

Používateľská príručka

Multimedia Projector

EB-465i

EB-460

EB-455Wi



EB-450W

EB-440W





Symbyly a Označenia Použité v Tejto Príručke

• Bezpečnostné symbyly

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

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

• Označenie všeobecných informácií

Pozor	Označuje postupy, ktoré môžu viesť ku škode alebo poraneniu, ak nebude používateľ dostatočne opatrný.
	Označuje doplnkové informácie, ktoré by mohli byť zaujímavé v súvislosti s danou témou.
	Označuje stránku obsahujúcu podrobné informácie týkajúce sa danej témy.
	Označuje, že popis podčiarknutých slov alebo slov uvedených pred týmto symbolom sa nachádza v glosári. Pozrite kapitolu „Glosár“ v časti „Dodatky“.  str.132
Postup	Označuje spôsoby použitia a poradie krokov. Označený postup musí byť vykonaný v poradí, v akom sú očíslované kroky uvedené.
[(Názov)]	Označuje názov tlačidiel na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli. Príklad: tlačidlo [Esc]
„(Názov ponuky)“ Jas	Označuje položky ponuky Konfigurácia. Príklad: Z ponuky Obráz vyberte položku "Jas". Ponuka Obráz - Jas

Symbody a Označenia Použité v Tejto Príručke 2

Úvod

Funkcie Projektora 7

Užitočné zariadenie určené na jednoduché používanie	7
Ľahká manipulácia	7
Vylepšené funkcie zabezpečenia	7
Ovládanie počítača na premietacej ploche (iba EB-465i/455Wi)	8
Easy Interactive Function	8
Funkcia kreslenia	8
Výber rôznych vstupných zdrojov použitím funkcie viacnásobného pripojenia	8
Maximálne využitie pripojenia do počítačovej siete	8
Pripojenie pomocou kábla USB a premietanie (USB Display)	9
Premietanie obrazovky počítača pomocou voliteľného kľúča Quick Wireless Connection USB Key	9
Premietanie obrázkov JPEG bez pripojenia k počítaču	10
Zväčšujte a premietajte vaše súbory s kamerou na dokumenty	10

Názvy častí a funkcií 11

Predná a Vrchná Strana	11
Bočné strany	12
Rozhrania	13
Podstavec (s posuvnou platňou)	14
Podstavec (bez posuvnej platne)	15
Ovládací panel	15
Dialkové ovládanie	16
Pero Easy Interactive Pen (iba EB-465i/455Wi)	18

Rôzne spôsoby používania projektora

Zmena montážneho režimu 20

Zmena Premietaného Obrazu 21

Automatické zistenie vstupného zdroja a zmena premietaného obrazu	
(Vyhľadávanie zdroja)	21

Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládania	22
--	----

Pripojenie pomocou kábla USB a premietanie (USB Display)

..... 23

Systémové požiadavky	23
Pripojenie	24
Pripájanie po prvý raz	24
Ďalšie používanie	27

Prezentácie používajúce funkciu Prezentác. 28

Súbory, ktoré môžu byť premietané použitím funkcie Prezentác.	28
Špecifikácie pre súbory, ktoré môžu byť premietané použitím funkcie Prezentác.	28
Príklady použitia funkcie Prezentác.	28
Základné úkony pomocou funkcie Prezentác.	29
Spustenie a zastavenie funkcie Prezentác.	29
Základné úkony pomocou funkcie Prezentác.	29
Otáčanie obrázkov	30
Premietanie obrazových súborov	31
Premietanie obrázkov	31
Premietanie všetkých obrazových súborov v priečinku za sebou (Prezentác.)	32
Nastavenia zobrazenia obrazových súborov a nastavenia ovládania funkcie Prezentác.	33

Pripojenie externého zariadenia 34

Pripájanie a odpájanie zariadení USB	34
Pripájanie zariadení USB	34
Odpojenie zariadení USB	34
Pripojenie externého monitora	35
Pripojenie externých reproduktorov	36
Pripojenie mikrofónu	36

Pripojenie kábla LAN 37

Inštalácia jednotky bezdrôtovej siete LAN 38

Funkcie na Vylepšenie Prezentácií 39

Výber kvality projekcie (výber možnosti Farebný Režim)	39
Nastavenie automatickej šošovky	40

Dočasné stlmenie obrazu a zvuku (Stlmiť A/V)	40
Zmrazenie obrazu (Zmrazenie obrazu)	41
Zmena pomeru strán obrazu	41
Spôsoby zmeny	41
Zmena pomeru strán obrazu pre obraz z videozariadenia	42
Zmena pomeru strán obrazu pre počítačové obrazy (EB-465i/460)	43
Zmena pomeru strán obrazu pre počítačové obrazy (EB-455Wi/450W/440W)	44
Používanie ukazovateľa na zvýrazňovanie častí (Ukazovateľ)	46
Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)	47
Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládania (Bezdrôtová myš)	48
Funkcie Zabezpečenia	50
Spravovanie používateľov (Ochrana heslom)	50
Typ funkcie ochrany heslom	50
Nastavenie funkcie Ochrana heslom	50
Zadanie položky Heslo	51
Obmedzenie používania (Uzamk. ovl. panela)	52
Zámok Proti Krádeži	53
Montáž káblového zámku	53
Funkcia Easy Interactive Function (iba EB-465i/455Wi)	54
Zhrnutie funkcie Easy Interactive Function	54
Kroky postupu	55
Prvé použitie funkcie Easy Interactive Function	55
Ďalšie používanie	55
Systémové požiadavky	55
Prvé použitie funkcie Easy Interactive Function	56
Ďalšie používanie funkcie Easy Interactive Function	60
Kalibrácia	62
Prípady, kedy sa vyžaduje kalibrácia	62
Funkcia tabletu	62
Systémové požiadavky	62
Kontrola dostupnosti	63
Výmena batérií pera Easy Interactive Pen	63

Zmena nastavení pomocou webového prehľadávača (Ovládanie webu) 64

Zobrazenie funkcie Ovládanie webu	64
Zadanie IP adresy projektora	64
Zobrazenie funkcie Diaľkové internetové ovládanie	65

Používanie funkcie Mailová notifikácia na oznamovanie problémov 67

Ovládanie s Použitím SNMP 68

Uloženie užívateľského loga 69

Uloženie používateľského vzoru 71

Ponuka Konfigurácia

Používanie ponuky Konfigurácia 73




Zoznam Funkcií 74

Ponuka Obraz	74
Ponuka Signál	75
Ponuka Nastavenia	76
Ponuka Rozšírené	79
Ponuka Sieť	81
Poznámky k používaniu ponuky Sieť	82
Operácie so softvérovou klávesnicou	82
Ponuka Základné	83
Ponuka Bezdr. LAN	84
Ponuka Bezpečnosť	86
Keď vyberiete šifrovanie WEP	86
Keď vyberiete šifrovanie WPA-PSK (TKIP) alebo WPA2-PSK (AES)	87
Ponuka Pev. zap.LAN	88
Ponuka Mail	89
Ponuka Ostatné	90
Ponuka Vynulovať	91
Ponuka Informácia (iba zobrazenie)	92
Ponuka Vynulovať	93

Riešenie Problémov

Používanie Pomocníka 95

Riešenie problémov 96

Popis indikátorov	96
Indikátor  svieti alebo bliká načerveno	97
 Indikátor  bliká alebo svieti na oranžovo	98
Keď indikátory neposkytujú pomoc	99
Problémy týkajúce sa obrazu	100
Problémy pri spustení projekcie	104
Problémy týkajúce sa monitorovania a ovládania	105
Problémy týkajúce sa funkcie Easy Interactive Function	105
Iné problémy	107

Čítanie e-mailu s upozornením na chybu 109

Dodatky

Čistenie súčastí 111

Čistenie povrchu projektoru	111
Čistenie projekčného okienka	111
Čistenie vzduchového filtra	111

Výmena Spotrebného Materiálu 113

Výmena batérií v diaľkovom ovládaní	113
Výmena lampy	114
Časový interval výmeny lampy	114
Spôsob výmeny lampy	114
Nulovanie položky Hodiny lampy	117
Výmena vzduchového filtra	117
Interval výmeny vzduchového filtra	117
Spôsob výmeny vzduchového filtra	117

Voliteľné Príslušenstvo a Spotrebný Materiál 119

Voliteľné Príslušenstvo	119
Spotrebný materiál	119

Velkosť plátna a projekčná vzdialenosť 120

Vzdialenosť projektoru pre EB-465i/460	120
Vzdialenosť projektoru pre EB-455Wi/450W/440W	120

Zoznam podporovaných rozlíšení 122

Podporované rozlíšenia pre EB-465i/460	122
Počítačový signál (analogový RGB)	122
Komponent video	122
Kompozitné video/S-Video	122
Podporované rozlíšenia pre EB-455Wi/450W/440W	122
Počítačový signál (analogový RGB)	122
Komponent video	123
Kompozitné video/S-Video	123

Príkazy ESC/VP21 124

Zoznam Príkazov	124
Schéma Zapojenia Káblov	125
Sériové pripojenie	125
Komunikačný protokol	125

o Protokole PJLink 126

Technické údaje 127

Všeobecné Parametre Projektoru	127
--------------------------------------	-----

Vzhľad 130

Glosár 132

Všeobecné Poznámky 135

Nariadenia zákona o bezdrôtovom telegrafovaní	135
Informácie o označeniach	135
Všeobecné upozornenie:	135

Register 153



Úvod

V tejto kapitole sú vysvetlené funkcie a názvy častí projektora.

Užitočné zariadenie určené na jednoduché používanie

Ľahká manipulácia

- **Jednoduché pripevnenie na stenu**

Projektor sa dodáva so špeciálnou posuvnou platňou, ktorá uľahčuje problematické pripevnenie na stenu.

Posuvná platňa je integrovaná v hlavnej jednotke projektora, čím sa v porovnaní s predchádzajúcimi modelmi zjednodušilo pripevnenie a skrátil čas montáže. ➡ [Inštalčná príručka](#)

Údržbu, napríklad výmenu vzduchového filtra alebo lampy, môžete vykonávať, aj keď je projektor pripevnený na stene.

- **Nevyžaduje sa žiadne špeciálne plátno**

Projektor možno umiestňovať na rôznych miestach. Ak nie je k dispozícii premietacie plátno, obraz možno premietiť na ľubovoľnú premietaciu plochu, napríklad na stenu.

