подава нормално. Понякога, когато захранващият кабел бъде изваден, индикаторът [⏻] свети за кратък период от време - това не е неизправност.













## Индикаторът свети или мига в червено

 : Свети  : Мига  : Изкл.

Статус	Причина	Решение или статус
  	Вътрешна грешка	Прекратете употребата на проектора, извадете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес от Ръководството за поддръжка и обслужване.  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>
  	Грешка вентилатор Грешка на сензор	Прекратете употребата на проектора, извадете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес от Ръководството за поддръжка и обслужване.  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>
  	Грешка вис. темп. (прегриване)	<p>Лампата се изключва автоматично и проектирането спира. Изчакайте приблизително пет минути. След приблизително пет минути проекторът минава в режим на готовност, тогава проверете следните две неща.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали въздушният филтър и отворът за въздух не са блокирани и дали проекторът не е допрян до стена.</li> <li>• Ако въздушният филтър е задръстен, почистете го или го сменете.  <a href="#">стр.117, стр.123</a></li> </ul> <p>Ако грешката продължава да се проявява след като сте изпълнили горните две стъпки, прекратете работа с проектора, откачете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в ръководството за сервис и поддръжка.  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p> <p>Когато използвате проектора на надморска височина над 1 500 м, настройте <b>Режим голяма вис.</b> на <b>Вкл.</b>  <a href="#">стр.84</a></p>
  	Грешка с лампа Неизправна лампа	<p>Проверете следните две неща.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Извадете лампата и проверете дали не е пукната.  <a href="#">стр.121</a></li> <li>• Почистете въздушния филтър.  <a href="#">стр.117</a></li> </ul> <p><b>Ако не е пукната:</b> Поставете лампата обратно и включете захранването.</p> <p><b>Ако грешката не бъде отстранена:</b> Подменете лампата с нова и тогава включете захранването.</p> <p><b>Ако грешката не бъде отстранена:</b> прекратете употребата на проектора, извадете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес от ръководството за сервис и поддръжка.  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p> <p><b>Ако е пукната:</b> подменете я с нова лампа или се свържете с местния дистрибутор за повече информация. Ако сменяте лампата сами, внимавайте да не се порежете с парчета счупено стъкло (не можете да продължите да проектирате, преди да сте сменили лампата).  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p> <p>Когато използвате проектора на надморска височина над 1 500 м, настройте <b>Режим голяма вис.</b> на <b>Вкл.</b>  <a href="#">стр.84</a></p>
  	Грешка авто ирис Гр.захр. (тов.)	Прекратете употребата на проектора, извадете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес от Ръководството за поддръжка и обслужване.  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>

## ☼ Индикаторът ! мига или свети в оранжево

■ : Свети    ■■■ : Мига    □ : Изкл.    ■ : Варира в зависимост от статуса на проектора

Статус	Причина	Решение или статус
     	Предупр. вис. темп.	<p>(Това не представлява проблем. Ако обаче температурата отново се повиши много, проектирането спира автоматично.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали въздушният филтър и отворът за въздух не са блокирани и дали проекторът не е допрян до стена.</li> <li>• Ако въздушният филтър е задръстен, почистете го или го сменете. ➡ <a href="#">стр.117</a>, <a href="#">стр.123</a></li> </ul>
     	Смяна на лампа	<p>Сменете лампа с нова. ➡ <a href="#">стр.121</a></p> <p>Ако продължите да използвате лампата, след като периодът за смяна отmine, възможността лампата да изгори се увеличава. Заменете я с нова лампа възможно най-скоро.</p>













- Ако проектираните образи са неестествени дори индикаторите да не показват грешка, вижте "Когато индикаторите не помагат" [стр.105](#).
- Ако грешката не е посочена в тази таблица, прекратете работа с проектора, откачете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в ръководството за сервиз и поддръжка. ➡ [Списък с контакти за проектор Epson](#)



## Когато индикаторите не помагат


Ако възникне някой от следните проблеми и индикаторите не ви помагат да го разрешите, вижте съответните страници за всеки проблем.

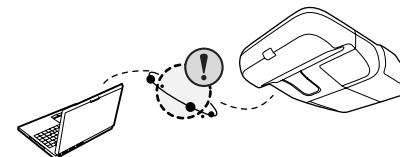
### Проблеми, свързани с образа

- "Не се появява образ"  [стр.106](#)  
Проектирането не започва, зоната за проектиране е напълно черна, зоната за проекция е напълно синя и т.н.
- "Не се показват движещи се образи"  [стр.106](#)  
Възпроизвежданите движещи се изображения от компютъра се черни и не се проектират.
- "Проектирането спира автоматично"  [стр.106](#)
- "Появява се съобщението "Не се поддържа"."  [стр.107](#)
- "Появява се съобщението "Няма сигнал"."  [стр.107](#)
- "Образът е размазан или извън фокус"  [стр.107](#)
- "В образа се появяват смущения или изкривяване"  [стр.108](#)  
Появяват се проблеми като смущения, изкривяване или черно-бели дефекти в образа.
- "Образът е изрязан (голям) или твърде малък, или съотношението на картината не е подходящо"  [стр.108](#)  
Показва се само част от образа, или коефициентите на височина и ширина на образа не са правилни и т.н.
- "Цветовите на образа са грешни"  [стр.109](#)  
Целият образ изглежда възлилав или зеленикав, образите са черно-бели, цветовете изглеждат убити и т.н. (Компютърните монитори и LCD екраните възпроизвеждат цветовете различно, затова цветовете в изображенията, проектирани от проектора, и цветовете, които се появяват на монитора, не е задължително да са еднакви, но това не е признак за проблем.)
- "Образът изглежда по-тъмен"  [стр.110](#)






- "Проекторът не се включва"  [стр.110](#)

### Проблеми, свързани с наблюдението и управлението





"Не се получава поща дори при възникнала грешка в проектора"  [стр.111](#)

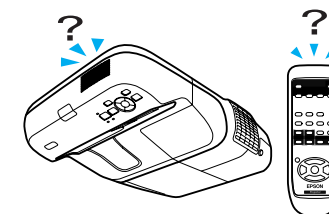


### Проблеми, свързани с Easy Interactive Function

- "Показва се съобщението "Хардуерното устройство не е намерено"."  [стр.111](#)
- "Easy Interactive Pen не работи"  [стр.112](#)
- "Мигащите точки не се появяват при стартиране на калибрация"  [стр.112](#)
- "Точките не се променят от мигащи в светещи."  [стр.112](#)
- "Точките се променят от мигащи в светещи автоматично"  [стр.112](#)

### Други проблеми

- "Не се чува звук или звукът е тих"  [стр.113](#)
- "Не се чува звук от микрофона"  [стр.113](#)
- "Дистанционното управление не работи"  [стр.114](#)
- "Искам да сменя езика за съобщенията и менютата"  [стр.114](#)



## Проблеми, свързани с образа

Не се появява образ

Проверка	Решение
Натиснахте ли бутона [⏻]?	Натиснете [⏻] бутона, за да включите захранването.
Всички индикатори изключени ли са?	Захранващият кабел не е свързан правилно или не се подава електрически ток. Проверете прекъсвача и т.н., за да се уверите, че се подава електричество. Ако лампата или капакът ѝ не са поставени правилно, лампата няма да се включи. Проверете дали капакът на лампата и самата лампа са поставени правилно. 🖱️ <a href="#">стр.120</a>
Активирали ли сте Без A/V?	Натиснете бутона [A/V Mute] на дистанционно управление, за да отмените Без A/V. 🖱️ <a href="#">стр.42</a>
Настройките в меню Конфигурация правилни ли са?	Нулирайте всички настройки. 🖱️ Меню Нулиране - Нулиране всички <a href="#">стр.98</a>
Напълно черен ли е проектираният образ? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Някои вкарвани образи, като например някои скрийнсейвъри, могат да са напълно черни.
Правилна ли е настройката за формат на входния сигнал? <b>Само при проектиране на образ от видео източник</b>	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване. 🖱️ Меню Сигнал - Видео сигнал <a href="#">стр.80</a>

Не се показват движещи се образи

Проверка	Решение
Сигналът с образ на компютъра извежда ли се до LCD и монитора? <b>Само при проектиране на изображения от лаптоп или компютър с вграден LCD екран</b>	Променете сигнала с образ само за външно извеждане. 🖱️ Вижте придружаващата компютъра документация или се свържете с производителя на компютъра.

Проектирането спира автоматично

Проверка	Решение
Настроен ли е Режим “Заспиване” на Вкл.?	Натиснете [⏻] бутона, за да включите захранването. Ако не желаете да използвате Режим “Заспиване”, променете настройката на Изкл. 🖱️ Меню Допълнит. - Операция - Режим “Заспиване” <a href="#">стр.84</a>

Появява се съобщението "Не се поддържа".




Проверка	Решение
Правилна ли е настройката за формат на входния сигнал? <b>Само при проектиране на образ от видео източник</b>	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване. 🖱️ Меню <b>Сигнал - Видео сигнал</b> <a href="#">стр.80</a>
Резолуция на сигнала на образа и опреснителната честота отговарят ли на зададения режим? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Вижте придружаващата компютърна документация за това как да промените резолюцията на сигнала и опреснителната честота изображения, излизаци от компютъра. 🖱️ "Списък с поддържани резолюции" <a href="#">стр.129</a>

Появява се съобщението "Няма сигнал".






Проверка	Решение
Кабелите правилно ли са свързани?	Проверете дали всички кабели, нужни за проектиране, са свързани добре. 🖱️ <i>Ръководство за бърз старт</i>
Избран ли е правилният входен порт?	Променете образа, като натиснете бутона [Source Search] на дистанционното управление или на контролния панел. 🖱️ <a href="#">стр.23</a>
Включени ли са захранването на компютъра или видео източника?	Включете захранването на оборудването.
Сигналът с образа достига ли до проектора? <b>Само при проектиране на изображения от лаптоп или компютър с вграден LCD екран</b>	Ако сигналите на образа се извеждат само на компютърния LCD монитор или на допълнителен монитор, променете изхода, така че сигналите на образа да се извеждат също и външно. При някои модели компютри, когато образа се извежда външно, той няма вече да се вижда на LCD екрана или допълнителния монитор. 🖱️ Документацията на компютъра под заглавие като "Външно извеждане" или "Свързване на външен монитор" Ако връзката се осъществява, когато захранването на проектора или компютъра вече е включено, функционалният клавиш [Fn], който прехвърля сигнала с образ на компютъра към външни устройства, може да не работи. Изключете захранването на компютъра и проектора, след което пак го включете.

