

Manuale dell'utente

Multimedia Projector

EB-465i

EB-460

EB-455Wi

EB-450W

EB-440W

Indicazioni Utilizzate in Questo Manuale

- **Indicazioni sulla sicurezza**

Nella documentazione e sul proiettore viene fatto uso di simboli grafici per segnalare le procedure di utilizzo corretto del proiettore.

È molto importante imparare a conoscere e rispettare tali simboli onde evitare infortuni o danni alle cose.

 Avvertenza	Questo simbolo indica informazioni per un uso corretto del prodotto, che, se ignorate, potrebbero provocare lesioni personali o il decesso dell'utente.
 Attenzione	Questo simbolo indica informazioni per un uso corretto del prodotto, che, se ignorate, potrebbero provocare lesioni personali o danni fisici.

- **Indicazioni di informazioni generali**

Attenzione	Segnala le procedure che, se eseguite con poca cautela, potrebbero causare danni o lesioni.
	Segnala le informazioni e i punti utili relativi a un determinato argomento.
	Segnala una pagina contenente informazioni dettagliate su un determinato argomento.
	Segnala la presenza di una descrizione della parola o delle parole sottolineate davanti a questo simbolo nel glossario dei termini. Vedere la sezione "Glossario" in "Appendice".  p.133
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Procedura</div>	Segnala i metodi operativi e l'ordine delle procedure. La procedura indicata deve essere eseguita seguendo l'ordine dei passaggi numerati.
[(Nome)]	Indica il nome dei tasti del telecomando o del pannello di controllo. Esempio: tasto [Esc]
"(Nome menu)" Luminosità	Indica le voci del menu Configurazione. Esempio: Selezionare "Luminosità" dal menu Immagine. Menu Immagine - Luminosità

Indicazioni Utilizzate in Questo Manuale 2

Introduzione

Caratteristiche del Proiettore 7

Apparecchiatura pratica e studiata per una maggiore facilità d'uso	7
Facile da maneggiare	7
Funzioni di sicurezza migliorate	7
Controllo del computer sulla superficie di proiezione (solo EB-465i/455Wi)	8
Easy Interactive Function	8
Funzione di disegno	8
Selezione di sorgenti di ingresso diverse con connessione multipla	8
Vantaggi della connessione di rete	8
Collegamento mediante cavo USB e proiezione (USB Display)	9
Proiezione dello schermo di un computer mediante la Quick Wireless Connection	
USB Key opzionale	9
Proiezione di immagini JPEG senza eseguire il collegamento al computer	10
Ingrandimento e proiezione dei file utilizzando la Telecamera documenti	10

Nomi e funzioni delle parti 11

Vista Anteriore/Superiore	11
Vista laterale	12
Interfacce	13
Base (con piastra scorrevole)	14
Base (senza piastra scorrevole)	15
Pannello di controllo	15
Telecomando	16
Easy Interactive Pen(solo EB-465i/455Wi)	18

Modalità di utilizzo del proiettore

Cambio del metodo di installazione 20

Cambio dell'Immagine Proiettata 21

Rilevamento automatico dei segnali in ingresso e cambio dell'immagine proiettata (Ricerca sorgente)	21
---	----

Passaggio all'immagine di destinazione mediante il telecomando	22
--	----

Collegamento mediante cavo USB e proiezione (USB Display)

..... 23

Requisiti di sistema	23
Collegamenti	24
Primo collegamento	24
Secondo collegamento	27

Presentazioni mediante Slideshow 28

File che possono essere proiettati mediante Slideshow	28
Specifiche dei file che possono essere proiettati mediante Slideshow	28
Esempi di utilizzo di Slideshow	28
Operazioni di base della Slideshow	29
Avvio e chiusura della Slideshow	29
Operazioni di base della Slideshow	29
Rotazione delle immagini	30
Proiezione dei file di immagini	31
Proiezione delle immagini	31
Proiezione in sequenza di tutti i file di immagini contenuti in una cartella (Slideshow)	32
Impostazioni di visualizzazione dei file di immagini e impostazioni operative di Slideshow	33

Collegamento di un'apparecchiatura esterna 34

Collegamento e rimozione di periferiche USB	34
Collegamento delle periferiche USB	34
Rimozione di dispositivi USB	35
Collegamento a un monitor esterno	35
Collegamento di diffusori esterni	36
Collegamento di un Microfono	36

Collegamento mediante un cavo LAN 37

Installazione dell'unità LAN wireless 38

Funzioni per il Miglioramento della Proiezione 39

Selezione della qualità della proiezione (selezione del Modo colore)	39
Impostazione del diaframma automatico	40
Sospensione temporanea dell'immagine e dell'audio (A/V Mute)	40

Blocco dell'immagine (Blocco)	41	Modifica delle impostazioni con un browser Web (Controllo Web)	65
Cambio del Rapporto aspetto	42	Visualizzazione del Controllo Web	65
Cambio di metodo	42	Inserimento dell'indirizzo IP del proiettore	65
Cambio del rapporto aspetto per immagini provenienti da apparecchiature video	42	Visualizzazione di Telecomando web	66
Cambio del rapporto aspetto per le immagini del computer (EB-465i/460)	44	Utilizzo della funzione Notifica Mail per la segnalazione di problemi	68
Cambio del rapporto aspetto per le immagini del computer (EB-455Wi/450W/440W)	45	Gestione Tramite SNMP	69
Uso del puntatore per evidenziare le sezioni desiderate (Puntatore)	47	Salvataggio di un Logo Utente	70
Ingrandimento di una parte dell'immagine (E-Zoom)	48	Salvataggio del Motivo Utente	72
Uso del puntatore del mouse mediante il telecomando (Funzione MouseWireless)	49	 	
Funzioni di Sicurezza	51	Menu Configurazione	
Gestione degli utenti (Protetto da password)	51	Uso del menu Configurazione	74
Tipi di protezione mediante password	51	Elenco delle Funzioni	75
Impostazione dell'opzione Protetto da password	51	Menu Immagine	75
Immissione della password	52	Menu Segnale	76
Limitazione delle funzioni (Blocco funzionamento)	53	Menu Impostazioni	78
Blocco di Sicurezza	54	Menu Avanzate	80
Installazione del blocco del cavo	54	Menu Rete	83
Note sull'uso del menu Rete		Funzionamento della tastiera software	84
Easy Interactive Function (solo EB-465i/455Wi)	55	Menu Basilari	85
Breve descrizione di Easy Interactive Function	55	Menu LAN wireless	86
Procedura operativa	56	Menu Sicurezza	87
Primo utilizzo di Easy Interactive Function	56	Quando viene selezionato WEP	88
Utilizzi successivi	56	Quando viene selezionato WPA-PSK (TKIP) o WPA2-PSK (AES)	88
Requisiti di sistema	56	Menu LAN cablata	89
Primo utilizzo di Easy Interactive Function	57	Menu Posta	90
Utilizzi successivi di Easy Interactive Function	61	Menu Altro	91
Calibrazione	62	Menu Reset	92
Casi in cui è necessaria la calibrazione	62	Menu Informazioni (solo visualizzazione)	93
Funzione tavoletta	63	Menu Reset	94
Requisiti di sistema	63		
Controllo della disponibilità	63		
Sostituzione delle batterie della Easy Interactive Pen	63		

Risoluzione dei Problemi

Utilizzo della Guida	96
Soluzione dei problemi	97
Lettura degli indicatori	97
L'indicatore  è acceso o lampeggia in rosso	98
 L'indicatore  lampeggia o è acceso in arancione	99
Problemi non segnalati dagli indicatori	100
Problemi relativi alle immagini	101
Problemi che si verificano all'avvio della proiezione	105
Problemi relativi al monitoraggio e al controllo	106
Problemi relativi a Easy Interactive Function	106
Problemi di altro tipo	108
Lettura delle notifiche via e-mail degli errori	110

Appendice

Pulizia del proiettore	112
Pulizia della superficie del proiettore	112
Pulizia della finestra di proiezione	112
Pulizia del filtro dell'aria	112
Sostituzione dei Materiali di Consumo	114
Sostituzione delle batterie del telecomando	114
Sostituzione della lampada	115
Periodo di sostituzione della lampada	115
Procedura di sostituzione della lampada	115
Azzeramento delle Ore della lampada	118
Sostituzione del filtro dell'aria	118
Periodo di sostituzione del filtro dell'aria	118
Procedura di sostituzione del filtro dell'aria	118
Accessori Opzionali e Materiali di Consumo	120
Accessori opzionali	120
Materiali di consumo	120

Dimensioni dello schermo e distanza di proiezione

Distanza di proiezione di EB-465i/460	121
Distanza di proiezione di EB-455Wi/450W/440W	121

Elenco delle risoluzioni supportate

Risoluzioni supportate da EB-465i/460	123
Segnali del computer (RGB analogico)	123
Video Component	123
Video composito/S-Video	123
Risoluzioni supportate da EB-455Wi/450W/440W	123
Segnali del computer (RGB analogico)	123
Video Component	124
Video composito/S-Video	124

Comandi ESC/VP21

Elenco dei Comandi	125
Forma dei Cavi	126
Collegamento seriale	126
Protocollo di comunicazione	126

Informazioni su PJLink

Specifiche

Specifiche Generiche del Proiettore	128
---	-----

Aspetto

Glossario

Note Generali

Regolamentazioni stabilite dal Wireless Telegraphy Act	135
Informazioni sulle indicazioni	135
Avviso generale:	135

Indice



Introduzione

Questo capitolo illustra le caratteristiche del proiettore e i nomi delle parti.

Apparecchiatura pratica e studiata per una maggiore facilità d'uso

Facile da maneggiare

- **Montaggio semplice a parete**

Il proiettore è dotato di una piastra scorrevole dedicata che semplifica il montaggio a parete.

La piastra scorrevole è integrata nell'unità principale del proiettore. In questo modo, il montaggio è più semplice e i tempi di installazione sono ridotti rispetto ai modelli precedenti. ➡ [Guida di installazione](#)

È inoltre possibile eseguire la manutenzione, per esempio la sostituzione del filtro dell'aria e della lampada, lasciando il proiettore montato a parete.

- **Non sono necessari schermi speciali**

L'installazione può essere eseguita in luoghi diversi perché, in assenza di schermi specifici, è possibile proiettare le immagini su una diversa superficie, per esempio una parete.

- **Proiezione a breve distanza**

La distanza di proiezione minima consigliata, di soli 47 cm, consente di posizionare il proiettore vicino allo schermo. ➡ [p.121](#)

Montando il proiettore su una parete e proiettando le immagini diagonalmente dall'alto, è possibile eseguire la presentazione senza che sulle immagini appaia l'ombra delle persone che si trovano vicino alla superficie di proiezione. Inoltre, la luce del proiettore non interferisce con il campo visivo e non abbaglia le persone rivolte di spalle allo schermo.

- **La proiezione verso il basso è utile per le esercitazioni di gruppo (solo EB-465i/455Wi)**

Posizionando il proiettore verticalmente, è possibile proiettare verso il basso sulla superficie di un tavolo. ➡ [p.20](#)

- **Accensione e spegnimento diretto**

Nei luoghi in cui l'alimentazione è gestita in modo centralizzato, per esempio in una sala congressi, è possibile impostare il proiettore in modo che si accenda e si spenga quando la sorgente di alimentazione a cui è collegato viene accesa o spenta.

- **Visualizzazione delle linee di proiezione sulla superficie di proiezione**

Proiettando righe o una griglia, la funzione motivo consente di utilizzare con efficacia la superficie di proiezione in lezioni e presentazioni.

- **Diffusore**

Grazie al potente diffusore integrato, l'interlocutore può essere ascoltato facilmente anche nelle sale o nelle aule più grandi.

- **Schermo di proiezione per WXGA (solo EB-455Wi/450W/440W)**

Se lo schermo LCD del computer presenta una risoluzione 16:10 WXGA, è possibile proiettare l'immagine con lo stesso aspetto. In questo modo, è possibile sfruttare con efficacia la larghezza di lavagne e altre superficie di proiezione orizzontali.

- **Controllo del proiettore da un computer**

È possibile utilizzare le funzioni Controllo Web e Telecomando Web per eseguire le stesse operazioni del pannello di controllo o del telecomando del proiettore tramite un computer. ➡ [p.65](#)

Funzioni di sicurezza migliorate

- **Funzione Protetto da password per limitare e gestire il numero di utenti**

L'impostazione di una password consente di limitare il numero di utenti del proiettore. ➡ [p.51](#)

- **Funzione Blocco funzionamento per limitare il funzionamento dei tasti sul pannello di controllo**

Questa funzione consente di evitare che persone senza autorizzazione cambino le impostazioni del proiettore in occasione di eventi, incontri scolastici e così via. ➡ [p.53](#)

- **Dotato di dispositivi antifurto**

Il proiettore è dotato delle seguenti funzioni di sicurezza antifurto.

☛ p.54

- Slot di sicurezza
- Punto di installazione del cavo di sicurezza

Controllo del computer sulla superficie di proiezione (solo EB-465i/455Wi)

Easy Interactive Function

Collegando semplicemente un computer al proiettore, è possibile controllare il computer sullo schermo di proiezione per rendere più efficiente la presentazione interattiva o la lezione. ☛ p.55

Funzione di disegno

È possibile utilizzare applicazioni grafiche per importare testi e diagrammi disegnati a mano sulla superficie di proiezione con una penna elettronica (Easy Interactive Pen). Questa funzione combina l'uso di una lavagna e di uno schermo senza dover disporre di entrambi. ☛ p.55

Selezione di sorgenti di ingresso diverse con connessione multipla

Oltre che il cavo di collegamento del computer, è possibile selezionare varie interfacce, come un cavo USB, una memoria USB o una connessione LAN. In questo modo, è possibile selezionare varie sorgenti di ingresso a seconda dell'ambiente di utilizzo.

Vantaggi della connessione di rete

Grazie al software EasyMP Network Projection in dotazione è possibile utilizzare efficacemente la rete di computer per tenere presentazioni e riunioni ancora più professionali e interessanti. ☛ [Guida operativa di EasyMP Network Projection](#)

- **Collegare un computer al proiettore tramite una rete**

È possibile eseguire la proiezione collegando il computer a un sistema di rete già esistente. È possibile tenere riunioni professionali eseguendo la proiezione da più computer collegati a un sistema di rete senza dover cambiare i cavi.

- **Collegamento wireless al computer**

Se si installa l'unità LAN wireless opzionale, è possibile eseguire un collegamento wireless a un computer. ☛ p.38

- **Metodo di collegamento per i diversi tipi di rete**

Per collegare il proiettore a una rete, utilizzare uno dei metodi seguenti. Selezionare il metodo che meglio si addice all'ambiente di utilizzo.

☛ *Guida operativa di EasyMP Network Projection*

- **Connessione avanzata**

Connessione avanzata è una connessione di infrastruttura per il collegamento a una rete già esistente.

- **Connessione rapida**

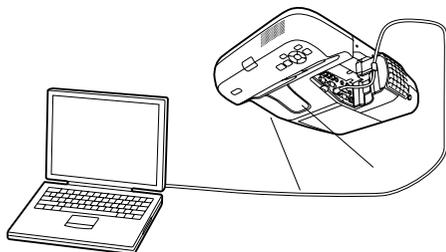
Connessione rapida è un metodo di connessione che può essere utilizzato solo quando viene installata l'unità LAN wireless opzionale.

La funzione Connessione rapida assegna temporaneamente l'SSID del proiettore al computer, esegue una connessione ad hoc e, una volta eseguita la disconnessione, ripristina le impostazioni di rete del computer.

Collegamento mediante cavo USB e proiezione (USB Display)

Collegando semplicemente il cavo USB in dotazione a un computer, è possibile proiettare immagini dallo schermo del computer.

☛ *Guida di avvio rapido* , p.23



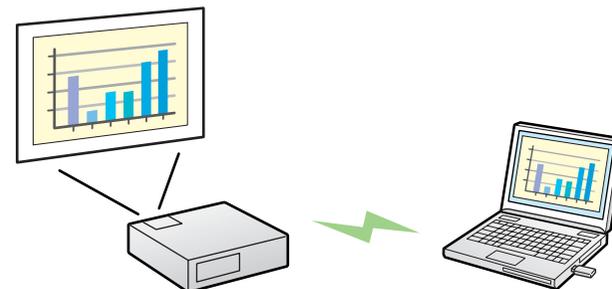
Proiezione dello schermo di un computer mediante la Quick Wireless Connection USB Key opzionale

Utilizzando la Quick Wireless Connection USB Key opzionale, è possibile collegare rapidamente un computer al proiettore per eseguire la proiezione.

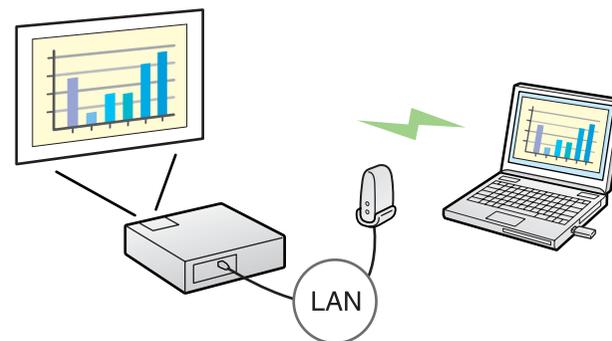
Grazie alla Quick Wireless Connection USB Key, è possibile collegarsi a un proiettore su una rete anche se non è stato installato EasyMP Network Projection.

Ad esempio, è possibile eseguire il collegamento negli ambienti seguenti.

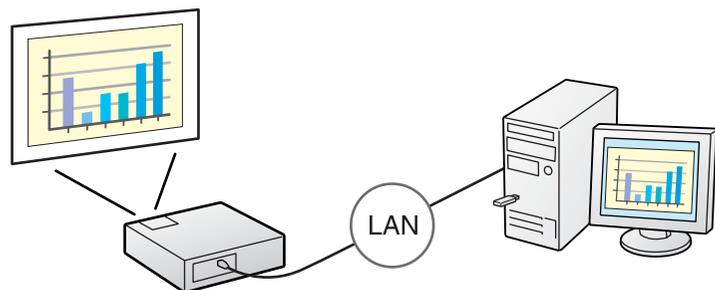
- Collegamento con Connessione rapida utilizzando l'unità LAN wireless opzionale.



- Collegamento alla rete mediante un punto di accesso.



- Collegamento alla rete mediante una connessione LAN cablata.



☛ p.120



- Il proiettore non è compatibile con Proiettore di rete, funzione standard di Windows Vista e Windows 7.
- Limitazioni durante la proiezione da Windows Media Center
Se Windows Media Center è in modalità a schermo intero, non è possibile proiettare le immagini. Per proiettare le immagini, passare alla modalità finestra di visualizzazione.

USB. Inoltre, il design elegante della telecamera semplifica le operazioni di proiezione e ingrandimento dei documenti. ☛ p.34

Proiezione di immagini JPEG senza eseguire il collegamento al computer

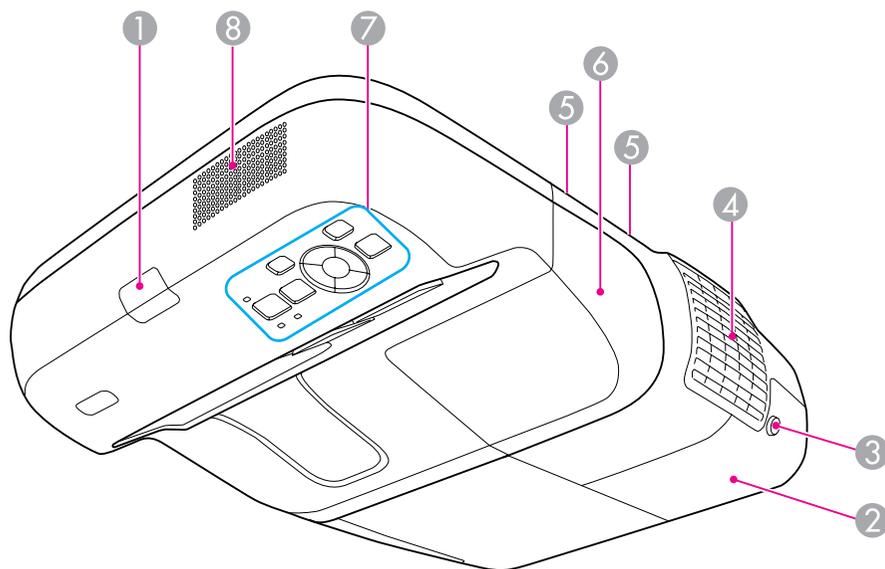
È possibile proiettare una presentazione di immagini JPEG salvate su una periferica USB, ad esempio una fotocamera digitale compatibile USB, un disco rigido o una memoria USB, semplicemente collegando il proiettore.

☛ p.28

Ingrandimento e proiezione dei file utilizzando la Telecamera documenti

È disponibile una Telecamera documenti opzionale compatibile USB. Per la Telecamera documenti non è necessario utilizzare un cavo di alimentazione. Il collegamento può essere eseguito facilmente mediante un singolo cavo

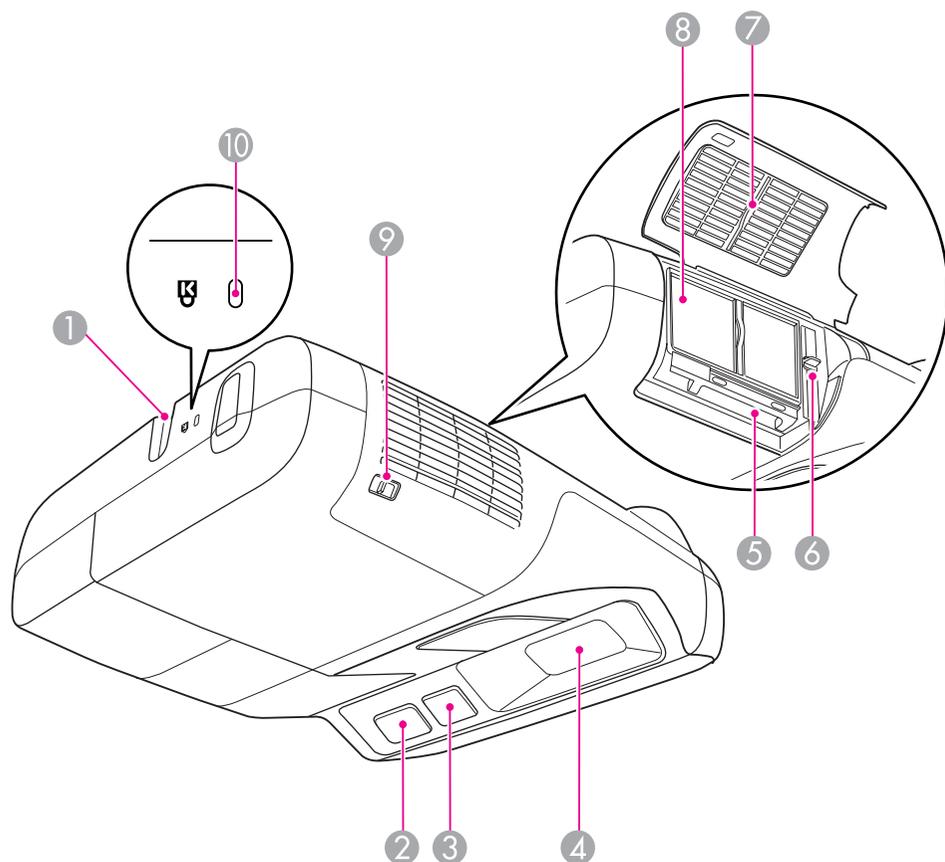
Vista Anteriore/Superiore



Nome	Funzione
① Ricevitore remoto	Riceve i segnali dal telecomando. ☛ Guida di avvio rapido
② Coperchio della lampada	Aprire il coperchio per sostituire la lampada del proiettore. ☛ p.115
③ Vite di fissaggio del coperchio della lampada	Vite per fissare in posizione il coperchio della lampada. ☛ p.115

Nome	Funzione
④ Sfiatatoio dell'aria	Sfiatatoio per l'aria utilizzato per raffreddare l'interno del proiettore. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">  Attenzione Durante la proiezione, non avvicinare il viso o le mani allo sfiatatoio dell'aria. Allo stesso modo, non avvicinarvi oggetti che possano deformarsi o danneggiarsi. </div>
⑤ Viti di fissaggio del copricavo	Viti per fissare in posizione il copricavo. ☛ Guida di avvio rapido
⑥ Copricavo	Per il collegamento a una porta di ingresso, allentare le due viti e aprire il copricavo. ☛ Guida di avvio rapido
⑦ Pannello di Controllo	Consente di utilizzare il proiettore e controllarne lo stato. ☛ p.15
⑧ Diffusore	Trasmette l'audio dal Microfono (Mic) e l'immagine in corso di proiezione.

Vista laterale



Nome	Funzione
1 Punto di installazione del cavo di sicurezza	Fare passare un blocco del cavo disponibile in commercio attraverso questo punto e fissarlo in posizione. ☛ p.54
2 Ricevitore remoto	Riceve i segnali dal telecomando. ☛ Guida di avvio rapido

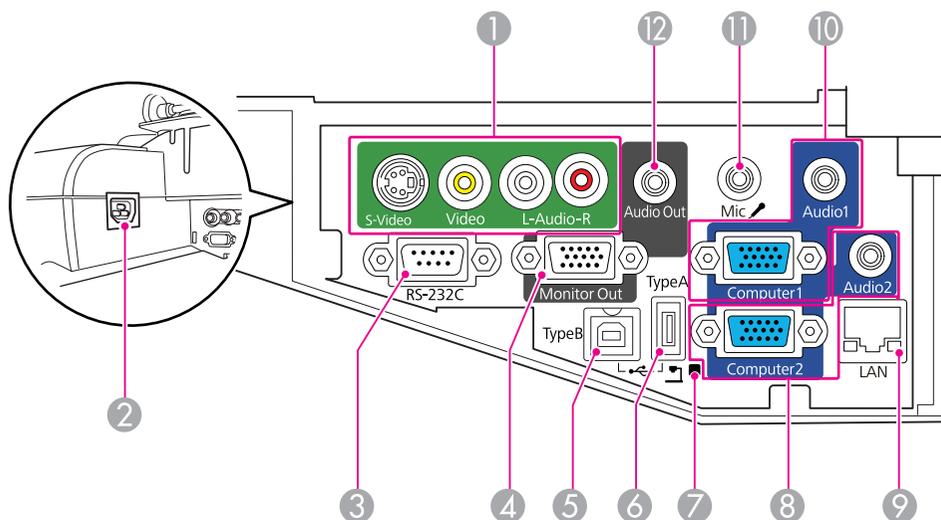
Nome	Funzione
3 Ricevitore Easy Interactive Function (solo EB-465i/455Wi)	Riceve i segnali dalla Easy Interactive Pen. ☛ p.55
4 Finestra di proiezione	Proietta le immagini. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;"> <p>⚠ Avvertenza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non guardare in questa direzione durante la proiezione. • Non collocare le mani od oggetti vicino alla finestra di proiezione. Tali operazioni sono pericolose perché il fuoco ottico della luce di proiezione genera alte temperature. </div>
5 Slot di inserimento dell'unità LAN wireless	Inserire l'unità LAN wireless opzionale. ☛ p.38
6 Leva di regolazione della messa a fuoco	Regola la messa a fuoco dell'immagine. Aprire il coperchio del filtro dell'aria e comanda la leva di messa a fuoco. ☛ Guida di avvio rapido
7 Coperchio del filtro dell'aria	Aprire il coperchio per sostituire il filtro dell'aria o installare l'unità LAN wireless opzionale.
8 Presca dell'aria (Filtro dell'aria)	Cattura l'aria per raffreddare l'interno del proiettore. Se sul filtro dell'aria si accumula polvere, la temperatura interna potrebbe salire causando problemi di funzionamento e riducendo la durata di utilizzo del motore ottico. Pulire il filtro dell'aria regolarmente. ☛ p.112, p.118
9 Leva di apertura/chiusura del coperchio del filtro dell'aria	Aprire e chiude il coperchio del filtro dell'aria. ☛ p.118 Aprire il coperchio se è stata installata l'unità LAN wireless opzionale. ☛ p.38
10 Slot di sicurezza	Lo slot di sicurezza è compatibile con il sistema di sicurezza Microsaver Security System prodotto da Kensington. ☛ p.54

Interfacce

Rimuovere il copricavo per osservare le seguenti porte.

Rimuovere il copricavo per collegare le apparecchiature.

 *Guida di avvio rapido*



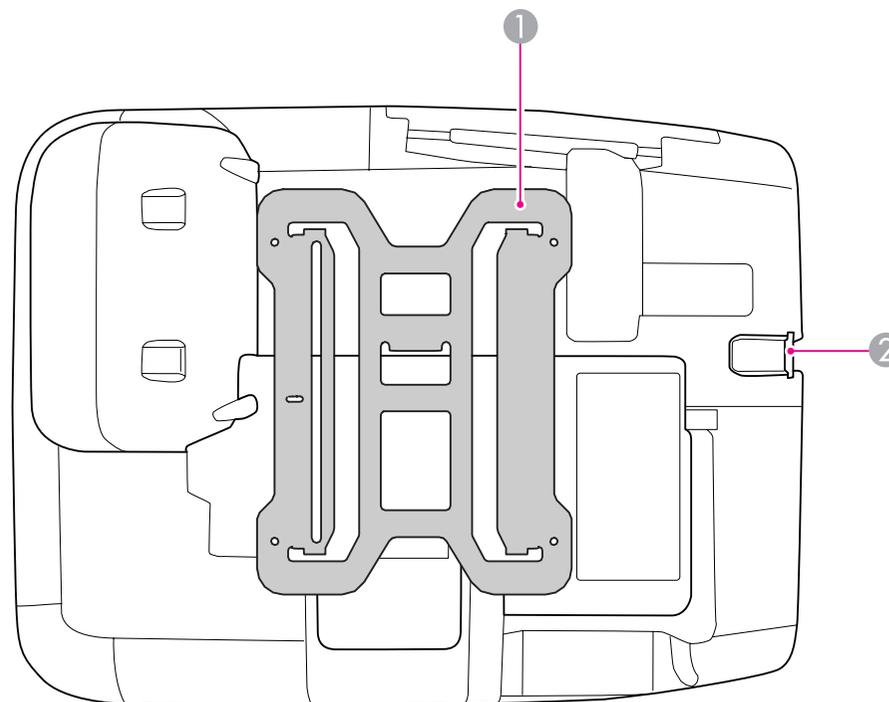
Nome	Funzione
1 Porta di ingresso S-Video Porta di ingresso Video Porta Ingresso Audio	Per i segnali S-video provenienti dalle sorgenti video. Per i segnali video composito provenienti dalle sorgenti video. Consente di collegare la porta di uscita audio per trasmettere l'audio da un'apparecchiatura collegata alla porta di ingresso S-Video o alla porta di ingresso Video.  <i>Guida di avvio rapido</i>
2 Ingresso alimentazione	Consente di collegare il cavo di alimentazione.  <i>Guida di avvio rapido</i>

Nome	Funzione
3 Porta RS-232C	Quando il proiettore viene controllato da un computer, collegare il computer utilizzando il cavo RS-232C. Questa porta deve venire utilizzata per il controllo e non deve essere utilizzata per operazioni ordinarie.  p.126
4 Porta Uscita monitor (Monitor Out)	Trasmette i segnali dell'immagine dal computer collegato alla porta di ingresso Computer1 a un monitor esterno. Questa funzionalità non è disponibile per i segnali video component o altri segnali immessi in porte diverse da quella di ingresso Computer1.  p.35
5 Porta USB(TypeB)	Consente di collegare il proiettore al computer mediante il cavo USB in dotazione per proiettare le immagini dal computer.  p.23 Questa porta consente inoltre di collegare il computer mediante il cavo USB in dotazione per utilizzare la funzione MouseWireless.  p.49 Questa porta consente inoltre di collegare il computer mediante il cavo USB in dotazione per utilizzare la Easy Interactive Function (solo EB-465i/455Wi).  p.55
6 Porta USB(TypeA)	Proietta una Slideshow di immagini JPEG quando le memorie o le fotocamere digitali sono collegate alla porta USB.  p.28 Questa proiezione consente anche il collegamento alla Telecamera documenti opzionale.
7 Indicatore USB	Notifica lo stato del dispositivo USB collegato alla porta USB(TypeA), come descritto di seguito. OFF: il dispositivo USB non è collegato Spia arancione accesa: il dispositivo USB è collegato Spia verde accesa: la periferica USB è in funzione Spia rossa accesa: errore

Nome	Funzione
8 Porta di ingresso Computer2 Porta Audio2	Immette i segnali delle immagini provenienti da un computer e i segnali video component provenienti da altre sorgenti video. Consente di collegare la porta di uscita audio dell'apparecchiatura collegata alla porta di ingresso Computer2 per immettere l'audio. Inoltre, se la sorgente audio è una delle seguenti e si desidera trasmettere l'audio proveniente dal proiettore, collegare la sorgente audio alla porta Audio2. - USB: quando si riproduce una presentazione da una periferica di archiviazione USB collegata alla porta USB(TypeA), oppure quando si esegue la proiezione dalla Telecamera documenti opzionale - USB Display - LAN 🖱 <i>Guida di avvio rapido</i>
9 Porta LAN	Consente di collegare un cavo LAN per connettersi in seguito a una rete. 🖱 p.37
10 Porta di ingresso Computer1 Porta Audio1	Immette i segnali delle immagini provenienti da un computer e i segnali video component provenienti da altre sorgenti video. Consente di collegare la porta di uscita audio dell'apparecchiatura collegata alla porta di ingresso Computer1 per immettere l'audio. 🖱 <i>Guida di avvio rapido</i>
11 Porta di ingresso Microfono (Mic)	Consente di collegare il microfono. 🖱 p.36
12 Porta Uscita Audio (Audio Out)	Trasmette l'audio delle immagini in corso di proiezione o l'audio immesso dalla porta di ingresso Microfono (Mic) a un diffusore esterno. 🖱 p.36

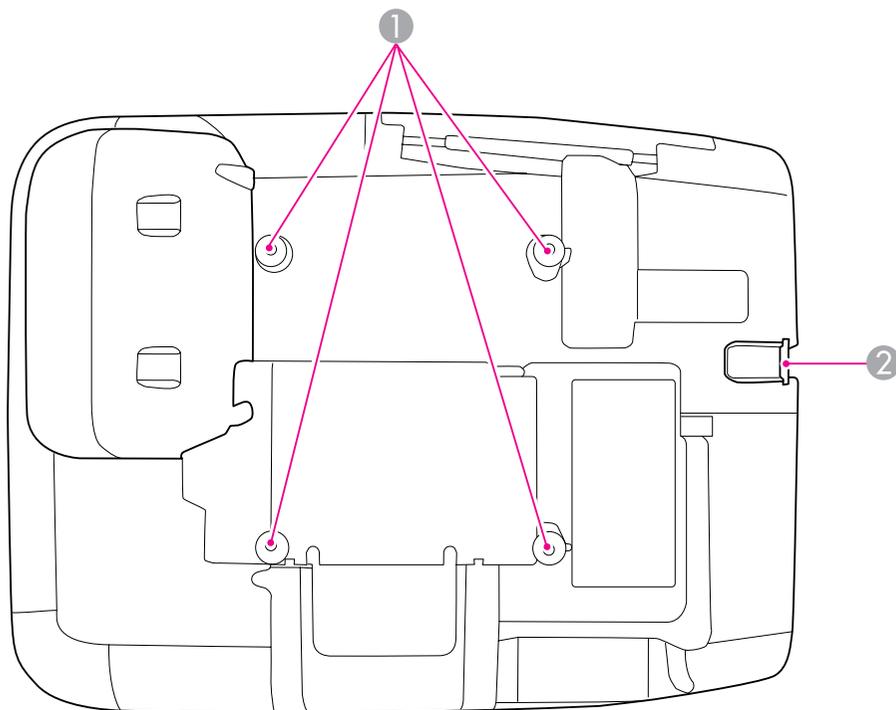
Base (con piastra scorrevole)

Alla consegna, sull'unità principale del proiettore è installata una piastra scorrevole.