- **Projekcia na krátku vzdialenosť**

Najkratšia odporúčaná projekčná vzdialenosť 47 cm umožňuje umiestniť projektor do blízkosti projekčnej plochy. ➡ [str.120](#)

Ak projektor pripevníte na stenu a budete obraz premietiť uhlopriečne zvrchu, na prezentácii sa nebudú objavovať tieň osoby, ktoré stoja v blízkosti premietacej plochy. Okrem toho, keď budete k projekčnej ploche otočení chrbtom, nebude vás oslepovať svetlo projektora, pretože nebude vstupovať do vášho zorného poľa.

- **Projekcia smerom nadol je výhodná pri skupinových školeniach (len EB-465i/455Wi)**

Vertikálnym nastavením projektora môžete premietiť na plochu stola.

➡ [str.20](#)

- **Priame zapínanie a vypínanie**

Na miestach, kde je napájanie riadené centrálnou, napríklad v konferenčnej miestnosti, možno nastaviť zapnutie alebo vypnutie projektora pri zapnutí alebo vypnutí hlavného zdroja napájania, ku ktorému je projektor pripojený.

- **Zobrazenie premietacích línií na premietacej ploche**

Funkcia premietania vzoru pozostávajúceho z čiar alebo mriežky umožňuje účinné používanie premietacej plochy počas prednášok a prezentácií.

- **Reproduktor**

Vstavaný reproduktor s vysokým výkonom umožňuje, aby sa hlas dostal aj k vzdialenejším bodom v priestoroch triedach.

- **Projekčná plocha pre displeje WXGA (iba EB-455Wi/450W/440W)**

Pomocou počítača, ktorý má širokouhlý displej LCD s pomerom strán 16:10 WXGA, je možné obraz premietiť v rovnakom pomere. To umožňuje účinne využívať šírku bielych tabulí a iných premietacích plôch otočených na šírku.

- **Ovládanie projektora z počítača**

Pomocou funkcií ovládania z webu a diaľkového internetového ovládania môžete vykonávať rovnaké úkony v počítači i na ovládacom paneli alebo diaľkovom ovládači projektora. ➡ [str.64](#)

Vylepšené funkcie zabezpečenia

- **Ochrana heslom kvôli obmedzeniu a spravovaniu používateľov**

Nastavením hesla môžete určiť používateľov projektora. ➡ [str.50](#)

- **Funkcia uzamknutia ovládacieho panela kvôli obmedzeniu používania ovládacieho panela**

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

➡ [str.52](#)

- **Vybavený zabezpečovacími pomôckami proti krádeži**

Projektor je vybavený týmito typmi zabezpečovacích funkcií proti krádeži.

☞ [str.53](#)

- Bezpečnostná zásuvka
- Upevňovací bod bezpečnostného kábla

Ovládanie počítača na premietacej ploche (iba EB-465i/455Wi)

Easy Interactive Function

Jednoduchým pripojením počítača k projektoru môžete počítač ovládať na projekčnej ploche, čo zabezpečí účinnú a interaktívnu prezentáciu alebo prednášku. ☞ [str.54](#)

Funkcia kreslenia

Použitím aplikácie na spracovanie grafiky môžete importovať text a schémy, ktoré ste nakreslili na premietaciu plochu pomocou elektronického pera (Easy Interactive Pen). Ide o kombináciu funkcií bielej tabule a plátna bez toho, aby ste niektorú z týchto pomôcok potrebovali. ☞ [str.54](#)

Výber rôznych vstupných zdrojov použitím funkcie viacnásobného pripojenia

Okrem pripojenia počítačového kábla sa môžete rozhodnúť pre rôzne rozhrania, napríklad kábel USB, pamäťové zariadenie USB alebo pripojenie siete LAN. Vďaka tomu môžete vyberať zo širokej škály vstupných zdrojov, ktoré vyhovujú konkrétnemu používateľskému prostrediu.

Maximálne využitie pripojenia do počítačovej siete

Svoju počítačovú sieť môžete efektívne využiť pomocou dodávaného softvéru EasyMP Network Projection na uskutočňovanie efektívnych a rôznorodých prezentácií a schôdzí. ☞ [Návod na používanie programu EasyMP Network Projection](#)

- **Pripojenie počítača k projektoru pomocou siete**

Premietať môžete tak, že projektor pripojíte k už vybudovanému sieťovému systému. Efektívne schôdze môžete organizovať projekciou z viacerých počítačov pripojených do sieťového systému bez nutnosti meniť nejaké káble.

- **Bezdrôtové pripojenie k počítaču**

Keď v projektore nainštalujete doplnkovú jednotku bezdrôtovej siete LAN, môžete sa k počítaču pripojiť bezdrôtovo. ☞ [str.38](#)

- **Metóda pripojenia pre rôzne siete**

Pre pripojenie projektora k sieti sú dostupné nasledovné metódy. Vyberte metódu, ktorá je vhodná pre vaše prostredie. ➡ [Návod na používanie programu EasyMP Network Projection](#)

- **Režim pokroč. pripoj.**

Režim pokroč. pripoj. je pripojenie infraštruktúry, ktoré vám ponúka metódu pripojenia k už vytvorenej sieti.

- **Režim rýchleho pripojenia**

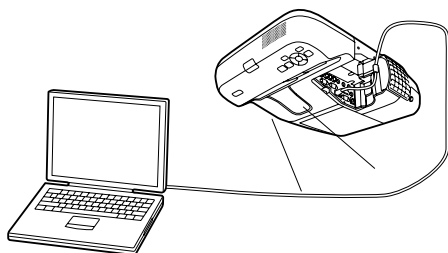
Režim rýchleho pripojenia je metóda pripojenia, ktorú je možné použiť po nainštalovaní doplnkovej bezdrôtovej jednotky LAN.

Režim rýchleho pripojenia dočasne alokuje identifikátor SSID projektora počítaču a vytvorí pripojenie ad-hoc. Po odpojení obnoví sieťové nastavenia počítača.

Pripojenie pomocou kábla USB a premietanie (USB Display)

Jednoduchým pripojením dodaného kábla USB k počítaču môžete premietiť obraz z obrazovky počítača.

➡ *Stručná príručka* , [str.23](#)



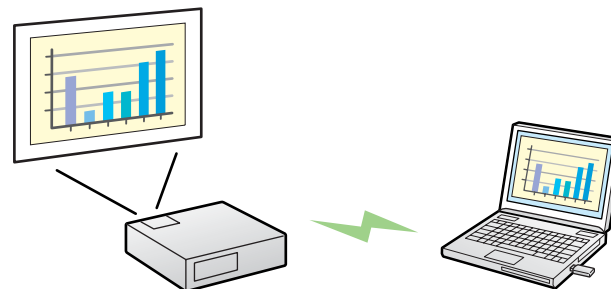
Premietanie obrazovky počítača pomocou voliteľného kľúča Quick Wireless Connection USB Key

Použitím voliteľného kľúča Quick Wireless Connection USB Key môžete rýchlo prepojiť počítač s projektorom a premietiť.

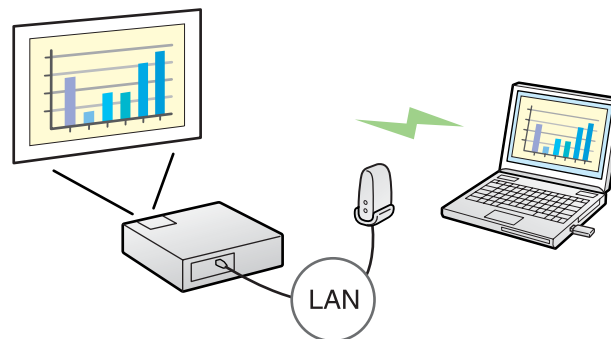
Pomocou kľúča Quick Wireless Connection USB Key sa môžete pripojiť k projektoru v sieti, aj keď nie je nainštalovaný program EasyMP Network Projection.

Môžete sa pripojiť napríklad v nasledujúcich prostrediach.

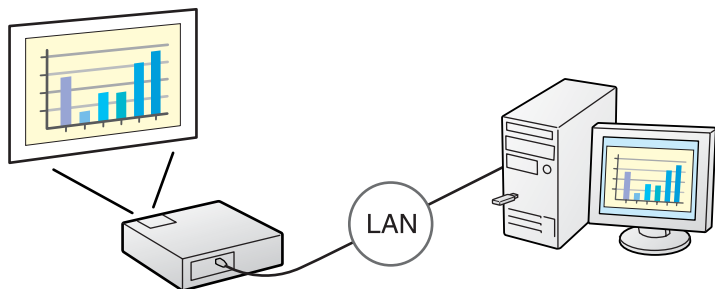
- Pripojenie v Režim rýchleho pripojenia použitím doplnkovej jednotky bezdrôtovej siete LAN.



- Pripojenie k sieti prostredníctvom prístupového bodu.



- Pripojenie k sieti prostredníctvom drôtovej siete LAN.



☞ [str.119](#)



- Projektor nie je kompatibilný s funkciou Sieťový projektor, ktorá je štandardnou súčasťou operačných systémov Windows Vista a Windows 7.
- Obmedzenia počas premietania z aplikácie Windows Media Center
Obraz nemožno premietiť, keď je aplikácia Windows Media Center v režime zobrazenia na celú obrazovku. Ak chcete premietiť obraz, prepnite do režimu zobrazenia v okne.

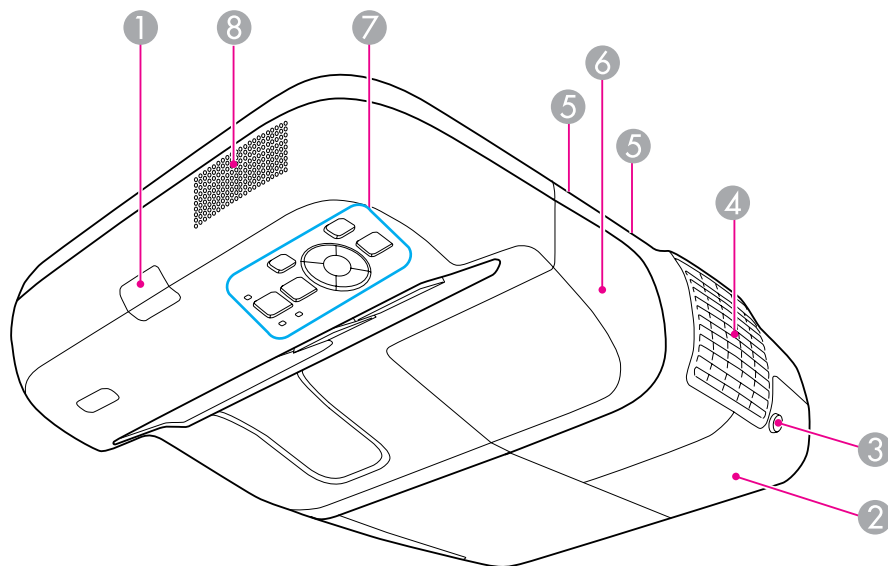
Premietanie obrázkov JPEG bez pripojenia k počítaču