Образът е размазан или извън фокус


Проверка	Решение
Фокусът правилно ли е настроен?	Регулирайте фокуса с лоста за фокус. 🖱️ <i>Ръководство за бърз старт</i>
Проекторът на правилно разстояние ли е?	Проектирането извън препоръчителния обхват на разстояние за проектиране ли е? Настройте проектора в рамките на препоръчителния обхват. 🖱️ <a href="#">стр.127</a>
Голяма ли е стойността за корекция на трапецовидното изкривяване?	Намалете ъгъла на проектиране, за да намалите количеството ключова корекция. 🖱️ <i>Ръководство за бърз старт</i>

Проверка	Решение
Има ли образуван конденз по лещата?	Ако проекторът внезапно бъде преместен от студена в топла среда, или ако е изложен на резки температурни промени, по повърхността на лещата може да се образува конденз, което може да предизвика размазване на образа. Поставете проектора в стаята около един час преди да го използвате. Ако върху лещата се образува конденз, изключете проектора и изчакайте конденза да изчезне.
Изображение от широкоекранен компютърен монитор ли проектирате? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване.  Меню <b>Сигнал - Резолюция</b> <a href="#">стр.80</a>
Избрана ли е правилната резолюция? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Настройте компютъра така, че изходният сигнал да е съвместим с проектора.  "Списък с поддържани резолюции" <a href="#">стр.129</a>  Документация на компютъра

В образа се появяват смущения или изкривяване

Проверка	Решение
Правилна ли е настройката за формат на входния сигнал? <b>Само при проектиране на образ от видео източник</b>	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване.  Меню <b>Сигнал - Видео сигнал</b> <a href="#">стр.80</a>
Кабелите правилно ли са свързани?	Проверете дали всички кабели, нужни за проектиране, са свързани добре.  <i>Ръководство за бърз старт</i>
Използвате ли разклонител?	Ако използвате разклонител/удължител, може електрическа интерференция да пречи на сигналите. Пробвайте да ползвате кабелите, дошли с проектора, за да проверите дали вашите кабели са причината за проблема.
Правилната резолюция ли е избрана? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Настройте компютъра така, че изходният сигнал да е съвместим с проектора.  "Списък с поддържани резолюции" <a href="#">стр.129</a>  Документация на компютъра
Правилно ли са зададени настройките <b>“Синхр.”</b> и <b>“Проследяване”</b> ? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Натиснете бутона [Auto] на дистанционното управление или бутона [Enter] на контролния панел, за да извършите автоматично регулиране. Ако образът не се коригира правилно след използване на автоматичното регулиране, можете да промените настройките от <b>Синхр.</b> и <b>Проследяване</b> от меню Конфигурация.  Меню <b>Сигнал - Проследяване, Синхр.</b> <a href="#">стр.80</a>

Образът е изрязан (голям) или твърде малък, или съотношението на картината не е подходящо

Проверка	Решение
Изображение от широкоекранен компютърен монитор ли проектирате? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване.  Меню <b>Сигнал - Резолюция</b> <a href="#">стр.80</a>

Проверка	Решение
Образът все още ли е увеличен чрез E-Zoom?	Натиснете бутона [Esc] на дистанционното управление, за да деактивирате E-Zoom. 🖱️ <a href="#">стр.50</a>
Правилно ли е настроена позицията на показване?	Натиснете бутона [Auto] на дистанционното управление или бутона [Enter] на контролния панел, за да извършите автоматично регулиране докато компютърното изображение се проектира. Ако образът не се настрои правилно след използване на автоматичното регулиране, можете да регулирате чрез <b>Позиция</b> в меню Конфигурация. Освен сигналите с компютърен образ, можете да настройвате и други сигнали при проектиране, като регулирате <b>Позиция</b> от меню Конфигурация. 🖱️ Меню <b>Сигнал - Позиция</b> <a href="#">стр.80</a>
Компютърът настроен ли е за двоен дисплей? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Ако в "Свойства на дисплея" в контролния панел на компютъра е активиран двоен дисплей, ще се проектира само около половината от образа на компютърния екран. За да покажете целия образ от компютърния екран, изключете настройката за двоен дисплей. 🖱️ Документация на видео драйвера на компютъра
Правилната резолюция ли е избрана? <b>Само при проектиране на образ от компютър</b>	Настройте компютъра така, че изходният сигнал да е съвместим с проектора. 🖱️ "Списък с поддържани резолюции" <a href="#">стр.129</a> 🖱️ Документация на компютъра

Цветовете на образа са грешни

Проверка	Решение
Настройките на входния сигнал отговарят ли на сигнала от свързаното устройство?	Променете следните настройки според сигнала от свързаното оборудване. Когато образът се получава от оборудване, свързано към входния порт за компютър 🖱️ <b>Сигнал - Входен сигнал</b> <a href="#">стр.80</a> Когато образът се получава от оборудване, свързано към Видео или S-Video входен порт 🖱️ <b>Сигнал - Видео сигнал</b> <a href="#">стр.80</a>
Правилно ли е настроена Яркостта на образа?	Регулирайте <b>Яркост</b> в меню Конфигурация. 🖱️ Меню <b>Образ - Яркост</b> <a href="#">стр.79</a>
Кабелите правилно ли са свързани?	Проверете дали всички кабели, нужни за проектиране, са свързани добре. 🖱️ <i>Ръководство за бърз старт</i>
Правилно ли е зададена настройката за <b>контраст</b> 🗑️?	Регулирайте <b>Контраст</b> от меню Конфигурация. 🖱️ Меню <b>Образ - Контраст</b> <a href="#">стр.79</a>
Цветовата настройка зададена ли е на правилната стойност?	Регулирайте <b>Цветова настройка</b> от меню Конфигурация. 🖱️ Меню <b>Образ - Цветова настройка</b> <a href="#">стр.79</a>
Правилно ли са настроени цветовата наситеност и отсянката? <b>Само при проектиране на образ от видео източник</b>	Регулирайте настройките <b>Цветова наситеност</b> и <b>Отсянка</b> от меню Конфигурация. 🖱️ Меню <b>Образ - Цветова наситеност, Отсянка</b> <a href="#">стр.79</a>

Образът изглежда по-тъмен

Проверка	Решение
Правилно ли е настроена яркостта на образа?	Регулирайте <b>Яркост</b> и <b>Ел. консумация</b> от меню Конфигурация. ☛ Меню <b>Образ</b> - <b>Яркост</b> <a href="#">стр.79</a> ☛ Меню <b>Настройки</b> - <b>Ел. консумация</b> <a href="#">стр.81</a>
Правилно ли е зададена настройката за <b>контраст</b> ?	Регулирайте <b>Контраст</b> от меню Конфигурация. ☛ Меню <b>Образ</b> - <b>Контраст</b> <a href="#">стр.79</a>
Време ли е за смяна на лампата?	Когато лампата е почти готова за смяна, образът става по-тъмен и качеството на цветовете се влошава. Сменете лампата с нова. ☛ <a href="#">стр.120</a>





## Проблеми при започване на проектиране

Проекторът не се включва

Проверка	Решение
Натиснахте ли бутона [⏻]?	Натиснете [⏻] бутона, за да включите захранването.
Всички индикатори изключени ли са?	Захранващият кабел не е свързан правилно или не се подава електрически ток. Извадете и след това отново свържете захранващия кабел. ☛ <i>Ръководство за бърз старт</i> Проверете прекъсвача и т.н., за да се уверите, че се подава електричество. Ако лампата или капакът ѝ не са поставени правилно, лампата няма да се включи. Проверете дали капакът на лампата и самата лампа са поставени правилно. ☛ <a href="#">стр.120</a>
Индикаторите включват ли се и изгасват ли, когато докоснете захранващия кабел?	Вероятно контактът в захранващия кабел е лош, или самият кабел е дефектен. Включете захранващия кабел наново. Ако това не реши проблема, прекратете работа с проектора, откачете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в ръководството за сервиз и поддръжка. ☛ <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>
Настройката за <b>Закл. контр. панел</b> на <b>Пълно заключване</b> ли е зададена?	Натиснете бутона [⏻] на дистанционното управление. Ако не желаете да използвате <b>Закл. контр. панел</b> , променете тази настройка на <b>Изкл.</b> ☛ Меню <b>Настройки</b> - <b>Закл. контр. панел</b> <a href="#">стр.55</a>
Дистанционният приемник настроен ли е правилно?	Проверете <b>Дист. приемник</b> от меню Конфигурация. ☛ Меню <b>Настройки</b> - <b>Дист. приемник</b> <a href="#">стр.81</a>

## Проблеми, свързани с наблюдението и управлението

Не се получава поща дори при възникнала грешка в проектора

Проверка	Решение
Апарат за безжична локална мрежа инсталиран ли е? <b>За безжична LAN</b>	Проверете дали допълнителният Апарат за безжична локална мрежа е инсталиран правилно на проектора.
Правилно ли е свързан мрежовият кабел? <b>За кабелна LAN</b>	Проверете дали мрежовият кабел е свързан правилно. Ако не е свързан или е свързан неправилно, го поставете отново.
Правилни ли са настройките за връзка с мрежата?	Проверете мрежовите настройки на проектора.  <a href="#">стр.87</a>
Настроен ли е <b>Режим готовност</b> на <b>Комуник. вкл.</b> ?	За да използвате Известие за поща, когато проекторът е в режим готовност, настройте <b>Режим готовност</b> на <b>Комуник. вкл.</b> от меню Конфигурация.  Меню <b>Допълнит. - Настр при стендбай - Режим готовност</b> <a href="#">стр.84</a>
Възникнала ли е фатална грешка, така че проекторът да спре внезапно?	Ако проекторът спре внезапно, не може да бъде изпратено съобщение. Ако след проверка на проектора състоянието на грешка не може да бъде коригирано, свържете се с вашия местен дистрибутор или с най-близкия адрес от Ръководството за поддръжка и обслужване.  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>
Проекторът включен ли е към захранването?	Проверете дали електрическият контакт или източника на захранване работят правилно.
Правилно ли е настроена функцията Известие за поща от меню Конфигурация?	Съобщение с информация за грешка е изпратено съгласно настройките в меню <b>Поща</b> от меню Конфигурация. Проверете дали е настроено правилно.  Меню <b>Мрежа</b> - Меню <b>Поща</b> <a href="#">стр.94</a>

## Проблеми, свързани с Easy Interactive Function

Показва се съобщението "Хардуерното устройство не е намерено".

Проверка	Решение
Проекторът и компютърът не са свързани правилно.	Проверете USB кабелните връзки. Може да решите проблема чрез откачане и повторно свързване на USB кабела.
Ако използвате ноутбук когато батерията е много слаба, USB портът може да спре да работи и няма да можете да използвате USB устройства.	Свържете кабела на компютъра с електрически контакт.

Easy Interactive Pen не работи

Проверка	Решение
Обект блокира пътя за изпращане на сигнала от Easy Interactive Pen до проектора.	Преместете обекта. Освен това се уверете, че нищо не блокира пътя на сигнала, когато сте пред прожекционната повърхност.
Мощността на батериата е недостатъчна.	Сменете батериите.
Обкръжаващата среда е твърде ярка.	Уверете се, че върху проекционната повърхност или върху приемника с Easy Interactive Function не пада силна светлина.
Пректорът и компютърът не са свързани.	Проверете дали проекторът и компютърът са свързани правилно.