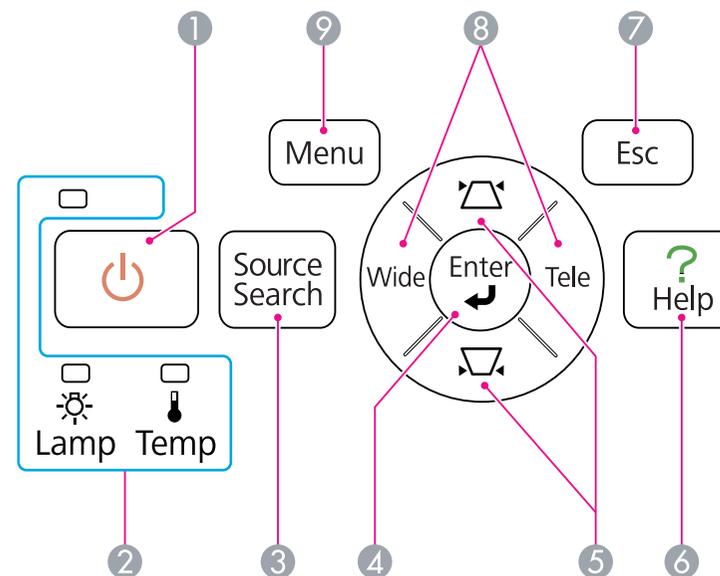
Nome	Funzione
1 Piastra scorrevole	Collegare la piastra alla piastra di installazione se il proiettore viene montato a parete. 🖱 <i>Guida di installazione</i>
2 Punto di installazione del cavo di sicurezza	Fare passare un blocco del cavo disponibile in commercio attraverso questo punto e fissarlo in posizione. 🖱 p.54

Base (senza piastra scorrevole)



Nome	Funzione
1 Punti di fissaggio del montaggio a soffitto (quattro punti)	Se il proiettore viene montato a soffitto o a parete, collegare i punti di fissaggio del montaggio a soffitto a un montaggio a soffitto o a un montaggio a parete disponibili in commercio. Per informazioni, vedere la documentazione allegata al montaggio a soffitto o a parete.
2 Punto di installazione del cavo di sicurezza	Fare passare un blocco del cavo disponibile in commercio attraverso questo punto e fissarlo in posizione. p.54

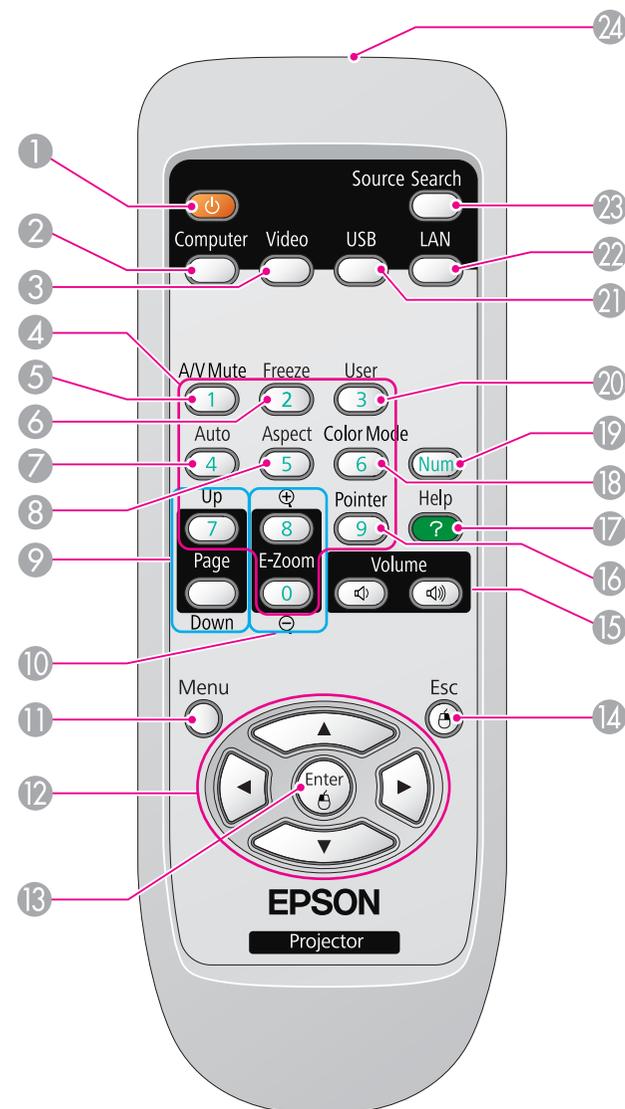
Pannello di controllo



Nome	Funzione
1 Tasto [⏻]	Consente di accendere e di spegnere il proiettore. Guida di avvio rapido
2 Indicatori di stato	Il colore degli indicatori, l'intermittenza o l'illuminazione indicano lo stato del proiettore. p.97
3 Tasto [Source Search]	Passa alla sorgente di ingresso successiva collegata al proiettore e che trasmette un'immagine. p.21
4 Tasto [Enter]	Se si preme questo tasto durante la proiezione del segnale delle immagini di un computer, Tracking-Sync. e Posizione verranno regolati automaticamente per una proiezione delle immagini ottimale. Quando viene visualizzata il menu Configurazione o una schermata della Guida, questo pulsante consente di confermare la selezione corrente e di passare al livello successivo. p.74

Nome	Funzione
5 [Tasti [↖][↗]]	<p>Corregge la distorsione del Keystone. Nei casi seguenti, tuttavia, questi tasti funzionano come i tasti [▲] e [▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quando l'immagine proiettata viene inviata tramite una connessione di rete - Quando per la proiezione si utilizza la funzione Slideshow <p>Se premuti durante la visualizzazione di un menu Configurazione o una schermata della Guida, questi tasti consentono di selezionare le voci di menu e i valori di impostazione.</p> <p>☛ Guida di avvio rapido , p.74</p>
6 Tasto [Help]	<p>Visualizza e chiude la schermata della Guida, che contiene informazioni sulla risoluzione di eventuali problemi.</p> <p>☛ p.96</p>
7 Tasto [Esc]	<p>Interrompe la funzione corrente.</p> <p>Quando viene visualizzato il menu Configurazione, questo tasto consente di passare al livello di menu precedente. ☛ p.74</p>
8 Tasto [Wide][Tele]	<p>Regola i parametri Tele/Wide (telefoto/grandangolo). Premere il tasto [Tele] per ridurre le dimensioni dello schermo di proiezione. Premere il tasto [Wide] per aumentare le dimensioni dello schermo di proiezione.</p> <p>Quando viene visualizzato il menu Configurazione o una schermata della Guida, questi tasti funzionano come i tasti [◀][▶], che selezionano le voci di menu e i valori di impostazione.</p> <p>☛ Guida di avvio rapido</p>
9 Tasto [Menu]	<p>Visualizza e chiude il menu Configurazione.</p> <p>☛ p.74</p>

Telecomando

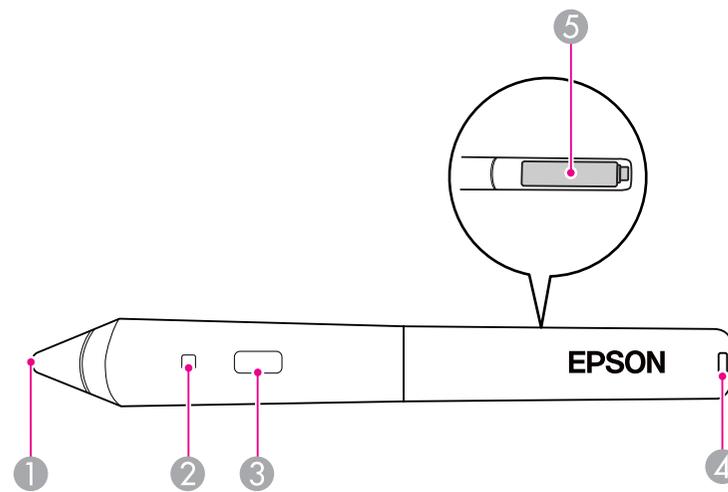


Nome	Funzione
① Tasto [⏻]	Consente di accendere e di spegnere il proiettore. ☞ <i>Guida di avvio rapido</i>
② Tasto [Computer]	A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dalla porta di ingresso Computer1 a quelle provenienti dalla porta di ingresso Computer2 e viceversa. ☞ p.22
③ Tasto [Video]	A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dalla porta di ingresso Video a quelle provenienti dalla porta di ingresso S-Video e viceversa. ☞ p.22
④ Tasti numerici	Utilizzare questi tasti per inserire una password. ☞ p.51
⑤ Tasto [A/V Mute]	Attiva o disattiva temporaneamente le immagini e l'audio. ☞ p.40
⑥ Tasto [Freeze]	Sospende o riprende la riproduzione delle immagini. ☞ p.41
⑦ Tasto [Auto]	Se si preme questo tasto durante la proiezione del segnale delle immagini di un computer, Tracking-Sync. e Posizione verranno regolati automaticamente per una proiezione delle immagini ottimale.
⑧ Tasto [Aspect]	Il Rapporto aspetto viene modificato ogni volta che si preme questo tasto.☞ p.42
⑨ Tasti [Page] ([Up]) ([Down])	Quando si utilizza la funzione MouseWireless o USB Display, o la sorgente di ingresso sta proiettando il file di un software applicativo che supporta la funzione pagina su/giù tramite LAN, è possibile spostare la pagina in alto e in basso premendo questi tasti. ☞ p.49
⑩ Tasti [E-Zoom] (⊕)(⊖)	Ingrandiscono o riducono l'immagine senza modificare le dimensioni di proiezione. ☞ p.48
⑪ Tasto [Menu]	Visualizza e chiude il menu Configurazione. ☞ p.74

Nome	Funzione
⑫ Tasti [⏪] [⏩] [⏴] [⏵]	Se premuti durante la visualizzazione di un menu Configurazione o una schermata della Guida, questi tasti consentono di selezionare le voci di menu e i valori di impostazione. ☞ p.74, p.96 Quando è attivata la funzione MouseWireless, il puntatore del mouse si sposta nella direzione di pressione del tasto. ☞ p.49
⑬ Tasto [Enter]	Quando viene visualizzato un menu Configurazione o una schermata della Guida, conferma la selezione corrente e passa al livello successivo.☞ p.74, p.96 Funge da tasto sinistro del mouse quando si utilizza la funzione MouseWireless. ☞ p.49
⑭ Tasto [Esc]	Interrompe la funzione corrente. Se premuto durante la visualizzazione del menu Configurazione, consente di passare al livello precedente. ☞ p.74, p.96 Funge da tasto destro del mouse quando si utilizza la funzione MouseWireless. ☞ p.49
⑮ Tasti [Volume] (⏮) (⏭)	(⏮) Abbassa il volume. (⏭) Alza il volume. ☞ <i>Guida di avvio rapido</i>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <p>⚠ Attenzione</p> <p><i>Non avviare se il volume impostato è troppo alto. Un improvviso aumento di volume può causare perdite di udito. Abbassare sempre il volume prima di spegnere il proiettore. Aumentare gradualmente il volume dopo l'accensione.</i></p> </div>	
⑯ Tasto [Pointer]	Premere questo tasto per attivare il puntatore su schermo. ☞ p.47
⑰ Tasto [Help]	Visualizza e chiude la schermata della Guida, che contiene informazioni sulla risoluzione di eventuali problemi. ☞ p.96

Nome	Funzione
18 Tasto [Color Mode]	A ogni pressione del tasto, cambia il Modo colore.  p.39
19 Tasto [Num]	Utilizzare il tasto per inserire una password.  p.51
20 Tasto [User]	Selezionare una voce usata frequentemente tra le cinque disponibili nel menu Configurazione e assegnarla a questo tasto. Premendo il tasto viene visualizzata la schermata di selezione/regolazione della voce di menu assegnata, consentendo così di effettuare rapidamente impostazioni/regolazioni con una semplice operazione.  p.78 Come impostazione predefinita viene assegnato il menu Consumo energia .
21 Tasto [USB]	A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dall'apparecchiatura collegata a USB Display a quelle provenienti dalla porta USB(TypeA).  p.22
22 Tasto [LAN]	Passa alle immagini proiettate con EasyMP Network Projection. Quando si proietta tramite Quick Wireless Connection utilizzando la Quick Wireless Connection USB Key opzionale, questo tasto consente di passare a questa immagine.  p.22
23 Tasto [Source Search]	Passa alla seguente periferica che immette un segnale di immagini.  p.21
24 Area di emissione della luce del telecomando	Trasmette i segnali del telecomando.

Easy Interactive Pen(solo EB-465i/455Wi)



Nome	Funzione
1 Interruttore della punta della penna	Funziona come il tasto sinistro di un mouse.
2 Indicatore delle batterie	Premendo il pulsante, l'indicatore si accende in verde se le batterie contengono una carica residua. Se non si accende, le batterie sono esaurite. In questo caso, sostituire le batterie.  p.63
3 Tasto	Funziona come il tasto destro di un mouse.
4 Foro per il collegamento di un cinturino	Consente di collegare un cinturino disponibile in commercio.
5 Coperchio delle batterie	Aprire questo coperchio per sostituire le batterie.  p.63

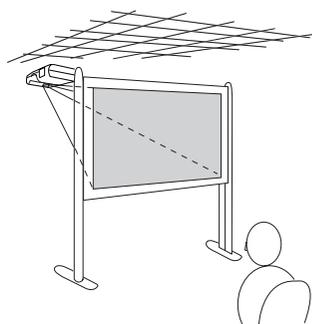
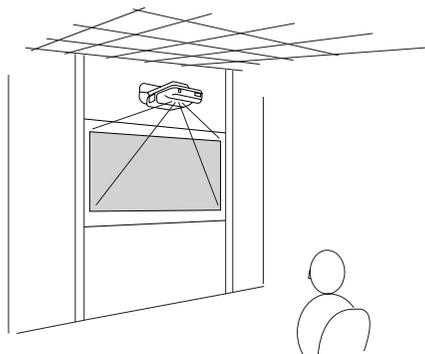


Modalità di utilizzo del proiettore

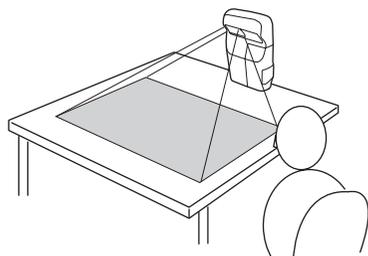
Il presente capitolo illustra le funzioni utili per eseguire presentazioni, il collegamento di apparecchiature esterne e le funzioni di sicurezza.

Il proiettore supporta i tre seguenti metodi di proiezione. Installare a seconda del luogo in cui verrà posizionato il proiettore.

- Montaggio del proiettore sul soffitto e proiezione delle immagini dalla parte frontale dello schermo. (proiezione Front./Soffitto)
- Montaggio del proiettore sul soffitto e proiezione delle immagini da dietro uno schermo traslucido. (proiezione Retro/Soffitto)



- Installazione verticale e proiezione verso il basso (proiezione Front./Verso basso) (solo EB-465i/455Wi)



Alla consegna, il proiettore è configurato per l'installazione sospesa a soffitto e la proiezione delle immagini sulla parte frontale dello schermo (proiezione Front./Soffitto).

Cambiare il modo di proiezione a seconda del metodo desiderato.



- Impostare il modo di proiezione nel menu Configurazione.  [p.80](#)
- Non utilizzare metodi di proiezione diversi da Front./Soffitto, Retro/Soffitto o Front./Verso basso.

Attenzione

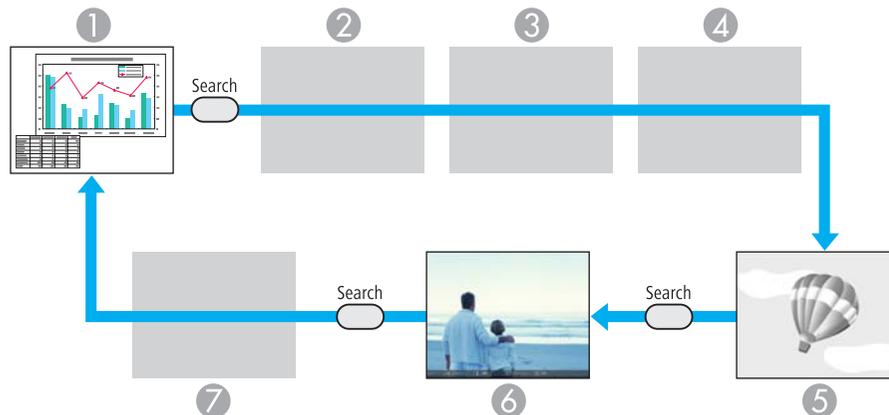
- Per ulteriori informazioni sull'installazione, contattare il recapito più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. Se non installato correttamente, il proiettore potrebbe causare danni e lesioni.
- Per installare il proiettore, utilizzare sempre attrezzature adatte al metodo di installazione.

È possibile cambiare l'immagine proiettata nei due modi seguenti.

- Cambio mediante Ricerca sorgente
Il proiettore rileva automaticamente i segnali ricevuti dall'apparecchiatura collegata proiettando l'immagine.
- Cambio all'immagine di destinazione.
È possibile utilizzare i tasti del telecomando per passare alla porta di ingresso di destinazione.

Rilevamento automatico dei segnali in ingresso e cambio dell'immagine proiettata (Ricerca sorgente)

È possibile proiettare velocemente l'immagine di destinazione eseguendo il cambio mediante il tasto [Source Search] dato che vengono ignorate le porte di ingresso che non ricevono segnali.



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

- 5 USB Display
- 6 USB*: quando l'immagine proviene da una periferica collegata alla porta USB(TypeA).
- 7 LAN: quando il proiettore è collegato a un computer tramite una rete e vengono proiettate le immagini da EasyMP Network Projection.

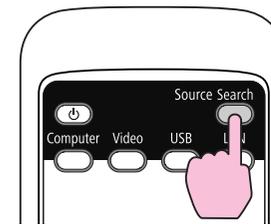
Ignorate se non vengono trasmessi segnali delle immagini.

*La sorgente di ingresso USB indica che una presentazione viene riprodotta da una periferica di archiviazione USB collegata alla porta USB(TypeA) o che le immagini vengono proiettate dalla Telecamera documenti opzionale.

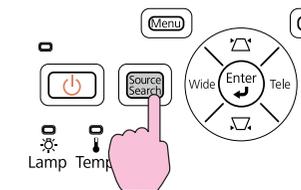
Procedura

Dopo avere collegato l'apparecchiatura video, avviare la riproduzione prima di iniziare questa operazione.

Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo



Quando due o più parti dell'apparecchiatura sono collegate, premere il tasto [Source Search] finché non viene proiettata l'immagine di destinazione.



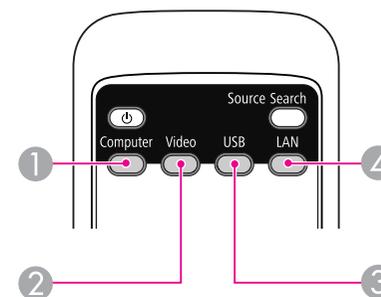
La schermata seguente relativa allo stato dei segnali dell'immagine appare quando è disponibile solo l'immagine visualizzata correntemente dal proiettore oppure quando non è possibile rilevare segnali dell'immagine. È possibile selezionare la porta di ingresso a cui è collegata l'apparecchiatura da utilizzare. Se non viene eseguita alcuna operazione per circa 10 secondi, la schermata scompare.



Passaggio all'immagine di destinazione mediante il telecomando

È possibile passare direttamente all'immagine di destinazione premendo i seguenti tasti sul telecomando.

Telecomando



- ① A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dalla porta di ingresso Computer1 a quelle provenienti dalla porta di ingresso Computer2 e viceversa.
- ② A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dalla porta di ingresso Video a quelle provenienti dalla porta di ingresso S-Video e viceversa.
- ③ A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dall'apparecchiatura collegata a USB Display a quelle provenienti dalla porta USB(TypeA).
- ④ Passa alle immagini proiettate con EasyMP Network Projection. Quando si proietta tramite Quick Wireless Connection utilizzando la Quick Wireless Connection USB Key opzionale, questo tasto consente di passare a questa immagine.

È possibile utilizzare il cavo USB in dotazione per collegare il proiettore a un computer per proiettare le immagini dal computer. Questa funzione è chiamata USB Display. Collegando semplicemente un cavo USB, è possibile visualizzare le immagini dal computer.

Per attivare la funzione USB Display, impostare USB Type B su USB Display nel menu Avanzate del menu Configurazione.

Di seguito vengono elencate le impostazioni predefinite per USB Type B.

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

Per EB-465i/455Wi, le impostazioni devono essere modificate preventivamente.  [p.80](#)

Requisiti di sistema

Per utenti Windows

Sistema operativo	Windows 2000 Service Pack 4 Sistema operativo a 32 tra i seguenti: Windows XP Windows XP Service Pack 2 o successivo Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 o successivo Windows 7 Sistema operativo a 64 tra i seguenti: Windows 7 (compatibile con Ver. 1.50 o successiva*)
CPU	Mobile Pentium III 1.2GHz o superiore Consigliato: Pentium M 1.6GHz o superiore
Memoria	Almeno 256MB Consigliato: almeno 512MB

Spazio disponibile su disco rigido	Almeno 20MB
Schermo	Risoluzione non inferiore a 640x480 e non superiore a 1600x1200. Schermo a colori a 16 bit o superiore

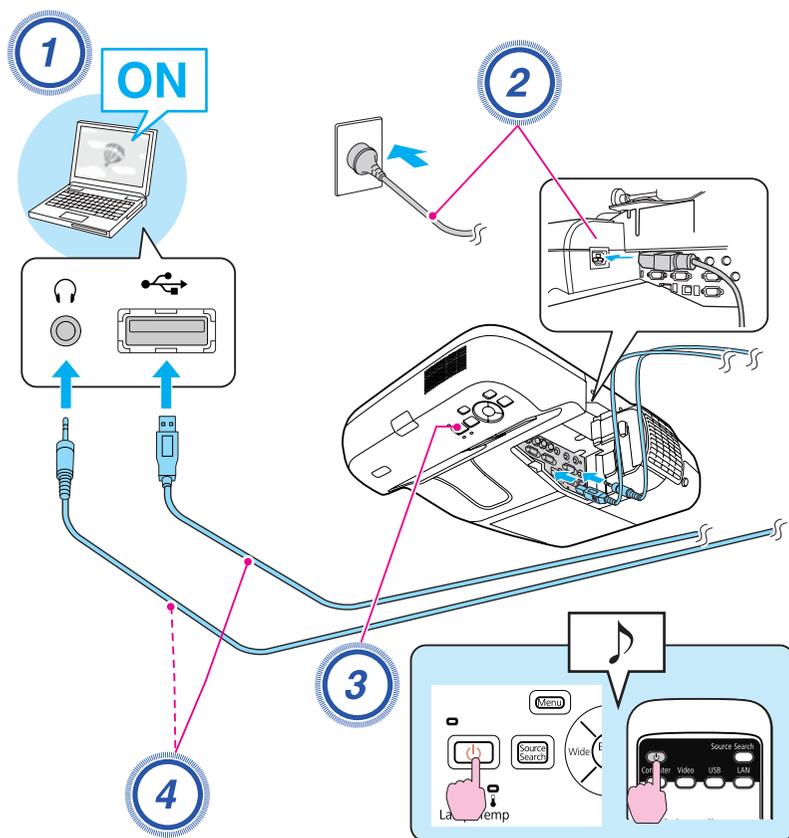
* È possibile scaricare l'ultima versione del driver USB Display dal seguente sito Web.

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

Per utenti Mac OS

Sistema operativo	Mac OS X 10.5.1 o successivo Mac OS X 10.6.x
CPU	Power PC G4 1GHz o superiore Consigliato: Intel Core Duo 1.83GHz o superiore
Memoria	Almeno 512MB
Spazio disponibile su disco rigido	Almeno 20MB
Schermo	Risoluzione non inferiore a 640x480 e non superiore a 1680x1200. Schermo a colori a 16 bit o superiore

Collegamenti



Procedura

- 1 Accendere il computer.
- 2 Collegare il cavo di alimentazione (in dotazione).
- 3 Accendere il proiettore.

4

Collegare il cavo USB.

Quando l'audio viene trasmesso dal diffusore del proiettore, collegare un cavo audio (disponibile in commercio) alla porta Audio2.

- ☛ "Primo collegamento" p.24
- ☛ "Secondo collegamento" p.27

Attenzione

Collegare il proiettore direttamente al computer e non tramite un hub USB.

Primo collegamento

Al primo collegamento è necessario installare il driver. La procedura è diversa per Windows e Mac OS.

Procedura

Per utenti Windows

1

L'installazione del driver si avvia automaticamente.

Se si utilizza Windows 2000, fare doppio clic su **Risorse del computer** - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.exe.

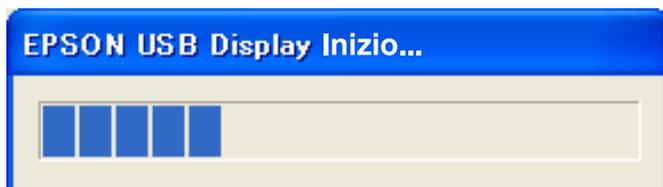


Se si utilizza un computer con Windows 2000 sotto l'autorità dell'utente, durante l'installazione viene visualizzato un messaggio di errore di Windows che potrebbe impedire l'installazione del software. In questo caso, scaricare e installare gli aggiornamenti più recenti di Windows, riavviare, quindi provare a ricollegarsi.

Per ulteriori dettagli, contattare l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

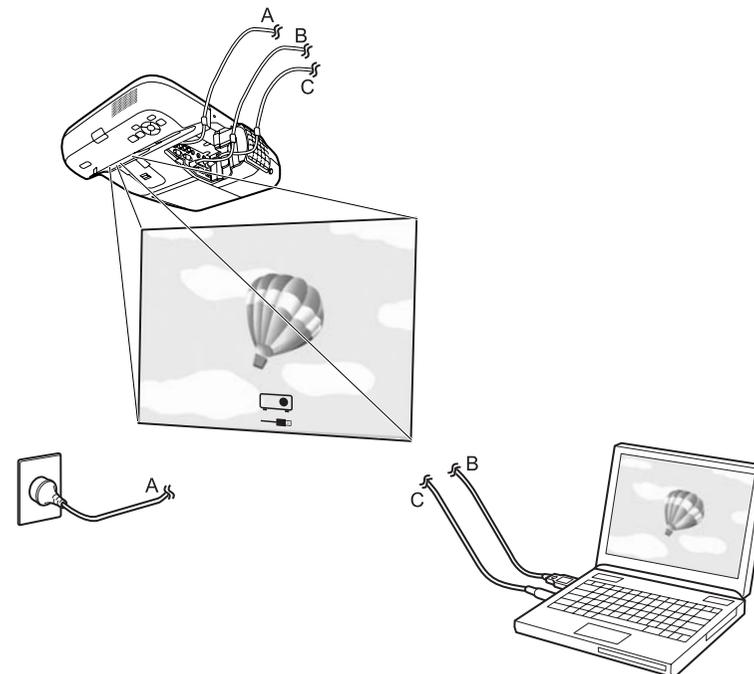
2 Quando viene visualizzata la schermata del contratto di licenza, fare clic su "Accetto".

Se il driver non è installato, non è possibile avviare USB Display. Selezionare **Accetto** per installare il driver. Se si desidera annullare l'installazione, fare clic su **Non Accetto**.



3 Le immagini del computer vengono proiettate.

È possibile che le immagini del computer non vengano proiettate immediatamente. Finché le immagini del computer non vengono proiettate, lasciare l'apparecchiatura nello stato in cui si trova e non scollegare il cavo USB o spegnere il proiettore.





- Se non viene installato automaticamente, fare doppio clic su **Risorse del computer - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE**.
- Se non viene proiettata alcuna immagine per qualche motivo, fare clic su **Tutti i programmi - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** sul computer.
- Se il cursore del mouse lampeggia sullo schermo del computer, fare clic su **Tutti i programmi - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.x** e deselezionare la casella di controllo **Trasferisci finestra a più livelli**.
- Per disinstallare il driver, aprire il **Pannello di controllo - Installazione applicazioni**, quindi disinstallare **Epson USB Display**.
- Scollegamento
Per scollegare il proiettore, estrarre semplicemente il cavo USB. Non è necessario utilizzare la funzione **Rimozione sicura dell'hardware** di Windows.

Per il collegamento successivo, vedere  "Secondo collegamento" [p.27](#).

Per utenti Mac OS

- 1 **La cartella setup di USB Display viene visualizzata in Finder.**
- 2 **Fare doppio clic sull'icona "USB Display Installer".**
- 3 **Per l'installazione, seguire le istruzioni a schermo.**
- 4 **Quando viene visualizzata la schermata del contratto di licenza, fare clic su "Accetto".**

Inserire la password di autorizzazione da amministratore e avviare l'installazione.

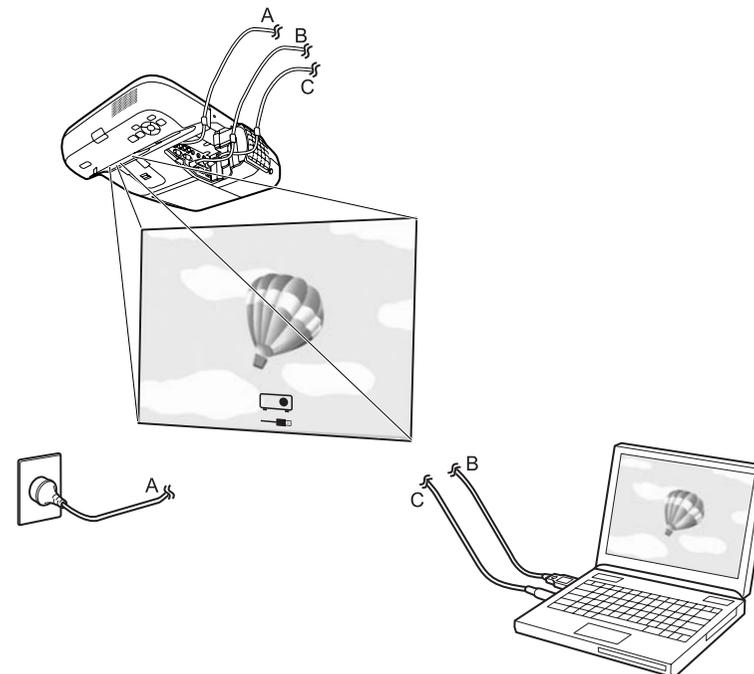
Se non si seleziona **Accetto**, USB Display non può essere avviato. Se si desidera annullare l'installazione, fare clic su **Non Accetto**.

Al termine dell'installazione, l'icona USB Display viene visualizzata sul Dock e sulla barra dei menu.



Le immagini del computer vengono proiettate.

È possibile che le immagini del computer non vengano proiettate immediatamente. Finché le immagini del computer non vengono proiettate, lasciare l'apparecchiatura nello stato in cui si trova e non scollegare il cavo USB o spegnere il proiettore.



- Se la cartella USB Display setup non viene visualizzata automaticamente in Finder, fare doppio clic su **EPSON PJ_UD - USB Display Installer** sul computer.
- Se per qualche motivo non viene proiettata alcuna immagine, fare clic sull'icona **USB Display** sul Dock.
- Se l'icona **USB Display** non è presente sul Dock, avviare **USB Display** dalla cartella Applicazioni.
- Per disinstallare il driver, avviare **Disinstallazione di USB Display** nella cartella Strumento della cartella Applicazioni.

Attenzione

- Per scollegare USB Display, fare clic sull'icona nella barra dei menu bar o sull'icona sul Dock, selezionare **Disconnetti** dal menu visualizzato e quindi rimuovere il cavo USB.
- Se si seleziona **Esci** dal menu delle icone Dock, USB Display non si avvia automaticamente quando si collega il cavo USB.

Secondo collegamento

Le immagini del computer vengono proiettate.

È possibile che le immagini del computer non vengano proiettate immediatamente. Attendere.



Per utenti Windows

- È possibile che certe applicazioni che si servono di alcune funzioni DirectX non vengano visualizzate correttamente.
- Scollegamento
Per scollegare il proiettore, estrarre semplicemente il cavo USB. Non è necessario utilizzare la funzione **Rimozione sicura dell'hardware**.
- Limitazioni durante la proiezione da Windows Media Center
Se Windows Media Center è in modalità a schermo intero, non è possibile proiettare le immagini. Per proiettare le immagini, passare alla modalità finestra di visualizzazione.

Per utenti Mac OS

Se le immagini non vengono proiettate, avviare **USB Display** dalla cartella Applicazioni.

File che possono essere proiettati mediante Slideshow

Slideshow consente di proiettare direttamente i file memorizzati su periferiche di archiviazione USB e fotocamere digitali collegate al proiettore.



Potrebbe non essere possibile utilizzare dispositivi di memorizzazione USB che integrano funzioni di sicurezza.

Specifiche dei file che possono essere proiettati mediante Slideshow

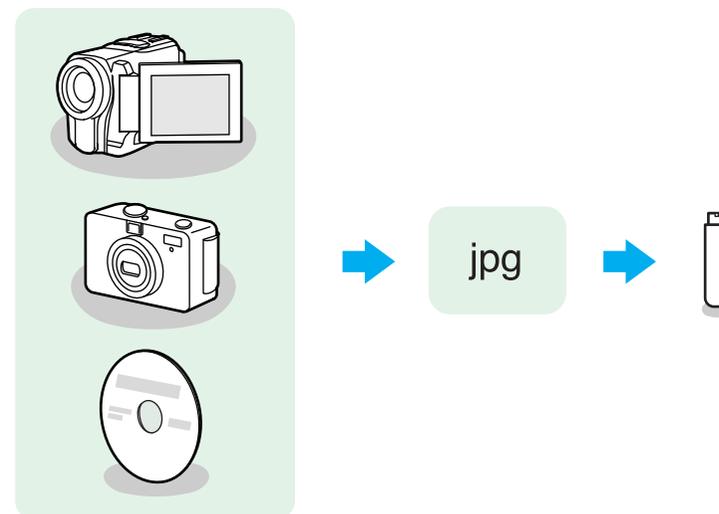
Tipo	Tipo di file (estensione)	Note
Immagini statiche	.jpg	<p>Non è possibile proiettare i formati seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formato nel modo colore CMYK - Formato progressivo - Immagini con una risoluzione superiore a 4608x3072 - File con estensione ".jpeg" <p>A causa delle caratteristiche dei file JPEG, è possibile che le immagini non vengano proiettate nitidamente se il rapporto di compressione è troppo alto.</p>



- Con le unità disco rigido USB, si consiglia di utilizzare un alimentatore CA.
- Il proiettore non supporta alcuni file system. Pertanto, utilizzare supporti formattati in Windows.
- Formattare i supporti utilizzando il file system FAT16/32.

Esempi di utilizzo di Slideshow

Proiezione di immagini memorizzate su periferiche di archiviazione USB e altri supporti



Esempio 1: preparare più immagini e proiettarle continuamente (Slideshow)  [p.32](#)

Esempio 2: selezionare e proiettare i file di immagini uno alla volta  [p.31](#)

Operazioni di base della Slideshow

La Slideshow consente di riprodurre e proiettare i file di immagini memorizzati sulle periferiche di archiviazione USB e sulle fotocamere digitali.

Questa sezione descrive le operazioni di base della Slideshow.

Anche se i seguenti passaggi si riferiscono all'uso del telecomando, è possibile eseguire le stesse operazioni con il pannello di controllo del proiettore.

Avvio e chiusura della Slideshow

Avvio della Slideshow

Procedura

- 1 Passare all'immagine proiettata dalla periferica USB.

☞ p.21

- 2 Collegare la periferica di archiviazione USB o la fotocamera digitale al proiettore.

☞ p.34

La Slideshow si avvia e viene visualizzata la schermata con l'elenco dei file.

Chiusura della Slideshow

Procedura

Per chiudere la Slideshow, scollegare la periferica USB dalla porta USB(TypeA) del proiettore. Per fotocamere digitali, dischi rigidi o altre apparecchiature, spegnere l'apparecchiatura e scollegarla.



- È anche possibile inserire una scheda di memoria in un lettore di schede USB e collegare il lettore al proiettore. Tuttavia, alcuni lettori di schede disponibili in commercio potrebbero non essere compatibili.
- Alla visualizzazione della seguente schermata (Seleziona unità), utilizzare i tasti [◀][▶] per selezionare l'unità da utilizzare, quindi premere il tasto [Enter].



- Per visualizzare la schermata Seleziona unità, posizionare il cursore su **Seleziona unità** nella metà superiore della schermata con l'elenco dei file, quindi premere il tasto [Enter].

Operazioni di base della Slideshow

Di seguito vengono descritte le procedure per la riproduzione e la proiezione delle immagini mediante Slideshow.

Procedura

- 1 [Utilizzare i tasti [] [] [] [] per posizionare il cursore sul file o sulla cartella desiderati.



1 Cursore

- I file JPEG vengono visualizzati come anteprime (il contenuto dei file viene visualizzato in immagini di dimensioni ridotte).
- A seconda del file JPEG, l'anteprima potrebbe non essere visualizzata. In questo caso, viene visualizzata l'icona del file.



Se non è possibile visualizzare contemporaneamente tutti i file e le cartelle nella schermata corrente, premere il tasto [Page] (Down) sul telecomando o spostare il cursore sul pulsante **Pagina seguente** nella parte inferiore della schermata e premere il tasto [Enter].
Per ritornare alla schermata precedente, premere il tasto [Page] (Up) sul telecomando o posizionare il cursore sul pulsante **Pagina prec** nella parte superiore della schermata e premere il tasto [Enter].

- 2 Premere il tasto [Enter].

Viene visualizzata l'immagine selezionata.
Se è selezionata una cartella, vengono visualizzati i file nella cartella selezionata. Nella schermata visualizzata, selezionare **Torna all'inizio**, quindi premere il tasto [Enter] per ritornare alla schermata precedente.

Rotazione delle immagini

È possibile ruotare le immagini in formato JPEG riprodotte con incrementi di 90°. La funzione di rotazione è disponibile anche durante la Slideshow.