Prezentáciu z obrázkov JPEG uložených v zariadení USB, napríklad v digitálnom fotoaparáte kompatibilnom s rozhraním USB, na pevnom disku alebo v pamäťovom zariadení USB, môžete premietiť po jednoduchom pripojení k projektoru. ☞ [str.28](#)

Zväčšujte a premietajte vaše súbory s kamerou na dokumenty

Ako doplnkové vybavenie sa predáva kamera na dokumenty, kompatibilná s rozhraním USB. S touto kamerou na dokumenty nepotrebujete napájací kábel. Stačí sa pripojiť pomocou jedného kábla USB a vďaka jej jednoduchému dizajnu je možné skutočne jednoducho premietiť a zväčšovať dokumenty. ☞ [str.34](#)

Predná a Vrchná Strana



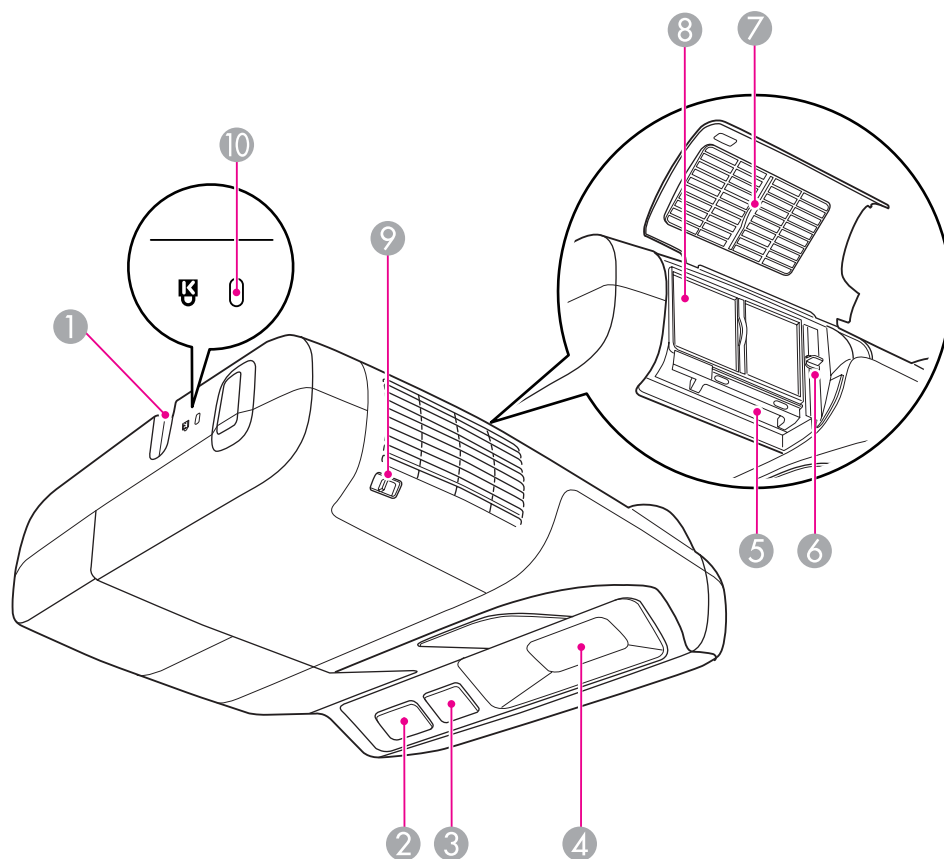
Názov	Funkcia
① Diaľkový prijímač	Prijíma signály z diaľkového ovládača. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
② Kryt lampy	Tento kryt otvorte pri výmene lampy projektora. 🖱️ str.114
③ Poistná skrutka krytu lampy	Zaskrutkovaním zaistíte kryt lampy na mieste. 🖱️ str.114
④ Výstupný otvor vetrania	Výstupný otvor kvôli vzduchu, ktorý sa používa na vnútorné chladenie projektora.

⚠️ Upozornenie

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

Názov	Funkcia
⑤ Poistné skrutky krytu kábla	Zaskrutkovaním zaistíte kryt kábla na mieste. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
⑥ Kryt kábla	Pri pripájaní k vstupnému portu uvoľníte dve skrutky a otvorte tento kryt. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
⑦ Ovládací panel	Umožňuje ovládať projektor a kontrolovať jeho stav. 🖱️ str.15
⑧ Reprodukotor	Na výstupe je zvuk z portu Mikrofón (Mic) a obraz, ktorý sa aktuálne premieta.

Bočné strany

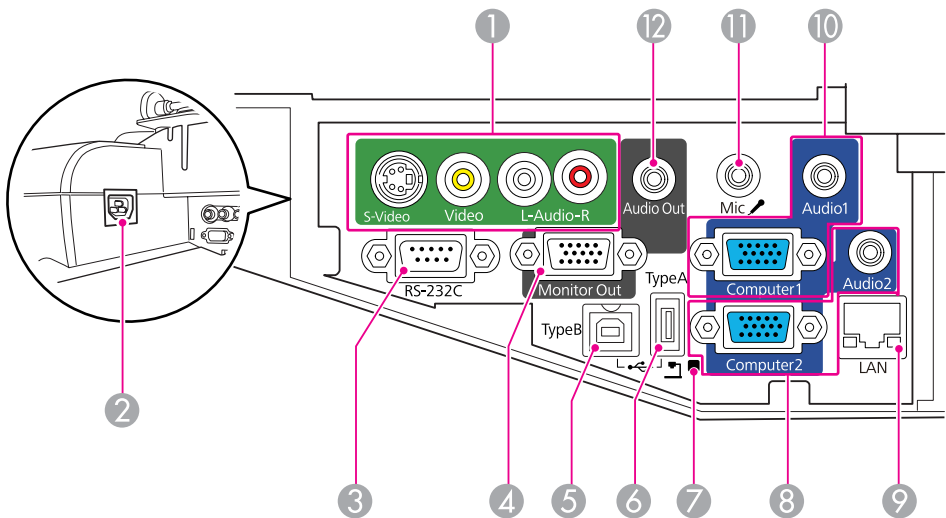


Názov	Funkcia
1 Upevňovací bod bezpečnostného kábla	Tadiaľto prevlečte bežne dostupný lankový zámok a uzamknite k jednému miestu. str.53
2 Diaľkový prijímač	Prijíma signály z diaľkového ovládača. Stručná príručka

Názov	Funkcia
3 Prijímač Easy Interactive Function (len EB-465i/455Wi)	Prijíma signály z pera Easy Interactive Pen. str.54
4 Projekčné okienko	Slúži na premietanie obrazu. <div> ⚠ Výstraha <ul style="list-style-type: none"> Počas premietania sa naň nepozerajte. Do jeho blízkosti neumiestňujte predmety ani sa k nemu nepribližujte rukami. Mohlo by to byť nebezpečné, pretože zaostréním projekčného svetla vzniká vysoká teplota. </div>
5 Zásuvka na zapojenie jednotky bezdrôtovej siete LAN	Zapojte sem doplnkovú jednotku bezdrôtovej siete LAN. str.38
6 Páčka zaostrovania	Upravuje ostrosť obrazu. Ovládať ju možno po otvorení krytu vzduchového filtra. Stručná príručka
7 Kryt vzduchového filtra	Tento kryt otvorte pri výmene vzduchového filtra alebo inštalácii doplnkovej jednotky bezdrôtovej siete LAN.
8 Nasávací otvor vetrania (Vzduchový filter)	Privádza vzduch, ktorým sa projektor chladí zvnútra. Ak sa tu usadí prach, môže sa zvýšiť vnútorná teplota projektoru, čo môže spôsobiť problémy s prevádzkou alebo skrátiť životnosť optického systému. Nezabudnite vzduchový filter pravidelne čistiť. str.111 , str.117
9 Páčka na otvorenie a zatvorenie krytu vzduchového filtra	Pomocou nej sa otvára a zatvára kryt vzduchového filtra. str.117 Tento kryt otvorte, ak je nainštalovaná doplnková jednotka bezdrôtovej siete LAN. str.38
10 Bezpečnostná zásuvka	Bezpečnostná zásuvka je kompatibilná s bezpečnostným systémom Microsaver vyrábaným spoločnosťou Kensington. str.53

Rozhrania

Nasledujúce porty uvidíte po odstránení krytu kábla.
Kryt kábla odstráňte aj v prípade, že chcete pripojiť zariadenie.
☛ *Stručná príručka*



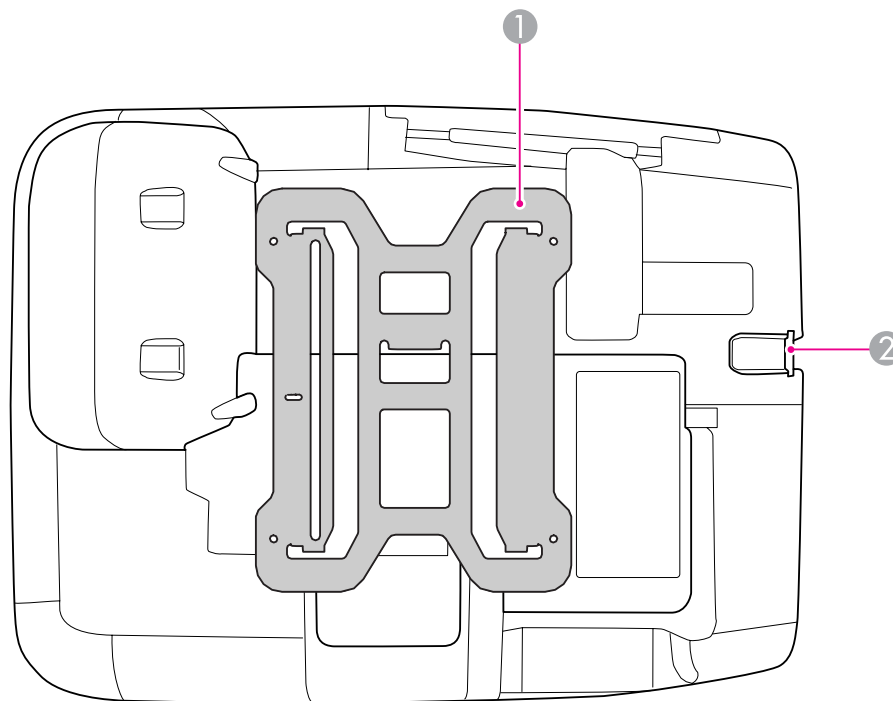
Názov		Funkcia
1	Vstupný port S-Video	Pre signály S-video zo zdrojov videa.
	Vstupný port Video	Pre kompozitné video signály zo zdrojov videa.
	Port Audio vstup	Pripája sa k výstupnému portu zvuku a umožňuje zvukový výstup zo zariadenia pripojeného k vstupnému portu S-Video alebo Video. ☛ <i>Stručná príručka</i>
2	Sieťová zásuvka	Slúži na pripojenie napájacieho kábla. ☛ <i>Stručná príručka</i>