Мигащите точки не се появяват при стартиране на калибрация

Проверка	Решение
Екранът на компютъра се е показал повторно.	Затворете всички приложения, като флаш анимации, които променят екрана, и рестартирайте Easy Interactive Function.
Точките няма да се покажат, ако проекторът не е открит от компютъра.	Проверете дали проекторът и компютърът са свързани правилно и след това рестартирайте Easy Interactive Function.

Точките не се променят от мигачи в светещи.

Проверка	Решение
Информацията от повърхността на проектора не може да се получи правилно, защото има друг източник на светлина наблизо.	Или преместете източника на светлина далеч от проектора, или преместете проектора на друго място.
Информацията за повърхността на проектора не може да бъде получена правилно ако проекторът се намира твърде близо до проекционната повърхност.	Проверете позицията на проектора.

Точките се променят от мигачи в светещи автоматично

Проверка	Решение
Easy Interactive Pen е бил забранен, защото източникът на заобикалящата светлина е нестабилен.	Или преместете проектора, или изключете източника на светлина.






Функцията за таблет не работи нормално


Проверка	Решение
Ако се инсталират други драйвери за таблетно устройство, е възможно функцията за таблет да не работи нормално.	<p>Когато се инсталира Easy Interactive Driver, Easy Interactive Virtual Tablet Driver, който ви позволява да използвате функцията за таблет, се инсталира автоматично. Ако вече има инсталирани други драйвери за таблетно устройство и функцията за таблет не работи нормално, деинсталирайте Easy Interactive Virtual Tablet Driver.</p> <p>За да оставите инсталиран Easy Interactive Driver и само да деинсталирате Easy Interactive Virtual Tablet Driver, отидете на <b>Старт - Контролен панел - Програми - Деинсталиране на програма</b> и премахнете <b>Easy Interactive Virtual Tablet Driver</b>.</p>

## Други проблеми






Не се чува звук или звукът е тих

Проверка	Решение
Правилно ли е свързан аудио източникът?	Извадете кабела от порта Аудио, след което го включете отново.
Силата на звука на минимум ли е настроена?	Настройте силата на звука така, че да го чувате.  <a href="#">стр.81</a>  <i>Ръководство за бърз старт</i>
Активирали ли сте Без A/V?	Натиснете бутона [A/V Mute] на дистанционното управление, за да отмените Без A/V.  <a href="#">стр.42</a>
Спецификацията на аудио кабела посочва ли “Без съпротивление”?	Когато използвате закупен от друго място аудио кабел, задължително купете такъв с характеристика “Без съпротивление”.


Не се чува звук от микрофона

Проверка	Решение
Микрофонът свързан ли е правилно?	Извадете кабела от входния порт за микрофона (Mic) и след това свържете кабела отново.
Твърде много ли е намалена силата на звука на входа за микрофон?	Настройте силата на звука на входа за микрофон така, че да го чувате.  <b>Меню Настройки - Сила звук вх. мик.</b> <a href="#">стр.81</a>

Дистанционното управление не работи

Проверка	Решение
Насочвате ли светоизлъчващата зона на дистанционното управление към дистанционния приемник на проектора по време на работа?	Насочете дистанционното управление към дистанционния приемник по време на работа. Работен обхват  <a href="#">Ръководство за бърз старт</a>
Дистанционното управление твърде далеч ли е от проектора?	Работният обхват на дистанционното е около 6 м.  <a href="#">Ръководство за бърз старт</a>
Попада ли пряка слънчева светлина или силна светлина от флуоресцентна лампа върху дистанционния приемник?	Поставете проектора на място, където върху дистанционния приемник не попада силна светлина. Или настройте дистанционния приемник на <b>Изкл.</b> от <b>Дист. приемник</b> в меню Конфигурация.  <b>Меню Настройки</b> - <b>Дист. приемник</b> <a href="#">стр.81</a>
Дистанционният приемник настроен ли е правилно?	Проверете <b>Дист. приемник</b> от меню Конфигурация.  <b>Меню Настройки</b> - <b>Дист. приемник</b> <a href="#">стр.81</a>
Възможно ли е батериите да са изтощени или да са поставени погрешно?	Поставете нови батерии правилно.  <a href="#">стр.119</a>

Искам да сменя езика за съобщенията и менютата

Проверка	Решение
Промяна на настройката за език.	Задайте настройката <b>Език</b> от меню Конфигурация.  <a href="#">стр.84</a>


Когато функцията за известяване по пощата е настроена на **Вкл.** и възникне грешка или предупреждение относно проектора, се изпраща следният имейл.

Тема: EPSON Projector

Ред 1: Име на проектор, при който е възникнал проблемът

Ред 2: IP адрес, зададен за проектора, при който е възникнал проблемът.

Ред 3 и следващи: подробности за проблема

Подробностите за проблема са изброени ред по ред. Таблицата по-долу показва подробностите, които се дават в съобщението за всеки елемент. За информация как да разрешите проблемите/предупрежденията, вижте ["Разчитане на индикаторите"](#).  [стр.102](#)

Съобщение	Причина
Internal error	Вътрешна грешка
Fan related error	Грешка вентилатор
Sensor error	Грешка на сензор
Lamp timer failure	Неизправна лампа
Lamp out	Грешка с лампа
Internal temperature error	Грешка вис. темп. (Прегряване)
High-speed cooling in progress	Предупр. вис. темп.
Lamp replacement notification	Смяна на лампа
No-signal	Няма сигнал Няма сигнал към проектора. Проверете състоянието на връзката или проверете дали захранването на източника на сигнал е включено.
Auto Iris Error	Грешка авто ирис

Съобщение	Причина
Power Err. (Ballast)	Гр.захр. (тов.)

Знаците (+) или (-) се появяват в началото на съобщението.

(+): Възникнал е проблем с проектора

(-): проблемът с проектора е разрешен



## Приложения

Тази глава дава информация за процедурите за поддръжка, които ще осигурят най-добра работа на проектора за дълго време напред.

Почистете проектора ако се изцапа или ако качеството на проектирания образ започне да се влошава.

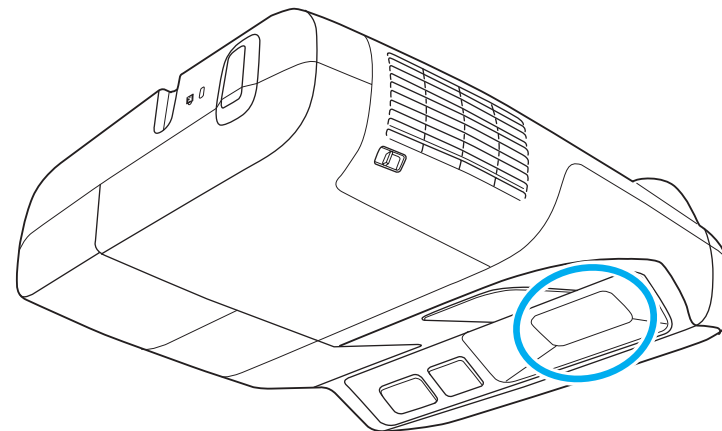
### Почистване на повърхността на проектора

Почиствайте повърхността на проектора, като я бършете внимателно с мек парцал.

Ако проекторът е особено мръсен, навлажнете парцала с вода, съдържаща съвсем малко количество неутрален почистващ препарат, след което добре изстискайте парцала, преди да бършете повърхността на проектора с него.

#### Внимавайте

Не почиствайте повърхността на проектора с летливи вещества като вакса, спирт или разредител. Кутията му може да се повреди или обезцвети.



#### Предупреждение

Не използвайте спрейове, които съдържат запалими газове, за почистване на прах и зацапвания от лещата. Проекторът може да се запали от високата температура на лампата в проектора.

### Почистване на прозореца за прожектиране

Внимателно избършете лещата с парче плат за почистване на очила, като внимателно махнете наслагванията от прожекционния прозорец.

#### Внимавайте

Не търкайте лещата с груби материали и не я подлагайте на шок или удари, тъй като тя се поврежда много лесно.

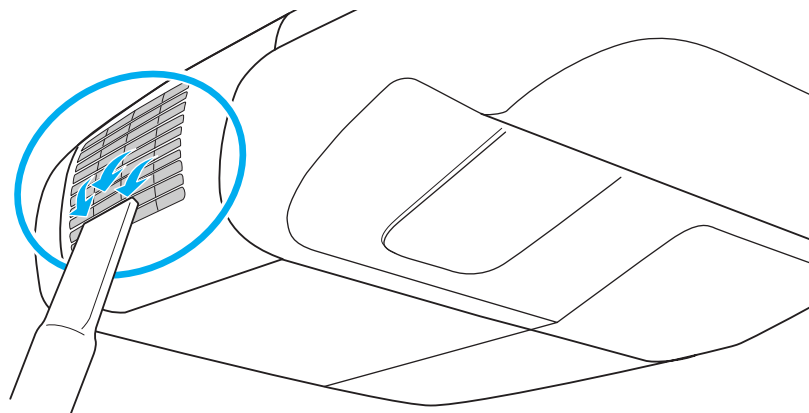
### Почистване на въздушния филтър

Почиствайте въздушния филтър и въздухосмукателния отвор, когато се появи следното съобщение.

Проекторът прегрява. Уверете се, че нищо не пречи на въздухоотвода и почистете или сменете въздушния филтър.

### Внимавайте

- Събирането на прах във въздушния филтър може да доведе до увеличаване на вътрешната температура, водещо до неправилна работа или ранно износване на оптичните части. Ако съобщението се покаже, почистете въздушния филтър възможно най-скоро.
- Не мийте въздушния филтър с вода. Не използвайте препарати или разтворители.




- Ако съобщението се появява често, дори след почистване на филтъра, значи е време да го смените. Сменете въздушния филтър с нов. ➡ [стр.123](#)
- Препоръчва се да почиствате тези части поне веднъж на три месеца. Чистете ги и по-често, ако използвате проектора в по-прашна среда.

В този раздел е обяснено как се сменят батериите на дистанционното управление, лампата и въздушният филтър.

## Смяна на батериите на дистанционното управление

Ако с дистанционното управление не може да се работи, след като е било използвано известно време, батериите може би са достигнали края на сервизни си живот. Когато това стане, сменете ги с нови. Пригответе две манганови или алкални батерии размер AA. Батерии, различни от манганови или алкални батерии размер AA, не могат да се използват.

### Внимавайте

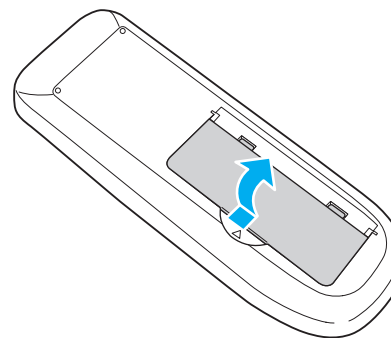
Уверете се, че сте прочели отделните Инструкции за безопасност преди да работите с батериите.  Инструкции за безопасност

### Процедура

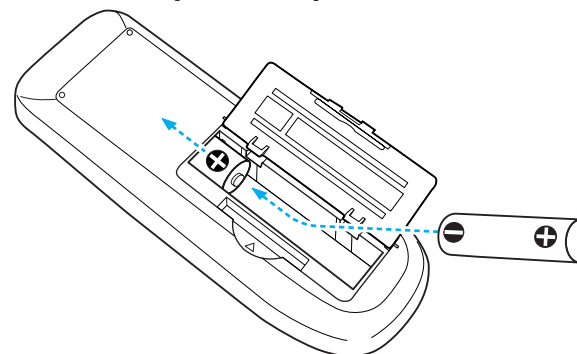
**1**

#### Свалете капачето за батериите.

Натискайки езичето на капака за батерии, повдигнете капачето нагоре.