Ruotare le immagini JPEG utilizzando la procedura seguente.

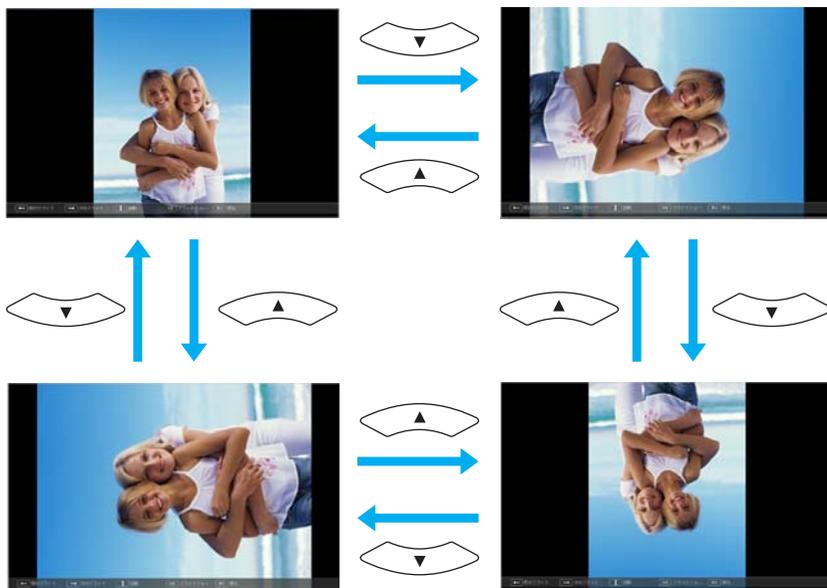
Procedura

- 1 Riprodurre le immagini in formato JPEG o eseguire la Slideshow.

Per riprodurre le immagini in formato JPEG  [p.31](#)

Per eseguire la Slideshow  [p.32](#)

- 2 Mentre è visualizzata un'immagine JPEG, premere il tasto [] o il tasto [].



Anche se i seguenti passaggi si riferiscono all'uso del telecomando, è possibile eseguire le stesse operazioni con il pannello di controllo del proiettore.

Proiezione delle immagini

Procedura

- 1 **Avviare la Slideshow.**  **p.29**
Viene visualizzata la schermata con l'elenco dei file.
- 2 **[Utilizzare i tasti [▲][▼][◀][▶]] per posizionare il cursore sul file di immagini da proiettare.**



1 File delle immagini

- 3 **Premere il tasto [Enter].**
Viene avviata la riproduzione dell'immagine.

Proiezione dei file di immagini

I file di immagini memorizzati su una periferica di archiviazione USB o una fotocamera digitale possono essere riprodotti utilizzando la Slideshow in uno dei due modi seguenti.

- **Proiezione dei file di immagini selezionati**
Questa funzione consente di proiettare il contenuto di un singolo file.
- **Proiezione in sequenza di tutti i file di immagini contenuti in una cartella (Slideshow)**
Questa funzione consente di proiettare in ordine il contenuto dei file in una cartella, un file per volta.

Attenzione

Non scollegare la periferica di archiviazione USB durante il suo utilizzo. La Slideshow potrebbe non funzionare correttamente.



- 4** Premere il tasto [Esc] per tornare alla schermata con l'elenco dei file.

Proiezione in sequenza di tutti i file di immagini contenuti in una cartella (Slideshow)

È possibile proiettare in sequenza e singolarmente i file di immagini contenuti in una cartella. Questa funzione è chiamata Slideshow. Eseguire la procedura indicata di seguito per eseguire la Slideshow.



Per cambiare i file automaticamente quando si esegue una Slideshow, impostare **Tempo cambio schermo** da **Opzione** in Slideshow su un'impostazione diversa da **No**. L'impostazione predefinita è **3 secondi**.
☛ "Impostazioni di visualizzazione dei file di immagini e impostazioni operative di Slideshow" [p.33](#)

Procedura

- 1** **Avviare la Slideshow.** ☛ [p.29](#)
Viene visualizzata la schermata con l'elenco dei file.
- 2** [Utilizzare i tasti [] [] [] []] per posizionare il cursore sulla cartella da riprodurre con la Slideshow e premere il tasto [Enter].
- 3** **Selezionare Slideshow dalla parte inferiore della schermata con l'elenco di file, quindi premere il tasto [Enter].**

La Slideshow si avvia e i file di immagini contenuti nella cartella vengono proiettati in sequenza, uno alla volta. Dopo aver proiettato l'ultimo file, viene rivisualizzato automaticamente l'elenco dei file. Se si imposta **Riesegui** su **On** nella schermata **Opzione**, la proiezione verrà riavviata quando si raggiunge la fine. ☛ "Impostazioni di visualizzazione dei file di immagini e impostazioni operative di Slideshow" [p.33](#)

È possibile passare alla schermata successiva, ritornare alla schermata precedente o interrompere la riproduzione durante la proiezione di una Slideshow.



Se l'opzione **Tempo cambio schermo** nella schermata **Opzione** è impostata su **No**, i file non si susseguiranno automaticamente si seleziona **Presentazione**. Premere il tasto [Enter] o [Page] (Down) sul telecomando per proiettare il file successivo.

Impostazioni di visualizzazione dei file di immagini e impostazioni operative di Slideshow

È possibile impostare l'ordine di visualizzazione dei file e le operazioni Slideshow nella schermata Opzione.

Anche se i seguenti passaggi si riferiscono all'uso del telecomando, è possibile eseguire le stesse operazioni con il pannello di controllo del proiettore.

Procedura

1 Utilizzare i tasti  per posizionare il cursore sulla cartella per la quale impostare le condizioni di visualizzazione e premere il tasto [Esc]. Selezionare "Opzione" dal sottomenu visualizzato, quindi premere il tasto [Enter].

2 Alla visualizzazione della seguente schermata Opzione, configurare tutte le voci.

Posizionare il cursore sull'impostazione della voce da modificare e premere il tasto [Enter] per attivare l'impostazione. La tabella seguente mostra i dettagli di ogni voce.



Ordine visual	È possibile impostare l'ordine di visualizzazione dei file. È possibile selezionare l'ordinamento dei file con le opzioni Ordina per nome o Ordina per data.
Riesegui	Impostare se rieseguire la Slideshow.
Tempo cambio schermo	È possibile impostare il tempo di visualizzazione per i singoli file durante la Presentazione. È possibile impostare un tempo compreso tra No (0) e 60 Secondi. Se si imposta No, la riproduzione automatica è disabilitata.

3 [Utilizzare i tasti  per posizionare il cursore su "OK" e premere il tasto [Enter].

In tal modo vengono applicate le impostazioni. Se non si desidera applicare le impostazioni, posizionare il cursore su **Annulla** e premere il tasto [Enter].

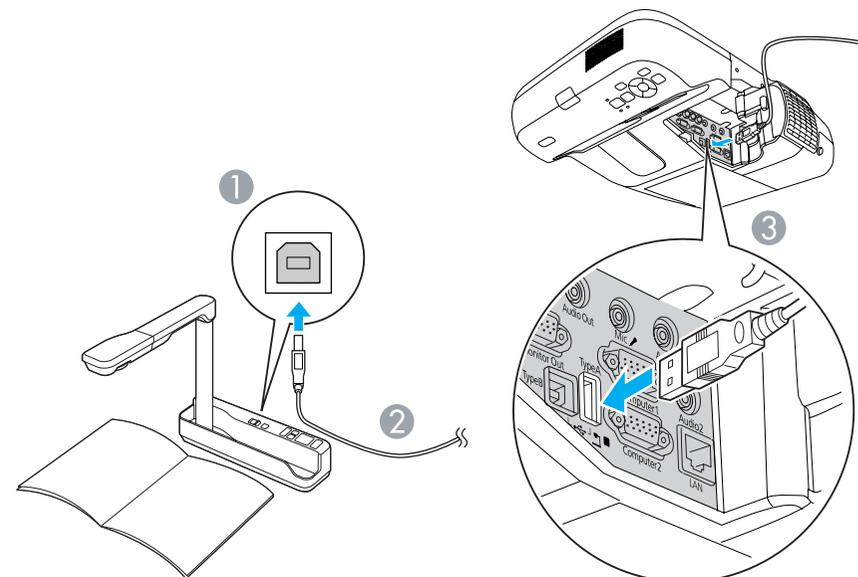
Collegamento e rimozione di periferiche USB

È possibile collegare al proiettore memorie USB, fotocamere digitali compatibili USB, unità disco rigido e la Telecamera documenti opzionale. I file di immagini presenti su una fotocamera digitale collegata o i file JPEG presenti su una periferica di archiviazione USB possono essere riprodotti come Slideshow. ➡ "Presentazioni mediante Slideshow" p.28

Quando si collega la Telecamera documenti opzionale, verranno riprodotte le relative immagini.

Collegamento delle periferiche USB

Questa sezione descrive come collegare dispositivi USB, utilizzando come esempio la Telecamera documenti opzionale. Collegare la Telecamera documenti al proiettore utilizzando il relativo cavo USB fornito in dotazione. Se la Telecamera documenti viene collegata durante la proiezione, premere il tasto [USB] sul telecomando o il tasto [Source Search] sul pannello di controllo per passare alle immagini della Telecamera documenti. ➡ p.21



- 1 Alla porta USB della Telecamera documenti
- 2 Cavo USB
- 3 Porta USB(TypeA)

Attenzione

- Se si utilizza un hub USB, il collegamento potrebbe non funzionare correttamente. Collegare una fotocamera digitale o una periferica di archiviazione USB direttamente al proiettore.
- Quando si collega e si utilizza un disco rigido compatibile USB, accertarsi di collegare l'adattatore CA fornito con il disco rigido.
- Collegare una fotocamera digitale o un disco rigido al proiettore mediante il cavo USB in dotazione con la periferica o indicato specificamente per il suo utilizzo.

Rimozione di dispositivi USB

Al termine della proiezione, eseguire la procedura indicata di seguito per rimuovere i dispositivi USB dal proiettore.

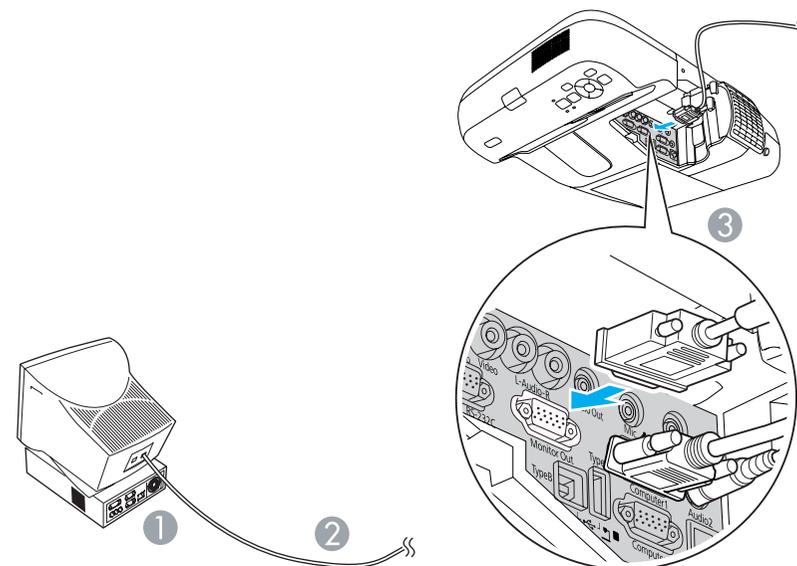
Procedura

Scollegare la Telecamera documenti opzionale dalla porta USB(TypeA) del proiettore.

Per le fotocamere digitali, le unità disco rigido e periferiche simili, scollegare l'alimentazione prima di procedere alla rimozione.

Collegamento a un monitor esterno

È possibile visualizzare contemporaneamente le immagini del computer trasmesse alla porta di ingresso Computer1 su un monitor esterno e sullo schermo collegato al proiettore. Ciò consente di visionare le immagini proiettate su un monitor esterno durante le presentazioni anche senza vedere lo schermo. Eseguire il collegamento utilizzando il cavo fornito in dotazione con il monitor esterno.



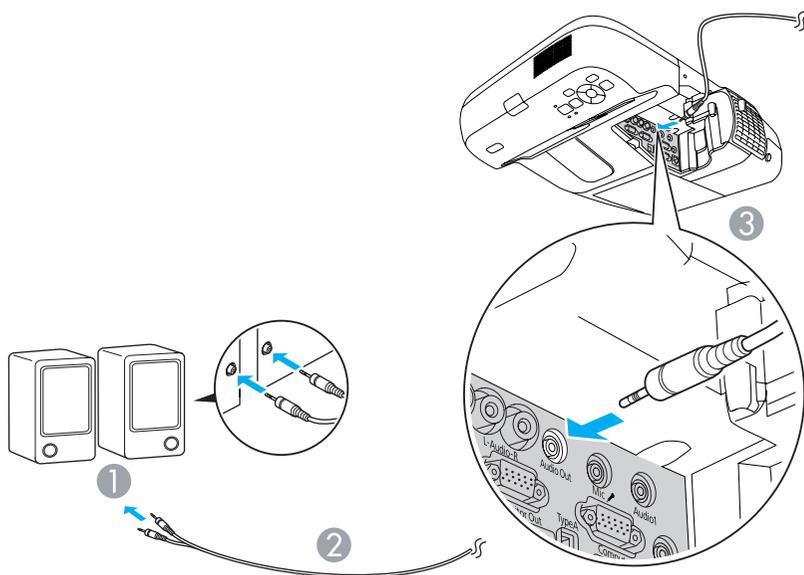
- 1 Alla porta del monitor
- 2 Cavo fornito con il monitor
- 3 Alla porta Uscita monitor (Monitor Out)



- Non è possibile visualizzare segnali video component o immagini provenienti da apparecchiature collegate alla porta di ingresso Video o alla porta di ingresso S-Video su un monitor esterno.
- I calibratori di impostazione per le funzioni quali Keystone, il menu Configurazione e le schermate della Guida non vengono trasmessi al monitor esterno.

Collegamento di diffusori esterni

Per una migliore qualità audio, è possibile collegare diffusori esterni dotati di amplificatori incorporati alla porta Uscita Audio (Audio Out) del proiettore. Eseguire il collegamento utilizzando un cavo audio disponibile in commercio (ad esempio uno spinotto mini spina stereo ↔ da 3,5 mm). Per i diffusori esterni, utilizzare un cavo audio compatibile con il connettore.



- 1 All'apparecchiatura audio esterna
- 2 Cavo audio (disponibile in commercio)
- 3 Alla porta Uscita Audio (Audio Out)

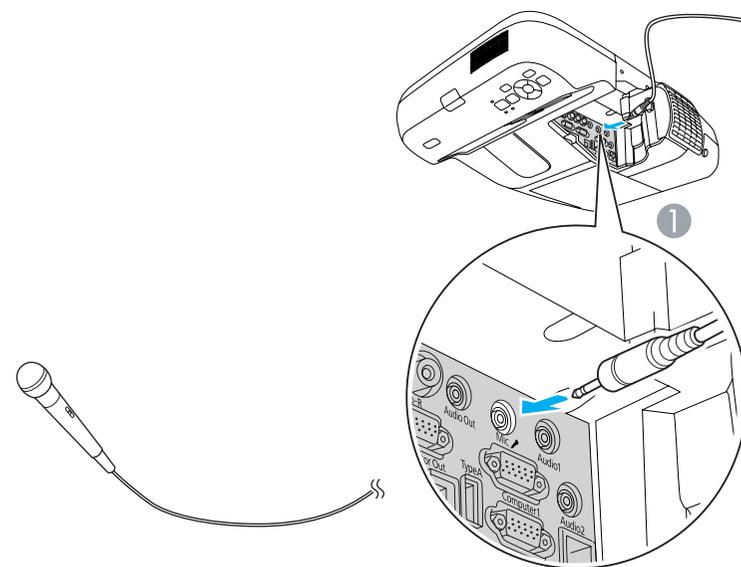


- Quando il jack del cavo audio viene inserito nella porta Uscita Audio (Audio Out), l'audio viene trasmesso dall'uscita esterna e non più dai diffusori incorporati del proiettore.
- Quando si utilizza un cavo audio 2RCA(L/R)/stereo mini-pin disponibile in commercio, accertarsi che sia caratterizzato dall'assenza di resistenza.

Collegamento di un Microfono

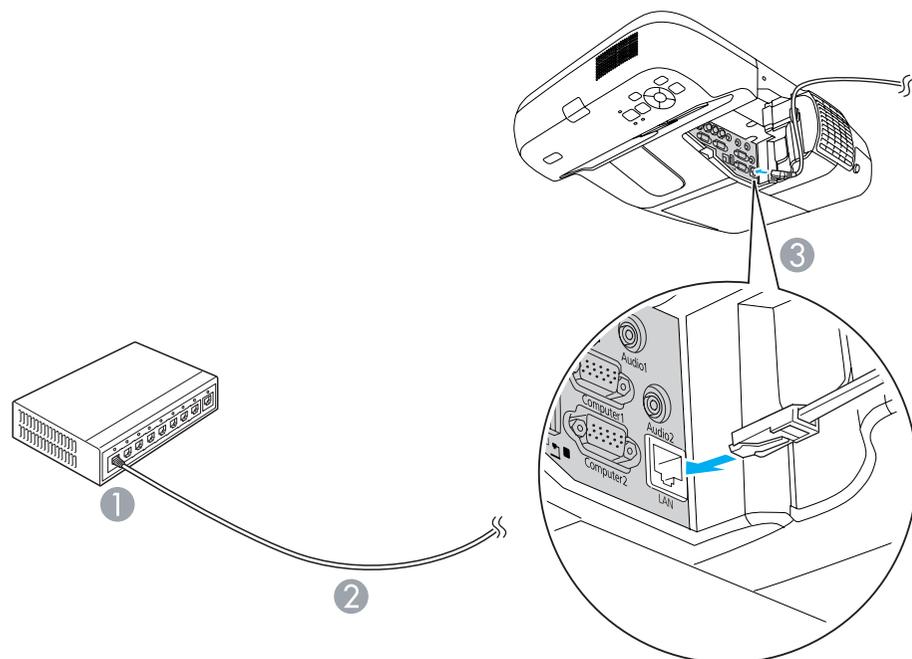
È possibile trasmettere l'audio del microfono dal diffusore del proiettore collegando un microfono alla porta di ingresso Microfono (Mic) del proiettore.

Il proiettore non supporta unità di alimentazione esterne.



- 1 Alla porta di ingresso Microfono (Mic)

Eeguire il collegamento con un cavo LAN 100BASE-TX o 10BASE-T disponibile in commercio.



- 1 Alla porta LAN
- 2 Cavo LAN (disponibile in commercio)
- 3 Alla porta LAN

Attenzione

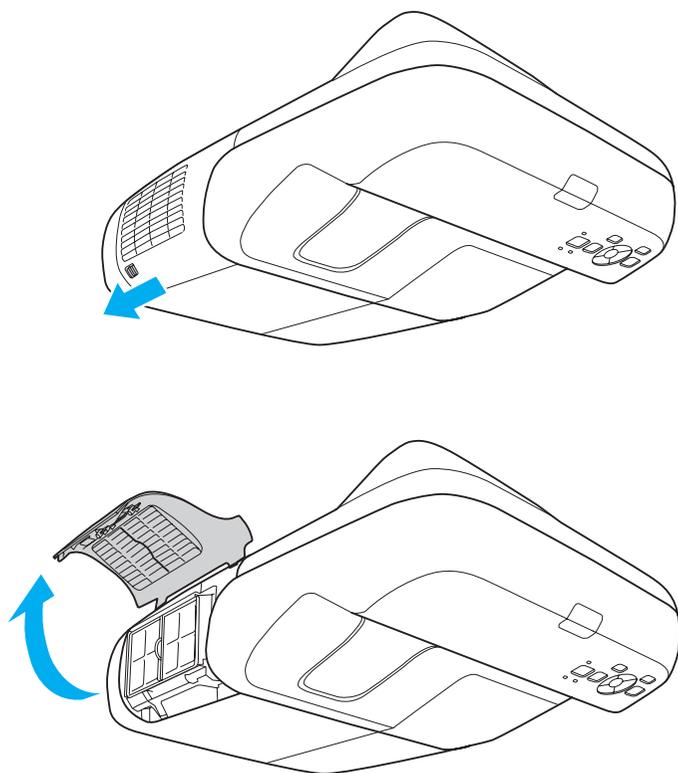
Per evitare anomalie durante il funzionamento, utilizzare un cavo LAN schermato di categoria 5.

Installare l'unità LAN wireless opzionale sul proiettore. ➡ "Accessori Opzionali e Materiali di Consumo" p.120

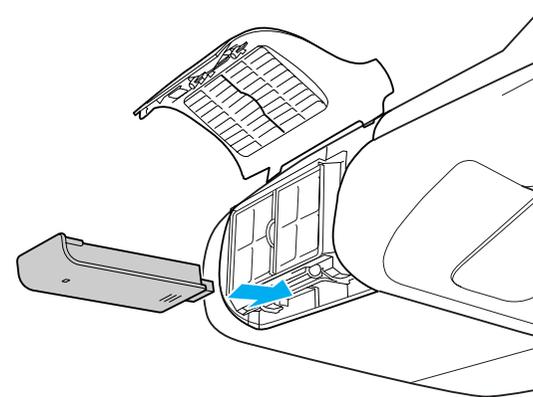
Procedura

1 Aprire il coperchio del filtro dell'aria.

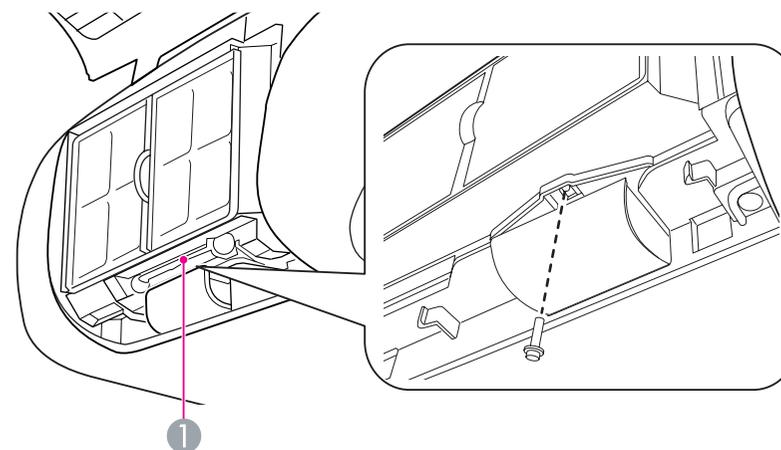
Fare scorrere la leva di apertura/chiusura del coperchio del filtro dell'aria per aprirlo.



2 Installare l'unità LAN wireless.



3 Fissare l'unità LAN wireless utilizzando la vite in dotazione per evitare che si scolleghi.



① Foro per la vite di fissaggio dell'unità LAN wireless

Selezione della qualità della proiezione (selezione del Modo colore)

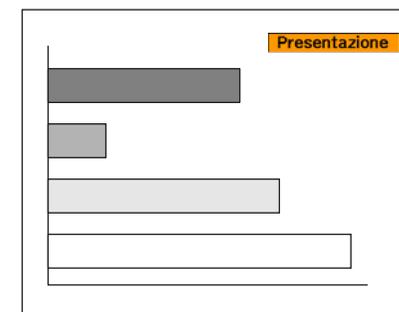
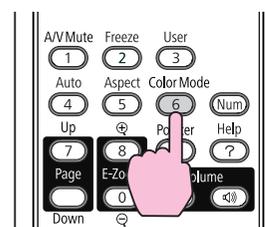
È possibile ottenere facilmente una qualità dell'immagine ottimale selezionando le impostazioni che meglio si addicono all'ambiente in cui verrà eseguita la proiezione. La luminosità dell'immagine varia a seconda del modo selezionato.

Modo	Applicazione
Dinamico	Questo modo è ideale per l'utilizzo in ambienti luminosi. È il modo più luminoso, in grado di riprodurre efficacemente le tonalità delle ombre.
Presentazione	Questo modo è ideale per eseguire presentazioni con documentazione a colori in ambienti luminosi.
Teatro	Questo è il modo ideale per la visione di film in una stanza non illuminata. Conferisce una tonalità naturale alle immagini.
Foto	(Quando si immettono segnali di immagine del computer o la sorgente di ingresso è USB o LAN) Questo è il modo ideale per la proiezione di immagini fisse, ad esempio le fotografie, in una stanza luminosa. Le immagini sono intense e contrastate.
Sport	Quando vengono trasmesse immagini video component, S-Video o video composito. Questo è il modo ideale per guardare trasmissioni televisive in una stanza luminosa. Le immagini sono intense e vivaci.
sRGB	Questo è il modo ideale per la resa ottimale dello standard dei colori sRGB.
Lavagna scura	Anche se la proiezione avviene su una superficie scura (tipo lavagna), questa impostazione conferisce una tonalità naturale alle immagini, proprio come se l'immagine venisse proiettata su uno schermo.

Modo	Applicazione
Lavagna chiara	Ideale per eseguire presentazioni mediante una lavagna chiara.

Procedura

Telecomando



Ogni volta che si preme questo tasto, il nome del Modo colore visualizzato sullo schermo e il Modo colore cambiano.

Se il tasto viene premuto quando il nome del Modo colore è visualizzato sullo schermo, si passerà al Modo colore successivo.



È anche possibile impostare il modo colore utilizzando l'opzione **Modo colore** nel menu **Immagine** del menu Configurazione. ➔ p.75

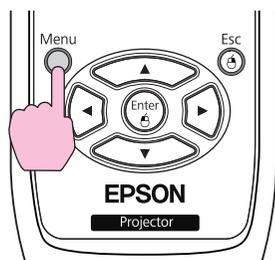
Impostazione del diaframma automatico

Impostando automaticamente la luminanza in base alla luminosità dell'immagine visualizzata, è possibile vedere immagini profonde e dettagliate.

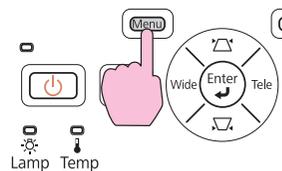
Procedura

- 1 Premere il tasto [Menu] e selezionare Diaframma autom. dal menu Immagine del menu Configurazione. ➡ "Uso del menu Configurazione"

Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo



- 2 Selezionare "On".
L'impostazione viene memorizzata per ogni Modo colore.

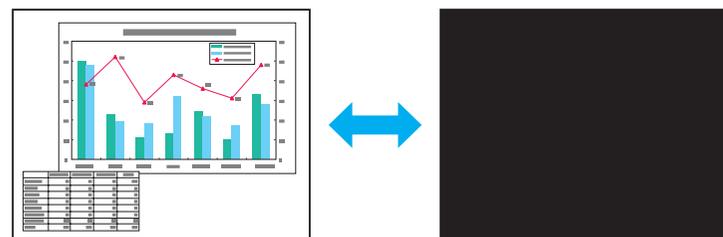
- 3 Premere il tasto [Menu] per chiudere il menu Configurazione.



È possibile impostare Diaframma autom. solo quando **Modo colore** è impostato su **Dinamico** o **Teatro**.

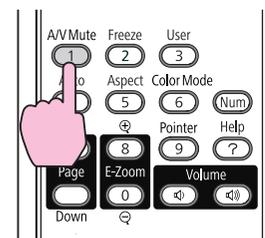
Sospensione temporanea dell'immagine e dell'audio (A/V Mute)

È possibile utilizzare questa funzione quando si desidera disattivare le immagini a schermo per concentrare l'attenzione del pubblico sulla presentazione orale, oppure se non si desidera visualizzare alcune operazioni (per esempio il cambio dei file).



Procedura

Telecomando



A ogni pressione del tasto viene attivata o disattivata l'opzione A/V Mute.



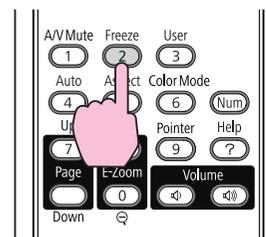
- Se questa funzione viene utilizzata durante la proiezione di immagini in movimento, la riproduzione delle immagini e dell'audio non verrà interrotta e non sarà possibile ritornare al punto in cui era stato attivato A/V Mute.
- Dal menu di configurazione, è possibile selezionare **Nero**, **Blu** o **Logo** per la schermata A/V Mute mediante l'impostazione **Avanzate - Schermo - A/V Mute**. ➡ p.80
- Attivando A/V Mute, viene trasmesso anche l'audio del microfono.

Blocco dell'immagine (Blocco)

Quando un filmato viene bloccato, il fermo immagine continuerà a essere proiettato sullo schermo in modo che sia possibile proiettare un'immagine in movimento un fotogramma alla volta come se si trattasse di un'immagine fissa. Inoltre, se si attiva la funzione di blocco in precedenza, è possibile eseguire operazioni come il cambio dei file durante una presentazione da un computer senza dovere proiettare alcuna immagine.

Procedura

Telecomando



Ogni volta che si preme il tasto, l'opzione Blocco viene attivata o disattivata.



- L'audio non verrà interrotto.
- Per le immagini in movimento, le immagini continuano a essere riprodotte mentre lo schermo è bloccato. Pertanto, non è possibile riprendere la proiezione dal punto in cui era stata sospesa.
- Se il tasto [Freeze] viene premuto durante la visualizzazione del menu Configurazione o della schermata Guida, il menu o la schermata Guida vengono chiusi.
- L'opzione Blocco funziona anche quando viene utilizzata la funzione E-Zoom.

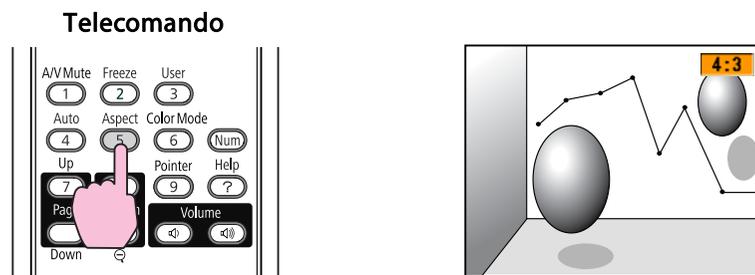
Cambio del Rapporto aspetto

Cambiare il Rapporto aspetto ► quando l'apparecchiatura video è collegata in modo da poter visualizzare le immagini registrate su video digitale o su DVD nel formato a schermo panoramico 16:9. Cambiare il Rapporto aspetto durante la proiezione di immagini del computer a schermo intero.

Di seguito sono riportati i metodi di cambiamento e i tipi di Rapporto aspetto.

Cambio di metodo

Procedura



Ogni volta che si preme il tasto, viene cambiato il nome delle proporzioni visualizzato sullo schermo.

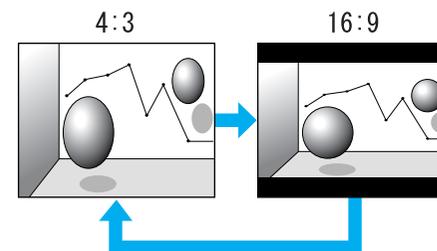


È possibile impostare il Rapporto aspetto anche da **Proporzioni** nel menu **Segnale** del menu Configurazione. ➡ p.76

Cambio del rapporto aspetto per immagini provenienti da apparecchiature video

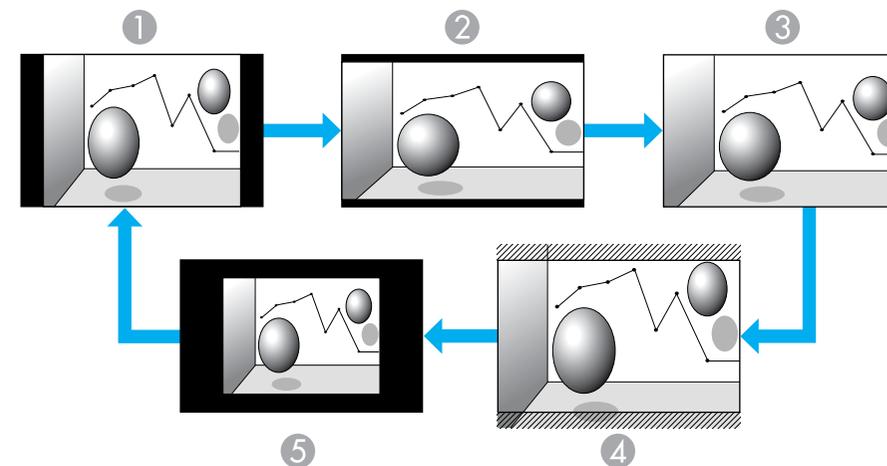
EB-465i/460

Ogni volta che si preme questo tasto, il rapporto aspetto passa dal formato 4:3 al formato 16:9 e viceversa.



EB-455Wi/450W/440W

Ogni volta che si preme questo tasto, il rapporto aspetto passa nell'ordine al formato Normale, 16:9, Schermo intero, Zoom e Nativa.



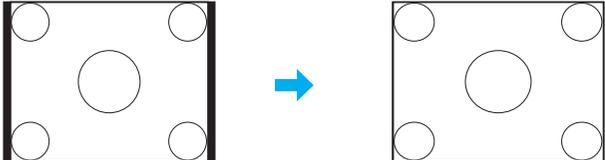
① Normale



- ② 16:9
- ③ Schermo intero
- ④ Zoom
- ⑤ Nativa

Cambio del rapporto aspetto per le immagini del computer (EB-465i/460)

Il rapporto aspetto può essere cambiato nel modo seguente.

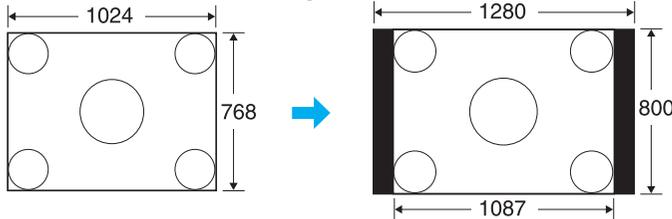
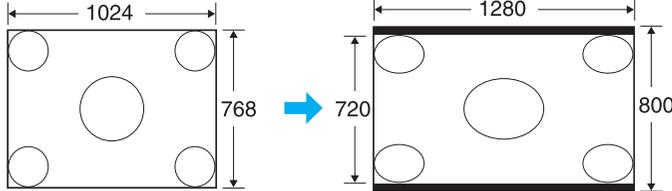
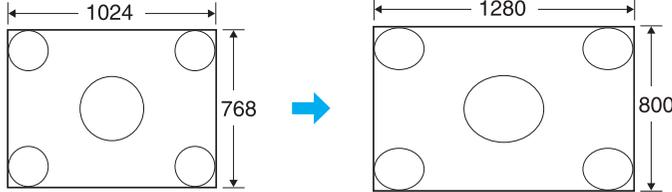
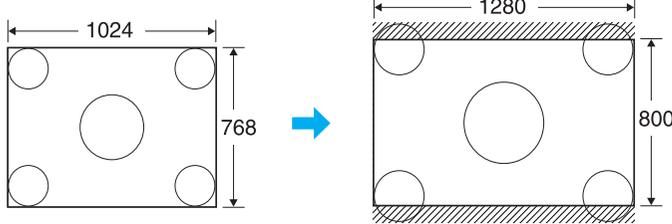
Valori impostati	Operazione	Esempio di proiezione
Normale	Proietta alla dimensione completa mantenendo le proporzioni dell'immagine in ingresso.	
4:3	Proietta alla dimensione completa con Proporzioni 4:3. Questa opzione è ideale quando si desidera proiettare immagini con proporzioni di 5:4 (1280 x 1024) alla dimensione di proiezione completa.	Quando viene immesso un segnale 1280x1024 
16:9	Proietta con proporzioni di 16:9. Questa opzione è ideale per proiettare a schermo intero quando si utilizza uno schermo 16:9.	Quando viene immesso un segnale 1280x1024 

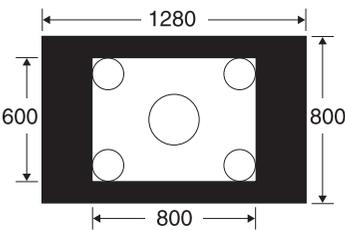
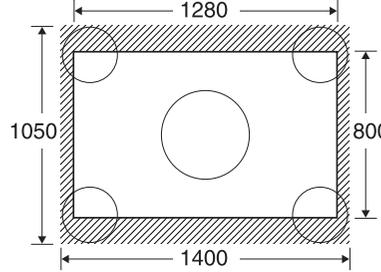


Se alcune parti dell'immagine sono mancanti e non è possibile proiettare tutta l'immagine, impostare **Risoluzione** dal menu Configurazione su **Wide** o **Normale** a seconda delle dimensioni del pannello del computer.  [p.76](#)

Cambio del rapporto aspetto per le immagini del computer (EB-455Wi/450W/440W)

È possibile cambiare il rapporto aspetto come descritto di seguito. EB-455Wi/450W/440W offre la risoluzione del pannello WXGA, con dimensioni di proiezione di 1280x800 punti (rapporto aspetto di 16:10). Per la proiezione su schermi 16:9, impostare il rapporto aspetto su 16:9.