Názov		Funkcia
3	Port RS-232C	Pri ovládaní projektoru z počítača pripojte projektor k počítaču pomocou kábla RS-232C. Tento port sa používa pre potreby ovládania a bežne by sa používať nemal. ☛ str.125
4	Port Výstup do monitora (Monitor Out)	Vysiela na externý monitor obrazové signály z počítača pripojeného k vstupnému portu Computer1. Funkcia nie je k dispozícii pre signály komponentného videa ani iné vstupné signály do akýchkoľvek iných portov než vstupného portu Computer1. ☛ str.35
5	Port USB(TypeB)	Slúži na pripojenie projektoru k počítaču prostredníctvom dodaného kábla USB a umožňuje premietiť obraz z počítača. ☛ str.23 Tento port použite aj na pripojenie k počítaču pomocou dodaného kábla USB aj vtedy, ak chcete používať funkciu bezdrôtového pripojenia myši. ☛ str.48 Tento port použite aj na pripojenie k počítaču pomocou dodaného kábla USB aj vtedy, ak chcete používať funkciu Easy Interactive Function. (len EB-465i/455Wi) ☛ str.54
6	Port USB(TypeA)	Slúži na premietanie prezentácie z obrázkov JPEG, keď sú k portu kompatibilnému s rozhraním USB pripojené pamäťové zariadenia alebo digitálne fotoaparáty. ☛ str.28 A tiež pripája voliteľnú kameru na dokumenty.
7	USB indikátor	Signalizuje stav zariadenia USB pripojeného k portu USB(TypeA) opísanému vyššie. Nesvieti: zariadenie USB nie je pripojené Svieti oranžové svetlo: zariadenie USB je pripojené Svieti zelené svetlo: zariadenie USB je v činnosti Svieti červené svetlo: chyba

Názov	Funkcia
8 Vstupný port Computer2 Port Audio2	<p>Slúži na príjem obrazových signálov z počítača a signálov komponentného videa z iných zdrojov videa.</p> <p>Ak chcete prijímať zvuk, pripojte ho k výstupnému portu zvuku zariadenia pripojeného k vstupnému portu Computer2. Zdroj zvuku pripojte k portu Audio2 aj vtedy, ak používate niektorý z nasledujúcich vstupných zdrojov a chcete dosiahnuť výstup zvuku z projektoru.</p> <ul style="list-style-type: none"> - USB: pri prehrávaní prezentácií z pamäťového zariadenia USB pripojeného k portu USB(TypeA) alebo pri premietaní z doplnkovej kamery na dokumenty - USB Display - LAN <p>☞ <i>Stručná príručka</i></p>
9 Port LAN	<p>Pripája sa ku káblu LAN a potom k sieti. ☞ str.37</p>
10 Vstupný port Computer1 Port Audio1	<p>Slúži na príjem obrazových signálov z počítača a signálov komponentného videa z iných zdrojov videa.</p> <p>Ak chcete prijímať zvuk, pripojte ho k výstupnému portu zvuku zariadenia pripojeného k vstupnému portu Computer1.</p> <p>☞ <i>Stručná príručka</i></p>
11 Vstupný port Mikrofón (Mic)	<p>Pripája sa k mikrofónu. ☞ str.36</p>
12 Port Zvukový výstup (Audio Out)	<p>Umožňuje zvukový výstup aktuálne premietaného obrazu alebo zvukový vstup zo vstupného portu Mikrofón (Mic) na externý reproduktor. ☞ str.36</p>

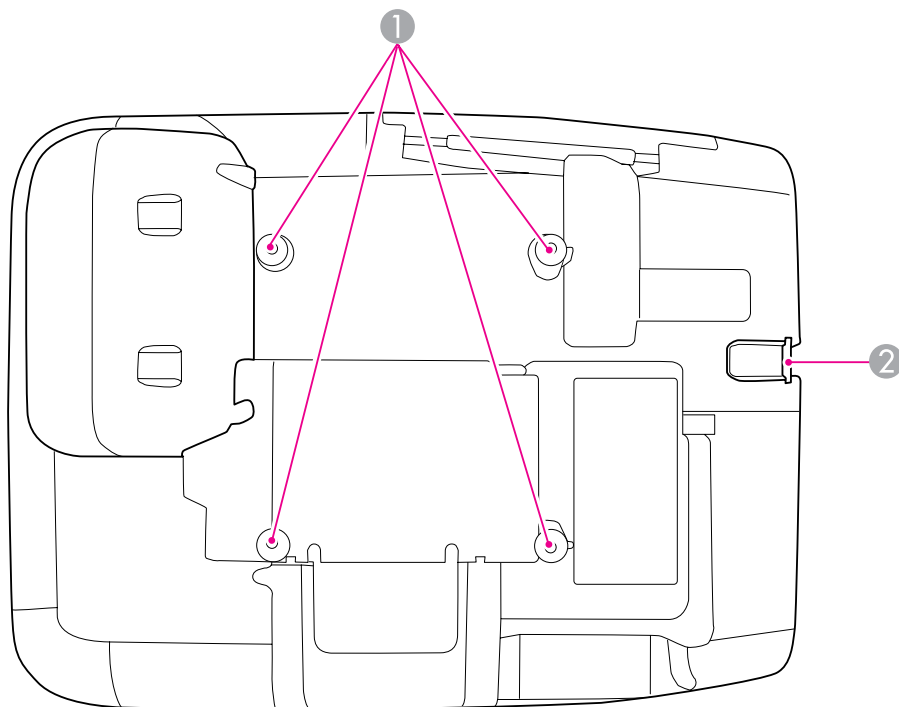
Podstavec (s posuvnou platňou)


Posuvná platňa je v čase dodania pripojená k hlavnej jednotke projektoru.



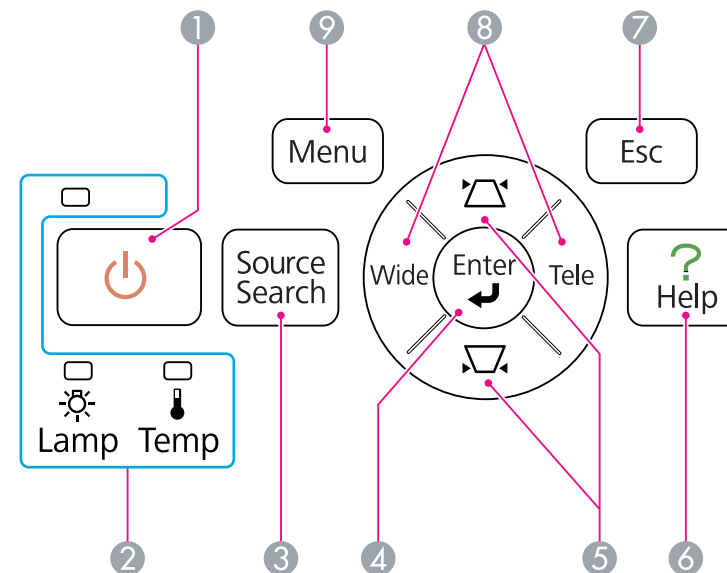
Názov	Funkcia
1 Posuvná platňa	<p>Pri pripevňovaní na stenu pripojte túto časť k nastavovacej platni. ☞ Inštalčná príručka</p>
2 Upevňovací bod bezpečnostného kábla	<p>Tadiaľto prevlečte bežne dostupný lankový zámok a uzamknite k jednému miestu. ☞ str.53</p>





Podstavec (bez posuvnej platne)



Názov	Funkcia
1 Upevňovacie body pri montáži na strop (štyri body)	Pri pripínavaní projektoru na strop alebo stenu spojte tieto upevňovacie body pri montáži na strop s bežne dostupnou stropnou alebo nástennou podložkou. Podrobné informácie nájdete v dokumentácii dodanej so stropnou alebo nástennou podložkou.
2 Upevňovací bod bezpečnostného kábla	Tadiaľto prevlečte bežne dostupný lankový zámok a uzamknite k jednému miestu.  str.53

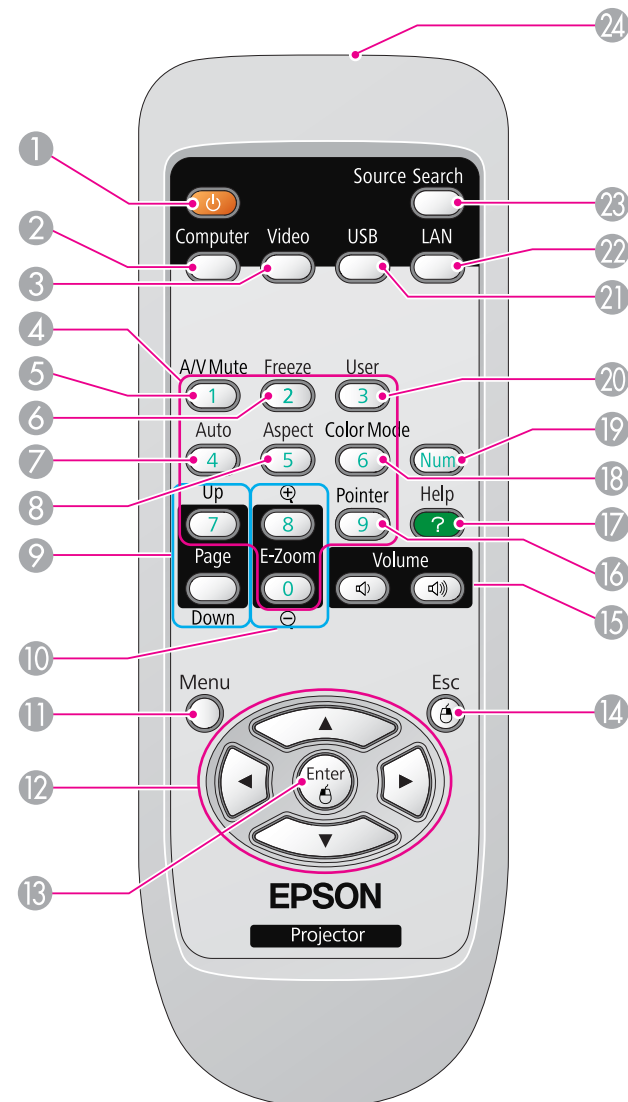
Ovládací panel



Názov	Funkcia
1 [⏻] tlačidlo	Zapína a vypína napájanie projektoru.  <i>Stručná príručka</i>
2 Stavové indikátory	Stav projektoru je signalizovaný farbou kontroliek a tým, či blikajú alebo svietia.  str.96
3 Tlačidlo [Source Search]	Prepína na nasledujúci vstupný zdroj, ktorý je pripojený k projektoru a vysiela obraz.  str.21
4 Tlačidlo [Enter]	Ak ho stlačíte počas premietania obrazového signálu z počítača, automaticky sa nastaví funkcie Sledovanie – Synchronizácia a Pozícia, aby sa premietal optimálny obraz. Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Pomocníka, stlačením tohto tlačidla potvrdíte aktuálnu položku a prejdete na nasledujúcu úroveň.  str.73