**2**

#### Сменете старите батерии с нови.



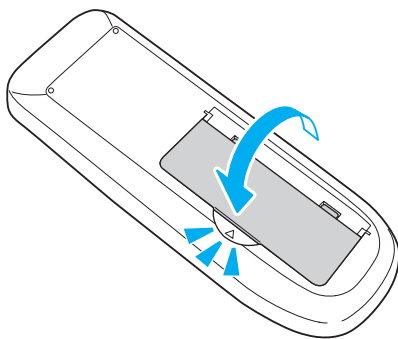
### Внимание

Проверете позицията на маркировките (+) и (-) в държача за батериите, за да сте сигурни, че батериите са поставени правилно.

**3**

#### Поставете капачето за батериите.

Натиснете капачето, докато щракне на мястото си.

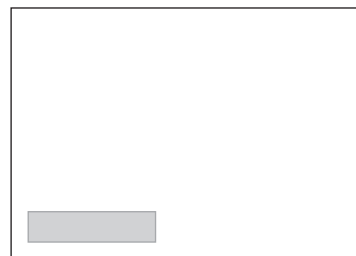


## Смяна на лампата

### Период за смяна на лампата

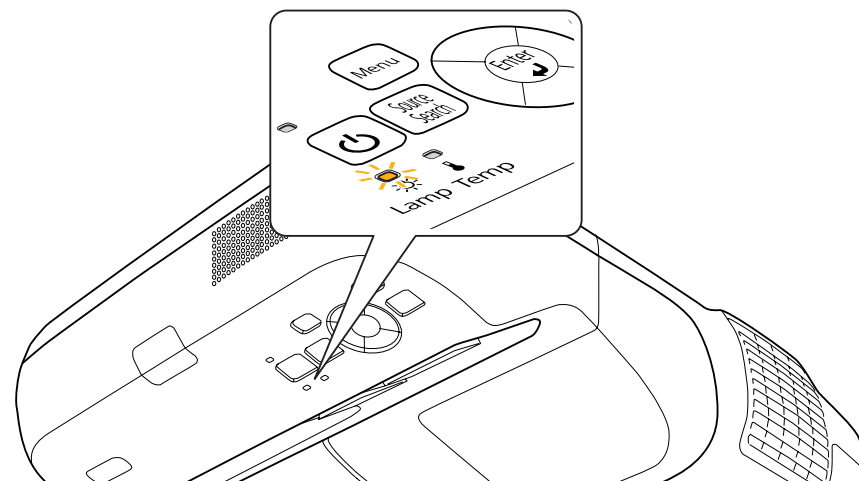
Време е да смените лампата, когато:

- съобщението “Сменете лампата.” се появи на екрана, когато започнете да проектирате.



Появява се съобщение.


- Индикаторът за лампата мига в оранжево.



- Проектираният образ започне да потъмнява или да се влошава.



## Внимавайте

- Съобщението за смяна на лампата се появява след следните периоди от време, с цел да се запази първоначалната яркост и качество на проектирания образ.  [стр.81](#)  
Когато Ел. консумация е зададена на **Нормално**: Около 2500 часа  
Когато Ел. консумация е зададена на **ЕСО**: Около 3500 часа (когато се прожектира от тавана) и около 2000 часа (когато се прожектира с насочване надолу) (само при EB-465i/455Wi).
- Ако продължите да използвате лампата, след като периодът за смяна отmine, възможността лампата да изгори се увеличава. Когато се появи съобщението за смяна на лампа, сменете лампата с нова възможно най-скоро, дори ако все още работи.
- В зависимост от индивидуалните характеристики на лампата и начина, по който се използва, тя може да стане по-тъмна и да спре да работи преди да се покаже съобщението. Препоръчваме ви да имате допълнителна лампа, в случай на необходимост.

## Как се сменя лампата



## Предупреждение

- Когато сменяте лампата, защото е спряла да работи, има възможност лампата да е пукната. Ако сменяте лампата на проектор, монтиран на стена или таван, трябва винаги да допускате, че лампата може да е счупена, и да стоите встрани от капака на лампата, а не точно под него. Освен това, свалете капака на лампата внимателно. Има опасност малки парчета стъкло да паднат, когато отворите капака на лампата. Ако това се случи, незабавно посетете лекар.
- Никога не разглобявайте и не изменяйте лампата. Ако монтирате модифицирана или повторно сглобена лампа в проектора, това може да доведе до пожар, токов удар или злополука.



## Внимание

Изчакайте лампата да изстине достатъчно, преди да свалите капака на лампата. Ако лампата още е гореща, можете да се изгорите или нараните. За да изстине лампата, след като изключите захранването, е нужен приблизително един час.

## Процедура

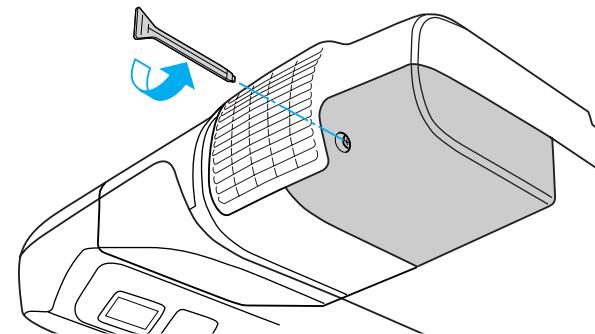


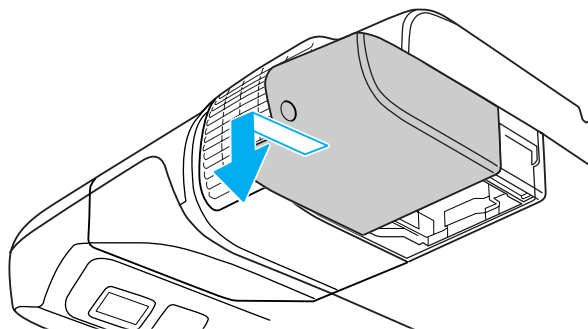
След като изключите захранването на проектора и чуete потвърдителния сигнал два пъти, откачете захранващия кабел.



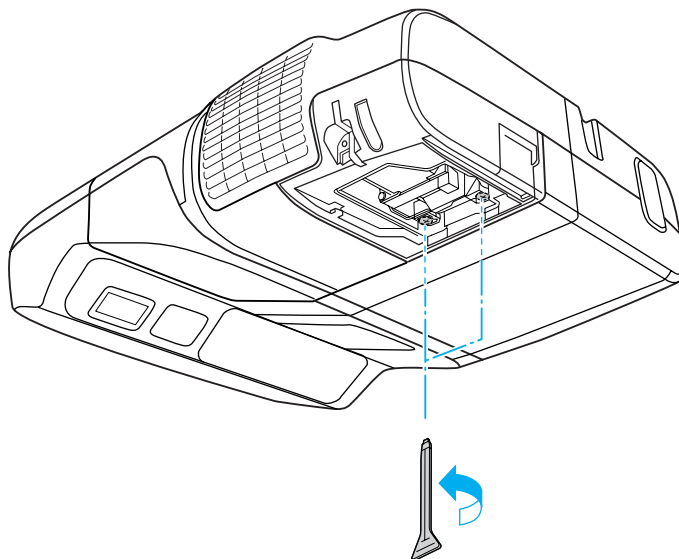
Изчакайте докато лампата изстине и след това махнете капака ѝ в горната част на проектора.

Развийте фиксиращия винт на капака на лампата с отверката, дошла с новата лампа, или с отверка Phillips (+). После плъзнете капака на лампата напред и го повдигнете, за да го махнете.




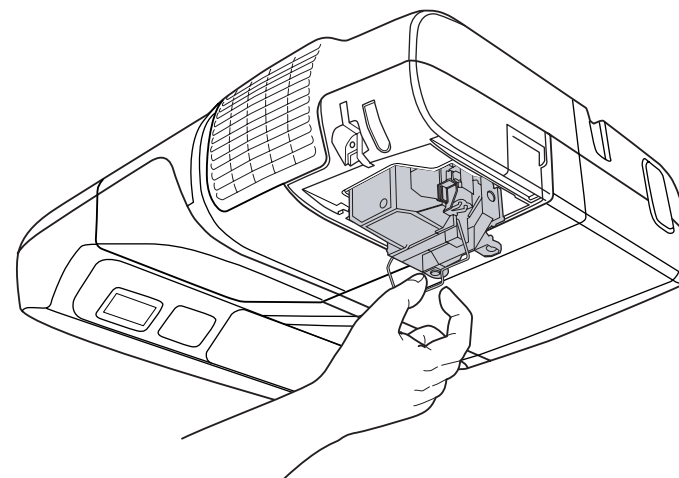


- 3** Развийте двата фиксиращи винта на лампата.



- 4** Извадете старата лампа, като издърпате дръжката.

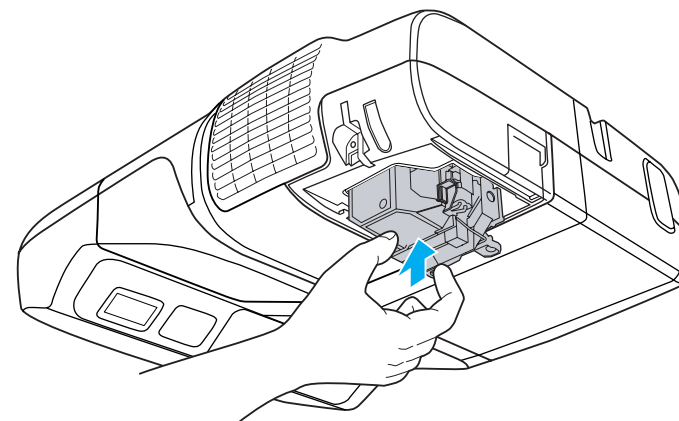
Ако лампата е пукната, подменете я с нова или се свържете с местния дистрибутор за повече информация.  [Списък с контакти за проектор Epson](#)

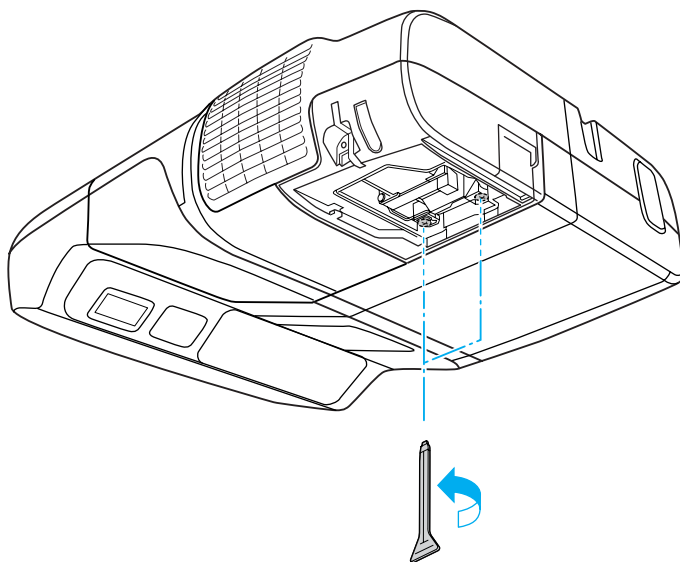


- 5** Монтирайте новата лампа.