Valori impostati	Operazione	Esempio di proiezione
Normale	Proietta alla dimensione completa mantenendo le proporzioni dell'immagine in ingresso.	Quando viene immesso un segnale 1024x768 
16:9	Proietta alla dimensione completa con Proporzioni 16:9.	Quando viene immesso un segnale 1024x768 
Schermo intero	Proietta a schermo intero.	Quando viene immesso un segnale 1024x768 
Zoom	Proietta l'immagine in ingresso alla dimensione di aspetto nella direzione laterale in cui si trova. Le parti che si estendono oltre la dimensione di proiezione non vengono proiettate.	Quando viene immesso un segnale 1024x768 

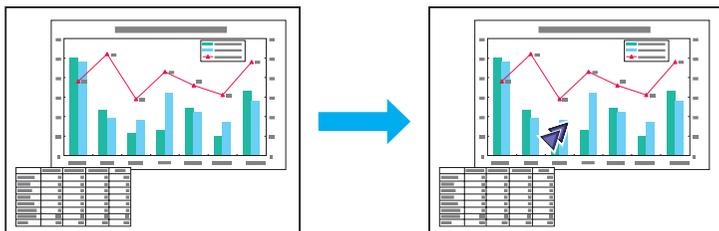
Valori impostati	Operazione	Esempio di proiezione	
<p>Nativa</p>	<p>Proietta alla risoluzione della dimensione dell'immagine in ingresso al centro dello schermo. Questa opzione è ideale per proiettare immagini nitide.</p> <p>Se la risoluzione dell'immagine supera 1280x800, i bordi dell'immagine non vengono proiettati.</p>	<p>Quando viene immesso un segnale 800x600</p> 	<p>Quando viene immesso un segnale 1400x1050</p> 



Se alcune parti dell'immagine sono mancanti e non è possibile proiettare tutta l'immagine, impostare **Risoluzione** dal menu Configurazione su **Wide** o **Normale** a seconda delle dimensioni del pannello del computer.  [p.76](#)

Uso del puntatore per evidenziare le sezioni desiderate (Puntatore)

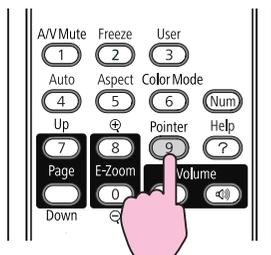
Questa funzione consente di spostare l'icona del Puntatore sull'immagine proiettata in modo da focalizzare l'attenzione sull'area desiderata.



Procedura

1 Visualizzare il Puntatore.

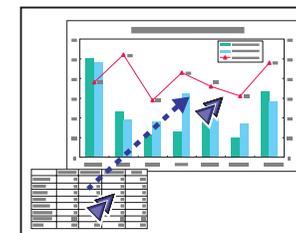
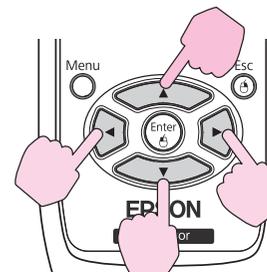
Telecomando



Ogni volta che si preme questo tasto, il puntatore apparirà o scomparirà.

2 Spostare l'icona del Puntatore (↖).

Telecomando



Premendo contemporaneamente due tasti [↕][↕][↔][↔] adiacenti, il puntatore può essere spostato anche diagonalmente oltre che verso l'alto, il basso, a sinistra e a destra.

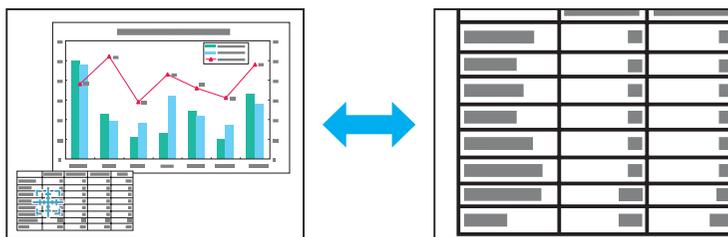


È possibile impostare tre tipi diversi per la forma del puntatore (↖, ✕ o ↗) selezionandoli dal menu **Impostazioni - Forma del puntatore** nel menu Configurazione.

👉 p.78

Ingrandimento di una parte dell'immagine (E-Zoom)

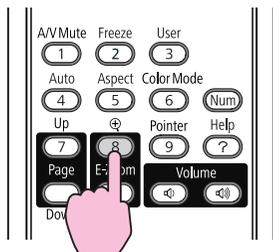
Questa funzione si rivela utile se si desidera allargare le immagini in modo da visualizzarne i dettagli, quali i grafici e le tabelle.



Procedura

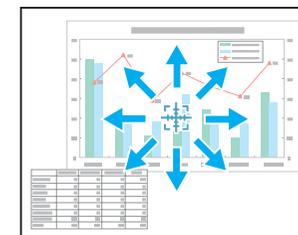
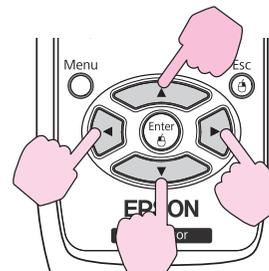
1 Avviare l'E-Zoom.

Telecomando



2 Spostare la croce (⦿) sulla parte dell'immagine da ingrandire.

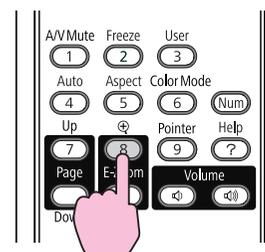
Telecomando



Premendo contemporaneamente due tasti [▲][▼] [◀][▶] adiacenti, il puntatore può essere spostato anche diagonalmente oltre che verso l'alto, il basso, a sinistra e a destra.

3 Eseguire l'ingrandimento.

Telecomando



Ogni volta che si preme il tasto, l'area viene ingrandita. È possibile ingrandire velocemente l'area interessata tenendo il tasto premuto.

Per ridurre le dimensioni dell'immagine ingrandita, premere il tasto [◻].

Premere il tasto [Esc] per annullare l'operazione.



- Il rapporto di ingrandimento viene visualizzato sullo schermo. L'area selezionata può essere ingrandita da 1 fino a 4 volte in incrementi di 25.
- Premere i tasti [▲][▼][◀][▶] per scorrere l'immagine.
- Se si seleziona E-Zoom, le operazioni Progressivo e Riduzione rumore verranno annullate.

Uso del puntatore del mouse mediante il telecomando (Funzione MouseWireless)

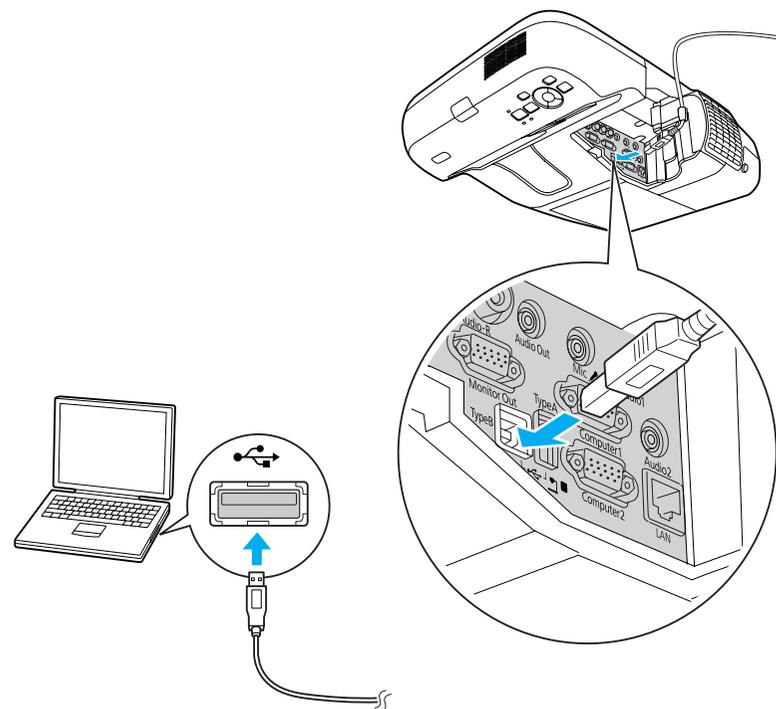
Per attivare la funzione MouseWireless, impostare USB Type B su MouseWireless nel menu Avanzate del menu Configurazione.

Di seguito vengono elencate le impostazioni predefinite per USB Type B.

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

Modificare innanzitutto l'impostazione.  [p.80](#)

Collegando la porta USB del computer e la porta USB(TypeB) sul lato del proiettore con il cavo USB in dotazione, è possibile utilizzare il telecomando del proiettore come un mouse wireless per comandare il puntatore del mouse del computer.



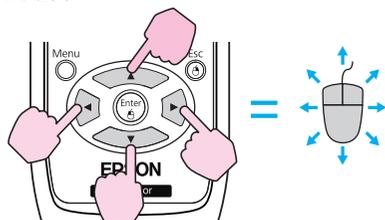
	Windows	Mac OS
Sistema operativo	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x



- La funzione MouseWireless può essere utilizzata solo quando la sorgente di ingresso è Computer1/Computer2 e il segnale di ingresso è RGB.
- Potrebbe non essere possibile utilizzare la funzione MouseWireless su alcune versioni dei sistemi operativi Windows e Macintosh.
- Per utilizzare questa funzione, potrebbe essere necessario modificare alcune impostazioni del computer. Vedere la documentazione del computer.

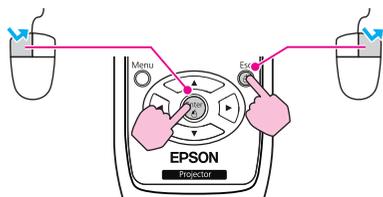
Una volta stabilito il collegamento, è possibile azionare il puntatore del mouse seguendo il metodo descritto di seguito.

Spostamento del puntatore del mouse



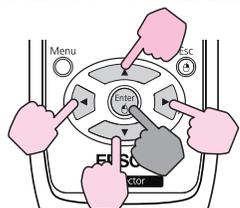
Tasti [▲], [▼], [◀], [▶]:
Spostano il puntatore del mouse.

Clic del mouse



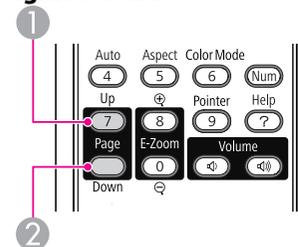
Tasto [Enter]: clic con il tasto sinistro.
Premere rapidamente due volte per eseguire un doppio clic.
Tasto [Esc]: clic con il tasto destro.

Selezione e trascinamento



Tenendo premuto il tasto [Enter], premere il tasto [▲], [▼], [◀] o [▶].
Rilasciare il tasto [Enter] quando si raggiunge la posizione desiderata.

Pagina Su/Giù



Tasto ① [Up]: passa alla pagina precedente.
Tasto ② [Down]: passa alla pagina successiva.



- Premendo contemporaneamente due tasti [▲][▼] o [◀][▶] adiacenti, il puntatore può essere spostato anche diagonalmente oltre che verso l'alto, il basso, a sinistra e a destra.
- Se le opzioni dei tasti del mouse sono state impostate al contrario sul computer, anche i tasti del telecomando funzioneranno al contrario.
- Non è possibile utilizzare la funzione MouseWireless nelle situazioni seguenti.
 - Durante la visualizzazione del menu Configurazione
 - Durante la visualizzazione di un menu della Guida
 - Durante l'utilizzo della funzione E-Zoom
 - Durante l'acquisizione di un Logo utente
 - Durante l'acquisizione del Pattern utente
 - Durante l'utilizzo della funzione Puntatore
 - Durante la regolazione del Volume
 - Durante il funzionamento di USB Display
 - Durante la visualizzazione del Motivo
 - Durante l'impostazione del Modo colore
 - Durante la visualizzazione del nome della sorgente

Il proiettore presenta le funzioni di sicurezza seguenti.

- **Protetto da password**
Consente di limitare il numero di utenti che ha accesso al proiettore.
- **Blocco funzionamento**
Consente di prevenire la modifica delle impostazioni del proiettore senza autorizzazione.  [p.53](#)
- **Blocco di sicurezza**
Il proiettore è dotato di diversi tipi di dispositivi di sicurezza antifurto.  [p.54](#)

Gestione degli utenti (Protetto da password)

Quando viene attivata la protezione mediante password, gli utenti che non dispongono della password non potranno utilizzare il proiettore di immagini anche se è acceso. Inoltre, non sarà possibile modificare il logo utente visualizzato quando si accende il proiettore. Si tratta di un dispositivo antifurto che non consentirà di utilizzare il proiettore nel caso venisse rubato. Al momento dell'acquisto, la protezione mediante password non è attivata.

Tipi di protezione mediante password

È possibile scegliere tra tre tipi di impostazione Protetto da password, in base all'utilizzo che si farà del proiettore.

1. Accensione protetta

Quando l'opzione **Accensione protetta** è impostata su **On**, viene richiesta la password predefinita la prima volta che il proiettore viene acceso dopo averlo collegato alla presa elettrica con il cavo di alimentazione (vale anche per Direct Power On). Per avviare la proiezione, occorre inserire la password corretta.

2. Logo protetto

Se si tenta di modificare il logo impostato dal proprietario del proiettore, l'operazione non sarà consentita. Quando l'opzione **Logo protetto** è impostata su **On**, non è consentito apportare le seguenti modifiche alle impostazioni del logo utente.

- L'acquisizione di un Logo utente
- Le impostazioni **Colore sfondo**, **Schermo iniziale** e **A/V Mute** da **Schermo** nel menu Configurazione.

3. Protetto da network

Se **Protetto da network** è impostato su **On**, la modifica delle impostazioni di **Rete** nel menu Configurazione è proibita.

Impostazione dell'opzione Protetto da password

Eeguire la procedura indicata di seguito per impostare l'opzione Protetto da password.

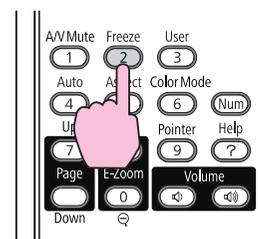
Procedura



Durante la proiezione, tenere premuto il tasto [Freeze] per cinque secondi circa.

Viene visualizzato il menu di impostazione Protetto da password.

Telecomando



[↔]:Seleziona [Enter]:Invio [Menu]:Esci



- Se l'opzione Protetto da password è già attivata, viene richiesta la password.
Se la password viene immessa in modo corretto, viene visualizzato il menu di impostazione Protetto da password. ➡ "Immissione della password" p.52
- Una volta impostata la password, collocare l'etichetta di protezione mediante password (in dotazione) in una posizione visibile sul proiettore come ulteriore deterrente contro i furti.

2 Attivare Accensione protetta.

- (1) Selezionare **Accensione protetta**, quindi premere il tasto [Enter].
- (2) Selezionare **On**, quindi premere il tasto [Enter].
- (3) Premere il tasto [Esc].

3 Attivare Logo protetto.

- (1) Selezionare **Logo protetto**, quindi premere il tasto [Enter].
- (2) Selezionare **On**, quindi premere il tasto [Enter].
- (3) Premere il tasto [Esc].

4 Attivare Protetto da network.

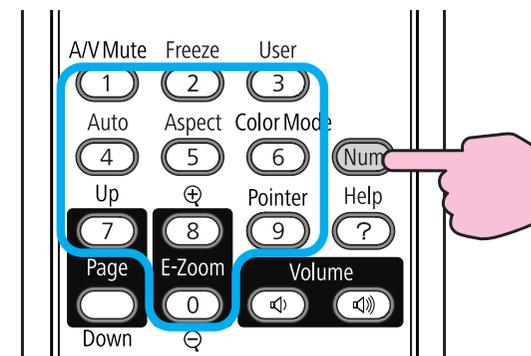
- (1) Selezionare **Protetto da network**, quindi premere il tasto [Enter].
- (2) Selezionare **On**, quindi premere il tasto [Enter].
- (3) Premere il tasto [Esc].

5 Impostare la password.

- (1) Selezionare **Password**, quindi premere il tasto [Enter].
- (2) Quando viene visualizzato il messaggio "**Vuoi cambiare la password?**", selezionare **Sì**, quindi premere il tasto [Enter]. L'impostazione predefinita per la password è "0000". Modificare la Password impostandone una personalizzata. Se si seleziona **No**, viene visualizzata di nuovo la schermata apparsa al punto 1.

- (3) Tenendo premuto il tasto [Num], immettere un numero di quattro cifre utilizzando i tasti numerici. Il numero immesso viene visualizzato nel formato "* * * *". All'immissione della quarta cifra, viene visualizzata una schermata di conferma.

Telecomando



- (4) Immettere di nuovo la password.
Viene visualizzato **Password accettata**.
Se la password immessa non è valida, viene visualizzato un messaggio che richiede di immettere di nuovo la password.

Immissione della password

Quando viene visualizzata la schermata di immissione della password, inserire la password utilizzando i tasti numerici del telecomando.

Procedura

Tenere premuto il tasto [Num] e immettere la password premendo i tasti numerici.

Una volta inserita la password corretta, viene avviata la proiezione.

Attenzione

- Se viene immessa una password non valida per tre volte consecutive, viene visualizzato il messaggio **"Il proiettore sarà bloccato."** per circa cinque minuti, quindi il proiettore entra in modo stand by. In questo caso, scollegare la spina di alimentazione dalla presa elettrica, reinserirla e riaccendere il proiettore. Il proiettore visualizza di nuovo la schermata di immissione della password in modo da potere inserire quella corretta.
- Se non si ricorda la password, prendere nota del numero di "Codice di richiesta: xxxxx" visualizzato sullo schermo e contattare l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. ➡ [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)
- Se l'operazione precedente viene ripetuta, e per trenta volte successive viene inserita una password non valida, verrà visualizzato il seguente messaggio e il proiettore non accetterà ulteriori password. **Il proiettore sarà bloccato. Contattare Epson come indicato nella documentazione fornita.** ➡ [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

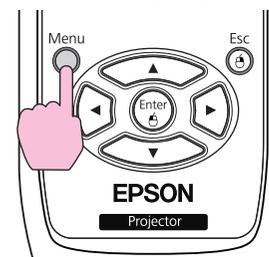
funzionamento dei tasti. È tuttavia possibile azionare il proiettore utilizzando il telecomando.

Procedura

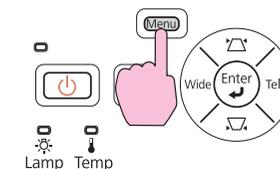
1

Durante la proiezione, premere il tasto [Menu] e selezionare Blocco funzionamento nel menu Impostazioni del menu Configurazione. ➡ ["Uso del menu Configurazione" p.74](#)

Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo

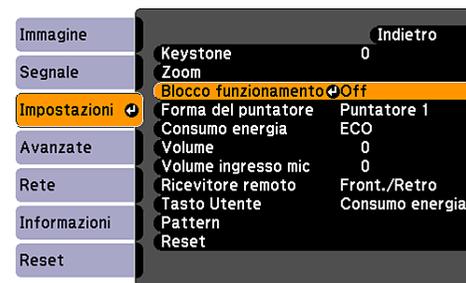


Limitazione delle funzioni (Blocco funzionamento)

Per bloccare i tasti operativi del pannello di controllo, eseguire una delle operazioni seguenti.

- Blocco completo
Vengono bloccati tutti i tasti del pannello di controllo. Non è possibile eseguire alcuna operazione dal pannello di controllo, inclusi accensione e spegnimento.
- Blocco parziale
Vengono bloccati tutti i tasti del Pannello di controllo a eccezione di [⏻].

Questa funzione si rivela utile in occasione di eventi o presentazioni durante i quali si desidera disattivare tutti i tasti ed effettuare esclusivamente la proiezione o nelle scuole quando si desidera limitare il



[Esc]:Indietro [↩]:Selez. [Enter]:Invio [Menu]:Esci

2

Selezionare Blocco completo o Blocco parziale.



[Esc]:Indietro [↩]:Seleziona [Enter]:Applica [Menu]:Esci

3

Quando viene visualizzato il messaggio di conferma, selezionare Sì.

I tasti del pannello di controllo vengono bloccati in base alle impostazioni selezionate.



È possibile disattivare il Blocco funzionamento utilizzando uno dei due metodi seguenti.

- Utilizzare il telecomando per impostare **Blocco funzionamento** su **Off** da **Impostazioni** nel menu Configurazione.
- Tenendo premuto il tasto [Enter] sul pannello di controllo per circa sette secondi, viene visualizzato un messaggio e viene disattivato il blocco.

Blocco di Sicurezza

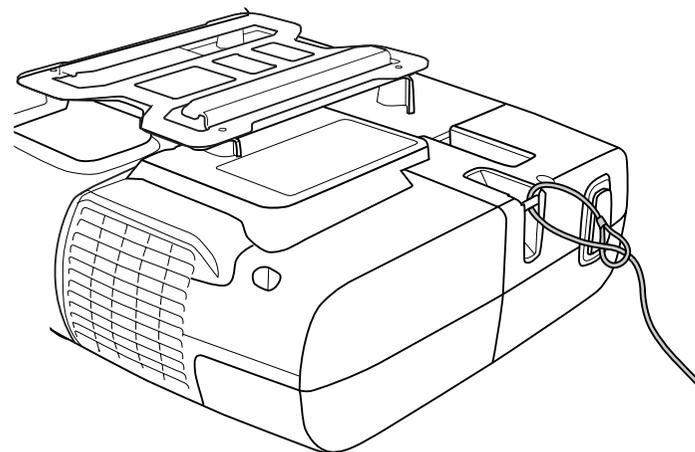
Dato che viene spesso installato su montaggi a soffitto e lasciato incustodito, il proiettore è soggetto al rischio di furto ed è pertanto dotato dei dispositivi antifurto seguenti.

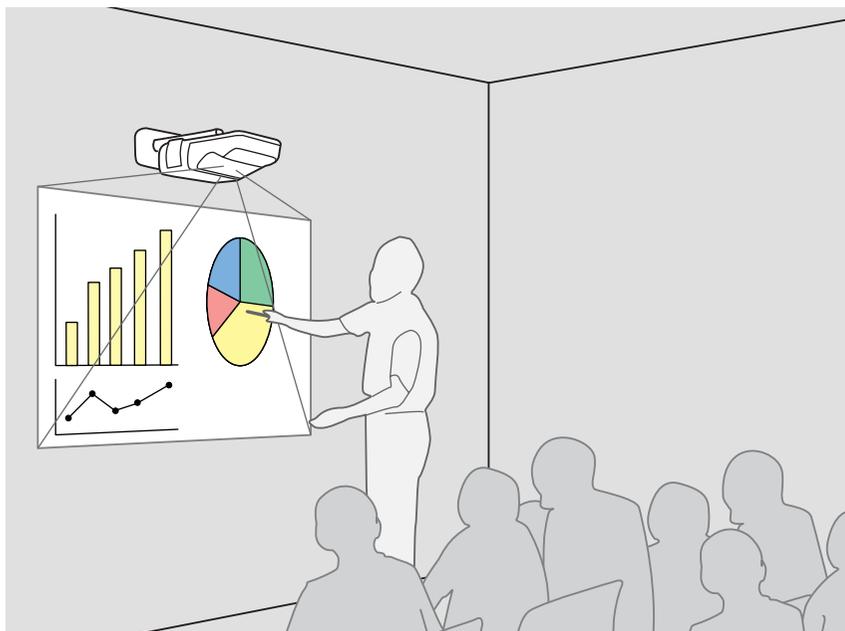
- **Slot di sicurezza**
Lo slot di sicurezza è compatibile con il sistema di sicurezza Microsaver prodotto da Kensington. È possibile ottenere ulteriori dettagli sul sistema di sicurezza Microsaver sulla home page della Kensington all'indirizzo <http://www.kensington.com/>.
- **Punto di installazione del cavo di sicurezza**
È possibile fare passare un blocco del cavo antifurto disponibile in commercio dal punto di installazione, in modo da fissare il proiettore a una colonna o simili.

Installazione del blocco del cavo

Fare passare il blocco del cavo antifurto dal punto di installazione.

Per le istruzioni sul bloccaggio, fare riferimento alla documentazione fornita in dotazione con il blocco del cavo.





Breve descrizione di Easy Interactive Function

- Collegando semplicemente un computer al proiettore, è possibile controllare il computer sullo schermo di proiezione per rendere più efficiente la presentazione interattiva o la lezione.
- Uso della Easy Interactive Pen dedicata
La penna in dotazione (Easy Interactive Pen) può essere utilizzata come un mouse e consente di utilizzare la superficie di proiezione come lo schermo di un computer. È possibile utilizzare un'applicazione con funzioni di disegno per disegnare diagrammi e scrivere testo sulla superficie di proiezione.



Dal sito Web Epson, scaricare Easy Interactive Tools, un'applicazione dedicata per la funzione di disegno.

 <http://www.epson.com>

- Allineamento della posizione (Calibrazione)
Questa operazione serve ad allineare la posizione della penna sulla superficie di proiezione alla posizione del mouse sullo schermo del computer per utilizzare la Easy Interactive Pen. Toccando i punti di riferimento visualizzati sulla superficie di proiezione con la Easy Interactive Pen, è possibile eseguire le operazioni sulla superficie di proiezione con la Easy Interactive Pen.

Attenzione

Easy Interactive Function funziona mediante la comunicazione a infrarossi. Quando si utilizza questa funzione, considerare attentamente i seguenti punti.

- Verificare che la superficie di proiezione o il ricevitore Easy Interactive Function non siano esposti a sorgenti luminose forti o alla luce solare.
- Se il ricevitore Easy Interactive Function è impolverato, potrebbero verificarsi interferenze con le comunicazioni a infrarossi, impedendo il normale uso della funzione.
- Non verniciare o applicare adesivi sul coperchio del ricevitore Easy Interactive Function.
- Installare il proiettore in modo che il ricevitore Easy Interactive Function non sia troppo vicino a luci fluorescenti.
- La Easy Interactive Pen potrebbe funzionare scorrettamente se nella stessa zona si utilizzano telecomandi o microfoni a infrarossi.
- Easy Interactive Function può essere interrotta da interferenze elettromagnetiche provenienti da apparecchi vicini (es. motori elettrici, trasformatori).
- La Easy Interactive Pen non è impermeabile. Non utilizzarla con le mani bagnate o in luoghi nei quali potrebbe bagnarsi.

Procedura operativa

Primo utilizzo di Easy Interactive Function

 [p.57](#)

La prima volta occorre solo installare il driver ed eseguire la calibrazione.

1. Collegare il cavo del computer e il cavo USB, quindi accendere il computer.



2. Installare Easy Interactive Driver.



3. Accendere il proiettore e avviare Easy Interactive Driver.



4. Eseguire l'allineamento della posizione (calibrazione).

Dopo la calibrazione, Easy Interactive Function è pronto per l'uso.

Utilizzi successivi

 [p.61](#)

È possibile utilizzare la Easy Interactive Function semplicemente avviando Easy Interactive Driver.

La calibrazione deve essere rieseguita quando si utilizza un computer con una risoluzione diversa o si modifica l'area di proiezione.

Requisiti di sistema

Per utenti Windows

Sistema operativo	Windows 2000 Service Pack 4 Sistema operativo a 32 tra i seguenti: Windows XP Service Pack 2 o successivo Windows Vista* Windows Vista Service Pack 1 o successivo* Windows 7 Sistema operativo a 64 tra i seguenti: Windows 7
CPU	Pentium III 1.2GHz o superiore Consigliato: Pentium M 1.6GHz o superiore
Memoria	Almeno 256MB
Spazio disponibile su disco rigido	Almeno 100MB
Schermo	Risoluzione superiore a XGA (1024x768)

* Eccetto Starter Edition

Per utenti Mac OS

Sistema operativo	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 o superiore Consigliato: Intel Core Duo 1.5GHz o superiore
Memoria	Almeno 256MB
Spazio disponibile su disco rigido	Almeno 100MB
Schermo	Risoluzione superiore a XGA (1024x768)



Per utilizzare la funzione mouse è necessario modificare alcune impostazioni del computer. Vedere la documentazione del computer.

Primo utilizzo di Easy Interactive Function

Procedura

- 1 **Collegare il proiettore e il computer con il cavo del computer e il cavo USB.**
- 2 **Accendere il computer.**
- 3 **Installare Easy Interactive Driver.**



Verificare i seguenti punti prima di iniziare l'installazione.

- Per installare il software, l'utente deve avere privilegi da amministratore.
- Chiudere tutte le applicazioni in esecuzione e avviare l'installazione.

Per utenti Windows

- (1) Inserire il CD-ROM "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" nel computer.
Il programma di installazione si avvia automaticamente.
- (2) Selezionare la lingua desiderata nella schermata di selezione della lingua, quindi fare clic su **Avanti** >.
- (3) Per l'installazione, seguire le istruzioni a schermo.
Se sono visualizzate le opzioni **Registra all'avvio** e **Avviare Easy Interactive Driver**, selezionarle entrambe.
- (4) Fare clic su **Fine** per chiudere il programma di installazione e avviare automaticamente Easy Interactive Driver.

Per utenti Mac OS

- (1) Inserire il CD-ROM "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" nel computer.
- (2) Fare doppio clic su **EIDriverVxxx_Setup** nella finestra EPSON.

- (3) Per l'installazione, seguire le istruzioni a schermo.
Se sono visualizzate le opzioni **Avviare automaticamente per ogni accesso utente** e **Avviare Easy Interactive Driver**, selezionarle entrambe.
*Queste due impostazioni non sono visualizzate in Mac OS 10.3.
- (4) Quando viene visualizzato "**Terminato**", il programma di installazione si chiude e Easy Interactive Driver si avvia automaticamente.



- Se al termine dell'installazione viene visualizzata una schermata che invita a riavviare il computer, seguire le istruzioni a schermo per riavviare.
- Se il programma di installazione non viene avviato automaticamente (solo Windows)
Selezionare **Start - Esegui** per aprire la finestra di dialogo **Esegui**, digitare la lettera dell'unità CD-ROM seguita da :
\EIDriverVxxx_Setup.exe e fare clic su **OK**.
- Se Easy Interactive Driver non si avvia automaticamente
Per utenti Windows
Selezionare **Start - Programmi (o Tutti i programmi) - EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.
Per utenti Mac OS
Fare doppio clic sulla cartella Applicazioni del disco rigido in cui è installato Easy Interactive Driver, quindi fare doppio clic sull'icona **Easy Interactive Driver**.
- Per disinstallare Easy Interactive Driver
Per utenti Windows
Selezionare **Start - Impostazioni - Pannello di controllo - Installazione applicazioni o Programmi e funzionalità**, quindi rimuovere Easy Interactive Driver.
Per utenti Mac OS
Eseguire **EIDriverVxxx_Uninstaller** sul disco rigido sul quale è installato Easy Interactive Driver.



Accendere il proiettore.

Se le immagini non vengono proiettate, controllare i punti seguenti.

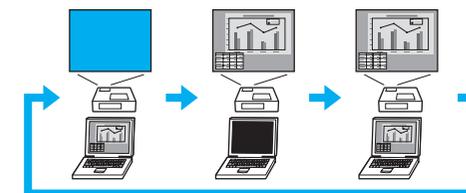
- Cambiare la sorgente di ingresso del proiettore su Computer1 o Computer2.  p.21
- Modificare la destinazione di uscita dei segnali video sul computer.  Documentazione del computer

Le immagini vengono proiettate poco dopo aver eseguito le modifiche.

Esempio di modifica dell'uscita			
Epson		Macintosh	Configurare le impostazioni di duplicazione o eseguire il rilevamento dello schermo. A seconda del sistema operativo, è possibile cambiare l'uscita con  .
NEC			
Panasonic			
SOTEC			
HP			
Toshiba			
Lenovo/IBM			
SONY			
DELL			
Fujitsu			

Solo computer Solo schermo Entrambi

Su alcuni computer, lo stato dello schermo cambia come segue a ogni pressione dei tasti per il cambiamento dell'uscita.



5 Lo stato di collegamento è indicato da un'icona.

Per utenti Windows

L'icona viene visualizzata nell'area di notifica della barra delle applicazioni.



Per utenti Mac OS

L'icona viene visualizzata sul Dock.



- Potrebbe essere necessario attendere qualche secondo affinché l'icona indichi lo stato di collegamento.
- Se è visualizzata l'icona "Non collegato", controllare che il proiettore e il computer siano collegati correttamente con il cavo USB.
Il problema può essere risolto scollegando e ricollegando il cavo USB.

6 Avviare la calibrazione.

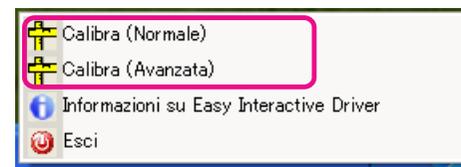
Verificare che l'icona indichi lo stato "Collegato".

Eseguire la calibrazione con **Calibra (Normale)** (numero di punti: 25) o **Calibra (Avanzata)** (numero di punti: 49).

Si consiglia di utilizzare **Calibra (Normale)**. Selezionare **Calibra (Avanzata)** se è necessaria una maggior precisione.

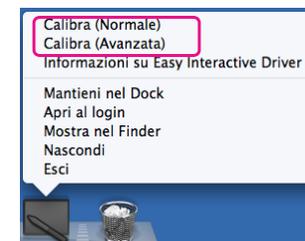
Per utenti Windows

Fare clic sull'icona nell'area di notifica della barra delle applicazioni e selezionare una voce dal menu visualizzato.



Per utenti Mac OS

Fare clic sull'icona sul Dock o su **Calibra** nella barra dei menu, quindi selezionare una voce dal menu visualizzato.

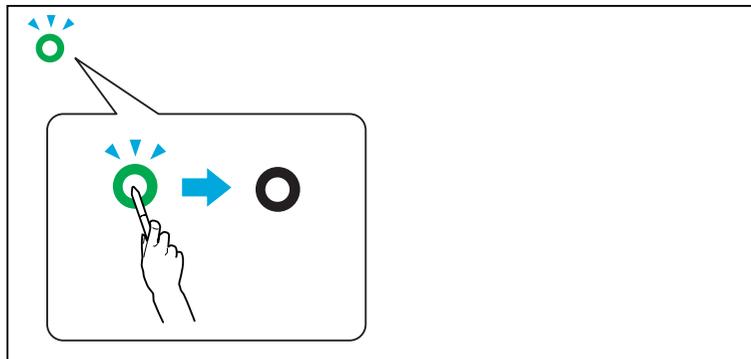


Per maggiori informazioni sulla calibrazione, vedere  "Calibrazione" p.62.

7 Fare clic su "OK" quando viene visualizzato il messaggio di avvio della calibrazione.

8 Nella parte superiore sinistra dello schermo lampeggia un punto.

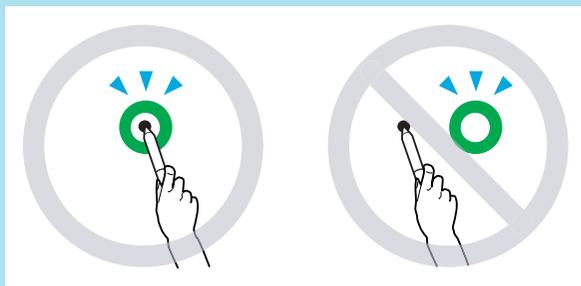
Toccano il centro del punto con la punta della Easy Interactive Pen, il punto passa da lampeggiante ad acceso.



Uso della Easy Interactive Pen  p.18



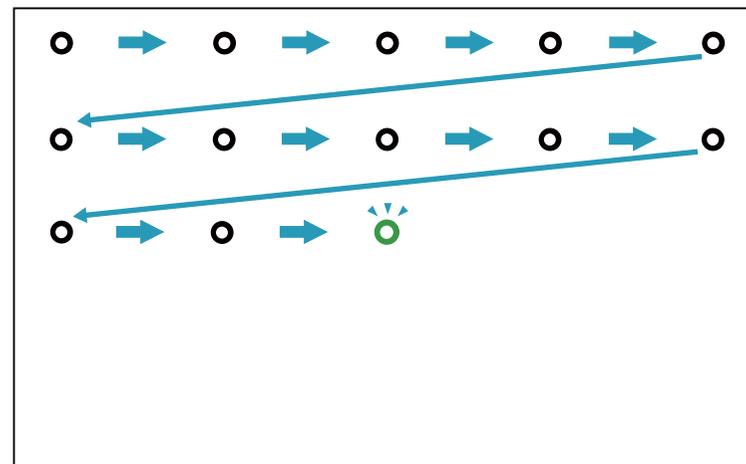
- Toccare il centro del punto. Il punto passa da lampeggiante ad acceso anche se viene toccata un'area esterna al cerchio. Tuttavia, poiché la calibrazione viene eseguita prendendo come riferimento il punto toccato, la posizione potrebbe risultare spostata se si tocca un'area esterna al centro del punto.



- In caso di errori durante l'operazione, premere il tasto "Esc" per annullare la calibrazione e riprovare.

9 I punti vengono visualizzati in ordine dalla parte superiore sinistra alla parte inferiore destra dello schermo.

Ripetere il punto 9 fino ad accendere tutti i punti.