Názov	Funkcia
5 Tlačidlá [↖][↗]	Slúžia na korekciu lichobežníkového skreslenia. V nasledujúcich prípadoch však tieto tlačidlá fungujú ako tlačidlá [▲] a [▼]. – Keď sa premietaný obraz prenáša cez sieťové pripojenie – Keď sa pri projekcii používa funkcia prezentácie. Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Pomocníka, môžete pomocou týchto tlačidiel vyberať položky ponuky a nastavovať hodnoty. ☛ <i>Stručná príručka</i> , str.73
6 Tlačidlo [Help]	Slúži na zobrazenie a zatvorenie obrazovky Pomocníka, na ktorej sú uvedené pokyny na odstránenie prípadných problémov. ☛ str.95
7 Tlačidlo [Esc]	Zastaví aktuálnu funkciu. Keď je zobrazená ponuka Konfigurácia, stlačením tohto tlačidla prejdete na predchádzajúcu úroveň ponuky. ☛ str.73
8 Tlačidlá [Wide][Tele]	Slúžia na úpravu širokouhlého obrazu. Stlačením tlačidla [Tele] zmenšíte projekčnú plochu a stlačením tlačidla [Wide] ju zväčšíte. Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Pomocníka, tieto tlačidlá fungujú ako tlačidlá [◀] a [▶], pomocou ktorých môžete vyberať položky ponuky a nastavovať hodnoty. ☛ <i>Stručná príručka</i>
9 Tlačidlo [Menu]	Zobrazuje a zatvára ponuku Konfigurácia. ☛ str.73

Dialkové ovládanie

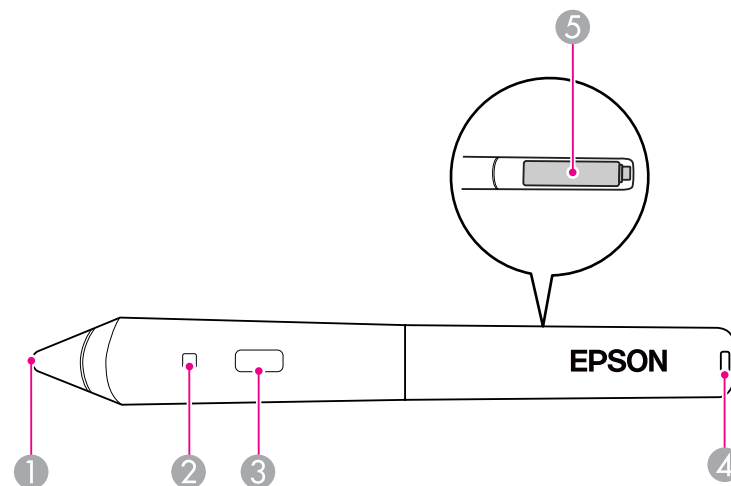




Názov	Funkcia
1 [⏻] tlačidlo	Zapína a vypína napájanie projektora. ☞ <i>Stručná príručka</i>
2 Tlačidlo [Computer]	Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo vstupného portu Počítač1 a vstupného portu Počítač2. ☞ str.22
3 Tlačidlo [Video]	Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo vstupného portu Video a vstupného portu S-Video. ☞ str.22
4 Číselné tlačidlá	Používajte pri zadávaní hesla. ☞ str.50
5 Tlačidlo [A/V Mute]	Dočasne zapína alebo vypína obraz a zvuk. ☞ str.40
6 Tlačidlo [Freeze]	Pozastavuje alebo obnovuje prehrávanie obrazu. ☞ str.41
7 Tlačidlo [Auto]	Ak ho stlačíte počas premietania obrazového signálu z počítača, automaticky sa nastaví funkcie Sledovanie – Synchronizácia a Pozícia, aby sa premietal optimálny obraz.
8 Tlačidlo [Aspect]	Pri každom stlačení tlačidla sa mení Pomer strán obrazu. ☞ str.41
9 Tlačidlá [Page] ([Up]) ([Down])	Ak používate funkciu Bezdrôtová myš, funkciu USB Displej alebo sa zo vstupného zdroja premieta súbor aplikačného softvéru, ktorý podporuje posun o stranu nahor alebo nadol prostredníctvom siete LAN, stláčaním týchto tlačidiel sa môžete posúvať o stranu nahor alebo nadol. ☞ str.48
10 Tlačidlá [E-Zoom] (⊕)(⊖)	Zväčšuje alebo zmenšuje obraz bez zmeny projekčnej veľkosti. ☞ str.47
11 Tlačidlo [Menu]	Zobrazuje a zatvára ponuku Konfigurácia. ☞ str.73

Názov	Funkcia
12 Tlačidlá [⏮][⏭] [⏪][⏩]	Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia alebo obrazovka Pomocníka, stláčaním týchto tlačidiel môžete vyberať položky ponuky a nastavovať hodnoty. ☞ str.73 , str.95 Počas používania funkcie Bezdrôtová myš sa ukazovateľ myši posúva v smere stlačenia tlačidla. ☞ str.48
13 Tlačidlo [Enter]	Ak je zobrazená obrazovka ponuky Konfigurácia alebo Pomoc, potvrdzuje a otvára daný výber a prechádza na nasledujúcu úroveň. ☞ str.73 , str.95 Keď používate funkciu Bezdrôtová myš, slúži ako ľavé tlačidlo myši. ☞ str.48
14 Tlačidlo [Esc]	Zastaví aktuálnu funkciu. Ak je zobrazená ponuka Konfigurácia a stlačíte toto tlačidlo, prejdete na predchádzajúcu úroveň. ☞ str.73 , str.95 Keď používate funkciu Bezdrôtová myš, slúži ako pravé tlačidlo myši. ☞ str.48
15 Tlačidlá [Volume] (⏮)(⏭)	(⏮) Znižuje hlasitosť. (⏭) Zvyšuje hlasitosť. ☞ <i>Stručná príručka</i> <div data-bbox="1523 965 2094 1252" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>⚠ Upozornenie</p> <p>Nespúšťajte, keď je nastavená príliš vysoká hlasitosť.</p> <p>Náhle zvýšenie hlasitosti môže spôsobiť stratu sluchu. Pred vypnutím napájania vždy znížte hlasitosť a po zapnutí ju postupne zvyšujte.</p> </div>
16 Tlačidlo [Pointer]	Stláčením tohto tlačidla aktivujete ukazovateľ na obrazovke. ☞ str.46
17 Tlačidlo [Help]	Slúži na zobrazenie a zatvorenie obrazovky Pomocníka, na ktorej sú uvedené pokyny na odstránenie prípadných problémov. ☞ str.95

Názov	Funkcia
18 Tlačidlo [Color Mode]	Stláčaním tohto tlačidla môžete meniť farebný režim.  str.39
19 Tlačidlo [Num]	Používajte pri zadávaní hesla.  str.50
20 Tlačidlo [User]	Z piatich dostupných položiek ponuky Konfigurácia vyberte ľubovoľnú často používanú položku a priradte ju tomuto tlačidlu. Stláčením tohto tlačidla sa zobrazí priradená obrazovka výberu/nastavenia položky, ktorá vám umožní uskutočniť nastavenia/zmeny na jeden dotyk.  str.76 Ponuka Príkon je priradená ako predvolené nastavenie.
21 Tlačidlo [USB]	Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo zariadení pripojených k portom USB Display a USB(TypeA).  str.22
22 Tlačidlo [LAN]	Mení na obraz premietaný pomocou programu EasyMP Network Projection. Ak na premietanie pomocou funkcie Rýchle bezdrôtové zapojenie používate doplnkový kľúč Quick Wireless Connection USB Key, môžete týmto tlačidlom prepnúť na daný obraz.  str.22
23 Tlačidlo [Source Search]	Mení na obraz z nasledujúceho zariadenia, z ktorého sa prijíma obrazový signál.  str.21
24 Oblasť diaľkového ovládača vysielajúca svetlo	Vysiela signály diaľkového ovládania.

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



Názov	Funkcia
1 Spínač na hrote pera	Funguje ako ľavé tlačidlo myši.
2 Indikátor nabitia batérií	Ak sú batérie dostatočne nabité, po stlačení tlačidla sa indikátor rozsvieti na zeleno. Pokiaľ batérie nie sú dostatočne nabité, nerozsvieti sa. V takom prípade vymeňte batérie.  str.63
3 Tlačidlo	Funguje ako pravé tlačidlo myši.
4 Otvor na pripojenie remeňa	Môžete sem pripojiť bežne dostupný remeň.
5 Kryt batérie	Tento kryt otvorte pri výmene batérií.  str.63

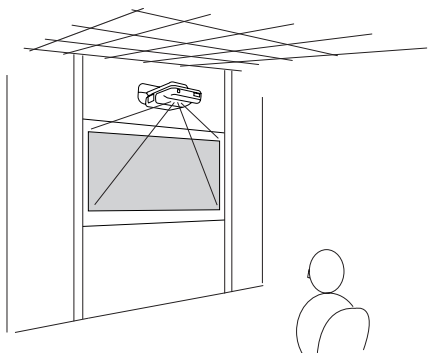


Rôzne spôsoby používania projektora

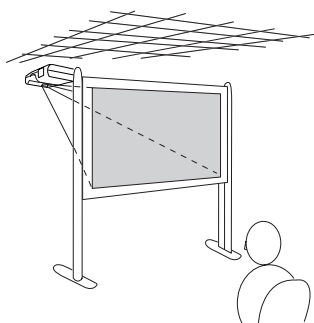
V tejto kapitole sa vysvetľujú užitočné funkcie týkajúce sa prezentácií a zabezpečenia a spôsoby pripojenia externých zariadení.