Поставете новата лампа в правилната посока по направляващия детайл така, че да влезе на мястото си, притиснете в областта, маркирана с "PUSH" (Натисни), и след като прилегне плътно, затегнете двата винта. Натиснете новата лампа за дръжката, докато щракне на мястото си.

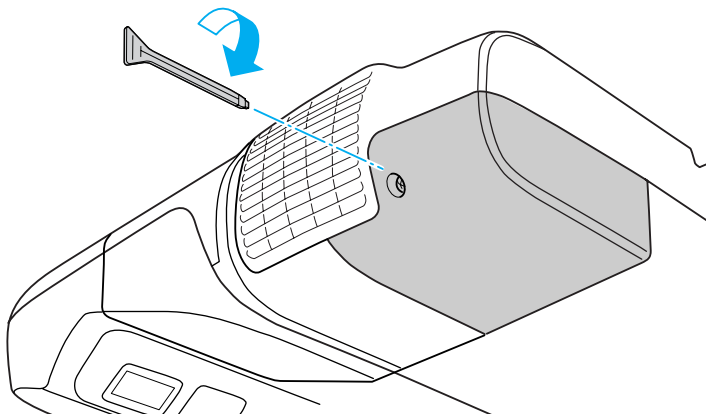
Натиснете новата лампа за дръжката в проектора, докато щракне на мястото си.





6


Поставете капака на лампата.



## Внимавайте

- Поставете лампата добре. Ако капакът на лампата е отстранен, захранването автоматично се изключва от съображения за безопасност. Ако лампата или капакът ѝ не са поставени правилно, лампата няма да се включи.
- Този продукт включва компонент от лампата, който съдържа живак (Hg). Моля, запознайте се с местните регулации относно изхвърлянето или рециклирането му. Не го изхвърляйте заедно с битовите отпадъци.

## Нулиране на Часове на лампа

Проекторът записва колко дълго е включена лампата, а съобщение и индикатор ви уведомяват, когато е необходимо да я смените. След смяна на лампата, занулете времето за Часове на лампа в меню Конфигурация.  [стр.98](#)



Нулирайте Часове на лампа едва след като вече сте сменили лампа. В противен случай периодът за смяна на лампата няма да се отчита правилно.

## Смяна на въздушен филтър

### Период за смяна на въздушен филтър

Необходимо е да смените въздушния филтър, когато:

- Въздушният филтър е с нарушена цялост.
- Съобщението се показва често, въпреки че сте почистили въздушния филтър.

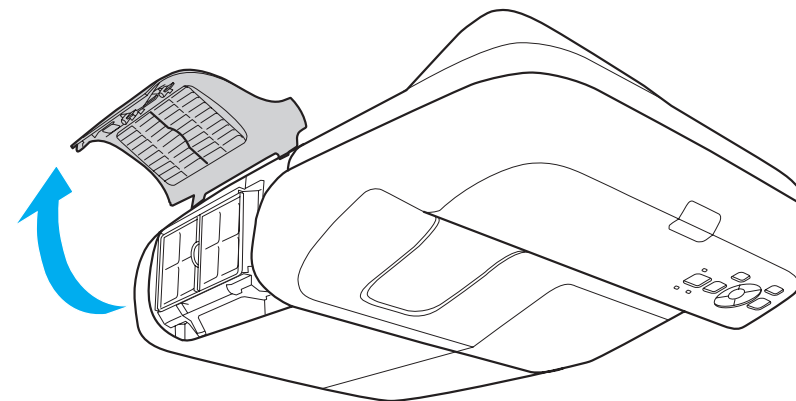
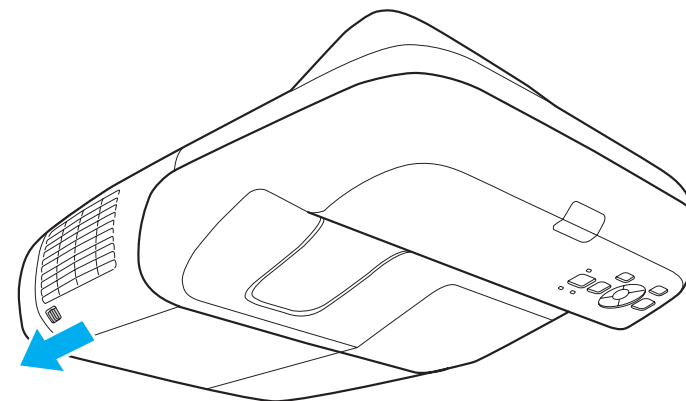
## Как се сменя въздушният филтър

### Процедура

**1** След като изключите захранването на проектора и чуete потвърдителния сигнал два пъти, откачете захранващия кабел.

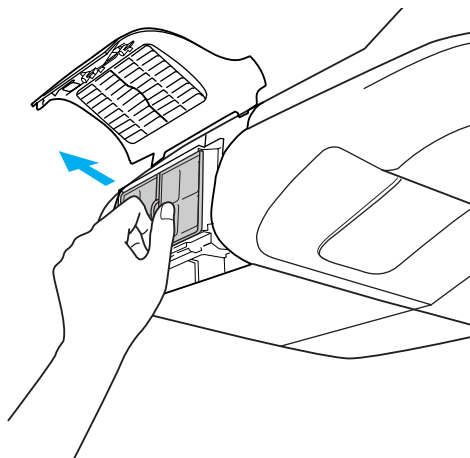
**2** Отворете капака на въздушния филтър.

Плъзнете хоризонтално лоста за отваряне/затваряне, за да отворите капака на въздушния филтър.



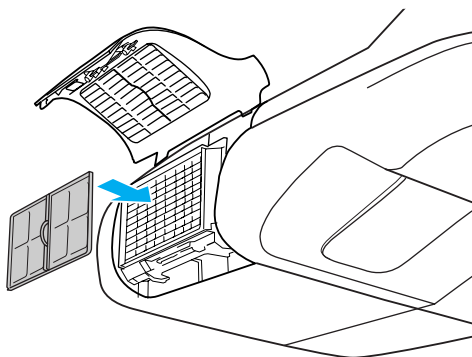
**3** Извадете въздушния филтър.

Хванете дръжката в центъра на въздушния филтър и го издърпайте навън.

**4**

**Поставете новия въздушен филтър.**

Натиснете докато щракне на мястото си.

**5**

**Затворете капака на въздушния филтър.**



Изхвърляйте използваните въздушни филтри в съответствие с местните закони.

Материал, от който е изработена рамката: ABS

Материал, от който е изработена филтърната част: полиуретанова пяна

Налични са следните допълнителни аксесоари и консумативи. Вие можете да закупите тези продукти когато и както ви е необходимо. Този списък с допълнителни аксесоари и консумативи е актуален към: 01. 2010 г. Подробностите за аксесоарите подлежат на промяна без предупреждение и наличността може да зависи в различните страни, където се предлагат.

## Допълнителни аксесоари

### Кабел за компютър ELPKC02

(1,8 м - за mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

### Кабел за компютър ELPKC09

(3 м - за mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

### Кабел за компютър ELPKC10

(20 м - за mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

### Видео кабел за компонента ELPKC19

(3 м - за mini D-Sub 15-pin/RCA мъжки×3)

Използвайте за свързване на източник тип [Видео компонент](#) ».

### Камера за документи ELPDC06/ELPDC11

Използвайте, когато проектирате книги, документи тип ОНР или слайдове.

☛ "Свързване на USB устройства" [стр.36](#)

### Апарат за безжична LAN ELPAP03

Използвайте, когато свързвате безжично проектора към компютър и проектирате от компютъра. ☛ "Монтиране на апарат за безжична LAN" [стр.40](#)

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Използвайте този ключ, за да се свържете към компютър с Windows и да проектирате образи от него.

Проекторът, обаче, трябва да бъде свързан към мрежа преди да може да бъде използван.

### Easy Interactive Pen ELPPN02

Можете да я използвате, за да вършите същите операции на прожекционната повърхност, както с мишката.

## Консумативи

### Блок на лампата ELPLP57

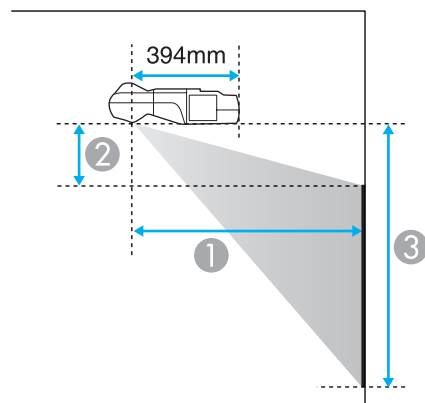
Използва се за замяна на използвани лампи. ☛ "Смяна на лампата" [стр.120](#)

### Въздушен филтър ELPAF31 (EB-465i/455Wi)

### Въздушен филтър ELPAF27 (EB-460/450W)

Използва се за замяна на използвани въздушни филтри. ☛ "Смяна на въздушен филтър" [стр.123](#)

За да откриете подходящия размер на екрана, вижте таблицата за настройка на проектора по-долу. Стойностите са единствено за справка.



- ① Разстояние за проектиране
- ② Височината от долния край на проектора до горния край на екрана
- ③ Височината от долния край на проектора до долния край на екрана

## Разстояние за проектиране на EB-465i/460

Единица: см

Размер на екрана 4:3		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	②	③
		①		
63"	128x96	47 - 63	11	107
70"	142x107	52 - 71	12	119
80"	163x122	60	15	137
90"	183x137	67	17	154
102"	207x155	76	20	176

Единица: см

Размер на екрана 16:9		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	②	③
		①		
58"	128x72	47 - 64	23	95
65"	144x81	53 - 71	26	107
70"	155x87	57	28	116
80"	177x100	65	33	133
90"	199x112	73	38	150
93"	206x116	76	39	155

Единица: см

Размер на екрана 16:10		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	②	③
		①		
60"	129x81	47 - 64	19	100
70"	151x94	55 - 75	23	117
80"	172x108	63	27	135
90"	194x121	71	31	152
96"	207x129	76	33	162

## Разстояние за проектиране на EB-455Wi/450W/440W

Единица: см

Размер на екрана 16:10		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	②	③
		①		
60"	129x81	47 - 64	19	100
70"	151x94	55 - 75	23	117
80"	172x108	63	27	135
90"	194x121	71	31	152
96"	207x129	76	33	162

Единица: см

Размер на екрана 4:3		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	②	③
		①		
53"	108x81	47 - 64	19	100
55"	112x84	49 - 66	20	104
60"	122x91	53 - 73	22	113
70"	142x107	63	27	133
80"	163x122	72	31	153
85"	173x130	76	33	163

Единица: см

Размер на екрана 16:9		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	②	③
		①		
58"	128x72	47 - 64	23	95

Размер на екрана 16:9		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	②	③
		①		
65"	144x81	53 - 71	26	107
70"	155x87	57	28	116
80"	177x100	65	33	133
90"	199x112	73	38	150
93"	206x116	76	39	155



## Поддържана разделителна способност от EB-465i/460

### Компютърни сигнали (аналогов RGB)

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
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

Образи могат да бъдат проектирани и когато се вкарват сигнали, различни от посочените по-горе. Все пак, някои функции могат да бъдат ограничени.