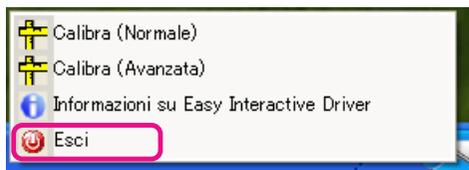
- Dopo aver acceso tutti i punti, potrebbe essere necessario qualche secondo affinché l'icona della **Easy Interactive Driver** passi allo stato "Collegato".

10 Dopo la calibrazione, è possibile utilizzare la Easy Interactive Pen sulla superficie di proiezione per eseguire le stesse operazioni del mouse.

11 Per terminare Easy Interactive Function, procedere come segue.

Per utenti Windows

Fare clic sull'icona nell'area di notifica della barra delle applicazioni, quindi selezionare Esci.



Per utenti Mac OS

Fare clic sull'icona sul Dock o su Easy Interactive Driver nella barra dei menu, quindi selezionare **Esci** dal menu visualizzato.



Utilizzi successivi di Easy Interactive Function

Procedura

1 Accendere il proiettore e il computer.

Controllare che il proiettore e il computer siano collegati con il cavo del computer e il cavo USB.

2 Easy Interactive Driver si avvia automaticamente.

Se non si avvia, utilizzare la seguente procedura per avviare Easy Interactive Driver.

Per utenti Windows

Selezionare **Start - Programmi (o Tutti i programmi) - EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

Per utenti Mac OS

Fare doppio clic sulla cartella Applicazioni del disco rigido in cui è installato Easy Interactive Driver, quindi fare doppio clic sull'icona **Easy Interactive Driver**.

3 Lo stato di collegamento è indicato da un'icona.

Per utenti Windows

L'icona viene visualizzata nell'area di notifica della barra delle applicazioni.

<Collegato>



<Non collegato>



Per utenti Mac OS

L'icona viene visualizzata sul Dock.

<Collegato>



<Non collegato>



Dopo aver collegato il proiettore e il computer, è possibile utilizzare la Easy Interactive Pen sulla superficie di proiezione per eseguire le stesse operazioni del mouse.



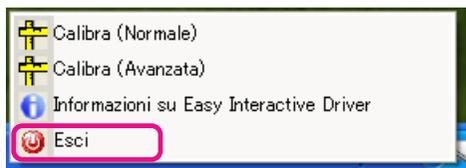
- Potrebbe essere necessario attendere qualche secondo affinché l'icona indichi lo stato di collegamento.
- Se è visualizzata l'icona "Non collegato", controllare che il proiettore e il computer siano collegati correttamente con il cavo USB. Il problema può essere risolto scollegando e ricollegando il cavo USB.

4

Per terminare Easy Interactive Function, procedere come segue.

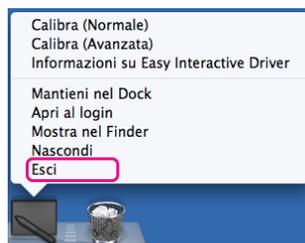
Per utenti Windows

Fare clic sull'icona nell'area di notifica della barra delle applicazioni, quindi selezionare **Esci**.



Per utenti Mac OS

Fare clic sull'icona sul Dock o su Easy Interactive Driver nella barra dei menu, quindi selezionare **Esci** dal menu visualizzato.



Calibrazione

Per utilizzare Easy Interactive Function, è necessario eseguire la calibrazione per allineare la posizione della penna sullo schermo alla posizione del mouse sullo schermo di proiezione con la Easy Interactive Pen.

Sono disponibili due metodi di calibrazione: Calibra (Normale) e Calibra (Avanzata).

Specificare i punti di 25 con Calibra (Normale) e i punti di 49 con Calibra (Avanzata).

Eseguire sempre la calibrazione al primo utilizzo di Easy Interactive Function. In seguito, la calibrazione dovrà essere eseguita solo se l'ambiente d'uso cambia, per esempio se si cambia il computer collegato o l'area di proiezione.

Casi in cui è necessaria la calibrazione

Nei seguenti casi, la posizione della Easy Interactive Pen sulla superficie di proiezione e del mouse sul computer potrebbe risultare spostata. Se lo spostamento di posizione diventa un problema, eseguire nuovamente la calibrazione.

- Quando la risoluzione del computer viene cambiata.
- Se si collega un computer con una risoluzione diversa da quella utilizzata per l'ultima calibrazione.
- Quando Keystone viene eseguito dal menu Impostazioni del menu Configurazione.
- Quando si modifica Zoom dal menu Impostazioni del menu Configurazione.
- Quando Setup Automatico viene eseguito dal menu Segnale del menu Configurazione.
- Quando si modifica Risoluzione nel menu Segnale del menu Configurazione.
- Quando si modifica Tracking nel menu Segnale del menu Configurazione.

- Quando si modifica Sync. nel menu Segnale del menu Configurazione.
- Quando si modifica Posizione nel menu Segnale del menu Configurazione.
- Quando si modifica Proporzioni nel menu Segnale del menu Configurazione.
- Quando il rilevamento dell'ingresso viene eseguito automaticamente.
- Se lo spostamento di posizione diventa un problema per altri motivi.



- Se si imposta Proiezione su Retro/Soffitto dal menu Avanzate nel menu Configurazione, non è possibile utilizzare Easy Interactive Function perché la posizione della penna e quella del mouse non corrispondono.
- Se è in uso E-Zoom, la posizione della penna e quella del mouse non coincidono.
- Se si utilizza Easy Interactive Function mentre le immagini vengono proiettate con EasyMP Network Projection (sorgente di ingresso: LAN), impostare **USB Type B** su **MouseWireless** o **Off** nel menu **Avanzate** del menu Configurazione.

Funzione tavoletta

Se è installato Easy Interactive Driver, la funzione tavoletta di Windows Vista o Windows 7 viene attivata. Se sul computer in uso è installato Office 2003/2007/2010, la funzione Input penna di Office consente di utilizzare la Easy Interactive Pen come un mouse.

Requisiti di sistema

Sistema operativo	Sistema operativo a 32 tra i seguenti: Windows Vista* Windows Vista Service Pack 1 o successivo* Windows 7 Sistema operativo a 64 tra i seguenti: Windows 7
--------------------------	--

* Eccetto Starter Edition

Controllo della disponibilità

Se Easy Interactive Driver è installato, controllare che la funzione tavoletta sia abilitata.

Per Windows 7

Fare clic su **Pannello di controllo - Sistema e sicurezza** e quindi su **Sistema**.

Se **Input penna e tocco singolo disponibili** è visualizzato in **Penna e tocco**, la funzione tavoletta è disponibile.

Per Windows Vista

Fare clic su **Pannello di controllo** e quindi su **Sistema**.

Se **Disponibile** è visualizzato in **Funzionalità Tablet PC**, la funzione tavoletta è disponibile.

Sostituzione delle batterie della Easy Interactive Pen

Premendo il pulsante, l'indicatore della Easy Interactive Pen si accende. Se non si accende, le batterie sono esaurite e devono essere sostituite. Tenere a disposizione due batterie AAA alcaline. Per ulteriori dettagli sulle batterie

utilizzabili, contattare il rivenditore locale o il recapito più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.

[Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

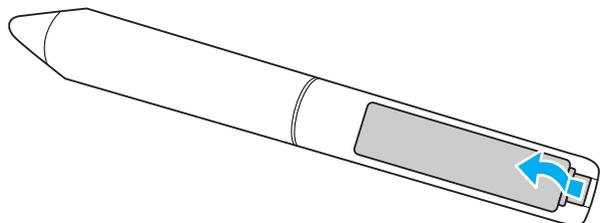
Attenzione

Leggere le Istruzioni sulla sicurezza separate prima di manipolare le batterie. Istruzioni sulla sicurezza

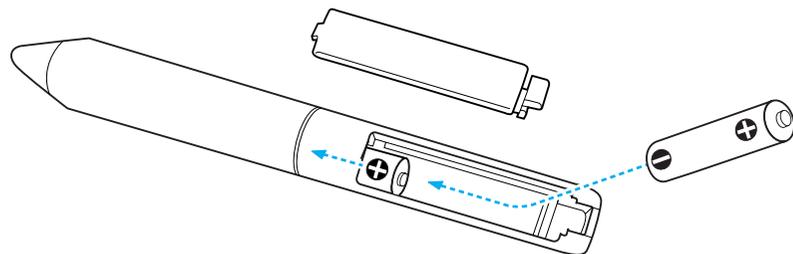
Procedura

1 Rimuovere il coperchio delle batterie.

Tenendo premuto il gancio del coperchio delle batterie, spingere il coperchio verso l'alto.



2 Sostituire le batterie usate con batterie nuove.

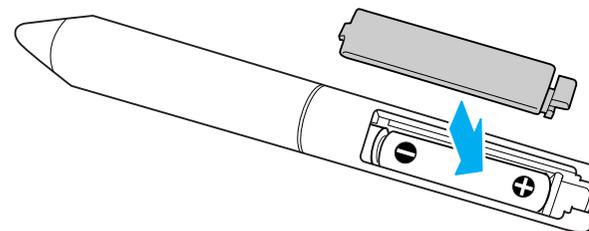


Attenzione

Verificare la posizione dei simboli (+) e (-) all'interno del vano batterie per accertarsi che siano inserite correttamente.

3 Rimontare il coperchio delle batterie.

Premere il coperchio delle batterie fino a bloccarlo con uno scatto.



È possibile configurare le impostazioni del menu Configurazione e comandare il proiettore utilizzando il browser Web di un computer collegato al proiettore mediante una rete. Con questa funzione è possibile eseguire a distanza le operazioni di configurazione e comando. Inoltre, è possibile utilizzare la tastiera del computer. Pertanto, l'immissione dei caratteri per la configurazione risulta semplificata rispetto a quando si utilizza il telecomando.

Utilizzare il browser Web Microsoft Internet Explorer 6.0 o successivo. Se si utilizza Mac OS, è anche possibile utilizzare Safari.



Impostando **Avanzate - Imposta stand by - Modo stand by** su **ComunicazioneOn** dal menu Configurazione del proiettore, è possibile utilizzare il browser Web per configurare le impostazioni e controllare il proiettore anche se si trova in stand by (con l'alimentazione disinserita).

Alcune voci non possono essere impostate con un browser Web (ma possono essere impostate nel menu Configurazione), mentre alcune voci possono essere impostate solo con un browser Web.

Voci del menu Configurazione che non possono essere impostate con un browser Web

È possibile impostare tutte le voci del menu Configurazione del proiettore ad eccezione delle seguenti.

- Menu Impostazioni - Forma del puntatore
- Menu Impostazioni - Motivo
- Menu Impostazioni - Tasto Utente
- Menu Avanzate - salvataggio Logo utente
- Menu Avanzate - Lingua
- Menu Avanzate - Funzionamento - Modo alta quota
- Menu Reset - Reset totale e Azzera ore lampada
- Menu Protetto da password

Le voci disponibili in ogni menu sono identiche a quelle del menu Configurazione del proiettore.

☛ "Elenco delle Funzioni" [p.75](#)

Voci che possono essere impostate solo con il browser Web

Le seguenti voci possono essere impostate solo con un browser Web. Non possono essere impostate nel menu Configurazione.

- Impostazioni di network- Altro - SNMP - Nome community
- Impostazioni di network- Basilari - Password Monitor

Visualizzazione del Controllo Web

Per visualizzare il Controllo Web, procedere come segue.



Non è possibile visualizzare il Controllo Web se il browser Web utilizzato è stato configurato per la connessione tramite server proxy. Per visualizzare il Controllo Web, è necessario configurare le impostazioni della connessione in modo da non utilizzare un server proxy.

Inserimento dell'indirizzo IP del proiettore

Se si utilizza Connessione avanzata, è possibile aprire il Controllo Web specificando l'indirizzo IP del proiettore come descritto di seguito.

Procedura



Avviare il browser Web sul computer.

- Inserire l'indirizzo IP del proiettore nella casella di immissione degli indirizzi del browser Web e premere il tasto Enter sulla tastiera del computer.

Viene visualizzato il Controllo Web.

Una volta impostata l'opzione Password contr. Web nel menu Rete del menu Configurazione, viene visualizzata la schermata di inserimento della password. Inserire il set di caratteri per Password contr. Web.

Visualizzazione di Telecomando web

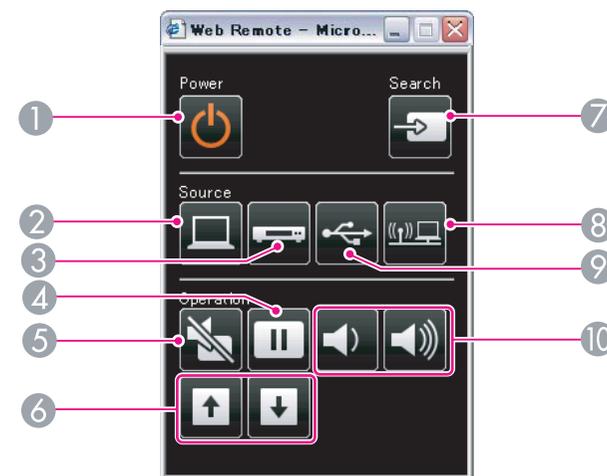
La funzione Telecomando Web consente di comandare a distanza il proiettore con un browser Web.

Procedura

- Visualizzare Controllo Web.
- Fare clic su Web Remote.



- Viene visualizzata la schermata Web Remote.



Nome	Funzione
1 Tasto [Power]	Consente di accendere e di spegnere il proiettore. ☞ Guida di avvio rapido
2 Tasto [Computer]	A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dalla porta di ingresso Computer1 a quelle provenienti dalla porta di ingresso Computer2 e viceversa. ☞ p.22
3 Tasto [Video]	A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dalla porta di ingresso Video a quelle provenienti dalla porta di ingresso S-Video e viceversa. ☞ p.22
4 Tasto [Freeze]	Sospende o riprende la riproduzione delle immagini. ☞ p.41
5 Tasto [A/V Mute]	Attiva o disattiva temporaneamente le immagini e l'audio. ☞ p.40

Nome	Funzione
6 Tasti [Page] ([Up]) ([Down])	Quando si utilizza la funzione MouseWireless o la sorgente di ingresso sta proiettando il file di un'applicazione che supporta la funzione pagina su/giù tramite LAN, è possibile spostare la pagina in alto e in basso premendo questi tasti.  p.49, Guida operativa di EasyMP Network Projection
7 Tasto [Source Search]	Passa alla seguente periferica che immette un segnale di immagini.  p.21
8 Tasto [LAN]	Passa alle immagini proiettate con EasyMP Network Projection. Quando si proietta tramite Quick Wireless Connection utilizzando la Quick Wireless Connection USB Key opzionale, questo tasto consente di passare a questa immagine.  p.22
9 Tasto [USB]	A ogni pressione del tasto, l'ingresso passa dalle immagini provenienti dall'apparecchiatura collegata a USB Display a quelle provenienti dalla porta USB(TypeA).  p.22
10 Tasti [Volume] (⏮) (⏭)	<p>(⏮) Abbassa il volume. (⏭) Alza il volume.  <i>Guida di avvio rapido</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> Attenzione</p> <p><i>Non iniziare mai con un volume troppo elevato. Un improvviso aumento di volume può causare perdite di udito. Abbassare sempre il volume prima di spegnere il proiettore. Aumentare gradualmente il volume dopo l'accensione.</i></p> </div>

Impostando la funzione Notifica Mail dal menu Configurazione del proiettore, vengono inviati messaggi di notifica agli indirizzi email predefiniti quando si verifica un problema o una situazione di allarme per il proiettore. In questo modo, è possibile inviare notifiche dei problemi inerenti i proiettori, anche se l'operatore si trova lontano da essi.

☛ "Menu Rete" [p.83](#), "Menu Posta" [p.90](#)



- È possibile registrare fino a un massimo di tre destinazioni (Indirizzi) di notifica; i messaggi di notifica possono essere inviati a tutte e tre le destinazioni contemporaneamente.
- Se si verifica un problema critico inerente il proiettore tale da provocare l'interruzione improvvisa del funzionamento, il proiettore potrebbe non essere in grado di inviare il messaggio di notifica del problema all'operatore.
- È possibile eseguire il monitoraggio se **Avanzate - Imposta stand by - Modo stand by** è impostato su **Rete on** nel menu Configurazione del proiettore, anche se il proiettore si trova nel modo standby (quando l'alimentazione è disattivata).

Se si imposta SNMP nel menu Configurazione del proiettore, il computer configurato viene avvisato dello stato di errore in caso di errore o allarme sul proiettore. In questo modo è anche possibile avere informazioni sugli errori quando i proiettori vengono gestiti centralmente a distanza.

☛ "Menu Rete" [p.83](#), "Menu Posta" [p.90](#)



- SNMP deve essere gestito dall'amministratore di rete o da qualcuno che abbia familiarità con la rete.
- Per utilizzare la funzione SNMP per il monitoraggio dei proiettori, SNMP Manager deve essere installato sul computer.
- La funzione di gestione mediante SNMP non può essere utilizzata tramite una LAN senza fili in Connessione rapida.
- È possibile salvare al massimo due indirizzi IP.

È possibile salvare l'immagine correntemente proiettata come Logo utente.

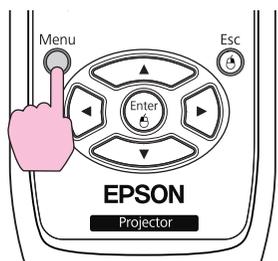


Quando si salva un Logo utente, il Logo utente precedente viene cancellato.

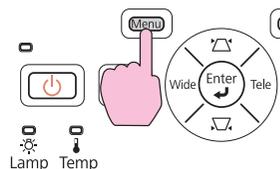
Procedura

- 1 Proiettare l'immagine da salvare come Logo utente, quindi premere il tasto [Menu].

Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo



- 2 Selezionare Logo utente nel menu Avanzate del menu Configurazione. ➡ "Uso del menu Configurazione" p.74

Verificare i tasti che è possibile utilizzare e le relative operazioni nella guida sotto il menu.



[Esc] :Indietro [↔] :Selez. [Enter] :Invio [Menu]:Esci



- Se l'opzione **Logo protetto** di **Protetto da password** è impostata su **On**, viene visualizzato un messaggio e non è possibile modificare il logo utente. È possibile apportare le modifiche dopo avere impostato **Logo protetto** su **Off**. ➡ p.51
- Selezionando **Logo utente** durante l'esecuzione delle funzioni di regolazione Keystone, E-Zoom, Proporzioni, Progressivo e Zoom, la funzione in uso viene annullata temporaneamente.



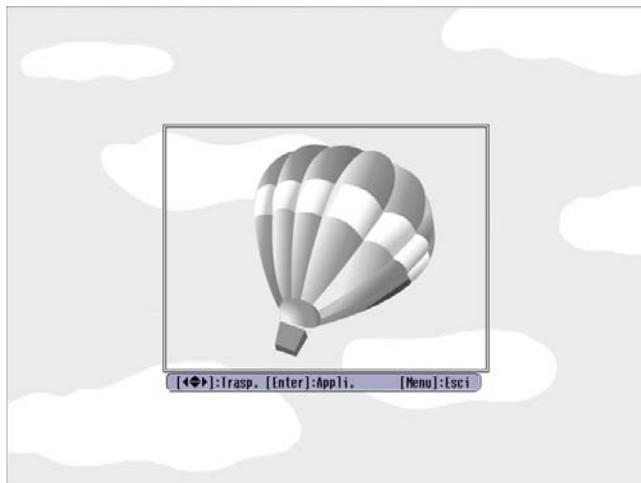
- 3 Quando viene visualizzato il messaggio "Usare questa immagine come logo utente?", selezionare Sì.



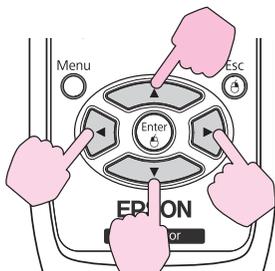
Premendo il tasto [Enter] sul telecomando o sul pannello di controllo, le dimensioni dello schermo possono cambiare a seconda del segnale per corrispondere alla risoluzione corrente del segnale dell'immagine.



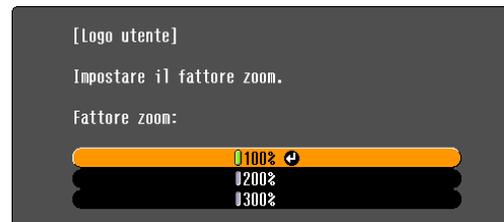
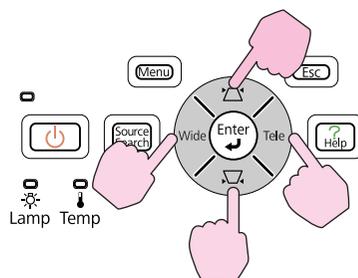
- 4 Spostare il riquadro per selezionare la parte dell'immagine da utilizzare come Logo utente.



Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo



[Esc]:Indietro [Left Arrow]:Selezione [Enter]:Applica [Menu]:Esci

7

Quando viene visualizzato il messaggio "Si vuole salvare questa immagine come logo utente?", selezionare Sì.

L'immagine viene salvata. Una volta salvata l'immagine, viene visualizzato il messaggio "Completato."



- Una volta salvato, il Logo utente non potrà essere ripristinato sui valori predefiniti.
- Il salvataggio del logo utente può richiedere circa 15 secondi. Durante il salvataggio, non utilizzare il proiettore o l'apparecchiatura collegata poiché ciò potrebbe causare problemi di funzionamento.



È possibile salvare immagini a un formato di 400x300 punti.

5

Quando viene visualizzato il messaggio "Si vuole selezionare questa immagine?", selezionare Sì.

6

Selezionare il fattore di zoom dalla relativa schermata di impostazione.

È possibile salvare l'immagine correntemente proiettata come Motivo Utente.

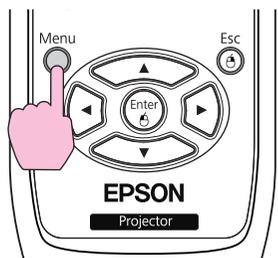


Quando si salva un Motivo Utente, il Motivo Utente precedente viene cancellato.

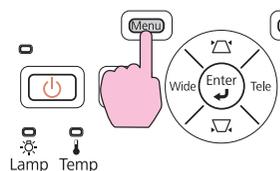
Procedura

- 1 **Proiettare l'immagine da utilizzare come Motivo Utente, quindi premere il tasto [Menu].**

Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo

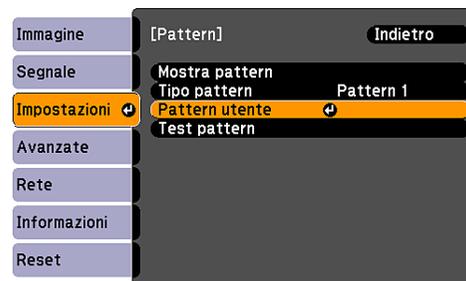


- 2 **Selezionare Motivo nel menu Impostazioni del menu Configurazione. ➡ "Uso del menu Configurazione" p.74**



[Esc] :Indietro [↔] :Selez. [Enter] :Invio [Menu]:Esci

- 3 **Selezionare Motivo Utente.**



[Esc] :Indietro [↔] :Selez. [Enter] :Invio [Menu]:Esci



Selezionando **Motivo Utente** durante l'esecuzione delle funzioni di regolazione Keystone, E-Zoom, Proporzioni, Progressivo e Zoom, la funzione in uso viene annullata temporaneamente.

- 4 **Quando viene visualizzato "Usare l'immagine attualmente proiettata come Pattern utente?", selezionare "Sì".**
- 5 **Premendo [Enter], viene visualizzato il messaggio "Salvare l'immagine come Pattern utente?". Quindi, selezionare "Sì".**
L'immagine viene salvata. Una volta salvata l'immagine, viene visualizzato il messaggio "L'impostazione del Motivo Utente è completata.".



- Una volta salvato, il Motivo Utente non potrà essere ripristinato sui valori predefiniti.
- Il salvataggio del Motivo Utente può richiedere circa 15 secondi. Durante il salvataggio, non utilizzare il proiettore o l'apparecchiatura collegata poiché ciò potrebbe causare problemi di funzionamento.



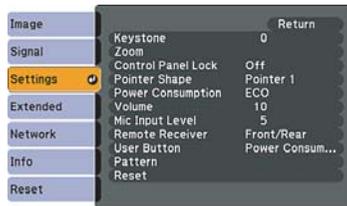
Menu Configurazione

In questo capitolo viene illustrato l'utilizzo del menu Configurazione e delle relative funzioni.

1 Selezione dal menu principale

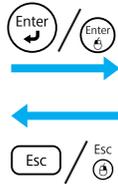


[Left Arrow]: Select [Enter]: Enter [Menu]: Exit

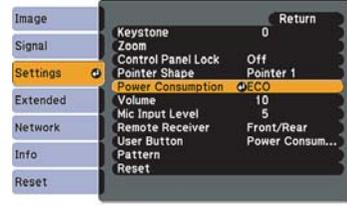


[Left Arrow]: Select [Enter]: Enter [Menu]: Exit

2 Selezione dal sottomenu

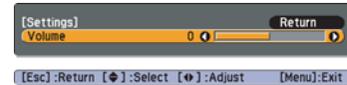
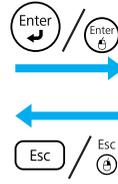


[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Enter [Menu]: Exit

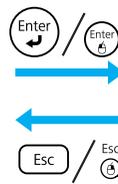


[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Enter [Menu]: Exit

3 Modifica della voce selezionata



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

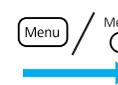


[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Set [Menu]: Exit

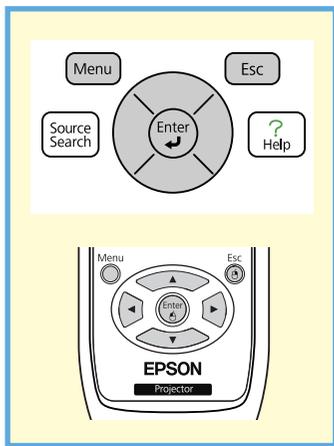


[Esc]: Return [Left Arrow]: Select [Enter]: Set [Menu]: Exit

4 Esci



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



Menu Immagine

Gli elementi che è possibile impostare variano a seconda del segnale dell'immagine e della sorgente in corso di proiezione come illustrato dalle schermate seguenti. I dettagli di impostazione vengono salvati per ciascun segnale dell'immagine e ciascuna sorgente.

Le sorgenti di ingresso supportate variano a seconda del modello in uso.  [p.21](#)

Segnale del computer/USB/USB Display/LAN



Video Component/Video composito/S-video



Sottomenu	Funzione
Modo colore	È possibile selezionare la qualità dell'immagine che meglio si addice all'ambiente di utilizzo.  p.39
Luminosità	È possibile regolare la luminosità dell'immagine.
Contrasto	È possibile regolare la differenza tra le zone di luce e di ombra nelle immagini.
Intensità colore	È possibile regolare l'intensità colore delle immagini.
Tinta	(È possibile eseguire questa regolazione solo se si ricevono segnali NTSC quando si utilizza il video composito o S-Video). È possibile regolare la tinta dell'immagine.
Nitidezza	È possibile regolare la nitidezza dell'immagine.
Regolaz. colore	È possibile eseguire le regolazioni utilizzando una delle opzioni seguenti (non è possibile selezionare questa voce se il valore di regolazione di Modo colore è impostato su sRGB nel menu Immagine). Temp. colore: è possibile regolare la tinta dell'intera immagine. Questa operazione può essere eseguita in 10 passaggi, a partire da 5.000 K fino ad arrivare a 10.000 K. Quando viene selezionato un valore elevato, la tinta dell'immagine vira sul blu, mentre quando viene selezionato un valore basso la tinta dell'immagine vira sul rosso. Rosso, Verde, Blu: è possibile regolare l'intensità di ogni singolo colore.
Diaframma autom.	(Questa voce viene visualizzata solo se il valore di regolazione di Modo colore è impostato su Dinamico o Teatro nel menu Immagine). Consente di regolare o meno il diaframma (On/Off) per ottenere una luce ottimale per le immagini proiettate.  p.40

Sottomenu	Funzione
Reset	È possibile ripristinare le impostazioni predefinite di tutti i valori di regolazione delle funzioni del menu Immagine . Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere  p.94.

Menu Segnale

Gli elementi che è possibile impostare variano a seconda del segnale dell'immagine in corso di proiezione come illustrato dalle schermate seguenti. I dettagli di impostazione vengono salvati per ciascun segnale dell'immagine.

Non è possibile configurare le impostazioni del menu **Segnale** se la sorgente di ingresso è la LAN.



Sottomenu	Funzione
Setup Automatico	Quando cambia il segnale di ingresso, è possibile selezionare se attivare o disattivare (On/Off) la regolazione automatica dell'immagine sullo stato ottimale.  p.103
Risoluzione	Se impostata su Automatico , la risoluzione del segnale di ingresso viene identificata automaticamente. Se alcune parti dell'immagine proiettata risultano mancanti quando l'opzione è impostata su Automatico , impostare Panoramico per uno schermo panoramico o Normale per uno schermo 4:3 o 5:4 a seconda del computer collegato.
Tracking 	È possibile regolare le immagini del computer quando vengono disturbate da righe verticali.  p.103
Sync 	È possibile regolare le immagini del computer in caso vengano disturbate da sfarfallio, sfocature o interferenze.  p.103
Posizione	È possibile spostare la posizione dello schermo verso l'alto, il basso, sinistra e destra in modo che l'immagine proiettata non presenti parti mancanti.

Sottomenu	Funzione
Progressivo	<p>(Video Component può essere impostato solo quando vengono immessi segnali 480i/576i/1080i)</p> <p>Off: la conversione IP viene eseguita per ogni campo visualizzato sullo schermo. Questa opzione è ideale per la visione di immagini con un'alta percentuale di movimento.</p> <p>Video: questa opzione è ideale per la visione di immagini video generiche.</p> <p>Film/Auto: questa opzione è ideale per film, grafica computerizzata e animazioni.</p>
Riduzione rumore	Rende uniformi le immagini irregolari. Sono disponibili due modalità. Selezionare l'impostazione preferita. Impostare questa opzione su Off durante la visione di sorgenti di immagini in cui il livello di rumore è molto basso, come i DVD.
Segnale ingresso	<p>È possibile selezionare un segnale di ingresso dalla porta di ingresso Computer1/2.</p> <p>Se è impostato su Automatico, il segnale di ingresso viene impostato automaticamente in base all'apparecchiatura collegata.</p> <p>Se i colori non vengono visualizzati correttamente quando è attivata l'impostazione Automatico, selezionare il segnale adeguato all'apparecchiatura collegata.</p>
Segnale video	È possibile selezionare il segnale di ingresso dalla porta di ingresso Video. Se la voce è impostata su Automatico , i segnali video vengono riconosciuti automaticamente. Se quando è impostata l'opzione Automatico l'immagine è interessata da interferenze o si verificano problemi come la scomparsa dell'immagine dallo schermo, selezionare il segnale adeguato all'apparecchiatura collegata.
Proporzioni	È possibile impostare il <u>Rapporto aspetto</u> per le immagini proiettate.  p.42
Reset	È possibile ripristinare le impostazioni predefinite per tutti i valori di regolazione del menu Segnale , ad eccezione di Segnale ingresso . Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere  p.94 .

Menu Impostazioni



Sottomenu	Funzione
Keystone	È possibile correggere la distorsione del keystone in senso verticale.  <i>Guida di avvio rapido</i>
Zoom	È possibile regolare i valori da Tele a Wide.
Blocco funzionamento	È possibile utilizzare questa opzione per restringe l'ambito operativo del pannello di controllo del proiettore.  p.53
Forma del puntatore	È possibile selezionare la forma del puntatore.  p.47 Puntatore 1:  Puntatore 2:  Puntatore 3: 
Consumo energia	È possibile impostare la luminosità della lampada in base a due opzioni diverse. Selezionare ECO se le immagini proiettate risultano troppo luminose, come nel caso della proiezione di immagini in una stanza buia o su uno schermo di piccole dimensioni. Quando è selezionata l'opzione ECO , il consumo di elettricità e la durata di funzionamento della lampada variano in base alle indicazioni seguenti e il rumore della ventola viene ridotto. Consumo di elettricità: circa il 25% in meno. Durata di funzionamento della lampada: maggiore di circa 1.4 volte Quando il modo di proiezione è Front./Verso basso , viene impostato automaticamente su ECO (solo EB-465i/455Wi).
Volume	È possibile regolare il volume. I dettagli di impostazione vengono salvati per ciascun segnale dell'immagine.
Volume ingresso mic	Regolare il valore se il volume di ingresso del microfono è basso e l'audio del microfono trasmesso dal diffusore è difficilmente percepibile, oppure se volume di ingresso è troppo alto e provoca un crepitio dell'audio proveniente dal microfono. Se Volume ingresso mic è impostato su 0, il diffusore non trasmette l'audio del microfono.
Ricevitore remoto	È possibile limitare la ricezione del segnale operativo dal telecomando. Se si desidera disattivare il funzionamento mediante il telecomando o se nei pressi del ricevitore remoto è presente una luce fluorescente, è possibile disattivare il ricevitore remoto che non si desidera utilizzare o che è affetto da interferenze.

Sottomenu	Funzione
Tasto Utente	<p>È possibile selezionare la voce dal menu Configurazione con il Tasto Utente del telecomando. Premendo il Tasto Utente viene visualizzata la schermata di selezione/regolazione della voce di menu assegnata, consentendo così di effettuare rapidamente impostazioni/regolazioni con una semplice operazione. È possibile assegnare al Tasto Utente una delle seguenti voci. Consumo energia, Informazioni, Progressivo, Test pattern, Risoluzione, Volume ingresso mic e Mostra pattern</p>
Pattern	<p>Mostra pattern: visualizza un motivo. Tipo pattern: è possibile selezionare i motivi da 1 a 4 o il Motivo Utente. I motivi da 1 a 4 visualizzano linee di proiezione come le righe o una griglia.</p> <p>Pattern 1:  Pattern 2:  Pattern 3:  Pattern 4: </p> <p>Pattern utente: acquisisce un motivo utente.  p.72</p> <p>Test pattern: una volta installato il proiettore, viene visualizzato un monoscopio che consente di regolare la proiezione senza dovere collegare apparecchiature aggiuntive. Durante la visualizzazione del monoscopio, è possibile eseguire le regolazioni di zoom, messa a fuoco e correzione keystone. Per annullare il monoscopio, premere il tasto [Esc] sul telecomando o sul pannello di controllo.</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f7; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Attenzione Se il motivo viene visualizzato a lungo, sulle immagini proiettate potrebbe essere visibile un'immagine residua.</p> </div>
Reset	<p>È possibile ripristinare le impostazioni predefinite per tutti i valori di regolazione nel menu Impostazioni, ad eccezione di Tasto Utente. Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere  p.94.</p>

Menu Avanzate



Sottomenu	Funzione
Schermo	<p>È possibile effettuare impostazioni relative allo schermo del proiettore.</p> <p>Messaggi: è possibile attivare o disattivare (On/Off) la visualizzazione del nome della sorgente quando viene modificata la sorgente, del modo colore quando viene cambiato il modo colore, la visualizzazione di un messaggio quando non si riceve alcun segnale dell'immagine e così via.</p> <p>Colore sfondo*1: è possibile impostare lo stato dello schermo per i casi in cui il segnale immagine non è disponibile su Nero, Blu o Logo.</p> <p>Schermo iniziale*1: è possibile attivare o disattivare (On/Off) la visualizzazione della schermata iniziale (l'immagine proiettata all'avvio del proiettore).</p> <p>A/V Mute*1: è possibile impostare lo schermo visualizzato durante A/V Mute su Nero, Blu o Logo.</p>
Logo utente*1	<p>È possibile modificare il logo utente visualizzato sullo sfondo durante Colore sfondo, A/V Mute e così via. 🖱️ p.70</p>
Proiezione	<p>Selezionare uno dei seguenti metodi di proiezione a seconda dell'installazione del proiettore. 🖱️ p.20</p> <p>Front./Soffitto, Retro/Soffitto e Front./Verso basso</p>

Sottomenu	Funzione
Funzionamento	<p>Direct Power On: è possibile impostare su On/Off per attivare Direct Power On. Se viene selezionata l'opzione On e il cavo di alimentazione è collegato, il proiettore potrebbe accendersi automaticamente quando l'alimentazione viene ripristinata dopo un calo di corrente.</p> <p>Autospegnimento: se impostato su On interrompe automaticamente la proiezione se non viene emesso alcun segnale di immagine e non vengono eseguite operazioni.</p> <p>Tempo autospegnim: se Autospegnimento è impostato su On, è possibile impostare il tempo prima che il proiettore si spegna automaticamente entro un intervallo compreso tra 1 e 30 minuti con incrementi di 1 minuto.</p> <p>Modo alta quota: impostare questa opzione su On se il proiettore viene utilizzato ad altitudini oltre i 1.500 m.</p> <p>Ingresso audio: se impostato su Automatico, l'audio viene trasmesso automaticamente da tutte le sorgenti di ingresso audio. Se impostato su Audio1, Audio2 o Audio (S/D), l'audio viene trasmesso solo dalla sorgente di ingresso audio selezionata.</p>
Imposta stand by	<p>Modo stand by: se questa opzione viene impostata su ComunicazioneOn, è possibile utilizzare le funzioni seguenti anche se il proiettore si trova in modo stand by.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitoraggio e controllo dello stato del proiettore sulla rete. Per monitorare e controllare lo stato del proiettore sulla rete, è possibile utilizzare SNMP oppure il software applicativo "EasyMP Monitor" dedicato. • Trasmette l'audio dal diffusore del proiettore quando un microfono è collegato alla porta di ingresso Microfono (Mic).^{*2} (Solo quando Mic. in stand by è impostato su On.) • Trasmette l'audio dal diffusore del proiettore per gli apparecchi collegati alla porta di ingresso audio.^{*2} (Solo quando Audio stand by è impostato su On.) <p>Mic. in stand by: (Può essere impostato solo se Modo stand by è impostato su ComunicazioneOn.) Imposta se attivare (On) o disattivare (Off) l'ingresso microfono.</p> <p>Audio stand by: (Può essere impostato solo se Modo stand by è impostato su ComunicazioneOn.) Imposta se attivare (On) o disattivare (Off) l'ingresso audio.</p>
USB Type B	<p>Impostare questa opzione su USB Display quando il proiettore è collegato al computer con un cavo USB e vengono proiettate le immagini del computer.</p> <p>☛ <i>Guida di avvio rapido</i></p> <p>Impostare questa opzione su MouseWireless quando si intende utilizzare il telecomando per controllare il puntatore del mouse.</p> <p>☛ p.49</p> <p>Impostare questa opzione su Off se si utilizza solo Easy Interactive Function (solo EB-465i/455Wi). ☛ p.55</p>
Lingua	<p>È possibile impostare la Lingua di visualizzazione dei messaggi e dei menu.</p>

Sottomenu	Funzione
Reset	È possibile riportare ai valori predefiniti i valori di regolazione di Schermo *1 e Funzionamento *3 del menu Avanzate . Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere  p.94 .