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

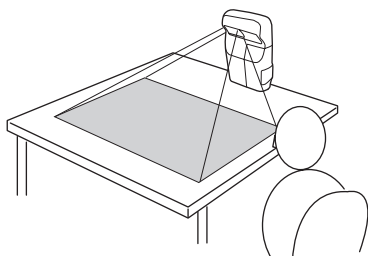
- Zaveste projektor na stropné uchytanie a premietajte obraz z miesta pred projekčnou plochou. (Stropná projekcia/spredu)



- Zaveste projektor na stropné uchytanie a premietajte obraz z miesta za priehľadnou projekčnou plochou. (Stropná projekcia/zozadu)




- Vertikálne postavenie a premietanie nadol (projekcia spredu/smerom nadol) (len EB-465i/455Wi)



V čase dodania je projektor nastavený tak, aby sa zavesil na stropné uchytanie a premietal obraz z miesta pred projekčnou plochou (P. str./H. hran.).

Zmeňte režim projekcie tak, aby zodpovedal spôsobu projekcie.



- Nastavte režim projekcie z ponuky Konfigurácia.  [str.79](#)
- Nepoužívajte iný spôsob projekcie ako projekcia spredu/zo stropu, zozadu/zo stropu alebo spredu/smerom nadol.

Pozor

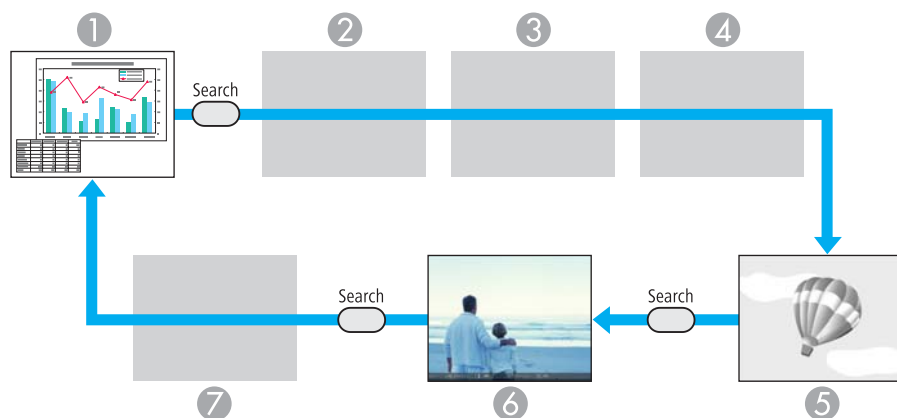
- Ďalšie informácie o nastavení získate na najbližšej adrese uvedenej v dokumente Podporná a servisná príručka alebo od miestneho predajcu. Nesprávna inštalácia môže spôsobiť nehodu alebo zranenie.
- Pri inštalácii projektora vždy použite zariadenie, ktoré je vhodné pre zvolený spôsob inštalácie.

Premietaný obraz môžete zmeniť nasledovnými dvoma spôsobmi.

- Zmena pomocou funkcie Vyhľadávanie zdroja
Projektor automaticky rozpozná signál vysielaný z pripojeného zariadenia a potom začne premietanie vstupného obrazu pripojeného zariadenia.
- Zmeny cieľového obrazu.
Tlačidlá diaľkového ovládania môžete použiť na zmenu požadovaného vstupného portu.

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

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



- 1 Computer1
- 2 Computer2
- 3 S-video
- 4 Video
- 5 USB Display

- 6 USB*: Keď obraz pochádza zo zariadenia pripojeného k portu USB(TypeA).
- 7 LAN: Keď je projektor pripojený k počítaču pomocou siete a premieta sa obraz z programu EasyMP Network Projection.

Preskakujú sa, keď na vstupe nie je obrazový signál.

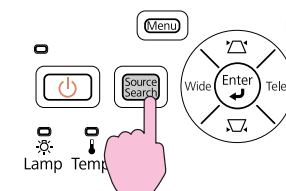
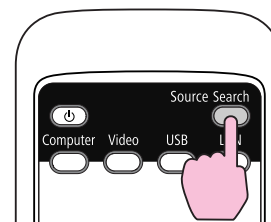
*Vstupný zdroj USB znamená, že sa prezentácia prehráva z pamäťového zariadenia USB pripojeného k portu USB(TypeA) alebo že sa obraz premieta z doplnkovej kamery na dokumenty.

Postup

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

Pomocou diaľkového ovládania

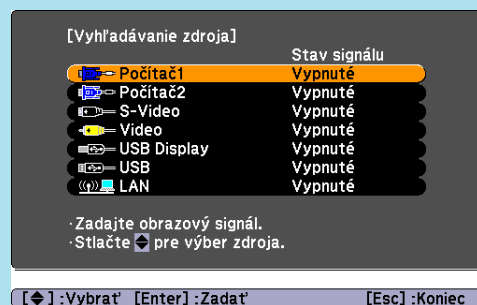
Pomocou ovládacieho panela



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



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

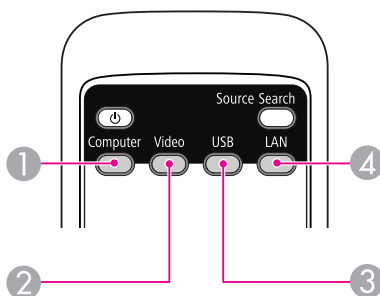


- ② Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo vstupného portu Video a vstupného portu S-Video.
- ③ Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo zariadení pripojených k portom USB Display a USB(TypeA).
- ④ Mení na obraz premietaný pomocou programu EasyMP Network Projection. Ak na premietanie pomocou funkcie Rýchle bezdrôtové zapojenie používate doplnkový kľúč Quick Wireless Connection USB Key, môžete týmto tlačidlom prepnúť na daný obraz.

Prepnutie na požadovaný obraz pomocou diaľkového ovládania

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

Diaľkové ovládanie



- ① Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo vstupného portu Počítač1 a vstupného portu Počítač2.

Pomocou dodaného kábla USB môžete projektor pripojiť k počítaču a premietiť obraz z počítača. Táto funkcia sa nazýva USB Display. Stačí pripojenie pomocou kábla USB a môžete zobrazovať obraz z počítača.

Ak chcete aktivovať funkciu USB Display, nastavte položku USB Type B na možnosť USB Display. Nachádza sa v časti Rozšírené v ponuke Konfigurácia.

Predvolené nastavenia položky USB Type B sú takéto.

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

V prípade zariadenia EB-465i/455Wi musíte nastavenie zmeniť vopred.

☞ [str.79](#)

Systémové požiadavky

Pre systém Windows

Operačný systém	Windows 2000 Service Pack 4 Nasledujúce 32 bitové verzie operačných systémov: Windows XP Windows XP Service Pack 2 alebo novší Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 alebo novší Windows 7 Nasledujúce 64 bitové verzie operačných systémov: Windows 7 (kompatibilné s verziou 1.50 alebo novšou*)
Procesor	Mobile Pentium III 1.2GHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Pentium M 1.6GHz alebo rýchlejší
Veľkosť pamäte	256MB alebo viac Odporúča sa: 512MB alebo viac
Pevný disk Voľné miesto	20MB alebo viac

Zobrazenie	Rozlíšenie v rozsahu 640x480 až 1600x1200. Farebnosť displeja: 16-bitov alebo viac
-------------------	---

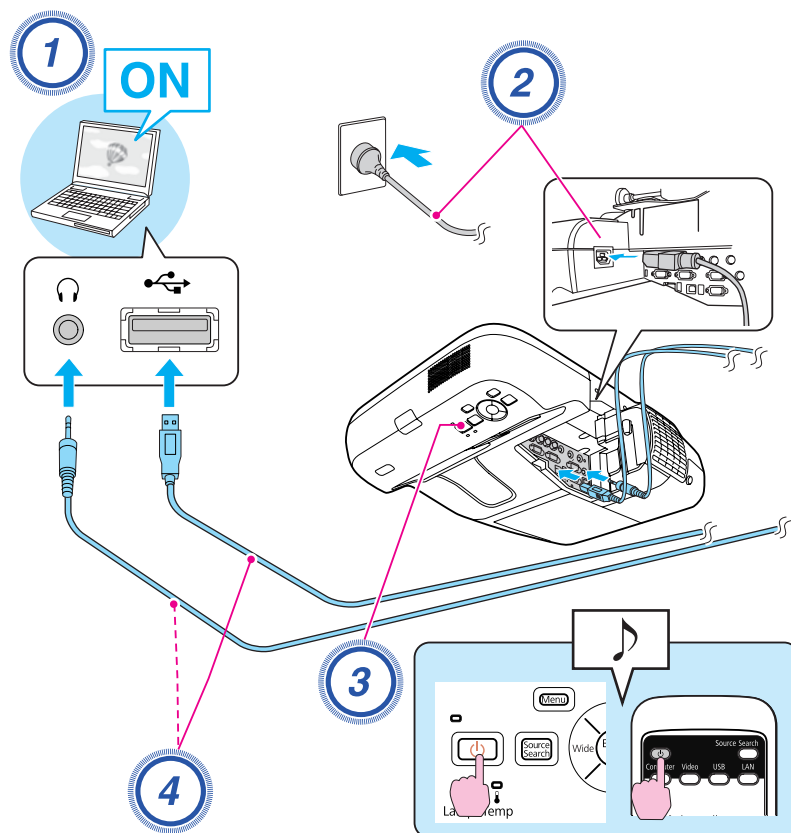
* Najnovšiu verziu ovládača USB Display si môžete prevziať z nasledujúcej webovej stránky.

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

Pre systém Mac OS

Operačný systém	Mac OS X 10.5.1 alebo novší Mac OS X 10.6.x
Procesor	Power PC G4 1GHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Intel Core Duo 1.83GHz alebo rýchlejší
Veľkosť pamäte	512MB alebo viac
Pevný disk Voľné miesto	20MB alebo viac
Zobrazenie	Rozlíšenie v rozsahu 640x480 až 1680x1200. Farebnosť displeja: 16-bitov alebo viac

Pripojenie



Postup

- 1 Zapnite počítač.
- 2 Pripojte napájací kábel (je súčasťou balenia).
- 3 Zapnite projektor.

4

Pripojte kábel USB.

Ak chcete, aby zvuk vychádzal z reproduktora projektoru, pripojte (bežne dostupný) zvukový kábel k portu Audio2.

- ☛ "Pripájanie po prvý raz" [str.24](#)
- ☛ "Ďalšie používanie" [str.27](#)

Pozor

Projektor pripojte k počítaču priamo, nie cez rozbočovač USB.

Pripájanie po prvý raz

Pri prvom pripojení musíte nainštalovať ovládač. Postup pre systém Windows sa líši od postupu pre systém Mac OS.