### Видео компонент

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
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

### Съставно видео/S-Video

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
TV (NTSC)	60	720x480
TV(PAL,SECAM)	50/60	720x576

## Поддържана разделителна способност от EB-455Wi/450W/440W

### Компютърни сигнали (аналогов RGB)

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
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

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
WXGA+	60/75/85	1440x900
WSXGA+*	60	1680x1050
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

\* Съвместимо единствено, когато е избрано **Широк** като **Резолюция** от меню Конфигурация . [стр.80](#)

Образи могат да бъдат проектирани и когато се вкарват сигнали, различни от посочените по-горе. Все пак, някои функции могат да бъдат ограничени.

## Съставно видео/S-Video

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
TV (NTSC)	60	720x480
TV(PAL,SECAM)	50/60	720x576

## Видео компонент

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
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

## Списък Команди

Когато командата power ON се предаде на проектора, захранването се включва и той влиза в режим на загряване. Когато захранването на проектора се включи, той връща двоеточие “:” (3Ah).

Когато бъде въведена команда, проекторът я изпълнява и връща “:”, след което приема следващата команда.

Ако обработваната команда бъде прекъсната преждевременно, извежда се съобщение за грешка и се връща “:”.

Елемент			Команда
Захранване ВКЛ/ИЗКЛ	Вкл.		PWR ON
	Изкл.		PWR OFF
Избор на сигнал	Computer1	Авто	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Компонент	SOURCE 14
	Computer2	Авто	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Компонент	SOURCE 24
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Без A/V Вкл./Изкл.	Вкл.		MUTE ON
	Изкл.		MUTE OFF
Избор на Без A/V	Черно		MSEL 00
	Синьо		MSEL 01

Елемент		Команда
	Лого	MSEL 02

Добавяйте код за нов ред (CR) код (0Dh) в края на всяка команда и предаване.

## Схеми на Окабеляването

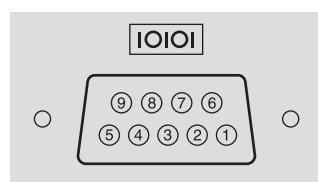
### Серийно свързване

- Форма на конектора: D-Sub 9-pin (мъжки)
- Име на входния порт на проектора: RS-232C

<При проектора>



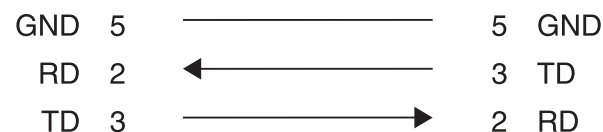
<При компютъра>



<При проектора>

(сериен кабел за  
компютър)

<При компютъра>




Име на сигнала	Функция
GND	Заземяващ кабел на сигнала
TD	Предаване на данни
RD	Приемане на данни

### Комуникационен протокол

- Настройка по подразбиране за скорост на трансфер на данни: 9600 бода
- Дължина на данните: 8 битова
- Контрол по четност: не
- Стоп-бит: 1 бит
- Контрол на потока: не

PJLink Class1 е създаден от JBMIA (Японска индустриална асоциация за бизнес оборудване и информационни системи) като стандартен протокол за управление на мрежово-съвместими проектори като част от техните усилия да стандартизират протоколите за управление на проектори.

Мрежовите функции на проектора отговарят на стандарта PJLink Class1, създаден от JBMIA.

Вижте менюто за мрежата за повече информация относно мрежовите настройки за PJLink.  [стр.87](#)

Той отговаря на всички команди, освен следните команди, определени от PJLink Class1 и също така беше потвърдено споразумение от PJLink относно удостоверяване на приспособимост към стандарта.

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

## • Несъвместими команди

Функция		Команда PJLink
Настройки за заглушаване	Заглушаване на образ	AVMT 11
	Заглушаване на звук	AVMT 21

## • Имена на входове, определени от PJLink и съответстващите източници на проектора

Източник	Команда PJLink
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-video	INPT 22
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Име на производител, изобразено за “Запитване за информация за име на производител”

EPSON

- Име на модел, изобразено за “Запитване за информация за име на продукт”

EB-465i

EB-460

EB-455Wi

EB-450W

EB-440W

## Общи Спецификации на Проектора

Име на продукта		EB-465i	EB-460	EB-455Wi	EB-450W	EB-440W
Размери		369 (Ш) × 155 (В) × 483 (Д) мм				
Размер на панела		0,63"		Широк 0,59"		
Метод за работа на дисплея		Полисиликонова активна матрица TFT				
Резолюция		786 432 XGA (1024 (Ш) × 768 (В) точки) × 3		1 024 000 WXGA (1280 (Ш) × 800 (В) точки) × 3		
Настройка на фокуса		Ръчна				
Настройка на увеличението		Цифров (1-1.35)				
Лампа		UHE лампа, 230 Вт Модел №: ELPLP57				
Макс. аудио мощност		12 W моно	10 Вт моно	12 W моно	10 W моно	10 Вт моно
Високоговорител		1				
Захранване		от 100 до 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.7-1.6 A				
Консумация на ел.енергия	зона 100-120 V	Работна: 363 W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 10.0 Вт Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.3 Вт				
	зона 220-240 V	Работна: 343 W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 12.0 W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.3 W				
Надм. височина за работа		Надморска височина 0 до 2286 м				
Работна температура		+5 до +35°С (без кондензация)				
Температура на съхранение		-10 до +60°С (без кондензация)				
Маса	Без плъзгаща се пластина	Прибл. 5,8 кг	Прибл. 5,7 кг	Прибл. 5,8 кг	Прибл. 5,7 кг	
	С плъзгаща се пластина	Прибл. 6,3 кг	Прибл. 6,2 кг	Прибл. 6,3 кг	Прибл. 6,2 кг	

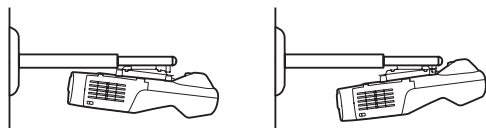
Конектори	Computer1	1	Mini D-Sub 15-pin (женски) син
	Computer2	1	Mini D-Sub 15-pin (женски) син
	Порт Audio1	1	Стерео мини пинов жак
	Вход Audio2	1	Стерео мини пинов жак
	Вход за Video	1	RCA пинов жак
	Вход за S-Video	1	Mini DIN 4-пинов
	Звук-вход L/R (Audio-L/R)	1	RCA pin жак x 2 (Л, Д)
	Входящ порт Микрофон (Mic)	1	Стерео мини пинов жак
	Порт Аудио Мощност (Audio Out)	1	Стерео мини пинов жак
	Изходен порт на монитора (Monitor Out)	1	Mini D-Sub 15-pin (женски) черен
	Порт USB(TypeA)*	1	USB конектор (Тип А)
	Порт USB(TypeB)*		USB конектор (Тип В)
	USB порт	1	USB конектор (Тип А) за допълнителен апарат за безжична LAN
	Порт LAN	1	RJ-45
	RS-232C порт	1	Mini D-Sub 9-pin (мъжки)

\* Поддържа USB 2.0. Все пак, работата на всички съвместими USB устройства не е гарантирана.



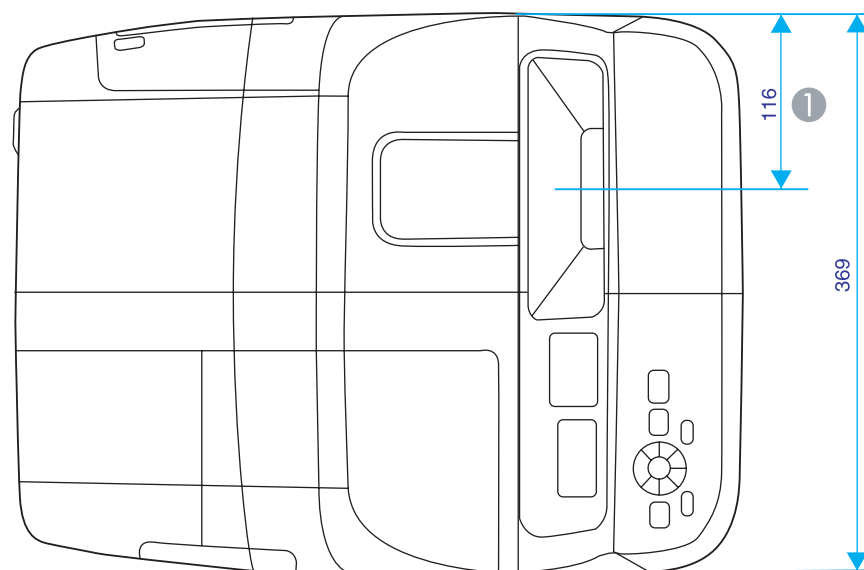
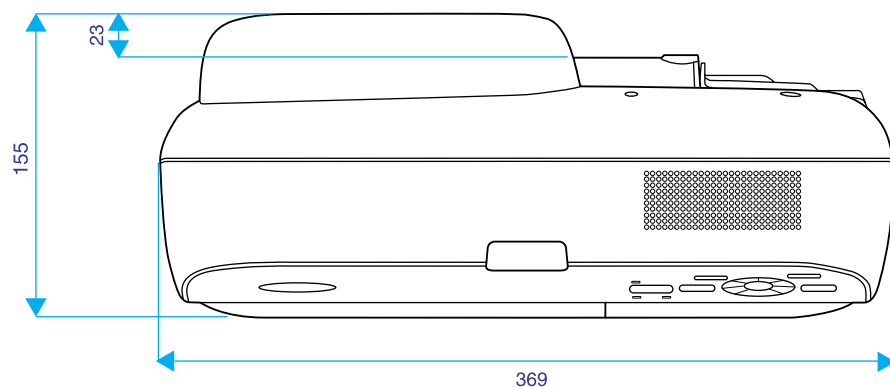
В този проектор са използвани интегрални схеми Pixelworks DNX™.