*1 Quando **Logo protetto** è impostato su **On** in **Protetto da password**, non è possibile modificare le impostazioni relative al logo utente. È possibile apportare le modifiche dopo avere impostato **Logo protetto** su **Off**.  [p.51](#)

*2 L'audio non viene trasmesso se **Accensione protetta** in **Protetto da password** è impostato su **On**.

*3 Ad eccezione di "Modo alta quota".

Menu Rete

Quando **Protetto da network** in **Protetto da password** è impostato su **On**, viene visualizzato un messaggio e non sarà possibile modificare le impostazioni. È possibile effettuare le modifiche dopo avere impostato **Protetto da network** su **Off**.  [p.51](#)



Sottomenu	Funzione
Informazioni sulla rete	<p>È possibile verificare lo stato delle impostazioni per ciascuna rete nel modo seguente.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[Esc] / [Enter]:Indietro [Menu]:Esci</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[Esc] / [Enter]:Indietro [Menu]:Esci</p> </div> </div>
Configurazione di rete	<p>Per le impostazioni di rete sono disponibili i seguenti menu. Menu Basilari, menu LAN wireless, menu Sicurezza, menu LAN cablata, menu Posta, menu Altro, menu Reset, menu Setup completato</p>

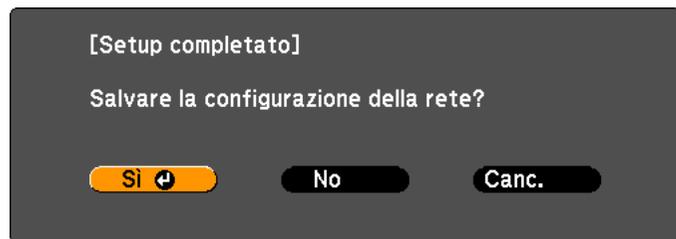


Utilizzando il browser Web del computer connesso al proiettore su una rete, è possibile impostare le funzioni del proiettore e controllarlo. Questa funzione è chiamata Controllo Web. È possibile inserire facilmente del testo con una tastiera per definire impostazioni per il Controllo Web, come le impostazioni di sicurezza.  [p.65](#)

Note sull'uso del menu Rete

Selezionare le voci del menu principale e dei sottomenu e modificare le voci selezionate come nel menu Configurazione.

Una volta eseguite le operazioni, passare al menu **Setup completato** e selezionare **Sì**, **No** o **Canc.** Selezionando **Sì** o **No**, lo schermo torna al menu Configurazione.



[Esc] :Indietro [↔] :Seleziona [Enter] :Esegui

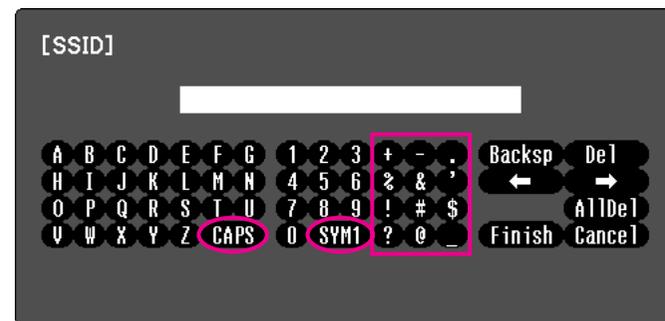
Sì: salva le impostazioni e chiude il menu Rete.

No: non salva le impostazioni e chiude il menu Rete.

Annulla: il menu Rete rimane visualizzato.

Funzionamento della tastiera software

Il menu Rete contiene voci che richiedono l'inserimento di caratteri alfanumerici durante la configurazione. In tal caso, viene visualizzata la tastiera software seguente. Utilizzare i tasti [↕][↔][←][→] del telecomando o i tasti [↖], [↗], [↘] e [↙] del pannello di controllo per spostare il cursore sul tasto desiderato, quindi premere il tasto [Enter] per inserire il carattere alfanumerico. Inserire le cifre tenendo premuto il tasto [Num] sul telecomando e premendo i tasti numerici. Dopo l'inserimento, premere [Finish] sulla tastiera per confermare. Per annullare l'inserimento, premere [Cancel].



Ogni qual volta viene selezionato il tasto [CAPS], si passa dai caratteri maiuscoli a quelli minuscoli.

Ogni qual volta viene selezionato il tasto [SYM1/2], si passa ai tasti dei simboli per la sezione racchiusa nel fotogramma.

Menu Basilari



Sottomenu	Funzione
Nome del proiettore	Visualizza il nome del proiettore utilizzato per la sua identificazione quando è collegato a una rete. Durante la modifica, è possibile inserire fino a 16 caratteri alfanumerici a un byte.
Password PJLink	Specificare una password da utilizzare per accedere al proiettore utilizzando un software compatibile con PJLink. 🖱️ p.127 È possibile inserire fino a 32 caratteri alfanumerici a un byte.
Password contr. Web	Specificare una password da usare per modificare le impostazioni e controllare il proiettore mediante Controllo Web. È possibile inserire fino a 8 caratteri alfanumerici a un byte. Controllo Web è una funzione del computer che consente di configurare e controllare il proiettore mediante il browser Web di un computer collegato a una rete. 🖱️ p.65
Keyword del proiettore	Se questa opzione è impostata su On , è necessario specificare la Keyword quando si tenta di collegare il proiettore a un computer tramite una rete. In questo modo, EasyMP Network Projection può evitare l'interruzione delle presentazioni per via di connessioni non programmate provenienti da un computer. In condizioni normali, impostare questa funzione su On . 🖱️ Guida operativa di EasyMP Network Projection "Collegamento di un Proiettore a una Rete e Proiezione"

Menu LAN wireless

Le impostazioni vengono attivate quando viene installata l'unità LAN senza fili opzionale.



Sottomenu	Funzione
Alim. LAN wireless	Impostare questa opzione su On quando si collega il proiettore a un computer tramite una LAN senza fili. Se non si desidera effettuare la connessione tramite LAN senza fili, impostare su Off per impedire accessi indesiderati di altri utenti. L'impostazione predefinita è On .
Mod. connessione	Utilizzare EasyMP Network Projection per impostare la modalità di connessione del computer al proiettore. Impostare Connessione rapida quando si desidera eseguire una connessione wireless semplice. Impostare Connessione avanzata quando si desidera connettersi a un sistema di rete tramite un punto di accesso.
Sist. LAN wireless	Imposta il sistema LAN wireless.
SSID ▶▶	Specificare un SSID. Se viene fornito un SSID per il sistema LAN wireless del quale fa parte il proiettore, immettere tale SSID. È possibile inserire fino a 32 caratteri alfanumerici a un byte.
Impostazioni IP	È possibile effettuare impostazioni relative agli indirizzi seguenti. DHCP ▶▶: impostare se utilizzare o meno (On/Off) DHCP. Se è impostato su On , non si possono configurare altri indirizzi. Indirizzo IP ▶▶: è possibile inserire l'Indirizzo IP assegnato al proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero compreso tra 0 e 255) Mas.Sottorete ▶▶: è possibile inserire la maschera di sottorete del proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare la maschera di sottorete seguente. 0.0.0.0, 255.255.255.255 Ind. Gateway ▶▶: è possibile inserire l'Indirizzo IP del gateway del proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare l'indirizzo di gateway seguente. 0.0.0.0, 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero compreso tra 0 e 255)

Sottomenu	Funzione
Visualizz. SSID	Per evitare che SSID venga visualizzato nelle informazioni di rete del menu Rete e nella schermata di stand by LAN, impostare questa voce su Off .
Visual. indirizzo IP	Per evitare che l'indirizzo IP venga visualizzato nelle informazioni di rete del menu Rete e nella schermata di stand by LAN, impostare questa voce su Off .

Menu Sicurezza

Le impostazioni vengono attivate quando viene installata l'unità LAN senza fili opzionale.



Sottomenu	Funzione
Sicurezza	<p>Selezionare un tipo di sicurezza dalle voci seguenti.</p> <p>Quando si configurano le impostazioni di sicurezza, seguire le istruzioni dell'amministratore del sistema di rete a cui si desidera accedere. Quando si utilizza Connessione avanzata, configurare sempre le impostazioni di sicurezza.</p> <p>WEP: i dati vengono crittografati con una chiave di codifica (chiave WEP). Questo meccanismo previene qualsiasi forma di comunicazione a meno che la chiave di crittografia del punto di accesso e quella del proiettore corrispondano.</p> <p>WPA/WPA2: si tratta di uno standard di crittografia che consente di ottimizzare la sicurezza, punto debole della funzione WEP. Anche se esistono diversi metodi di crittografia WPA, in questo proiettore vengono utilizzati "TKIP" e "AES".</p> <p>WPA comprende anche funzioni di autenticazione degli utenti. Sono disponibili due metodi di autenticazione WPA: l'uso di un server di autenticazione oppure l'autenticazione tra un computer e un punto di accesso senza utilizzare un server. Questo proiettore supporta l'ultimo metodo (senza l'utilizzo di un server).</p>

Quando viene selezionato WEP

È possibile impostare le voci seguenti.

Sottomenu	Funzione
Crittografia WEP	È possibile impostare il metodo di crittografia per la crittografia WEP. 128bit: esegue la codifica a 128 (104) bit. 64bit: esegue la codifica a 64 (40) bit.
Formato	È possibile impostare il metodo di immissione per la chiave di crittografia WEP. ASCII: inserimento di un testo. HEX: inserimento in formato HEX (caratteri esadecimali).
ID di chiave	È possibile selezionare la chiave ID per la crittografia WEP.
Ch. Crittografia 1 Ch. Crittografia 2 Ch. Crittografia 3 Ch. Crittografia 4	È possibile specificare la chiave utilizzata per la crittografia WEP. Inserire la chiave sotto forma di caratteri a un byte seguendo le indicazioni dell'amministratore della rete utilizzata per il proiettore. Il tipo di carattere e il numero che è possibile inserire variano a seconda delle impostazioni utilizzate per Crittografia WEP e Formato . Se il numero di caratteri immessi è inferiore o superiore alla lunghezza dei caratteri richiesti, il collegamento non verrà eseguito. 128Bit - ASCII: 13 caratteri alfanumerici a un byte. 64Bit - ASCII: 5 caratteri alfanumerici a un byte. 128Bit - HEX: 26 caratteri compresi tra 0 e 9 e tra A e F. 64Bit - HEX: 10 caratteri compresi tra 0 e 9 e tra A e F.
Tipo autenticazione	Impostare il tipo di autenticazione WEP. Open: utilizza il sistema di autenticazione aperto. Shared: utilizza il sistema di autenticazione condiviso.

Quando viene selezionato WPA-PSK (TKIP) o WPA2-PSK (AES)

È possibile impostare le voci seguenti.

Sottomenu	Funzione
PSK	È possibile inserire una PreSharedKey (chiave crittografata) utilizzando caratteri alfanumerici a un byte. Il numero di caratteri deve essere compreso tra 8 e 63. Una volta inserita la PreSharedKey e premuto il tasto [Enter], il valore viene impostato e visualizzato sotto forma di asterisco (*). Nel menu Configurazione non è possibile inserire più di 32 caratteri. Per inserire più di 32 caratteri, configurare le impostazioni con Controllo Web.  p.65

Menu LAN cablata



Sottomenu	Funzione
Impostazioni IP	<p>È possibile effettuare impostazioni relative agli indirizzi seguenti.</p> <p>DHCP▶▶: selezionare se utilizzare o non utilizzare (On/Off) DHCP. Se è impostato su On, non si possono configurare altri indirizzi.</p> <p>Indirizzo IP▶▶: è possibile inserire l'Indirizzo IP assegnato al proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero compreso tra 0 e 255)</p> <p>Mas.Sottorete▶▶: è possibile inserire la maschera di sottorete del proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare le seguenti maschere di sottorete. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p>Ind. Gateway▶▶: è possibile inserire l'Indirizzo IP del gateway del proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare l'indirizzo di gateway seguente. 0.0.0.0, 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero compreso tra 0 e 255)</p>
Visual. indirizzo IP	<p>Per evitare che l'indirizzo IP venga visualizzato nelle informazioni di rete del menu Rete e nella schermata di stand by LAN, impostare questa voce su Off.</p>

Menu Posta

Se viene impostata questa funzione, l'utente riceverà una notifica via e-mail se si verifica un problema o viene visualizzata un'avvertenza sul proiettore. Per informazioni sul contenuto dei messaggi di posta elettronica, vedere ["Lettura delle notifiche via e-mail degli errori "](#)  p.110



Sottomenu	Funzione
Notifica Mail	È possibile attivare o disattivare (On/Off) la notifica via posta elettronica.
Server SMTP	: è possibile inserire l' <u>Indirizzo IP</u> del server SMTP utilizzato dal proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero compreso tra 0 e 255)
Numero della porta	È possibile inserire il numero di porta del server SMTP. Il valore predefinito è 25. È possibile inserire un numero compreso tra 1 e 65535.
Impost. Indirizzo 1 Impost. Indirizzo 2 Impost. Indirizzo 3	Inserire l'indirizzo e il contenuto dell'e-mail per ricevere una notifica in caso di errori o allarmi del proiettore. Per l'indirizzo di posta elettronica è possibile inserire un massimo di 32 caratteri alfanumerici. È possibile selezionare i vari problemi o le avvertenze per cui verrà inviata una notifica mediante posta elettronica. È inoltre possibile modificare ogni singolo indirizzo email.



È possibile eseguire il monitoraggio se **Avanzate - Imposta stand by - Modo stand by** è impostato su **ComunicazioneOn** nel menu Configurazione del proiettore, anche se il proiettore si trova nel modo standby (quando l'alimentazione è disattivata).

Menu Altro



Sottomenu	Funzione
SNMP	Stabilire se utilizzare o meno (On/Off) il protocollo SNMP.
Indirizzo IP Trap 1 Indirizzo IP Trap 2	È possibile memorizzare fino a due indirizzi IP per la destinazione di notifica SNMP trap. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero compreso tra 0 e 255) Per utilizzare SNMP per il monitoraggio del proiettore, è necessario installare il programma di gestione dell'SNMP sul computer in uso. SNMP deve essere gestito da un amministratore di rete.
Gateway primario	Per il gateway primario, selezionare con o senza fili.
AMX Device Discovery	Se il proiettore è collegato a una rete, impostare questa opzione su On per consentire a AMX Device Discovery di rilevare il proiettore. Impostare questa funzione su Off se il proiettore non è collegato a un ambiente controllato con un controller da AMX o AMX Device Discovery.

Menu Reset

Reimposta tutte le impostazioni di rete.



Sottomenu	Funzione
Reset impostazioni rete.	Per reimpostare tutte le impostazioni di rete, selezionare Si . Dopo aver reimpostato tutte le impostazioni, viene visualizzato il menu Basilari .

Menu Informazioni (solo visualizzazione)

Consente di verificare lo stato dei segnali dell'immagine proiettati e lo stato del proiettore. Le voci che vengono visualizzate variano a seconda del segnale dell'immagine e della sorgente in corso di proiezione come illustrato dalle schermate seguenti. Le sorgenti di ingresso supportate variano a seconda del modello in uso. [p.21](#)

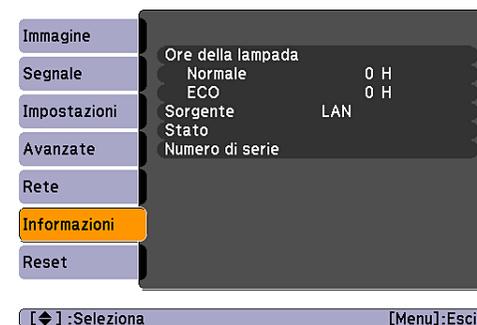
Segnale del computer/Video Component▶▶/USB/USB Display



Video composito▶▶/S-video▶▶



LAN



Sottomenu	Funzione
Ore della lampada	È possibile visualizzare il tempo di funzionamento complessivo della lampada*. Quando viene raggiunto il tempo di funzionamento limite della lampada, i caratteri vengono visualizzati in giallo.
Sorgente	È possibile visualizzare il nome della sorgente per l'apparecchiatura collegata utilizzata per la proiezione corrente.
Segnale ingresso	È possibile visualizzare le impostazioni di Segnale ingresso nel menu Segnale in base alla Sorgente .
Risoluzione	È possibile visualizzare la risoluzione.
Segnale video	È possibile visualizzare le impostazioni di Segnale video nel menu Segnale .
Freq. refresh▶▶	È possibile visualizzare la frequenza di refresh.
Info sinc	È possibile visualizzare le informazioni sui segnali dell'immagine. Queste informazioni potrebbero essere richieste al momento della riparazione del prodotto.
Stato	Fornisce informazioni riguardanti gli errori verificatisi con il proiettore. Queste informazioni potrebbero essere richieste al momento della riparazione del prodotto.

Sottomenu	Funzione
Numero di serie	Visualizza il numero di serie del proiettore.

* Per le prime 10 ore, il tempo di utilizzo complessivo verrà visualizzato come "0A". Se si superano le 10 ore, il tempo di utilizzo verrà visualizzato in incrementi di 1 ora come "10H", "11H" e così via.

Menu Reset



Sottomenu	Funzione
Azzeramento tutto	È possibile ripristinare le impostazioni predefinite di tutte le voci del menu Configurazione. Non vengono ripristinate le impostazioni predefinite delle voci seguenti: Segnale ingresso , Logo utente , tutte le voci del menu Rete , Ore della lampada e Lingua .
Azzeramento ore lampada	È possibile azzerare le ore totali della lampada riportandole su "0H". Eseguire l'azzeramento quando si sostituisce la lampada.



Risoluzione dei Problemi

In questo capitolo vengono illustrati i metodi di identificazione dei problemi e le possibili soluzioni.

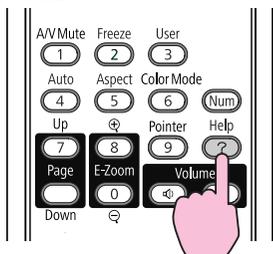
Se si verificano problemi con il proiettore, premendo il tasto Help verrà visualizzata la schermata della Guida in cui verranno fornite le possibili soluzioni. È possibile risolvere i problemi rispondendo alle domande.

Procedura

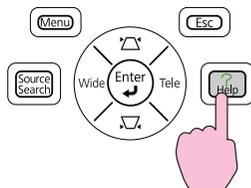
1 Premere il tasto [Help].

Viene visualizzata la schermata della Help.

Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo



2 Selezionare una voce di menu.

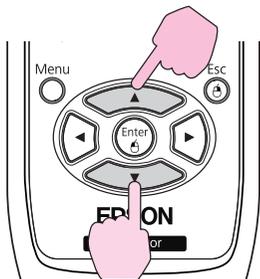
[Guida]

Immagine piccola. ←

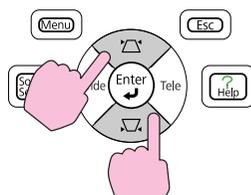
Immagine proiettata con forma trapezoidale.
Tono colore anomalo.
Audio assente o troppo basso.

[↔]: Seleziona [Enter]: Invio [Help]: Esci

Utilizzo del telecomando

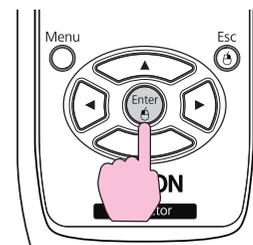


Utilizzo del pannello di controllo

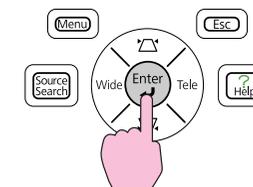


3 Confermare la selezione.

Utilizzo del telecomando



Utilizzo del pannello di controllo



Le domande e le soluzioni vengono visualizzate come mostrato nello schermo seguente.

Premere il tasto [Help] per uscire dalla Guida.

Immagine piccola.

- ❓ L'ingrandimento è impostato al minimo?
- Utilizzare l'anello di ingrandimento per modificare le dimensioni dell'immagine.
- ❓ Il proiettore è troppo vicino allo schermo?
- Spostare il proiettore lontano dallo schermo.

[Esc]: Indietro

[Help]: Esci



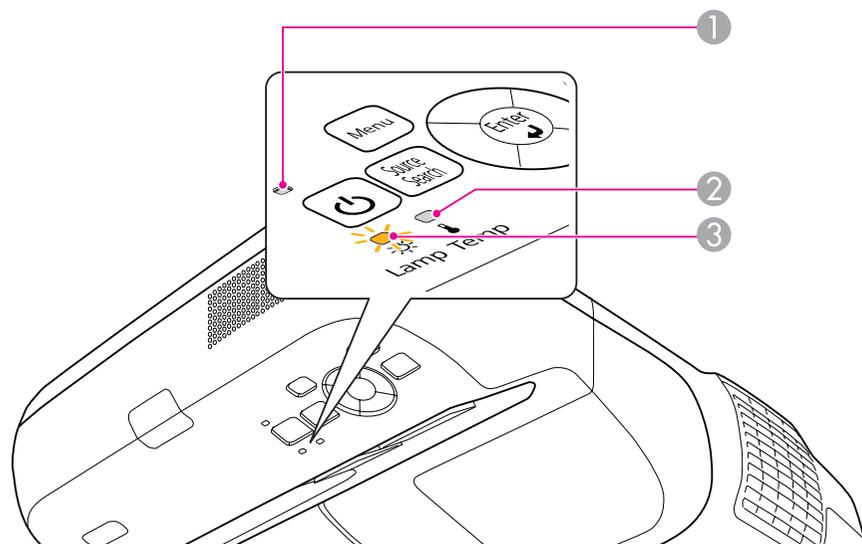
Se la Guida non offre una soluzione al problema, vedere "Soluzione dei problemi" p.97.

Se si riscontrano problemi con il proiettore, verificare innanzitutto gli indicatori del proiettore e vedere la sezione "Lettura degli indicatori".

Se gli indicatori non indicano chiaramente la natura del problema, vedere la sezione "Problemi non segnalati dagli indicatori". ➡ p.100

Lettura degli indicatori

Il proiettore è dotato dei tre indicatori seguenti che ne segnalano lo stato.



① Indica lo stato operativo.

 Condizione di stand by
Quando si preme il tasto [⏻] in questo stato, viene avviata la proiezione.

 Preparazione al monitoraggio di rete o raffreddamento in corso

I tasti vengono disabilitati quando l'indicatore lampeggia.

 Riscaldamento
Il riscaldamento dura circa 30 secondi. Una volta completato il riscaldamento, l'indicatore smetterà di lampeggiare.

 Proiezione

② Indica lo stato della temperatura interna.

③ Indica lo stato della lampada.

Per informazioni sullo stato degli indicatori e su come risolvere i problemi, vedere la seguente tabella.

Se tutti gli indicatori sono spenti, il cavo di alimentazione non è collegato correttamente o l'alimentazione non viene erogata normalmente.

Talvolta, quando il cavo di alimentazione è scollegato, l'indicatore [⏻] rimane acceso per alcuni istanti. Si tratta di una condizione normale.

L'indicatore  è acceso o lampeggia in rosso
 : Acceso  : Lampeggiante  : Spento

Stato	Causa	Soluzione o stato
     	Errore interno	Interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson
     	Errore ventola Errore sensore	Interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson
     	Errore temp. alta (surriscaldamento)	<p>La lampada si spegne automaticamente e la proiezione viene interrotta. Attendere cinque minuti circa. Trascorsi circa cinque minuti, il proiettore passa al modo stand by. Quindi, verificare i due punti seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificare che il filtro dell'aria e lo sfiatatoio dell'aria non siano ostruiti e che il proiettore non sia posizionato contro una parete. • Se il filtro dell'aria è ostruito, pulirlo o sostituirlo.  p.112, p.118 <p>Se l'errore persiste dopo avere verificato i punti precedenti, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p> <p>Se si utilizza il proiettore ad un'altitudine superiore ai 1.500 metri, impostare Modo alta quota su On.  p.80</p>
     	Errore lampada Anomalia lampada	<p>Verificare i due punti seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrarre la lampada e verificare se presenta crepature.  p.115 • Pulire il filtro dell'aria.  p.112 <p>Se la lampada non presenta crepature: rimontare la lampada e accendere l'apparecchio.</p> <p>Se l'errore persiste: sostituire la lampada con una nuova e accendere l'apparecchio.</p> <p>Se l'errore persiste: interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p> <p>Se la lampada presenta crepature: sostituirla con una lampada nuova oppure contattare il rivenditore locale per ulteriore assistenza. Durante l'operazione di sostituzione della lampada, prestare attenzione ai frammenti di vetro rotto (non sarà possibile proseguire con la proiezione finché la lampada non verrà sostituita).  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p> <p>Se si utilizza il proiettore ad un'altitudine superiore ai 1.500 metri, impostare Modo alta quota su On.  p.80</p>
     	Errore diaframma aut Err. alim. (Ballast)	Interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson

☞ L'indicatore lampeggia o è acceso in arancione

 : Acceso  : Lampeggiante  : Spento  : Varia a seconda dello stato del proiettore.

Stato	Causa	Soluzione o stato
     	Avvert. temp. alta	<p>(Non si tratta di un'anomalia. Tuttavia, se la temperatura risulterà di nuovo troppo elevata, la proiezione verrà interrotta automaticamente).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificare che il filtro dell'aria e lo sfiatatoio dell'aria non siano ostruiti e che il proiettore non sia posizionato contro una parete. • Se il filtro dell'aria è ostruito, pulirlo o sostituirlo. ➡ p.112, p.118
     	Sostituire lampada	<p>Sostituire la lampada con una nuova. ➡ p.115</p> <p>Se si continua ad utilizzare la lampada una volta raggiunto il momento della sostituzione, il rischio di un'esplosione sarà più probabile. Sostituirla con una nuova lampada il prima possibile.</p>



- Se le immagini proiettate sono anomale anche se gli indicatori non segnalano un errore, vedere "Problemi non segnalati dagli indicatori" [p.100](#).
- Se l'errore non viene riportato in questa tabella, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. ➡ [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

Problemi non segnalati dagli indicatori

Se si verifica uno dei problemi seguenti e gli indicatori non forniscono alcuna soluzione, fare riferimento alla pagina specifica al relativo problema.

Problemi relativi alle immagini

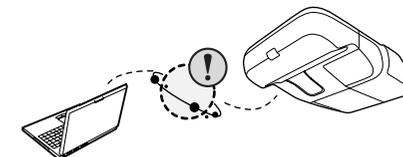
- "Nessuna immagine visualizzata"  p.101
Non viene avviata la proiezione, l'area di proiezione è completamente oscurata, l'area di proiezione è completamente blu e così via.
- "Le immagini in movimento non vengono visualizzate"  p.101
Le immagini in movimento riprodotte da un computer risultano nere e non vengono proiettate.
- "La proiezione si interrompe automaticamente"  p.101
- "Viene visualizzato il messaggio "Non Supportato.""  p.102
- "Viene visualizzato il messaggio "Segnale Assente.""  p.102
- "Le immagini sono sfocate o la messa a fuoco non è stata eseguita correttamente"  p.102
- "Le immagini sono interessate da interferenze o distorsioni"  p.103
Si riscontrano problemi quali interferenze, distorsioni, disturbi a forma di quadretti bianchi e neri.
- "Una parte grande o piccola dell'immagine risulta tagliata oppure le proporzioni non sono corrette"  p.103
Viene visualizzata solo una parte dell'immagine oppure i rapporti di altezza e larghezza dell'immagine non sono corretti e così via.
- "I colori delle immagini non sono corretti"  p.104
L'intera immagine viene visualizzata in tonalità viola o verdi, le immagini sono in bianco e nero, i colori appaiono spenti e così via. (Le prestazioni di riproduzione dei colori dei monitor dei computer e degli schermi a cristalli liquidi variano tra loro. Pertanto, i colori delle immagini proiettate e i colori visualizzati sul monitor potrebbero non corrispondere sempre. Si tratta di un fenomeno normale e non rappresenta un'anomalia).
- "Le immagini risultano scure"  p.105

Problemi che si verificano all'avvio della proiezione

- "Il proiettore non si accende"  p.105

Problemi relativi al monitoraggio e al controllo

"Non si ricevono messaggi di posta anche quando si verificano errori con il proiettore"  p.106

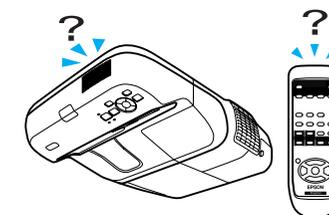


Problemi relativi a Easy Interactive Function

- "Viene visualizzato il messaggio "Periferica hardware non trovata.""  p.106
- "La Easy Interactive Pen non funziona"  p.107
- "I punti lampeggianti non compaiono dopo aver avviato la calibrazione"  p.107
- "I punti non passano da lampeggianti ad accesi."  p.107
- "I punti passano automaticamente da lampeggianti ad accesi."  p.107

Problemi di altro tipo

- "Non viene emesso alcun suono o il suono emesso è debole"  p.108
- "Il microfono non emette alcun suono"  p.108
- "Il telecomando non funziona"  p.108
- "Se si desidera cambiare la lingua usata nei messaggi e nei menu"  p.109



Problemi relativi alle immagini

Nessuna immagine visualizzata

Verifica	Soluzione
È stato premuto il tasto [⏻]?	Premere il tasto [⏻] per avviare l'alimentazione.
Tutti gli indicatori sono spenti?	Il cavo di alimentazione non è collegato correttamente o l'alimentazione non viene erogata. Controllare l'interruttore generale e dispositivi simili per verificare che l'alimentazione venga erogata. In caso di posizionamento non corretto della lampada o del relativo coperchio, la lampada non si accenderà. Verificare che il coperchio e la lampada siano montati correttamente. 🖱 p.115
La funzione A/V Mute è attiva?	Premere il tasto [A/V Mute] sul telecomando per annullare A/V Mute. 🖱 p.40
Le impostazioni del menu Configurazione sono corrette?	Reimpostare tutte le impostazioni. 🖱 Menu Reset - Reset totale p.94
L'immagine proiettata risulta completamente nera? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Alcune immagini in ingresso, come i salvaschermo, possono risultare completamente nere.
L'impostazione del formato del segnale dell'immagine è corretta? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata. 🖱 Menu Segnale - Segnale video p.76

Le immagini in movimento non vengono visualizzate

Verifica	Soluzione
Il segnale dell'immagine del computer viene trasmesso allo schermo a cristalli liquidi e al monitor? Solo durante la proiezione di immagini da un computer portatile o un computer dotato di schermo a cristalli liquidi incorporato	Modificare il segnale dell'immagine solo sull'uscita esterna. 🖱 Consultare la documentazione del computer o contattare il produttore del computer.

La proiezione si interrompe automaticamente

Verifica	Soluzione
Autospegnimento è impostato su On ?	Premere il tasto [⏻] per avviare l'alimentazione. Se non si desidera utilizzare la funzione di Autospegnimento, modificare l'impostazione su Off . 🖱 Menu Avanzate - Funzionamento - Autospegnimento p.80

Viene visualizzato il messaggio "Non Supportato".

Verifica	Soluzione
L'impostazione del formato del segnale dell'immagine è corretta? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata. ☛ Menu Segnale - Segnale video p.76
La risoluzione del segnale dell'immagine e la frequenza del refresh sono conformi al modo utilizzato? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Per informazioni sulla modifica della risoluzione del segnale dell'immagine e della frequenza di refresh dell'uscita del computer, vedere la documentazione del computer. ☛ "Elenco delle risoluzioni supportate" p.123

Viene visualizzato il messaggio "Segnale Assente".

Verifica	Soluzione
I cavi sono collegati in modo corretto?	Verificare che tutti i cavi richiesti per la proiezione siano collegati in modo corretto. ☛ <i>Guida di avvio rapido</i>
È stata selezionata la porta di ingresso corretta?	Modificare l'immagine premendo il tasto [Source Search] sul telecomando o sul pannello di controllo. ☛ p.21
Il computer collegato o le apparecchiature video sono accesi?	Accendere l'apparecchiatura.
I segnali dell'immagine vengono trasmessi al proiettore? Solo durante la proiezione di immagini da un computer portatile o un computer dotato di schermo a cristalli liquidi incorporato	Se i segnali dell'immagine vengono trasmessi solo al monitor a cristalli liquidi del computer o al monitor ausiliario, cambiare l'uscita in modo che i segnali vengano trasmessi esternamente. Per alcuni modelli di computer, se vengono trasmessi esternamente, i segnali delle immagini non vengono visualizzati sul monitor a cristalli liquidi o sul monitor ausiliario. ☛ Fare riferimento alle sezioni sull'uscita esterna o sul collegamento del monitor esterno nella documentazione del computer Se il collegamento viene effettuato quando il proiettore o il computer è già acceso, è possibile che il tasto funzione [Fn] per l'impostazione del segnale dell'immagine del computer su un'uscita esterna non funzioni. Spegnere il computer e il proiettore, quindi riaccenderli.