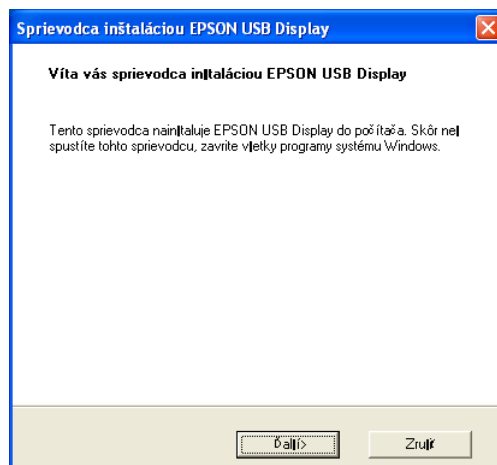
Postup

Pre systém Windows

1

Automaticky sa spustí inštalácia ovládača.

Ak používate systém Windows 2000, v počítači dvakrát kliknite na položky Tento počítač – EPSON_PJ_UD – EMP_UDSE.exe.



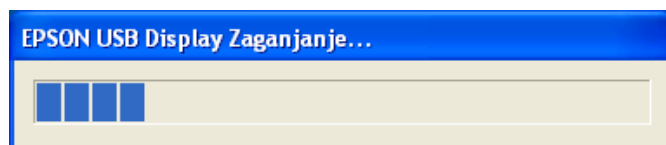
Ak používate počítač so systémom Windows 2000 s právami používateľa, počas inštalácie sa objaví chybové hlásenie systému Windows a softvér nebude možné nainštalovať. V takom prípade sa pokúste aktualizovať OS Windows na poslednú verziu, počítač reštartujte a potom sa znova pokúste o pripojenie.

Ak sú potrebné ďalšie podrobnosti, kontaktujte najbližšiu adresu v dokumente Podporná a servisná príručka. ➡ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

2

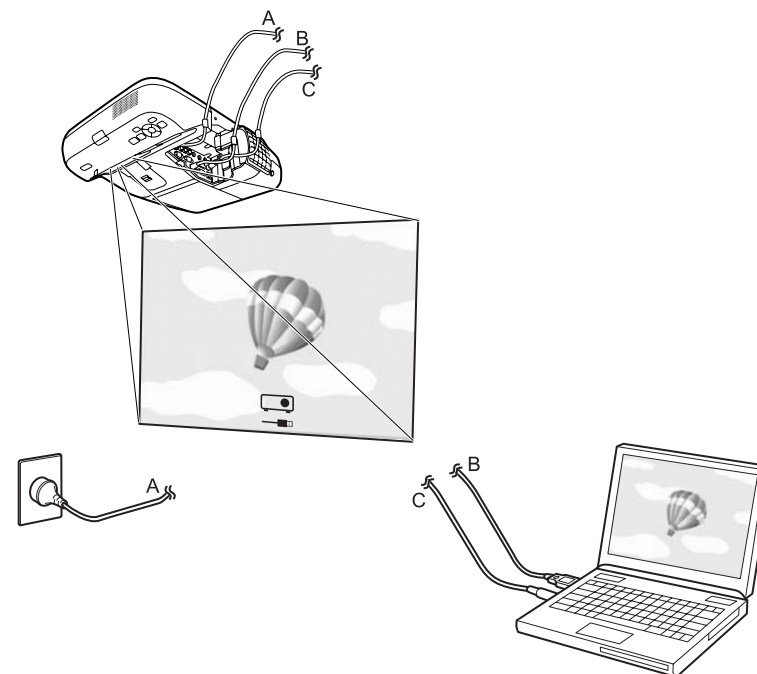
Keď sa zobrazí obrazovka Licenčná zmluva, kliknite na položku "Súhlasím".

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

**3**


Začne premietanie obrazu z počítača.

Môže trvať určitý čas, kým začne premietanie obrazu z počítača. Kým nezačne premietanie obrazu z počítača, nechajte zariadenie v nezmenenom stave a neodpájajte kábel USB ani nevypínajte napájanie projektoru.





- Ak sa automaticky nenainštaluje, na počítači dvakrát kliknite na položky **Tento počítač – EPSON_PJ_UD – EMP_UDSE.EXE**.
- Ak sa z nejakého dôvodu nič nepremieta, kliknite v počítači na ponuku **Všetky programy – EPSON Projector – Epson USB Display – Epson USB Display Vx.xx**.
- Ak kurzor myši na obrazovke počítača bliká, kliknite na položky **Všetky programy – EPSON Projector – Epson USB Display – Epson USB Display Vx.x** a zrušte začiarknutie políčka **Prenos vrstvého okna**.
- Ak chcete ovládač odinštalovať, otvorte **Ovládací panel – Pridanie alebo odstránenie programov** a odinštalujte položku **Epson USB Display**.
- Odpojenie
Projektor je možné odpojiť jednoducho odpojením kábla USB. Nie je nutné používať funkciu **Bezpečné odstránenie hardvéru**, v prípade použitia OS Windows.

Pri nasledujúcom pripojení si pozrite časť  "Ďalšie používanie" [str.27](#).

Pre systém Mac OS

- 1 V aplikácii Finder sa zobrazí inštalačný priečinok funkcie USB Display.
- 2 Dvakrát kliknite na ikonu „USB Display Installer“.
- 3 Pri inštalácii postupujte podľa pokynov na obrazovke.



Keď sa zobrazí obrazovka Licenčná zmluva, kliknite na položku "Súhlasím".

Zadajte správcovské heslo a spustíte inštaláciu.

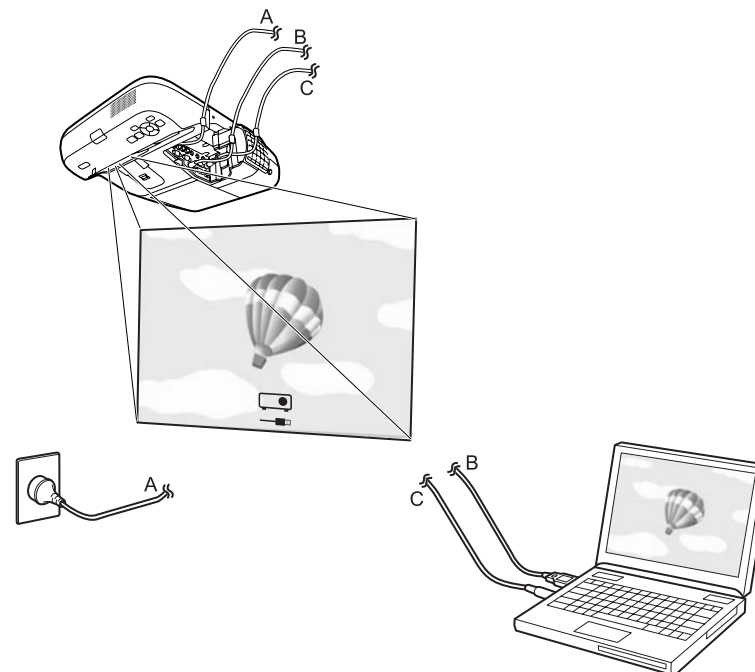
Ak nevyberiete možnosť **Súhlasím**, nebudete môcť spustiť funkciu USB Display. Ak chcete premietanie zrušiť, kliknite na možnosť **Nesúhlasím**.

Po dokončení inštalácie sa na paneli Dock a na paneli s ponukami zobrazí ikona USB Display.



Začne premietanie obrazu z počítača.

Môže trvať určitý čas, kým začne premietanie obrazu z počítača. Kým nezačne premietanie obrazu z počítača, nechajte zariadenie v nezmenenom stave a neodpájajte kábel USB ani nevypínajte napájanie projektoru.





- Ak sa v aplikácii Finder nezobrazí inštalačný priečinok programu USB Display automaticky, v počítači dvakrát kliknite na položky **EPSON PJ_UD - USB Display Installer**.
- Ak sa z nejakého dôvodu nič nepremieta, kliknite na ikonu **USB Display** na paneli Dock.
- Ak nie je žiadna ikona **USB Display** v ponuke Dock, spustite **USB Display** z priečinka Applications.
- Ak chcete odinštalovať ovládač, spustite aplikáciu **Odinštalovanie programu USB Display** z priečinka Nástroj v priečinku Aplikácie.

Pozor

- Ak chcete odpojiť funkciu USB Display, kliknite na príslušnú ikonu na paneli s ponukami alebo na ikonu na paneli Dock, v zobrazenej ponuke vyberte položku **Odpojiť** a potom odpojte kábel USB.
- Ak v ponuke panela Dock vyberiete položku **Quit**, po pripojení kábla USB sa funkcia USB Display nespustí automaticky.



Pre systém Windows

- Aplikácie, ktoré používajú časť funkcií DirectX, sa nemusia zobrazovať správne.
- Odpojenie
Projektor je možné odpojiť jednoducho odpojením kábla USB. Nie je nutné používať funkciu **Bezpečné odstránenie hardvéru**.
- Obmedzenia počas premietania z aplikácie Windows Media Center
Obraz nemožno premietiť, keď je aplikácia Windows Media Center v režime zobrazenia na celú obrazovku. Ak chcete premietiť obraz, prepnite do režimu zobrazenia v okne.

Pre systém Mac OS

Ak sa obraz nepremieta, spustite funkciu **USB Display** z priečinka Applications (Aplikácie).

Ďalšie používanie

Začne premietanie obrazu z počítača.

Môže trvať určitý čas, kým začne premietanie obrazu z počítača. Počkajte, prosím.

Súbory, ktoré môžu byť premietané použitím funkcie Prezentác.

Pomocou funkcie Prezentác. môžete priamo premietiť súbory uložené v pamäťovom zariadení USB alebo digitálnom fotoaparáte, ktorý je pripojený k projektoru.



Možno nebudete môcť použiť pamäťové zariadenia USB, ktoré obsahujú funkcie zabezpečenia.

Špecifikácie pre súbory, ktoré môžu byť premietané použitím funkcie Prezentác.

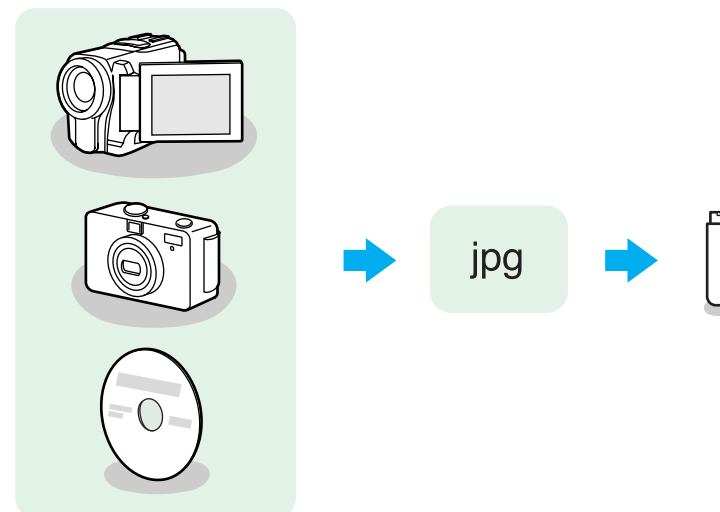
Typ	Typ súboru (prípona)	Poznámky
Statický obraz	.jpg	Nasledujúce súbory nie je možné premietiť. - Formát farebného režimu CMYK - Progresívny formát - Obrázky s rozlíšením väčším ako 4608x3072 - Súbory s príponou ".jpeg" Z dôvodu vlastností súborov JPEG sa obraz nemusí premietiť zreteľne, ak je nastavený príliš vysoký kompresný pomer.