Ъгъл на накланяне



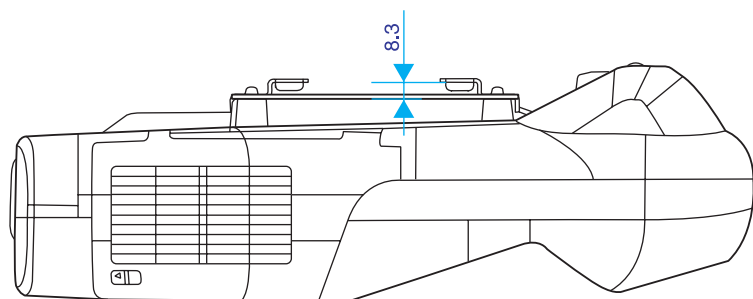
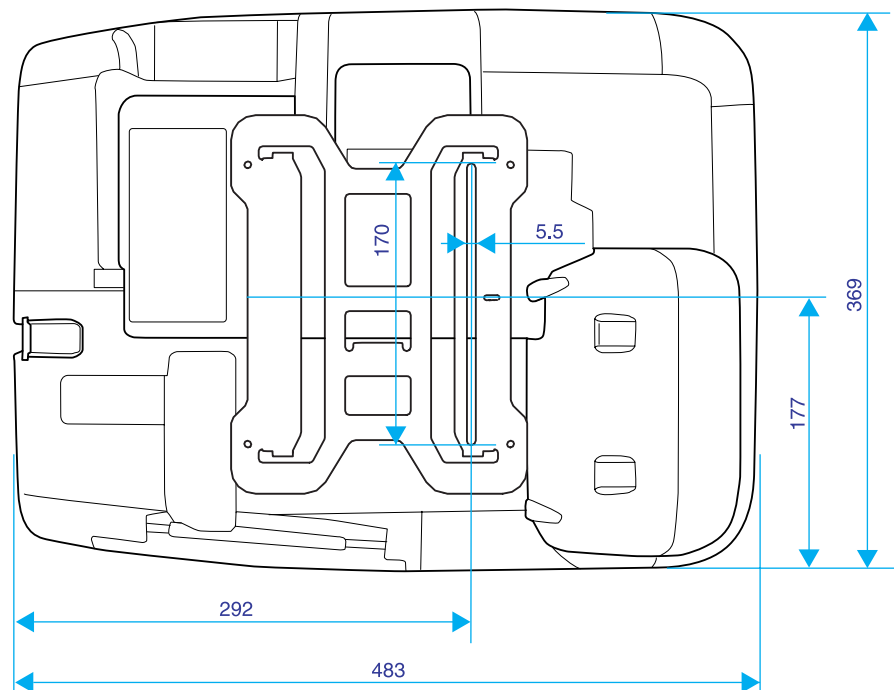
Ако използвате проектора, наклонен под ъгъл от повече от 5° можете да го повредите или да предизвикате злополука.



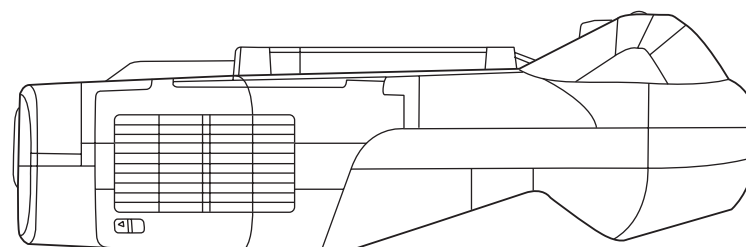
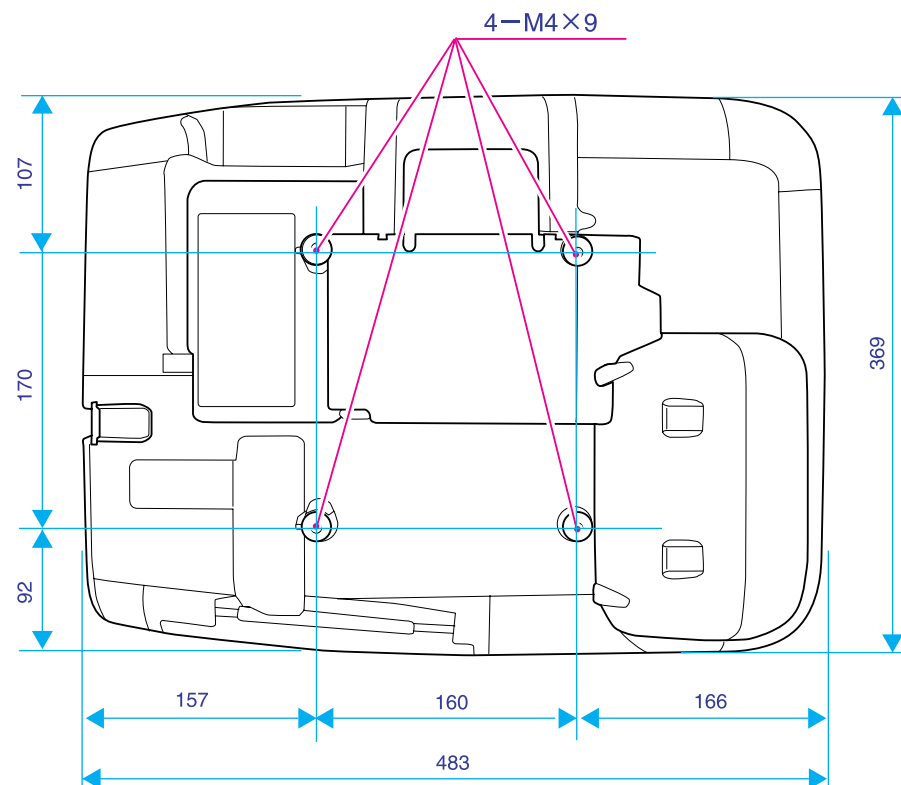


① Разстояние до центъра на проектора

С плъзгаща се пластина




Без плъзгаща се пластина



Единици: мм

Този раздел пояснява термините, които се използват във връзка с проектора, както и сложни термини, които не са обяснени другаде в текста на това ръководство. За подробности, вижте в другите продавани публикации.

<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery е технология, разработена от AMX за улесняване на AMX контролните системи за по-лесно функциониране на желаното оборудване. Epson е внедрил тази технология за протокол и е предоставил възможност за настройка за активиране на протоколната функция (Вкл.). Вижте уеб сайта на AMX за повече подробности. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>DHCP</b>	Съкращение от Dynamic Host Configuration Protocol, този протокол автоматично задава <u>IP адрес</u> на оборудването, свързано в мрежа.
<b>Dolby Digital</b>	Звуков формат, разработен от лабораториите Dolby Laboratories. Нормалното стерео е 2-канален формат, който използва два високоговорителя. Dolby Digital е 6-канална (5.1-канална) система, която добавя към това централен високоговорител, два задни високоговорителя и събуфер.
<b>HDTV</b>	Съкращение от High-Definition Television, с което се обозначават системи с висока резолюция, отговарящи на следните условия. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вертикална резолюция от 720p или 1080i или повече (p = <u>Прогресивен</u>, i = <u>Презредов</u>)</li> <li>• Екран със <u>съотношение на картината</u> от 16:9</li> <li>• Аудио приемане и възпроизвеждане <u>Dolby Digital</u></li> </ul>
<b>IP адрес</b>	Номер за идентифициране на компютър, свързан в мрежа.
<b>SDTV</b>	Съкращение от Standard Definition Television, с което се обозначават системи за стандартна телевизия, които не отговарят на стандартите на <u>HDTV</u> телевизията с висока резолюция.
<b>SNMP</b>	Съкращение от Simple Network Management Protocol, който представлява протокол за следене и управление на устройства като маршрутизатори (рутери) и компютри, свързани в TCP/IP мрежа.
<b>sRGB</b>	Международен стандарт за цветови интервали, формулиран така, че с цветовете, възпроизвеждани от видео оборудването, лесно да може да се бори от компютърни операционни системи (OS) и Интернет. Ако свързаният източник има режим sRGB, задайте sRGB и в проектора, и в свързания източник на сигнал.
<b>SSID</b>	SSID са идентификационни данни за свързване на друго устройство в безжична LAN. Безжичната комуникация е възможна между устройства, които съответстват на SSID.
<b>SVGA</b>	Тип видео сигнал с резолюция 800 (хоризонтална) × 600 (вертикална) точки, който се използва от IBM PC/AT-съвместими компютри.
<b>S-Video</b>	Видео сигнал, при който компонентът "осветеност" и компонентът "цвят" са отделени, за да се предостави по-добро качество на образа. Отнася се за изображения, състоящи се от два независими сигнала: Y (сигнал за осветеност) и C (сигнал за цвят).
<b>SXGA</b>	Тип видео сигнал с резолюция 1280 (хоризонтална) × 1024 (вертикална) точки, който се използва от IBM PC/AT-съвместими компютри.
<b>Trap IP адрес</b>	Това е <u>IP адрес</u> за целевия компютър, използван за известяване за грешка в SNMP.
<b>VGA</b>	Тип видео сигнал с резолюция 640 (хоризонтална) × 480 (вертикална) точки, който се използва от IBM PC/AT-съвместими компютри.

<b>WPS</b>	WPS е съкращение от Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup е разработен от Wi-Fi Alliance като средство за лесна настройка и защита на безжична LAN.
<b>XGA</b>	Тип видео сигнал с резолюция 1024 (хоризонтална) × 768 (вертикална) точки, който се използва от IBM PC/AT-съвместими компютри.
<b>Адрес на шлюз (Адрес на гейтуей)</b>	Гейтуейт (шлюзът) представлява сървър (рутер) за комуникация през мрежа (подмрежа) разделена в съответствие с <u>подмрежова маска</u>  .
<b>Видео компонент</b>	Видео сигнал, при който компонентът "осветеност" и компонентът "цвят" са отделени, за да се предостави по-добро качество на образа. Отнася се за изображения, състоящи се от три независими сигнала: Y (сигнал за осветеност), Pb и Pr (сигнали за цвetoва разлика).
<b>Контраст</b>	Относителната яркост на светлите и тъмните части от образа може да се увеличи или намали, за да изпъкват по-ясно текстът и графиките, или за да изглеждат по-меки. Регулирането на това свойство на образа се нарича регулиране на контраста.
<b>Опресн. честота</b>	Светоизлъчващият елемент на дисплея поддържа еднаква осветеност и цвят за много кратко време. Поради това образът трябва да се сканира много пъти всяка секунда, за да се опреснява светоизлъчващият елемент. Броят опреснителни операции в секунда се нарича "Опреснителна честота" и се измерва в херци (Hz).
<b>Подмрежова маска (Подмреж. маска)</b>	Това е цифрова стойност, която определя броя на битовете, използвани за мрежовия адрес в разделена мрежа (подмрежа) от IP адреса.
<b>Презредов</b>	Метод за сканиране на образа, при който данните за образа се разделят на тънки хоризонтални линии, които се показват в поредност, като се започва отляво-надясно и след това - отгоре-надолу. Редува се показването на четните и нечетните редове.
<b>Прогресивен</b>	Метод за сканиране на образа, при който данните за образа от едно отделно изображение се сканират последователно отгоре-надолу, за да се създаде едно отделно изображение.
<b>Проследяване</b>	Сигналите, извеждани от компютри, имат специфична честота. Ако честотата на проектора не съвпада с тази честота, полученият образ не е с много добро качество. Процесът по напасване на честотата на тези сигнали (броят гребени в сигнала) се нарича "Проследяване". Ако проследяването не бъде извършено правилно, в сигнала се появяват широки вертикални черти.
<b>Синхр.</b>	Сигналите, извеждани от компютри, имат специфична честота. Ако честотата на проектора не съвпада с тази честота, полученият образ не е с много добро качество. Процесът по напасване на фазите на тези сигнали (относителната позиция на гребените и доловете в сигнала) се нарича "синхронизация". Ако сигналите не са синхронизирани, ще има мигане, размазване и хоризонтална интерференция.
<b>Съотношение на картината (Съотн. на картината)</b>	Съотношението между дължината на образа и неговата височина. HDTV изображенията имат съотношение на картината 16:9 и изглеждат удължени. Съотношението на картината при стандартните изображения е 4:3.
<b>Съставно видео</b>	Видео сигнали, при които сигналите за яркост и цвят са смесени заедно. Този тип сигнали обикновено се използва от домашното видео оборудване формати (NTSC, PAL и SECAM). Носещият сигнал Y (сигнал за осветеност) и хроматичният сигнал (за цвят), които се съдържат в цвetoвия сноп, се припокриват, за да се слейт в общ сигнал.