Le immagini sono sfocate o la messa a fuoco non è stata eseguita correttamente

Verifica	Soluzione
La messa a fuoco è stata regolata in modo corretto?	Regolare la messa a fuoco con la leva di messa a fuoco. ☛ <i>Guida di avvio rapido</i>
Il proiettore si trova ad una distanza corretta?	Viene rispettata la distanza di proiezione consigliata? Eseguire l'installazione all'interno della gamma consigliata. ☛ p.121
Il valore di regolazione del keystone è elevato?	Abbassare l'angolo di proiezione per ridurre il livello di correzione del keystone. ☛ <i>Guida di avvio rapido</i>

Verifica	Soluzione
Sull'obiettivo si è formata della condensa?	Se il proiettore viene spostato improvvisamente da un ambiente freddo ad uno caldo oppure se si verificano sbalzi di temperatura repentini, è possibile che sulla superficie dell'obiettivo si formi della condensa che può rendere l'immagine sfocata. Installare il proiettore nella stanza un'ora prima dell'utilizzo. Se sull'obiettivo si forma della condensa, spegnere il proiettore e attendere finché non si asciuga.
Si sta proiettando l'immagine di un computer con schermo panoramico? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata.  Menu Segnale - Risoluzione p.76
È stata selezionata la risoluzione corretta? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Impostare il computer in modo che il segnale trasmesso sia compatibile con il proiettore.  "Elenco delle risoluzioni supportate" p.123  Documentazione del computer

Le immagini sono interessate da interferenze o distorsioni

Verifica	Soluzione
L'impostazione del formato del segnale dell'immagine è corretta? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata.  Menu Segnale - Segnale video p.76
I cavi sono collegati in modo corretto?	Verificare che tutti i cavi richiesti per la proiezione siano collegati in modo corretto.  <i>Guida di avvio rapido</i>
Si utilizza un cavo prolunga?	Se viene utilizzato un cavo prolunga, le interferenze elettriche potrebbero alterare i segnali. Utilizzare i cavi forniti in dotazione con il proiettore per verificare se il problema è causato dai cavi in uso.
È stata selezionata la risoluzione corretta? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Impostare il computer in modo che il segnale trasmesso sia compatibile con il proiettore.  "Elenco delle risoluzioni supportate" p.123  Documentazione del computer
Le impostazioni "Sync." e "Tracking" sono state regolate in modo corretto? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Premere il tasto [Auto] sul telecomando o il tasto [Enter] sul pannello di controllo per effettuare la regolazione automatica. Se le immagini non vengono visualizzate correttamente in seguito alla regolazione automatica, è possibile eseguire le regolazioni utilizzando Sync. e Tracking nel menu Configurazione.  Menu Segnale - Tracking, Sync. p.76

Una parte grande o piccola dell'immagine risulta tagliata oppure le proporzioni non sono corrette

Verifica	Soluzione
Si sta proiettando l'immagine di un computer con schermo panoramico? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata.  Menu Segnale - Risoluzione p.76

Verifica	Soluzione
All'immagine viene applicato ancora l'ingrandimento mediante E-Zoom?	Premere il tasto [Esc] sul telecomando per annullare E-Zoom.  p.48
La posizione dello schermo è stata regolata in modo corretto?	Premere il tasto [Auto] sul telecomando o il tasto [Enter] sul pannello di controllo per effettuare la regolazione automatica dell'immagine mentre viene proiettata l'immagine di un computer. Se le immagini non vengono regolate correttamente anche dopo la regolazione automatica, è possibile eseguire le regolazioni anche utilizzando Posizione dal menu Configurazione. Ad eccezione dei segnali delle immagini del computer, è possibile regolare altri segnali durante la proiezione regolando Posizione dal menu Configurazione.  Menu Segnale - Posizione p.76
Il computer è stato impostato per il modo a doppio schermo? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Se in "Proprietà - Schermo" del Pannello di controllo del computer è stato attivato il doppio schermo, sullo schermo del computer verrà proiettata solo circa la metà dell'immagine. Per visualizzare l'intera immagine sullo schermo del computer, disattivare l'impostazione a doppio schermo.  Documentazione del driver video del computer
È stata selezionata la risoluzione corretta? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Impostare il computer in modo che il segnale trasmesso sia compatibile con il proiettore.  "Elenco delle risoluzioni supportate" p.123  Documentazione del computer

I colori delle immagini non sono corretti

Verifica	Soluzione
Le impostazioni dei segnali di ingresso corrispondono ai segnali provenienti dalla periferica collegata?	Modificare le impostazioni seguenti in base al segnale per l'apparecchiatura collegata. Quando l'immagine proviene da un'apparecchiatura collegata a una porta di ingresso del computer  Menu Segnale - Segnale ingresso p.76 Quando l'immagine proviene da un'apparecchiatura collegata a una porta di ingresso Video o S-Video  Menu Segnale - Segnale video p.76
La luminosità dell'immagine è stata regolata in modo corretto?	Regolare Luminosità nel menu Configurazione.  Menu Immagine - Luminosità p.75
I cavi sono collegati in modo corretto?	Verificare che tutti i cavi richiesti per la proiezione siano collegati in modo corretto.  <i>Guida di avvio rapido</i>
Il contrasto  è stato regolato in modo corretto?	Regolare Contrasto nel menu Configurazione.  Menu Immagine - Contrasto p.75
La regolazione del colore è impostata su un valore appropriato?	Regolare l'impostazione Regolaz. colore nel menu Configurazione.  Menu Immagine - Regolaz. colore p.75
L'intensità del colore e la tinta sono state regolate in modo corretto? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Regolare le impostazioni Intensità colore e Tinta dal menu Configurazione.  Menu Immagine - Intensità colore, Tinta p.75

Le immagini risultano scure

Verifica	Soluzione
La luminosità dell'immagine è stata impostata in modo corretto?	Regolare Luminosità e Consumo energia nel menu Configurazione. ☛ Menu Immagine - Luminosità p.75 ☛ Menu Impostazioni - Consumo energia p.78
Il contrasto è stato regolato in modo corretto?	Regolare Contrasto nel menu Configurazione. ☛ Menu Immagine - Contrasto p.75
Occorre sostituire la lampada?	Quando si avvicina il momento di sostituire la lampada, le immagini diventano più scure e la qualità del colore peggiora. Sostituire la lampada con una nuova. ☛ p.115

Problemi che si verificano all'avvio della proiezione

Il proiettore non si accende

Verifica	Soluzione
È stato premuto il tasto [⏻]?	Premere il tasto [⏻] per avviare l'alimentazione.
Tutti gli indicatori sono spenti?	Il cavo di alimentazione non è collegato correttamente o l'alimentazione non viene erogata. Scollegare e ricollegare il cavo di alimentazione. ☛ <i>Guida di avvio rapido</i> Controllare l'interruttore generale e dispositivi simili per verificare che l'alimentazione venga erogata. In caso di posizionamento non corretto della lampada o del relativo coperchio, la lampada non si accenderà. Verificare che il coperchio e la lampada siano montati correttamente. ☛ p.115
Gli indicatori si accendono e si spengono quando viene toccato il cavo di alimentazione?	Si tratta probabilmente di un contatto difettoso all'interno del cavo di alimentazione o di un difetto del cavo di alimentazione stesso. Reinserire il cavo di alimentazione. Se il problema persiste, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. ☛ <i>Indirizzi utili per il proiettore Epson</i>
Il Blocco funzionamento è impostato su Blocco completo ?	Premere il tasto [⏻] sul telecomando. Se non si desidera utilizzare la funzione Blocco funzionamento , impostare l'opzione su Off . ☛ Menu Impostazioni - Blocco funzionamento p.53
Il ricevitore telecomando è impostato correttamente?	Verificare l'impostazione Ricevitore remoto nel menu Configurazione. ☛ Menu Impostazioni - Ricevitore remoto p.78

Problemi relativi al monitoraggio e al controllo

Non si ricevono messaggi di posta anche quando si verificano errori con il proiettore

Verifica	Soluzione
L'unità LAN wireless è installata? Per LAN wireless	Verificare che l'unità LAN wireless opzionale sia installata sul proiettore in modo corretto.
Il cavo di rete è stato collegato in modo corretto? Per LAN cablata	Verificare che il cavo di rete sia collegato correttamente. Ricollegarlo nel caso non sia ancora collegato o non sia collegato correttamente.
Le impostazioni della connessione di rete sono corrette?	Verificare le impostazioni di rete del proiettore.  p.83
Modo stand by è impostato su ComunicazioneOn ?	Per utilizzare la funzione Notifica Mail quando il proiettore si trova in modo stand by, impostare Modo stand by su ComunicazioneOn nel menu Configurazione.  Menu Avanzate - Imposta stand by - Modo stand by p.80
Si è verificato un errore irreversibile e il proiettore si è arrestato improvvisamente?	In questo caso, non verrà inviata alcuna notifica via posta elettronica. Se dopo aver controllato il proiettore non è possibile risolvere lo stato di errore, contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson
Il proiettore è alimentato da corrente elettrica?	Verificare che la presa elettrica o la fonte di alimentazione funzionino correttamente.
La funzione Notifica Mail è impostata in modo corretto nel menu Configurazione?	La notifica via e-mail degli errori viene inviata in base all'impostazione di Posta nel menu Configurazione. Verificare che sia impostata correttamente.  Menu Rete - Menu Posta p.90

Problemi relativi a Easy Interactive Function

Viene visualizzato il messaggio "Periferica hardware non trovata.".

Verifica	Soluzione
Il proiettore e il computer non sono collegati correttamente.	Controllare i collegamenti del cavo USB. Il problema può essere risolto scollegando e ricollegando il cavo USB.
Se si utilizza un computer notebook e la batteria si sta esaurendo, la porta USB potrebbe smettere di funzionare e impedire l'uso di periferiche USB.	Collegare il cavo di alimentazione del computer a una presa elettrica.

La Easy Interactive Pen non funziona

Verifica	Soluzione
Un oggetto ostruisce il percorso per l'invio del segnale dalla Easy Interactive Pen al proiettore.	Spostare l'oggetto. Inoltre, verificare che il percorso del segnale non sia ostruito da una persona che si trova davanti alla superficie di proiezione.
La carica delle batterie è insufficiente.	Sostituire le batterie.
L'ambiente circostante è troppo luminoso.	Verificare che la superficie di proiezione o il ricevitore Easy Interactive Function non siano illuminati da sorgenti luminose forti.
Il proiettore e il computer non sono collegati.	Controllare che il proiettore e il computer siano collegati correttamente.

I punti lampeggianti non compaiono dopo aver avviato la calibrazione

Verifica	Soluzione
La schermata del computer viene rivisualizzata.	Chiudere tutte le applicazioni che rivisualizzano la schermata (per esempio le animazioni Flash) e riavviare Easy Interactive Function.
I punti non vengono visualizzati se il proiettore non viene rilevato dal computer.	Controllare che il proiettore e il computer siano collegati correttamente e riavviare Easy Interactive Function.

I punti non passano da lampeggianti ad accesi.

Verifica	Soluzione
Non è possibile ricevere accuratamente le informazioni sulla superficie del proiettore perché nei dintorni è presente un'altra sorgente luminosa.	Spostare la sorgente luminosa dal proiettore o installare il proiettore in un altro punto.
Se il proiettore è troppo vicino alla superficie di proiezione, non è possibile ricevere accuratamente le informazioni sulla superficie del proiettore.	Controllare la posizione di installazione del proiettore.

I punti passano automaticamente da lampeggianti ad accesi.

Verifica	Soluzione
La Easy Interactive Pen è stata disattivata perché la sorgente luminosa circostante è instabile.	Cambiare la posizione di installazione del proiettore o spegnere la sorgente luminosa.

La funzione tavoletta non opera normalmente

Verifica	Soluzione
Se sono installati driver di altre tavolette, la funzione tavoletta potrebbe non operare normalmente.	Se è installato Easy Interactive Driver, il Easy Interactive Virtual Tablet Driver che consente di utilizzare la funzione tavoletta viene installato automaticamente. Se sono installati driver di altre tavolette e la funzione tavoletta non opera normalmente, disinstallare Easy Interactive Virtual Tablet Driver. Per lasciare installato Easy Interactive Driver e disinstallare solo Easy Interactive Virtual Tablet Driver, selezionare Start - Pannello di controllo - Programmi - Disinstalla un programma e rimuovere Easy Interactive Virtual Tablet Driver .

Problemi di altro tipo

Non viene emesso alcun suono o il suono emesso è debole

Verifica	Soluzione
La sorgente audio è collegata in modo corretto?	Scollegare il cavo dalla porta Audio, quindi ricollegare il cavo.
Il volume è stato regolato sull'impostazione minima?	Regolare il volume in modo che sia possibile udire il suono.  p.78  <i>Guida di avvio rapido</i>
La funzione A/V Mute è attiva?	Premere il tasto [A/V Mute] sul telecomando per annullare A/V Mute.  p.40
L'assenza di resistenza fa parte delle specifiche del cavo audio?	Quando si utilizza un cavo audio disponibile in commercio, accertarsi che sia caratterizzato dall'assenza di resistenza.

Il microfono non emette alcun suono

Verifica	Soluzione
Il microfono è stato collegato correttamente?	Scollegare il cavo dalla porta di ingresso Microfono (Mic), quindi ricollegarlo.
Il volume di ingresso del microfono è troppo basso?	Regolare il volume di ingresso del microfono in modo che sia possibile udire il suono.  Menu Impostazioni - Volume ingresso mic p.78

Il telecomando non funziona

Verifica	Soluzione
L'area di emissione della luce del telecomando punta verso il ricevitore telecomando sul proiettore durante il funzionamento?	Puntare il telecomando verso il ricevitore telecomando durante il funzionamento. Distanza operativa  <i>Guida di avvio rapido</i>

Verifica	Soluzione
Il telecomando è troppo distante dal proiettore?	La distanza operativa del telecomando è di circa 6 m. ➡ <i>Guida di avvio rapido</i>
La luce del sole diretta o la luce intensa proveniente da lampade fluorescenti viene riflessa sul ricevitore remoto?	Installare il proiettore in una posizione in cui la luce non venga riflessa nel ricevitore remoto. Oppure disattivare il ricevitore remoto selezionando Off da Ricevitore remoto nel menu Configurazione. ➡ Menu Impostazioni - Ricevitore remoto p.78
Il ricevitore telecomando è impostato correttamente?	Verificare l'impostazione Ricevitore remoto nel menu Configurazione. ➡ Menu Impostazioni - Ricevitore remoto p.78
Le batterie sono esaurite o inserite nella direzione scorretta?	Inserire batterie nuove nella direzione corretta. ➡ p.114

Se si desidera cambiare la lingua usata nei messaggi e nei menu

Verifica	Soluzione
Cambiare l'impostazione della lingua.	Cambiare l'impostazione Lingua nel menu Configurazione. ➡ p.80

Quando la funzione di notifica via e-mail è impostata su **On** e il proiettore si trova in stato di errore o allarme, viene inviato il seguente messaggio e-mail.

Oggetto: EPSON Projector

Riga 1: nome del proiettore in cui si è verificato il problema.

Riga 2: l'indirizzo IP impostato per il proiettore in cui si è verificato il problema.

Riga 3 e successive: dettagli relativi al problema.

I dettagli del problema sono elencati riga per riga. La tabella seguente mostra i dettagli contenuti nel messaggio per ogni voce. Per informazioni sui problemi e sulle avvertenze, vedere ["Letture degli indicatori"](#).  [p.97](#)

Messaggio	Causa
Internal error	Errore interno
Fan related error	Errore ventola
Sensor error	Errore sensore
Lamp timer failure	Anomalia lampada
Lamp out	Errore lampada
Internal temperature error	Errore temp. alta (surriscaldamento)
High-speed cooling in progress	Avvert. temp. alta
Lamp replacement notification	Sostituire lampada
No-signal	Nessun segnale Nessun segnale in ingresso nel proiettore. Controllare lo stato della connessione o che la sorgente del segnale sia accesa.
Auto Iris Error	Errore diaframma aut

Messaggio	Causa
Power Err. (Ballast)	Err. alim. (Ballast)

All'inizio del messaggio viene visualizzato un segno (+) o (-).

(+): si è verificato un problema con il proiettore

(-): è stata individuata una risoluzione al problema



Appendice

Questo capitolo fornisce informazioni sulle procedure di manutenzione in grado di garantire un livello di prestazioni ottimale che duri nel tempo.

Pulire il proiettore se si sporca o se si riscontra un peggioramento della qualità delle immagini proiettate.

Pulizia della superficie del proiettore

Pulire la superficie del proiettore strofinandola delicatamente con un panno morbido.

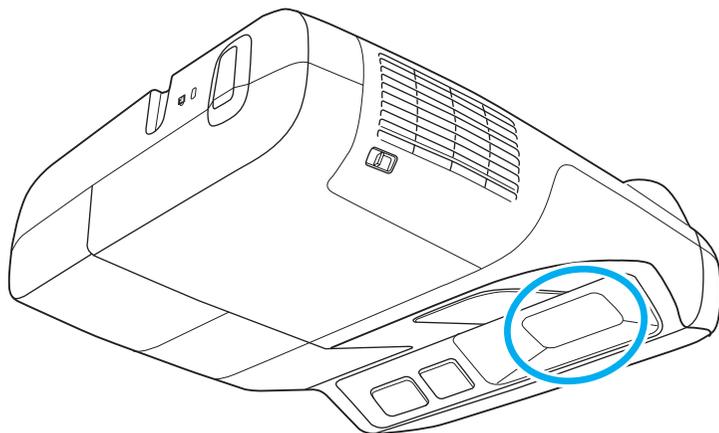
Se il proiettore è particolarmente sporco, inumidire il panno con dell'acqua contenente una piccola quantità di detergente neutro e strizzarlo a fondo prima di utilizzarlo per strofinare la superficie del proiettore.

Attenzione

Per pulire la superficie del proiettore, non utilizzare sostanze volatili quali cera, alcol o solvente per vernici. Potrebbe verificarsi un'alterazione o uno sbiadimento del telaio.

Pulizia della finestra di proiezione

Utilizzare un panno per la pulizia dei vetri disponibile in commercio per rimuovere delicatamente lo sporco dalla finestra di proiezione.



Avvertenza

Non utilizzare spray contenenti gas infiammabili per rimuovere polvere e sporizia dall'obiettivo. Il proiettore potrebbe prendere fuoco a causa dell'elevata temperatura della lampada interna.

Attenzione

Non strofinare l'obiettivo con materiale duro e non sottoporre l'obiettivo a urti poiché potrebbe danneggiarsi facilmente.

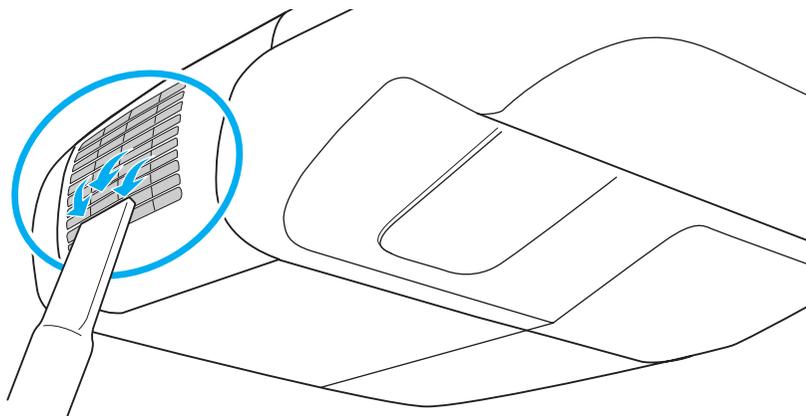
Pulizia del filtro dell'aria

Pulire il filtro e la presa dell'aria quando viene visualizzato il seguente messaggio.

Il proiettore è surriscaldato. Assicurarsi che niente blocchi il foro di aerazione e pulire o sostituire il filtro.

Attenzione

- *La polvere accumulata sul filtro dell'aria potrebbe causare un aumento della temperatura interna del proiettore, con un malfunzionamento o un deterioramento precoce dei componenti ottici. Se viene visualizzato il messaggio, pulire il filtro dell'aria al più presto.*
- *Non lavare il filtro dell'aria in acqua. Non utilizzare detergenti o solventi.*



- Se il messaggio viene visualizzato frequentemente, anche dopo avere eseguito la pulizia, occorre sostituire il filtro dell'aria. Sostituirlo con un filtro dell'aria nuovo. ➡ [p.118](#)
- Si consiglia di pulire queste parti almeno una volta ogni tre mesi. Se il proiettore viene utilizzato in un ambiente particolarmente polveroso, la pulizia delle parti deve essere eseguita con più frequenza.

In questa sezione viene descritta la procedura di sostituzione delle batterie del telecomando, della lampada e del filtro dell'aria.

Sostituzione delle batterie del telecomando

Se il telecomando non risponde o non funziona dopo un normale periodo di utilizzo, le batterie potrebbero essere esaurite. In questo caso, sostituirle con batterie nuove. Tenere a disposizione due batterie AA al manganese o alcaline. Non è possibile utilizzare batterie diverse dal formato AA al manganese o alcaline.

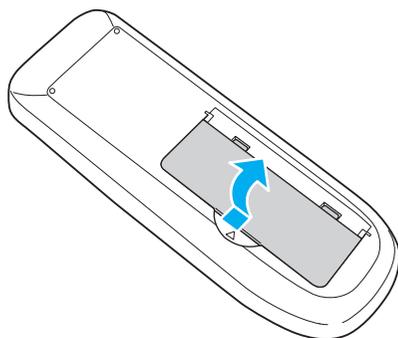
Attenzione

Leggere le Istruzioni sulla sicurezza separate prima di maneggiare le batterie.
☞ Istruzioni sulla sicurezza

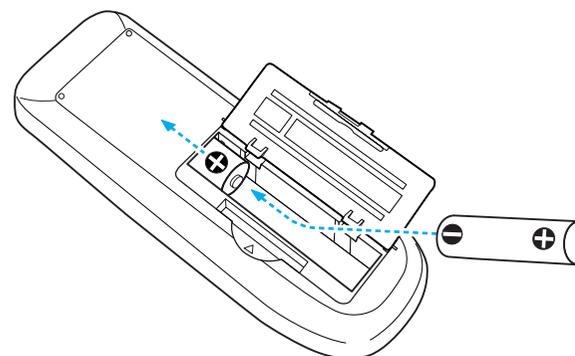
Procedura

1 Rimuovere il coperchio della batteria.

Tenendo premuto il gancio del coperchio delle batterie, spingere il coperchio verso l'alto.



2 Sostituire le batterie usate con batterie nuove.

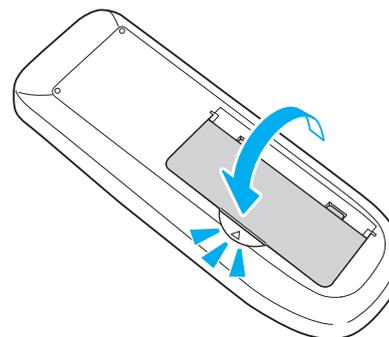


⚠ Attenzione

Verificare la posizione dei simboli (+) e (-) all'interno del vano batterie per accertarsi che siano inserite correttamente.

3 Rimontare il coperchio delle batterie.

Premere il coperchio delle batterie fino a bloccarlo con uno scatto.

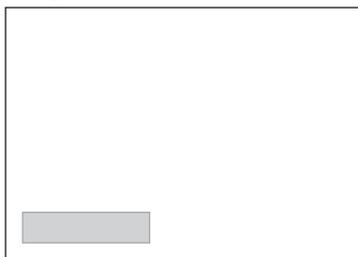


Sostituzione della lampada

Periodo di sostituzione della lampada

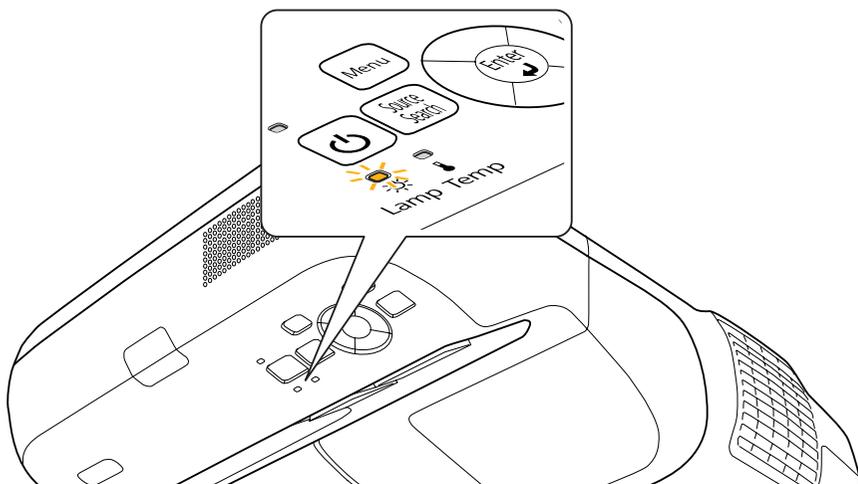
Occorre sostituire la lampada quando:

- All'avvio della proiezione, viene visualizzato il messaggio "Sostituire la lampada."



Viene visualizzato un messaggio.

- L'indicatore della lampada lampeggia in arancione.



- L'immagine proiettata risulta più scura o si riscontra un peggioramento della qualità.

Attenzione

- Il messaggio relativo alla sostituzione della lampada viene visualizzato in seguito ai seguenti periodi di tempo per prevenire la diminuzione della luminosità e della qualità delle immagini proiettate.  p.78
Quando l'opzione **Consumo energia** è impostata su **Normale**: circa 2.500 ore
Quando l'opzione **Consumo energia** è impostata su **ECO**: circa 3.500 ore (proiezione dal soffitto) e circa 2.000 ore (proiezione verso il basso) (solo EB-465i/455Wi).
- Se si continua ad utilizzare la lampada una volta raggiunto il momento della sostituzione, il rischio di un'esplosione sarà più probabile. Quando viene visualizzato il messaggio relativo alla sostituzione della lampada, sostituire la lampada con una nuova il prima possibile anche se funziona ancora.
- A seconda delle caratteristiche individuali della lampada e del metodo di utilizzo, è possibile che si scurisca o che non funzioni più anche prima che venga visualizzato il messaggio. Si consiglia di tenere sempre a portata di mano una lampada di riserva in caso di necessità.

Procedura di sostituzione della lampada

Avvertenza

- Se occorre sostituire la lampada perché non funziona più, è possibile che sia danneggiata. Durante la sostituzione di una lampada di un proiettore installato a parete o sul soffitto, occorre sempre presumere che la lampada sia danneggiata e posizionarsi a lato del coperchio della lampada e non sotto di esso. Inoltre, rimuovere delicatamente il coperchio della lampada. Aprendo il coperchio della lampada potrebbero cadere piccoli frammenti di vetro. In questo caso, consultare immediatamente un medico.
- Non smontare o modificare la lampada. Se sul proiettore viene installata e utilizzata una lampada modificata o smontata, potrebbero verificarsi incendi, scosse elettriche o incidenti.

Attenzione

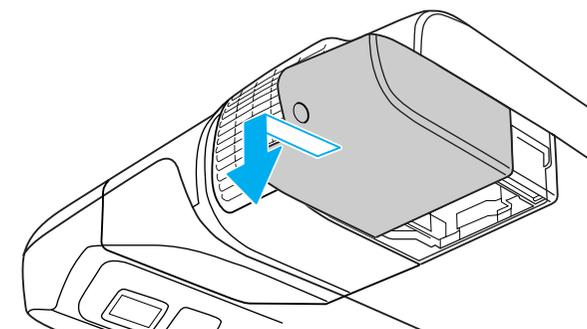
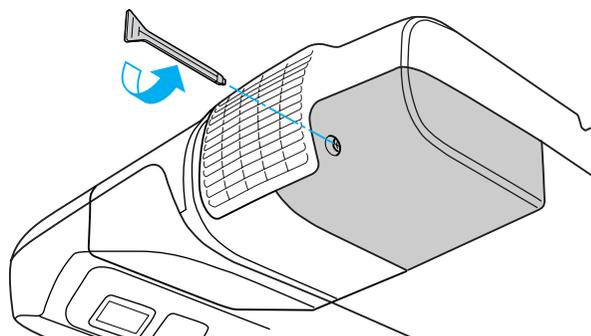
Attendere che la lampada si sia sufficientemente raffreddata prima di rimuoverne il coperchio. Se la lampada emana ancora calore, è possibile incorrere in scottature o altre lesioni. Dopo lo spegnimento della lampada, attendere circa un'ora per farla raffreddare adeguatamente.

Procedura

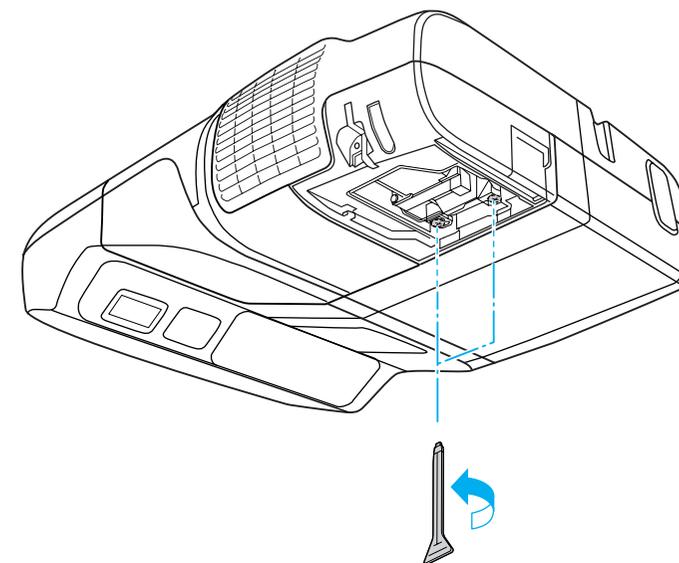
1 Dopo avere spento il proiettore e udito i due bip di conferma del cicalino, scollegare il cavo di alimentazione.

2 Attendere che la lampada si sia raffreddata adeguatamente, quindi rimuoverne il coperchio della lampada sulla sommità del proiettore.

Allentare la vite di fissaggio del coperchio della lampada con il cacciavite in dotazione con la nuova lampada o con un cacciavite a croce (+). Quindi, fare scivolare il coperchio della lampada in avanti ed estrarlo sollevandolo.

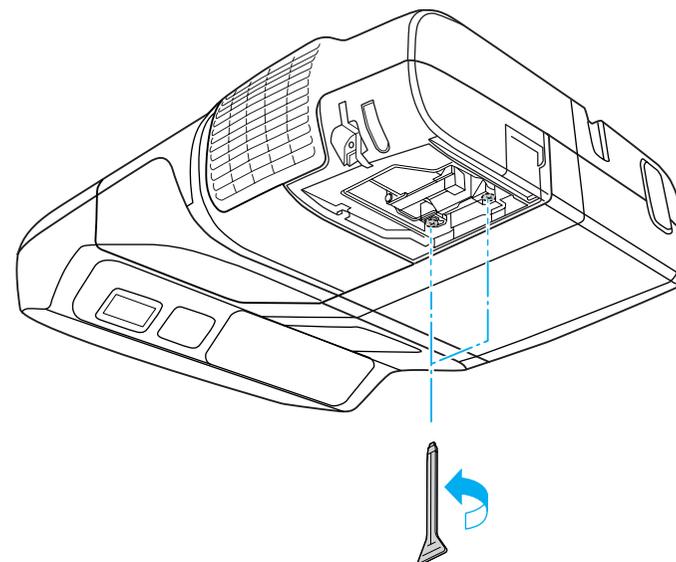
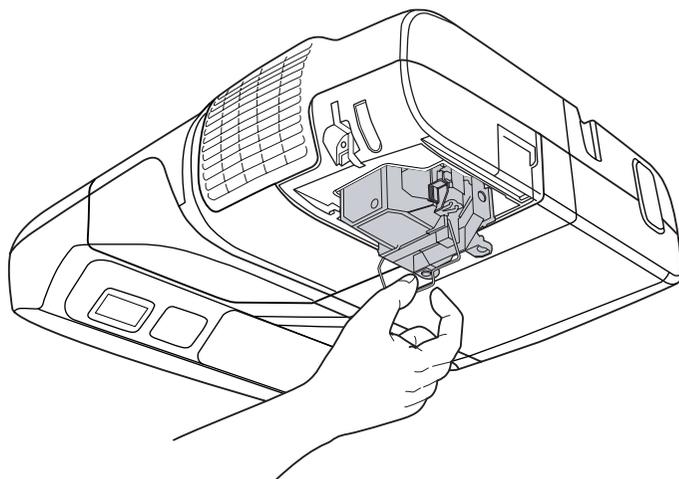


3 Allentare le due viti di fissaggio della lampada.



4 Rimuovere la lampada precedente tirando il manico.

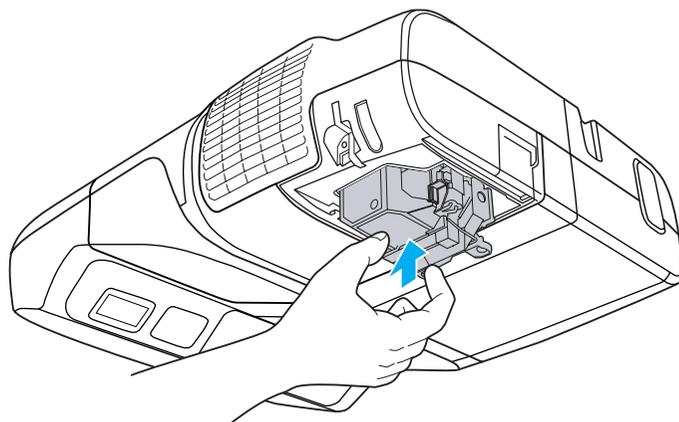
Se la lampada presenta crepature, sostituirla con una nuova oppure contattare il rivenditore locale per ulteriore assistenza.  [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)



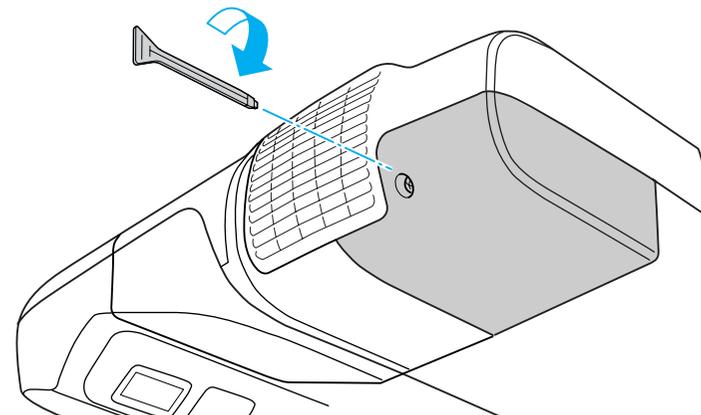
5 **Posizionare la nuova lampada.**

Inserire la nuova lampada lungo la guida nella direzione corretta in modo da fissarla in posizione, quindi premere con decisione sull'area contrassegnata dalla scritta PUSH. Una volta inserita interamente, serrare le due viti. Spingere la lampada sostitutiva tramite il manico finché non scatta in posizione.

Spingere la lampada sostitutiva all'interno del proiettore tramite il manico finché non scatta in posizione.



6 **Montare il coperchio della lampada.**



Attenzione

- *Installare la lampada saldamente. Se viene rimosso il coperchio della lampada, l'alimentazione si disattiverà automaticamente come misura di sicurezza. In caso di posizionamento non corretto della lampada o del relativo coperchio, la lampada non si accenderà.*
- *Questo prodotto presenta un componente che contiene mercurio (Hg). Fare riferimento alla legislazione locale in materia di smaltimento e riciclaggio. Non smaltire questo prodotto alla stregua dei rifiuti normali.*

Azzeramento delle Ore della lampada

Il proiettore registra il tempo per cui la lampada rimane accesa. Un messaggio e un indicatore informano quando è arrivato il momento di sostituirla. Una volta sostituita la lampada, azzerare le Ore della lampada nel menu Configurazione.  [p.94](#)



Azzerare le Ore della lampada solo dopo averla sostituita. In caso contrario, il periodo di sostituzione non verrà indicato correttamente.

Sostituzione del filtro dell'aria

Periodo di sostituzione del filtro dell'aria

Occorre sostituire il filtro dell'aria quando:

- C'è una rottura nel filtro dell'aria.
- Il messaggio viene visualizzato frequentemente anche se il filtro dell'aria è stato pulito.

Procedura di sostituzione del filtro dell'aria

Procedura

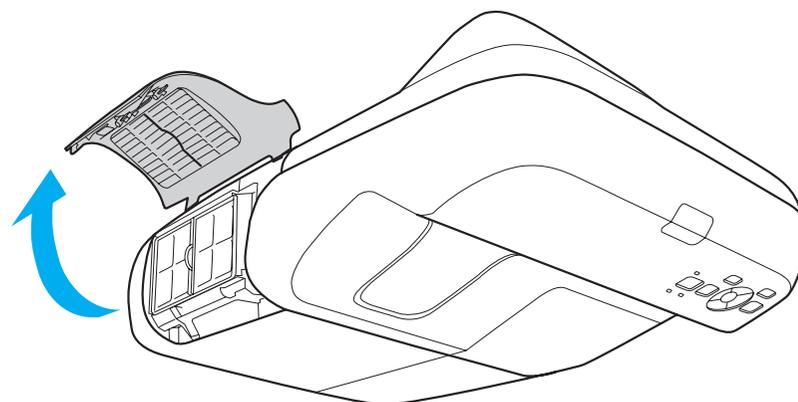
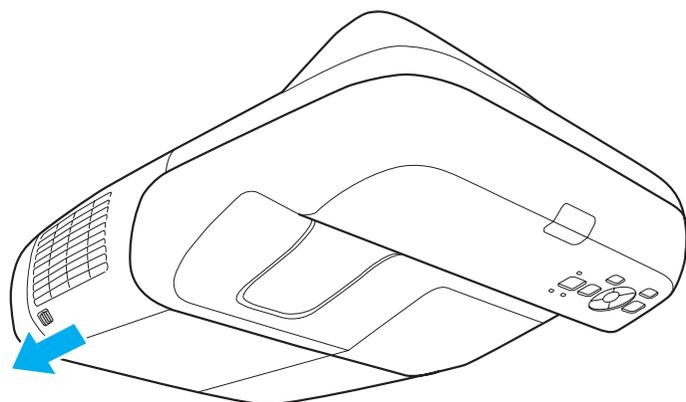


Dopo avere spento il proiettore e udito i due bip di conferma del cicalino, scollegare il cavo di alimentazione.



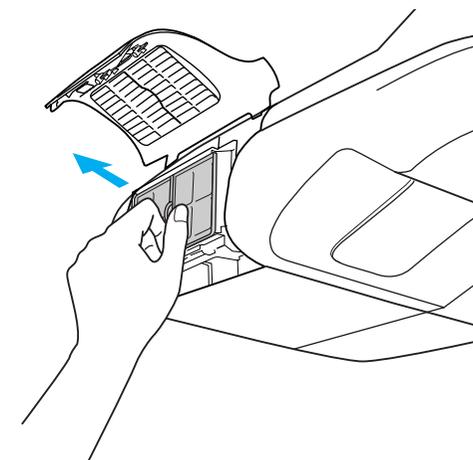
Aprire il coperchio del filtro dell'aria.

Fare scorrere la leva di apertura/chiusura del coperchio del filtro dell'aria per aprirlo.



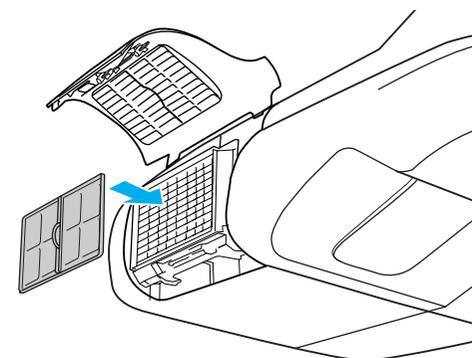
3 Rimuovere il filtro dell'aria.

Afferrare la linguetta al centro del filtro dell'aria e tirare il filtro verso l'esterno.



4 Installare il nuovo filtro dell'aria.

Premere il filtro finché non scatta in posizione.



5 Chiudere il coperchio del filtro dell'aria.



Smaltire i filtri dell'aria usati in conformità con le leggi locali.
Materiale della parte del telaio: ABS
Materiale del filtro: schiuma di poliuretano

Sono disponibili i seguenti accessori opzionali e materiali di consumo. Si consiglia di acquistare questi prodotti in base alle necessità. L'elenco seguente di accessori opzionali e materiali di consumo è valido fino al mese di gennaio 2010. I dettagli relativi agli accessori sono soggetti a modifiche senza preavviso e la loro disponibilità può variare a seconda del paese in cui sono stati acquistati.

Accessori opzionali

Cavo del computer ELPKC02

(1,8 m - Per mini D-Sub a 15 pin/mini D-Sub a 15 pin)

Cavo del computer ELPKC09

(3 m - Per mini D-Sub a 15 pin/mini D-Sub a 15 pin)

Cavo del computer ELPKC10

(20 m - Per mini D-Sub a 15 pin/mini D-Sub a 15 pin)

Cavo video component ELPKC19

(3 m - Per mini D-Sub a 15 pin/maschio RCA×3)

Utilizzare questo cavo per collegare una sorgente [video component](#)▶▶.

Telecamera documenti ELPDC06/ELPDC11

Utilizzare questa telecamera per proiettare libri, documenti OHP o slide.

☛ "Collegamento delle periferiche USB" [p.34](#)

Unità LAN wireless ELPAP03

Utilizzare questa unità per collegare il proiettore a un computer mediante una connessione senza fili e per la proiezione. ☛ "Installazione dell'unità LAN wireless" [p.38](#)

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Utilizzare questa chiavetta per eseguire il collegamento a un computer Windows e proiettare le immagini dal computer.

Prima di utilizzare il proiettore, occorre collegarlo a una rete.

Easy Interactive Pen ELPPN02

Può essere utilizzata sulla superficie di proiezione per eseguire le stesse operazioni del mouse.

Materiali di consumo

Unità lampada ELPLP57

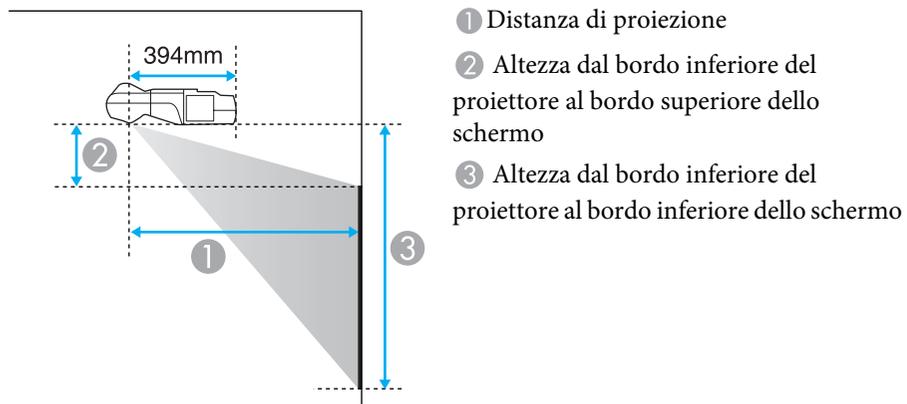
Utilizzare questa unità per sostituire una lampada usata. ☛ "Sostituzione della lampada" [p.115](#)

Filtro dell'aria ELPAF31 (EB-465i/455Wi)

Filtro dell'aria ELPAF27 (EB-460/450W)

Utilizzare per sostituire un filtro dell'aria usato. ☛ "Sostituzione del filtro dell'aria" [p.118](#)

Per trovare la dimensione dello schermo appropriata, consultare la tabella seguente per impostare il proiettore. I valori sono solo di riferimento.



Distanza di proiezione di EB-465i/460

Unità: cm

Dimensioni dello schermo 4:3		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	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

Unità: cm

Dimensioni dello schermo 16:9		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	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

Unità: cm

Dimensioni dello schermo 16:10		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	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

Distanza di proiezione di EB-455Wi/450W/440W

Unità: cm

Dimensioni dello schermo 16:10		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	②	③
		①		
60"	129x81	47 - 64	19	100

Dimensioni dello schermo 16:10		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	②	③
		①		
70"	151x94	55 - 75	23	117
80"	172x108	63	27	135
90"	194x121	71	31	152
96"	207x129	76	33	162

Unità: cm

Dimensioni dello schermo 4:3		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	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

Unità: cm

Dimensioni dello schermo 16:9		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	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

Risoluzioni supportate da EB-465i/460

Segnali del computer (RGB analogico)

Segnale	Frequenza di refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
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

Le immagini possono essere proiettate anche se vengono immessi segnali diversi da quelli indicati sopra. Tuttavia, alcune funzioni potrebbero essere limitate.

Video Component

Segnale	Frequenza di refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
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

Video composito/S-Video

Segnale	Frequenza di refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
TV (NTSC)	60	720x480
TV(PAL,SECAM)	50/60	720x576

Risoluzioni supportate da EB-455Wi/450W/440W

Segnali del computer (RGB analogico)

Segnale	Frequenza di refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
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

Segnale	Frequenza di refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
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

* Compatibile solo se viene selezionato **Wide** come **Risoluzione** dal menu Configurazione.  [p.76](#)

Le immagini possono essere proiettate anche se vengono immessi segnali diversi da quelli indicati sopra. Tuttavia, alcune funzioni potrebbero essere limitate.

Video composito/S-Video

Segnale	Frequenza di refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
TV (NTSC)	60	720x480
TV(PAL,SECAM)	50/60	720x576

Video Component

Segnale	Frequenza di refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
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

Elenco dei Comandi

Quando viene trasmesso il comando ON dell'alimentazione, il proiettore si accende ed entra nel modo di riscaldamento. Quando si accende il proiettore, viene restituito il simbolo dei due punti ":" (3Ah).

Quando viene immesso un comando, il proiettore lo esegue e restituisce il simbolo ":", quindi sarà pronto per accettare il comando successivo.

Se il comando eseguito termina in modo anomalo, viene visualizzato un messaggio di errore e viene restituito il simbolo ":".

Voce		Comando	
Alimentazione ON/ OFF	On	PWR ON	
	Off	PWR OFF	
Selezione del segnale	Computer1	Automatico	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	Computer2	Automatico	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Component	SOURCE 24
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
A/V Mute On/Off	On	MUTE ON	
	Off	MUTE OFF	
Selezione di A/V Mute	Nero	MSEL 00	
	Blu	MSEL 01	

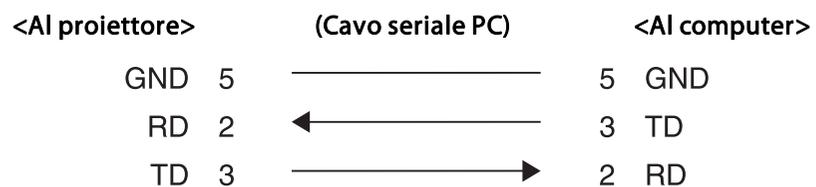
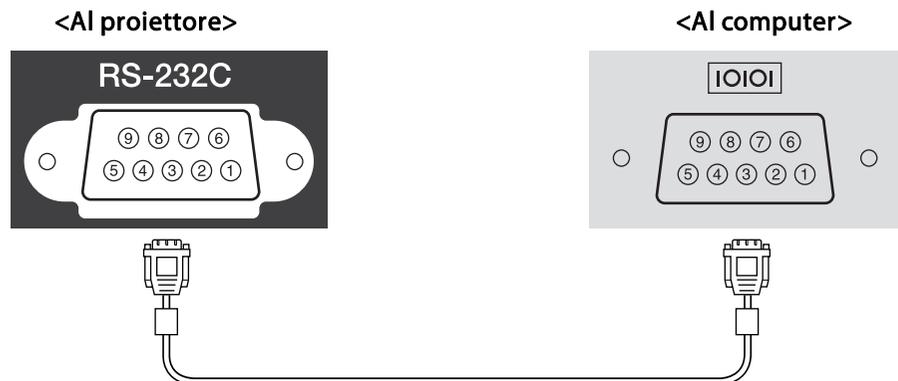
Voce	Comando
Logo	MSEL 02

Aggiungere un codice di ritorno a capo (CR) (0Dh) alla fine di ogni comando ed eseguire la trasmissione.

Forma dei Cavi

Collegamento seriale

- Forma del connettore: D-Sub 9-pin (maschio)
- Nome della porta di ingresso del proiettore: RS-232C



Nome segnale	Funzione
GND	Cavo per la messa a terra del segnale
TD	Trasmissione dei dati
RD	Ricezione dei dati

Protocollo di comunicazione

- Impostazione predefinita di baud rate: 9.600 bps
- Lunghezza dei dati: 8 bit
- Parità: nessuna
- Bit di stop: 1 bit
- Controllo di flusso: nessuno

PJLink Class1, creato dalla JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association), è un protocollo standard per il controllo dei proiettori compatibili con la rete e fa parte del progetto di standardizzazione dei protocolli di controllo dei proiettori.

Le funzioni di rete del proiettore sono conformi allo standard PJLink Class1 stabilito da JBMIA.

Per maggiori informazioni sulle impostazioni di rete relative a PJLink, vedere il menu di rete. ➡ [p.83](#)

È conforme a tutti i comandi ad eccezione dei seguenti comandi definiti da PJLink Class1 in base alla verifica di adattabilità dello standard PJLink.

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

• Comandi non compatibili

	Funzione	Comando PJLink
Impostazioni di A/V Mute	Impostazione di A/V Mute delle immagini	AVMT 11
	Impostazione di A/V Mute dell'audio	AVMT 21

• I nomi degli ingressi definiti da PJLink e le sorgenti del proiettore corrispondenti

Sorgente	Comando PJLink
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Il nome del produttore viene visualizzato per "Ricerca di informazioni sul nome del produttore"

EPSON

- Il nome del modello viene visualizzato per "Ricerca di informazioni sul nome del prodotto"

EB-465i

EB-460

EB-455Wi

EB-450W

EB-440W

Specifiche Generiche del Proiettore

Nome del prodotto		EB-465i	EB-460	EB-455Wi	EB-450W	EB-440W
Dimensioni		369 (L) × 155 (A) × 483 (P) mm				
Dimensioni del pannello		0,63"		Ampiezza di 0,59 pollici		
Metodo di visualizzazione		Matrice attiva TFT in polisilicone				
Risoluzione		786.432 XGA (1024 (L) × 768 (A) punti) × 3		1.024.000 WXGA (1280 (L) × 800 (A) punti) × 3		
Regolazione della messa a fuoco		Manuale				
Regolazione dello zoom		Digitale (1-1,35)				
Lampada		Lampada UHE, 230 W. Numero modello: ELPLP57				
Uscita audio max.		Monoaurale 12 W	Monoaurale 10 W	Monoaurale 12 W	Monoaurale 10 W	Monoaurale 10 W
Diffusore		1				
Alimentazione		Da 100 a 240 V CA ±10% 50/60 Hz 3.7-1.6 A				
Consumo di corrente	Paesi con tensione compresa tra 100-120 V	Funzionamento: 363 W Consumo di corrente in stand by (ComunicazioneOn): 10.0 W Consumo di corrente in stand by (ComunicazioneOff): 0.3 W				
	Paesi con tensione compresa tra 220-240 V	Funzionamento: 343 W Consumo di corrente in stand by (ComunicazioneOn): 12.0 W Consumo di corrente in stand by (ComunicazioneOff): 0.3 W				
Altitudine		Altitudine: da 0 a 2.286 m				
Temperatura di funzionamento		Da +5 a +35°C (senza condensa)				
Temperatura di stoccaggio		Da -10 a +60°C (senza condensa)				
Massa	Senza piastra scorrevole	Circa 5,8 kg	Circa 5,7 kg	Circa 5,8 kg	Circa 5,7 kg	
	Con piastra scorrevole	Circa 6,3 kg	Circa 6,2 kg	Circa 6,3 kg	Circa 6,2 kg	

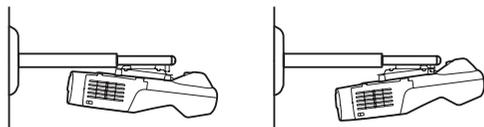
Connettori	Porta di ingresso Computer1	1	Mini D-Sub 15-pin (femmina) blu
	Porta di ingresso Computer2	1	Mini D-Sub 15-pin (femmina) blu
	Porta Audio1	1	Mini jack stereo con piedini
	Porta Audio2	1	Mini jack stereo con piedini
	Porta di ingresso Video	1	Jack pin RCA
	Porta di ingresso S-Video	1	Mini DIN a 4 pin
	Porta di ingresso Audio-L/R	1	Jack pin RCA x 2 (L, R)
	Porta di ingresso Microfono (Mic)	1	Mini jack stereo con piedini
	Porta Uscita Audio (Audio Out)	1	Mini jack stereo con piedini
	Porta Uscita monitor (Monitor Out)	1	Mini D-Sub 15-pin (femmina) nero
	Porta USB(TypeA)*	1	Connettore USB (Tipo A)
	Porta USB(TypeB)*		Connettore USB (Tipo B)
	Porta USB	1	Connettore USB (Tipo A) per unità LAN wireless opzionale
	Porta LAN	1	RJ-45
Porta RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pin (maschio)	

* Supporta USB 2.0. Tuttavia, il funzionamento di tutte le periferiche compatibili USB non è garantito.

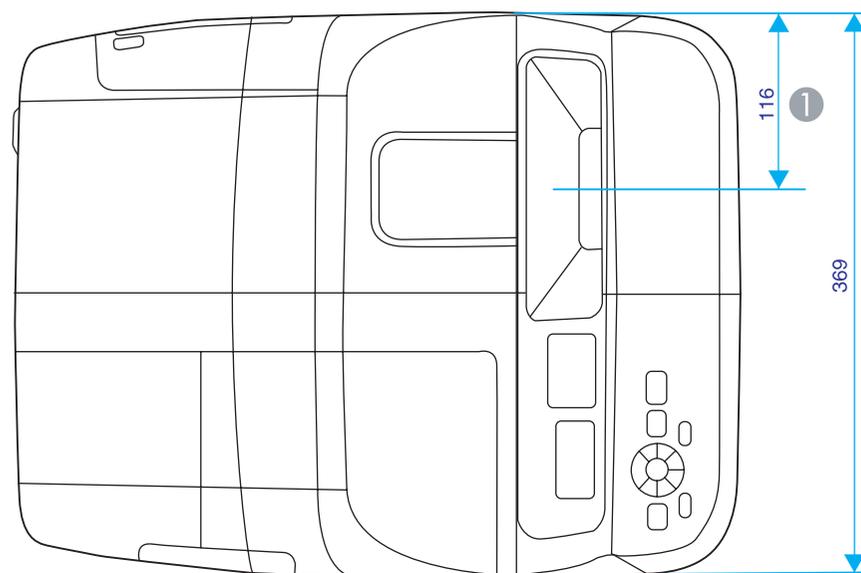
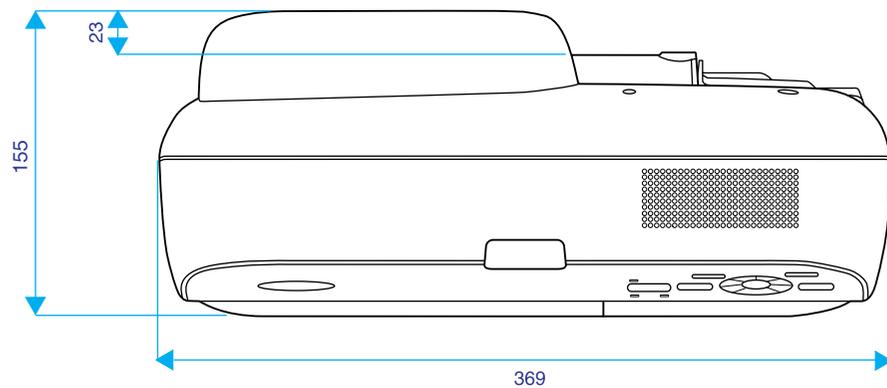


In questo proiettore sono utilizzati circuiti integrati Pixelworks DNX™.

Angolo di inclinazione

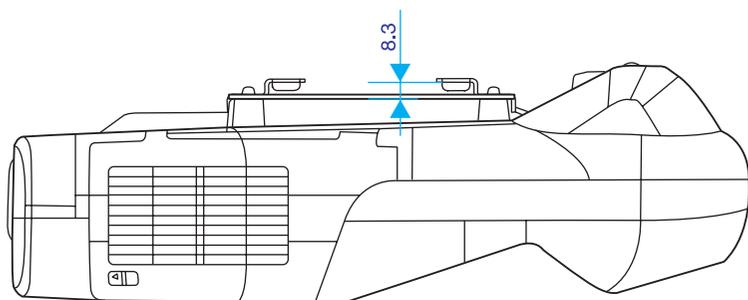
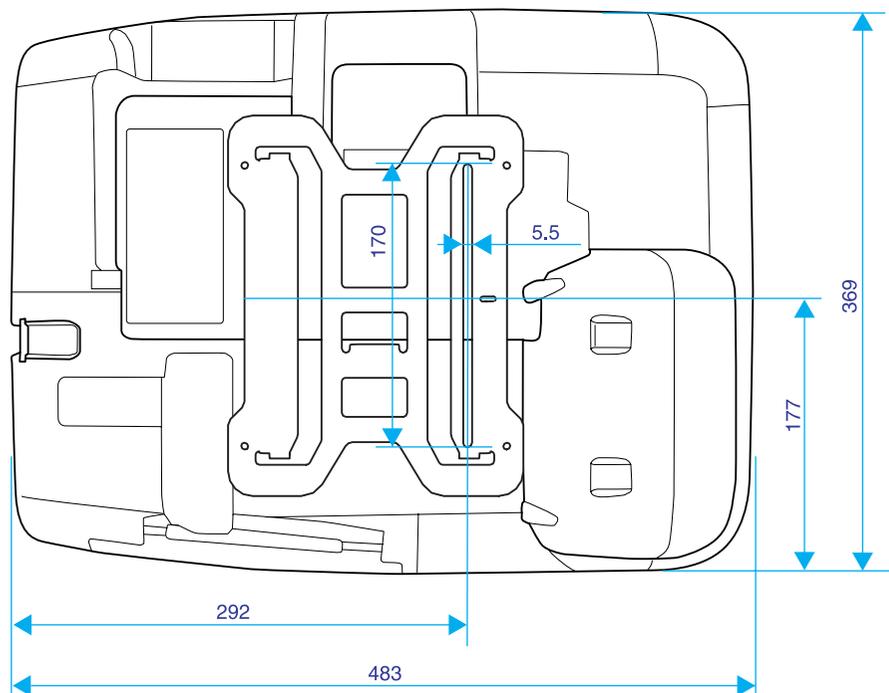


L'utilizzo del proiettore con un angolo di inclinazione superiore ai 5° potrebbe causare danni e incidenti.

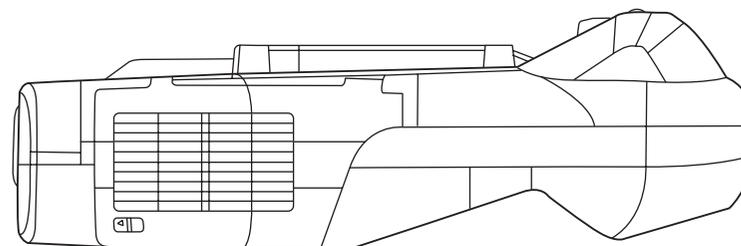
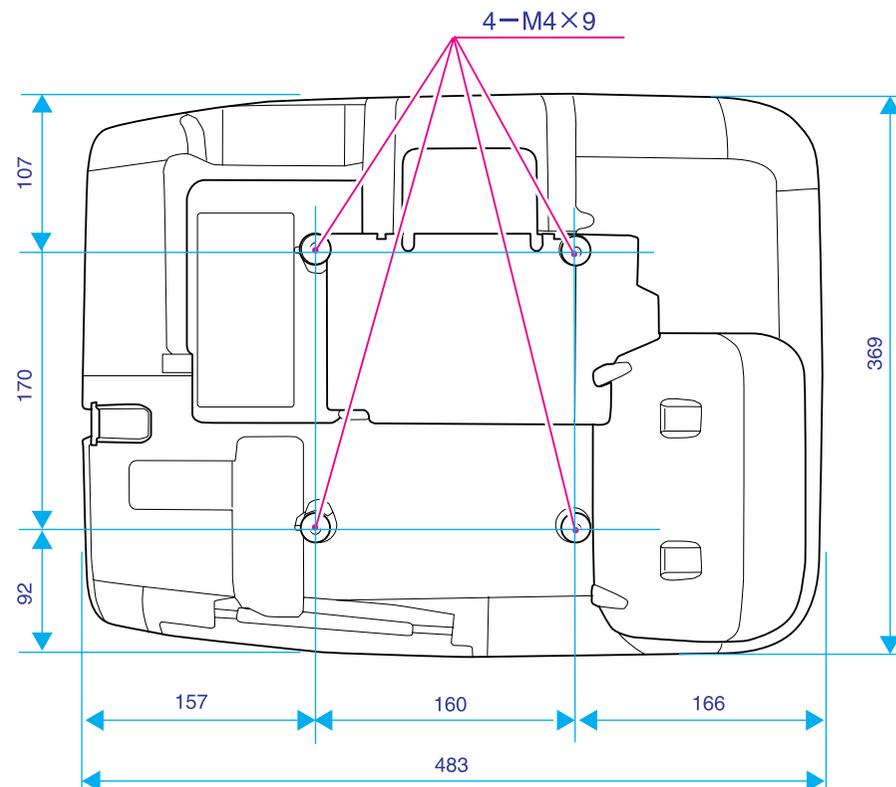


① Distanza fino al centro di proiezione

Con piastra scorrevole



Senza piastra scorrevole



In questa sezione vengono descritti i termini che fanno riferimento al proiettore e quei termini difficili di cui non è stata fornita la spiegazione all'interno del manuale. Per ulteriori dettagli, fare riferimento ad altre pubblicazioni disponibili in commercio.

AMX Device Discovery	<p>AMX Device Discovery è una tecnologia sviluppata da AMX per consentire ai sistemi di controllo AMX di facilitare l'utilizzo delle apparecchiature di destinazione.</p> <p>Epson ha implementato questa tecnologia di protocollo e ha fornito un'impostazione per abilitare la funzione del protocollo (ON).</p> <p>Visitare il sito Web di AMX per ulteriori dettagli.</p> <p>URL http://www.amx.com/</p>
Contrasto	Luminosità relativa delle aree di luce e ombra di un'immagine che può essere aumentata o diminuita per dare rilievo ai testi e alle parti grafiche oppure per attenuarne l'intensità. La regolazione di questa specifica proprietà dell'immagine è chiamata regolazione del Contrasto.
DHCP	Acronimo di Dynamic Host Configuration Protocol. Questo protocollo assegna automaticamente un Indirizzo IP all'apparecchiatura collegata alla rete.
Dolby Digital	Formato audio sviluppato dai laboratori Dolby. Un normale stereo con due diffusori utilizza un formato a 2 canali. Dolby Digital è un sistema a 6 canali (5,1 canali) che aggiunge un diffusore centrale, due diffusori posteriori e un subwoofer.
Freq. refresh	L'elemento di emissione della luce di uno schermo mantiene la stessa luminosità e lo stesso colore solo per un brevissimo lasso di tempo. A causa di questo inconveniente, l'immagine deve essere scansata diverse volte al secondo in modo che l'elemento di emissione della luce venga aggiornato. Il numero di operazioni di refresh al secondo è chiamata Frequenza refresh ed è espressa in hertz (Hz).
HDTV	<p>Abbreviazione di High-Definition Television che fa riferimento a impianti ad alta definizione conformi alle seguenti condizioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risoluzione verticale 720p o 1080i o superiore (p = Progressivo, i = Interlacciato) • Rapporto aspetto dello schermo di 16:9 • Ricezione e riproduzione (o uscita) audio Dolby Digital
Indirizzo di gateway (Ind. Gateway)	Si tratta di un server (router) per la comunicazione tra una rete (sottorete) divisa in base alle maschere di sottorete .
Indirizzo IP	Numero di identificazione di un computer collegato a una rete.
Indirizzo IP Trap	Si tratta dell' Indirizzo IP per il computer di destinazione utilizzato per la notifica degli errori in SNMP.
Interlacciato	Metodo di scansione delle immagini in cui i dati video vengono suddivisi in sottili linee orizzontali visualizzate in sequenza da sinistra a destra e in seguito dall'alto verso il basso. Le righe pari e le righe dispari vengono visualizzate in alternanza.
Maschera di sottorete (Mas.Sottorete)	Si tratta di un valore numerico che definisce il numero di bit utilizzati per l'indirizzo di rete su una rete separata (sottorete) dall'Indirizzo IP.
Progressivo	Metodo di scansione delle immagini in cui i dati video provenienti da una singola immagine vengono scansati in sequenza dall'alto verso il basso per creare un'immagine singola.

Rapporto aspetto (Rapporto aspetto)	Il rapporto tra la lunghezza e l'altezza dell'immagine. Le immagini HDTV presentano un rapporto aspetto di 16:9 e appaiono allungate. Il rapporto aspetto per le immagini standard è 4:3.
SDTV	Abbreviazione di Standard Definition Television che fa riferimento a impianti televisivi standard non conformi alle condizioni dell' HDTV  High-Definition Television.
SNMP	Acronimo di Simple Network Management Protocol, il protocollo per i dispositivi di monitoraggio e controllo quali ad esempio i router e i computer connessi a una rete TCP/IP.
sRGB	Standard internazionale per gli intervalli del colore formulato in modo che i colori riprodotti dall'apparecchiatura video possano venire facilmente gestiti dai sistemi operativi o da Internet. Se la sorgente collegata dispone di un modo sRGB, impostare sia il proiettore che la sorgente collegata del segnale su sRGB.
SSID	SSID è un numero di identificazione per il collegamento a un'altra periferica su una LAN wireless. È possibile effettuare la comunicazione senza fili su periferiche che presentano lo stesso SSID.
SVGA	Tipo di segnale video con una risoluzione di 800 (orizzontale) × 600 (verticale) punti utilizzato dai computer compatibili con IBM PC/AT.
S-Video	Segnale video in cui il componente della luminanza e il componente del colore sono separati in modo da fornire una migliore qualità dell'immagine. Fa riferimento alle immagini costituite da due segnali indipendenti: Y (segnale della luminanza) e C (segnale del colore).
SXGA	Tipo di segnale video con una risoluzione di 1.280 (orizzontale) × 1.024 (verticale) punti utilizzato dai computer compatibili con IBM PC/AT.
Sync.	Trasmissione dei segnali dai computer ad una frequenza specifica. Se la frequenza del proiettore non corrisponde a questa frequenza si otterrà una bassa qualità delle immagini. La procedura in grado di fare corrispondere le fasi di questi segnali (la posizione relativa delle creste e delle onde nel segnale) è chiamata Sincronizzazione. Se i segnali non sono sincronizzati, è possibile che si verifichino fenomeni quali sfarfallio, sfocature e interferenze orizzontali.
Tracking	Trasmissione dei segnali dai computer ad una frequenza specifica. Se la frequenza del proiettore non corrisponde a questa frequenza si otterrà una bassa qualità delle immagini. La procedura in grado di fare corrispondere la frequenza di questi segnali (il numero di creste nel segnale) è chiamata Tracking. Se il Tracking non viene eseguito correttamente, nel segnale appariranno spesse righe verticali.
VGA	Tipo di segnale video con una risoluzione di 640 (orizzontale) × 480 (verticale) punti utilizzato dai computer compatibili con IBM PC/AT.
Video Component	Segnale video in cui il componente della luminanza e il componente del colore sono separati in modo da fornire una migliore qualità dell'immagine. Fa riferimento alle immagini costituite da tre segnali indipendenti: Y (segnale della luminanza), Pb e Pr (segnali della differenza cromatica).
Video composito	Segnali video che mescolano i segnali della luminosità del video a quelli dei colori. Si tratta del tipo di segnali comunemente utilizzati dall'apparecchiatura video domestica (formati NTSC, PAL e SECAM). Il segnale portante Y (segnale della luminanza) e il segnale cromatico (colore) contenuti nella barra dei colori si sovrappongono in modo da dare origine a un unico segnale.
WPS	WPS è l'acronimo di Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup è stata ideata dalla Wi-Fi Alliance come mezzo per configurare facilmente e proteggere una LAN senza fili.
XGA	Tipo di segnale video con una risoluzione di 1.024 (orizzontale) × 768 (verticale) punti utilizzato dai computer compatibili con IBM PC/AT.

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in sistemi informatici o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, con fotocopie, registrazioni o altro mezzo, senza previa autorizzazione scritta di Seiko Epson Corporation. Non viene assunta alcuna responsabilità esplicita né relativamente all'uso delle informazioni contenute nel presente documento né per eventuali danni derivanti dall'uso delle suddette informazioni.

Né Seiko Epson Corporation né le sue società affiliate potranno essere ritenute responsabili nei confronti dell'acquirente di questo prodotto o verso terzi per danni, perdite, oneri o spese sostenute o subite dall'acquirente o da terzi in seguito a incidenti, uso errato o uso improprio del presente prodotto, oppure a modifiche, interventi di riparazione o alterazioni non autorizzate effettuate sullo stesso, oppure (con esclusione degli Stati Uniti) alla mancata stretta osservanza delle istruzioni operative e di manutenzione fornite da Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation non potrà essere ritenuta responsabile per eventuali danni o inconvenienti derivanti dall'uso di accessori opzionali o materiali di consumo diversi da quelli indicati da Seiko Epson Corporation come Prodotti originali Epson o Prodotti approvati Epson.

Il contenuto di questo manuale è soggetto a modifica o aggiornamento senza preavviso.

Le illustrazioni contenute in questo manuale potrebbero differire dal proiettore effettivo.

Regolamentazioni stabilite dal Wireless Telegraphy Act

Le seguenti operazioni sono proibite ai sensi del Wireless Telegraphy Act.

- Modifica e smontaggio (compresa l'antenna)
- Rimozione dell'etichetta di conformità
- Uso esterno dello standard IEEE 802.11a (banda a 50 Hz)

Informazioni sulle indicazioni

Sistema operativo Microsoft® Windows® 2000
Sistema operativo Microsoft® Windows® XP Professional
Sistema operativo Microsoft® Windows® XP Home Edition
Sistema operativo Microsoft® Windows Vista®
Sistema operativo Microsoft® Windows® 7

Nella presente guida, i sistemi operativi menzionati sopra vengono indicati come "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" e "Windows 7". Inoltre, il termine collettivo Windows può essere utilizzato per indicare Windows 2000, Windows XP, Windows Vista e Windows 7, mentre più versioni di Windows possono essere indicate, per esempio, come Windows 2000/XP/Vista omettendo l'indicazione 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

Nella presente guida, i sistemi operativi menzionati sopra vengono indicati come "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" e "Mac OS X 10.6.x". Inoltre, tali sistemi operativi possono essere indicati collettivamente con il termine "Mac OS".

Avviso generale:

IBM, DOS/V e XGA sono marchi commerciali o marchi registrati di International Business Machines Corporation.

Macintosh, Mac e iMac sono marchi registrati di Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, PowerPoint e il logo Windows sono marchi commerciali o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Pixelworks e DNX sono marchi commerciali di Pixelworks Inc.

WPA™ e WPA2™ sono marchi registrati di Wi-Fi Alliance.

Il marchio PjLink è un marchio in fase di registrazione o già registrato in Giappone, Stati Uniti e altri paesi e regioni.

Gli altri nomi di prodotti citati in questo documento sono utilizzati anche a scopi identificativi e possono essere marchi commerciali dei rispettivi proprietari. Epson rinuncia espressamente a tutti i diritti su questi marchi.

©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:
- 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,
 - 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.

- 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.
- 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.
- Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

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

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

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

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

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin BraceySam Bushell

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@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 projector 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			
A/V Mute	40		
Accensione protetta	51		
Accessori opzionali	120		
Autospegnimento	81		
Azzeramento del tempo di funzionamento della lampada	94, 118		
B			
Blocco	41		
Blocco completo	53		
Blocco funzionamento	53, 78		
Browser Web	65		
C			
Collegamento delle periferiche USB	34		
Colore sfondo	80		
Consumo energia	78		
Continua	33		
Contrasto	75		
Controllo Web	65		
Coperchio della lampada	11		
Croce	48		
D			
DHCP	86		
Dimensioni dello schermo	121		
Direct Power On	81		
Distanza di proiezione	121		
E			
Easy Interactive Pen	18		
ECO	78		
ESC/VP21	125		
Etichetta di protezione mediante password	52		
E-Zoom	48		
F			
File di immagini	31		
Finestra di proiezione	12		
Forma del puntatore	78		
Foto	39		
Freq. refresh	93		
Front./Soffitto	80		
Front./Verso basso	80		
Funzionamento	81		
Funzione Guida	96		
Funzione MouseWireless	49		
I			
Impost. Indirizzo 1	90		
Impost. Indirizzo 2	90		
Impost. Indirizzo 3	90		
Impostazioni di visualizzazione	33		
Ind. Gateway	86, 89		
Indicatore della lampada	97		
Indicatore della temperatura	97		
Indicatore di alimentazione	97		
Indicatori	97		
Indirizzo IP	86, 90		
Indirizzo IP Trap	91		
Info sinc	93		
Ingresso alimentazione	13		
Intensità colore	75		
J			
jpg	28		
K			
Keystone	78		
L			
Lavagna scura	39		
Lingua	81		
Logo protetto	51		
Logo utente	70		
Luminosità	75		
M			
Mas.Sottorete	86, 89		
Materiali di consumo	120		
Menu Altro	91		
Menu Avanzate	80		
Menu Basilari	85		
Menu Configurazione	74		
Menu Immagine	75		
Menu Impostazioni	78		
Menu Informazioni	93		
Menu LAN cablata	89		
Menu LAN wireless	86		
Menu Posta	90		
Menu Reset	94		
Menu Rete	83		

Menu Segnale	76	Posizione	76	Segnale video	77, 93
Menu Sicurezza	87	Presentazione	28, 39	Server SMTP	90
Messaggi	80	Procedura di sostituzione del filtro dell'aria	118	Setup Automatico	76
Modo alta quota	81	Procedura di sostituzione della lampada	115	Sfiatatoio dell'aria	11
Modo colore	39, 75	Progressivo	77	Slideshow	29, 32
Modo stand by	81	Proiezione	80	Slot di sicurezza	12
Motivo Utente	72	Proiezione a schermo panoramico	42	SNMP	69, 91
N		Proiezione dei file di immagini	31	Soluzione dei problemi	97
Nitidezza	75	Protetto da network	52	Sorgente	93
Nome del proiettore	85	Protetto da password	51	Sostituzione delle batterie	114
Nomi e funzioni delle parti	11	Pulizia del filtro e della presa dell'aria	112	Source Search	15
Notifica Mail	68, 90	Pulizia della finestra di proiezione	112	Specifiche	128
Numero della porta	90	Pulizia della superficie del proiettore	112	Sport	39
O		Puntatore	47	sRGB	39
Ordine visualizzazione	33	Puntatore del mouse	49	SSID	86
Ore della lampada	93	Punti di fissaggio del montaggio a soffitto	15	Surriscaldamento	98
P		R		Sync.	76
Pannello di controllo	15	Regolazione colore	75	T	
Periodo di sostituzione del filtro dell'aria	118	Retro/Soffitto	80	Tastiera software	84
Periodo di sostituzione della lampada	115	Ricerca sorgente	21	Teatro	39
Piastra scorrevole	14	Ricevitore remoto	11, 12	Telecomando	16
PJLink	127	Risoluzione	93, 123	Telecomando web	66
Porta di ingresso Audio	13	Risoluzioni supportate	123	Temperatura di funzionamento	128
Porta di ingresso Computer1	14	Rotazione delle immagini	30	Temperatura di stoccaggio	128
Porta di ingresso Computer2	14	S		Tempo cambio schermo	33
Porta di ingresso microfono	14	Schermo	80	Tinta	75
Porta di ingresso S-Video	13	Schermo iniziale	80	Tracking	76
Porta di ingresso Video	13	Segnale ingresso	93	V	
				Volume	78
				Volume ingresso mic	78