Всички права запазени. Никоя част от това издание не може да се възпроизвежда, съхранява в система за извличане на данни, или прехвърля под каквато и да било форма, електронно, механично, чрез фотокопиране, запис или по друг начин, без предварителното писмено разрешение на Seiko Epson Corporation. Не се поема никаква патентна отговорност по отношение на използването на информацията, съдържаща се в настоящото издание. Не се поема и никаква отговорност за щети, възникнали в резултат от употребата на информацията, съдържаща се в настоящото издание.

Нито Seiko Epson Corporation, нито нейните филиали и клонове не носят отговорност пред купувача на този продукт или трети страни за щети, загуби, разходи или разноски, възникнали за купувача или трети страни в резултат от: злополука, злоупотреба или неправилна употреба на продукта или неупълномощени модификации, поправки или промени на продукта, или (с изключение на САЩ) неуспех да се спазват стриктно инструкциите за работа и поддръжка на Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation не носи отговорност за никакви щети или проблеми, възникнали от използването на опции или консумативи освен тези, които са означени от Seiko Epson Corporation като Оригинални продукти на Epson или Одобрени от Epson продукти.

Съдържанието на това ръководство може да се променя или актуализира без предупреждение.

Илюстрациите в това ръководство и реалният проектор може да се различават.

## Разпоредби в Закона за безжична телефонна връзка

Следните действия са забранени от Закона за безжична телефонна връзка.

- Промяна и разглобяване (включително на антената)
- Сваляне на етикетите за съответствие

- IEEE 802.11a (честотна лента 50 Hz) за външна употреба

## За нотациите

Операционна система Microsoft® Windows® 2000  
Операционна система Microsoft® Windows® XP Professional  
Операционна система Microsoft® Windows® XP Home Edition  
Операционна система Microsoft® Windows Vista®  
Операционна система Microsoft® Windows® 7

В това ръководство операционните системи по-горе са отнасят за "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" и "Windows 7". Освен това, терминът Windows може да се отнася за Windows 2000, Windows XP, Windows Vista и Windows 7, и многото версии на Windows могат да се изписват като, например, Windows 2000/XP/Vista, с пропуснати нотации на 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

В това ръководство операционните системи по-горе са отнасят за "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" и "Mac OS X 10.6.x". Освен това за тяхното обозначаване се използва общият термин "Mac OS".

## Общо Уведомление:

IBM, DOS/V и XGA са търговски марки или регистрирани търговски марки на International Business Machines Corporation.

Macintosh, Mac, и iMac са регистрирани търговски марки на Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, PowerPoint и логото на Windows са търговски марки или регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation в САЩ и/или други страни.

Pixelworks и DNX са търговски марки на Pixelworks Inc.

WPA™ и WPA2™ са регистрирани търговски марки на Wi-Fi Alliance.

Търговската марка PLink е търговска марка, за която е подадено заявление за регистрация или е вече регистрирана в Япония, САЩ и други държави и зони.

Другите имена на продукти, използвани в настоящата документация, са използвани само за идентификация и може да са търговски марки на съответните си притежатели. Epson не претендира за никакви права върху тези марки.

©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-1.7.2**

**libgcc1(gcc-4.2.3)**

**linux-2.6.20**

**patches**

**udhcp 0.9.8**

**uvc rev.219**

**wireless\_tools 29**

**Pixelworks PWC950 SDK drivers**

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

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
  - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
  - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

- 4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- 5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
- 6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.



7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

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

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

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

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

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

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

#### NO WARRANTY

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

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program  
`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

## GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

**uClibc-0.9.29**

**SDL-1.2.13**

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

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.



- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

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

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

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

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

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

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

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

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

### NO WARRANTY

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

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

### END OF TERMS AND CONDITIONS

#### How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

### BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

#### busybox\_1.7.2

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

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

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

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

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

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

### libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

#### libjpeg-6b

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

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

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

#### LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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



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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

### libpng

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

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

List of libpng programs

#### libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin BraceySam Bushell

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

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

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

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

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

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

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

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

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

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

### **zlib**

This 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.

### ncurses

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

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

List of ncurses programs

#### ncurses-5.6

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

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

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

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

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

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

### mDNSResponder

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

List of "mDNSResponder"

#### mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

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

Apache License

Version 2.0, January 2004

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

### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

#### 1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

## END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

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

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

You may obtain a copy of the License at

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

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

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

## A

Audio вход ..... 15

## D

DHCP ..... 90

## E

Easy Interactive Pen ..... 20

ECO ..... 82

ESC/VP21 ..... 131

E-Zoom ..... 50

## I

IP адрес ..... 90, 94

## J

jpg ..... 30

## P

PJLink ..... 133

## S

SMTP сървър ..... 94

SNMP ..... 73, 95

sRGB ..... 41

SSID ..... 90

## T

Trap IP адрес ..... 95

## V

Video вход ..... 15

## A

Авто настройки ..... 80

Адрес на гейтуей ..... 90, 93

## B

Без A/V ..... 42

## B

Видео сигнал ..... 81, 97

Време за превключване на екран ..... 35

Вход Mic ..... 16

Вход за Computer1 ..... 16

Вход за Computer2 ..... 16

Вход за S-Video ..... 15

Вход за захранването ..... 15

Входен сигнал ..... 97

## D

Директно включване ..... 85

Дисплей ..... 84

Дистанционен приемник ..... 12, 13

Дистанционно управление ..... 18

Допълнителни аксесоари ..... 126

Допълнително Меню ..... 84

## E

Език ..... 85

Ел. консумация ..... 82

## З

Завъртане на изображения ..... 32

Задно/Таван ..... 84

Закл. контр. панел ..... 55

Заклучване на контролния панел ..... 82

Замразяване ..... 43

Защита - включване ..... 53

Защита потребителското лого ..... 53

Защита с парола ..... 53

## И

Известие за поща ..... 72, 94

Източник ..... 97

Име на проектор ..... 89

Имена и функции на частите ..... 12

Индикатор за захранване ..... 102

Индикатор за лампата ..... 102

Индикатор за темп. .... 102

Индикатори ..... 102

Инфо за синхр. .... 97

Инфо Меню ..... 97

## К

Как се сменя въздушният филтър ..... 124

Как се сменя лампата ..... 121

Капак на лампата ..... 12

Консумативи ..... 126

Контраст ..... 79

Контролен панел ..... 17

Кръстче ..... 50

Курсор ..... 49

Курсор на мишката ..... 51

**М**

Меню Безжичан LAN .....	90
Меню Други .....	95
Меню Защита .....	91
Меню Кабелна LAN .....	93
Меню Конфигурация .....	78
Меню Мрежа .....	87
Меню Настройки .....	81
Меню Нулиране .....	98
Меню Образ .....	79
Меню Поща .....	94
Меню Сигнал .....	80
Мрежова защита .....	54

**Н**

Настройка на адрес 1 .....	94
Настройка на адрес 2 .....	94
Настройка на адрес 3 .....	94
Настройки за извеждане .....	35
Нулиране всички .....	98
Нулиране на времето на употреба на лампа .....	98, 123

**О**

Опреснителна честота .....	97
Основно меню .....	89
Острота .....	79
Отвор за въздух .....	12
Отдалечен контрол чрез уеб (Web Remote) .....	70
Отсянка .....	79

**П**

Период за смяна на въздушен филтър .....	123
Период за смяна на лампата .....	120
Плъзгащата се пластина .....	16
Поддържани резолюции .....	129
Подмрежова маска .....	90, 93
Позиция .....	80
Поредност на показване .....	35
Порт номер .....	94
Потр. Модел .....	76
Потребителско лого .....	74
Почистване на въздушния филтър и въздухосмукателния отвор .....	117
Почистване на повърхността на проектора .....	117
Почистване на прозореца за прожектиране .....	117
Прегряване .....	103
Предно/Насочв. надолу .....	84
Предно/Таван .....	84
Презентация .....	30, 41
Прогресивен .....	81
Продължително .....	35
Проектиране .....	84
Проектиране на файлове с изображения .....	33
Проекция на широк екран .....	44
Прозорец за прожектиране .....	13
Проследяване .....	80
Пълно заключване .....	55

**Р**

Работа .....	85
Работна температура .....	134
Размер на екрана .....	127
Разрешаване на проблеми .....	102
Разстояние за проектиране .....	127
Режим Голяма височина .....	85
Режим готовност .....	85
Режим Заспиване .....	85
Резолюция .....	97, 129

**С**

Свързване на USB устройства .....	36
Сила звук вх. мик. ....	82
Сила на звука .....	82
Синхр. ....	80
Слайдшоу .....	31, 34
Слот за безопасност .....	14
Смяна на батериите .....	119
Софтуерна клавиатура .....	88
Спецификации .....	134
Спорт .....	41
Стартов екран .....	84
Стикер за защита с парола .....	54
Съобщения .....	84

**Т**

Театър .....	41
Температура на съхранение .....	134
Точки за фиксиране към таван .....	17
Трапецовидна корекция .....	81
Търсене на източник .....	17, 23



**У**

Уеб браузър .....	69
Уеб контрол .....	69

**Ф**

Файлове с изображения .....	33
Фон на дисплея .....	84
Форма на курсор .....	82
Фото .....	41
Функция Безжична мишка .....	51
Функция Помощ .....	100

**Ц**

Цветова наситеност .....	79
Цветова настройка .....	79
Цветови Режим .....	41
Цветови режим .....	79

**Ч**

Часове на лампа .....	97
Черна дъска .....	41

**Я**

Яркост .....	79
--------------	----