- Keď používate pevný disk USB, odporúčame použitie napájacieho adaptéra.
- Projektor nepodporuje niektoré súborové systémy, preto používajte médiá naformátované v systéme Windows.
- Formátujte médiá s použitím systému FAT 16/32.

Príklady použitia funkcie Prezentác.

Premietanie obrázkov uložených v pamäťovom zariadení USB a na iných médiách



Príklad 1: Pripravte niekoľko obrázkov a premietajte ich nepretržite (Prezentác.) ➡ [str.32](#)

Príklad 2: Vyberte a premietajte obrazové súbory jednotlivo ➡ [str.31](#)

Základné úkony pomocou funkcie Prezentác.



Funkcia Prezentác. umožňuje prehrávať a premietiť obrazové súbory uložené v pamäťových zariadeniach USB a v digitálnych fotoaparátoch. Táto časť vysvetľuje základné úkony funkcie Prezentác.

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

Spustenie a zastavenie funkcie Prezentác.

Spustenie funkcie Prezentác.

Postup

- 1 **Prepnite premietaný obraz do režimu USB.**
 [str.21](#)
- 2 **Zapojte pamäťové zariadenie USB alebo digitálny fotoaparát k projektoru.**
 [str.34](#)



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

Ukončenie funkcie Prezentác.

Postup

Na ukončenie funkcie Prezentác. odpojte zariadenie USB z portu USB(TypeA) projektoru. V prípade digitálneho fotoaparátu, pevného disku a iných zariadení vypnite napájanie príslušného zariadenia a potom ho odpojte.



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



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

Základné úkony pomocou funkcie Prezentác.

Nasledujúca časť popisuje postupy pri prehrávaní a premietaní obrázkov pomocou funkcie Prezentác.

Postup



- 1 Pomocou tlačidiel [] umiestnite kurzor na cieľový súbor alebo priečinok.



1 Kurzor

- Súbory JPEG sú zobrazené ako miniatúry (obsah súboru je zobrazený ako malý obrázok).
- Je možné, že v prípade niektorých súborov JPEG sa nezobrazí miniatúra. V tomto prípade je zobrazená súborová ikona.



Ak sa nedajú naraz zobrazit' všetky súbory a priečinky na jednej obrazovke, stlačte tlačidlo [Page] (Down) na diaľkovom ovládači alebo presuňte kurzor na položku **Ďalš. strán.** v dolnej časti obrazovky a stlačte tlačidlo [Enter].

Ak sa chcete vrátiť na predchádzajúcu obrazovku, stlačte tlačidlo [Page] (Up) alebo presuňte kurzor na položku **Predchádzajúca strana** v hornej časti obrazovky a stlačte tlačidlo [Enter].

2

Stlačte tlačidlo [Enter].

Zobrazí sa vybraný obrázok.

Keď je zvolený priečinok, zobrazia sa súbory vo zvolenom priečinku. V otvorenom okne vyberte možnosť **Späť nahor** a stlačením tlačidla [Enter] sa vrátite na predchádzajúcu obrazovku.

Otáčanie obrázkov

Prehrávané obrázky vo formáte JPEG môžete otáčať v 90° krokoch. Funkcia otáčania je dostupná aj počas prezentácie.

Obrázky vo formáte JPEG otáčajte nasledujúcim spôsobom.

Postup

1

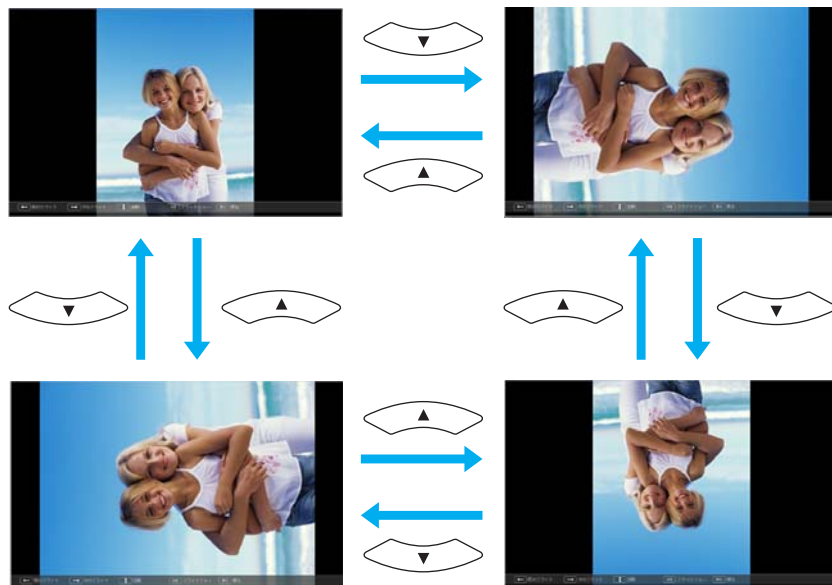
Prehrávajte obrázky vo formáte JPEG alebo spustite funkciu Prezentác.

Prehrávanie obrázkov vo formáte JPEG ➡ [str.31](#)

Spustenie funkcie Prezentác. ➡ [str.32](#)

2

Keď je zobrazený obrázok vo formáte JPEG, stlačte tlačidlo [↶] alebo [↷].



Premietanie obrazových súborov

Obrazové súbory z pamäťového zariadenia USB a digitálneho fotoaparátu možno premietiť pomocou funkcie Prezentác. jedným z nasledujúcich dvoch spôsobov.

- Premietanie vybraných obrazových súborov
Toto je funkcia na premietanie obsahu jednotlivých súborov.
- Premietanie všetkých obrazových súborov v priečinku za sebou (Prezentác.)
Táto funkcia slúži na premietanie obsahu súborov v priečinku v poradií jeden súbor za druhým.






Pozor

Neodpájajte úložné zariadenie USB, keď k nemu prístupujete. Funkcia Prezentác. nemusí fungovať správne.

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

Premietanie obrázkov

Postup

- 1 **Spustíte Prezentác.**  **str.29**
Zobrazí sa obrazovka so zoznamom súborov.
- 2 **Pomocou tlačidiel**     **umiestnite kurzor na obrazový súbor, ktorý chcete premietnuť.**



1 Obrazové súbory

- 3 **Stlačte tlačidlo [Enter].**
Obrázok sa začne premietiť.



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

Premietanie všetkých obrazových súborov v priečinku za sebou (Prezentác.)

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



Ak používate funkciu Prezentác. a chcete, aby sa súbory menili automaticky, nastavte položku **Prepínací čas obrazovky** v ponuke **Možnosť** v časti Prezentác. na akúkoľvek inú hodnotu ako **Nie**. Predvolene nastavené sú **3 sekundy**. ➡ "Nastavenia zobrazenia obrazových súborov a nastavenia ovládania funkcie Prezentác." [str.33](#)

Postup

- 1 Spustite Prezentác. ➡ [str.29](#)
Zobrazí sa obrazovka so zoznamom súborov.
- 2 Pomocou tlačidiel [◀] [▶] [◀▶] [▶▶] umiestnite kurzor na priečinok, ktorý chcete prehrať použitím funkcie Prezentác., a stlačte tlačidlo [Enter].
- 3 V dolnej časti obrazovky so zoznamom súborov vyberte funkciu Prezentác. a potom stlačte tlačidlo [Enter].
Spustí sa funkcia Prezentác. a obrazové súbory v priečinku sa budú automaticky premietat' jeden po druhom.
Po premietnutí posledného súboru sa automaticky zobrazí zoznam súborov. Ak na obrazovke Možnosť nastavíte položku **Prehrať plynulo** na hodnotu **Zapnuté**, prehrávanie sa po dosiahnutí konca opäť spustí od začiatku. ➡ "Nastavenia zobrazenia obrazových súborov a nastavenia ovládania funkcie Prezentác." [str.33](#)
Počas premietania pomocou funkcie Prezentác. môžete prejsť na nasledujúcu obrazovku, vrátiť sa k predchádzajúcej obrazovke alebo zastaviť prehrávanie.







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

Nastavenia zobrazenia obrazových súborov a nastavenia ovládania funkcie Prezentác.

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

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

Postup




1 Pomocou tlačidiel [][][][] umiestnite kurzor na priečinok, pre ktorý chcete nastaviť podmienky zobrazovania, a stlačte tlačidlo [Enter]. Zo zobrazenej vedľajšej ponuky vyberte položku "Možnosť" a stlačte tlačidlo [Enter].

2 Keď sa zobrazí nasledujúca obrazovka Možnosť, nastavte jednotlivé položky.

Umiestnite kurzor na nastavenie položky, ktoré chcete zmeniť, a stlačením tlačidla [Enter] aktivujte dané nastavenie. Podrobné informácie o jednotlivých položkách nájdete v nasledujúcej tabuľke.



Poradie zobrazenia	Môžete nastaviť poradie zobrazovaných súborov. Súborov môžete usporiadať Podľa náz. alebo Podľa dát.
Prehrať plynu-lo	Nastavíte, či sa má funkcia Prezentác. opakovať.
Prepnací čas obrazovky	Môžete nastaviť čas zobrazenia jednotlivých súborov v rámci funkcie Prehrajte prezentáciu. Môžete nastaviť čas medzi Nie (0) a 60 sekúnd. Keď nastavíte hodnotu Nie, automatické prehrávanie sa vypne.

3 Pomocou tlačidiel [][][][] umiestnite kurzor na možnosť „OK“ a stlačte tlačidlo [Enter].

Nastavenia sa použijú.

Ak si neželáte použiť nastavenia, umiestnite kurzor na možnosť Zrušiť a stlačte tlačidlo [Enter].

Pripájanie a odpájanie zariadení USB

USB pamäte a digitálne fotoaparáty kompatibilné s USB, mechaniky s pevným diskom a Kameru na dokumenty je možné pripojiť ku projektoru. Obrazové súbory v pripojenom digitálnom fotoaparáte alebo súbory JPEG v pripojenom pamäťovom zariadení USB možno prehrávať ako prezentácie.

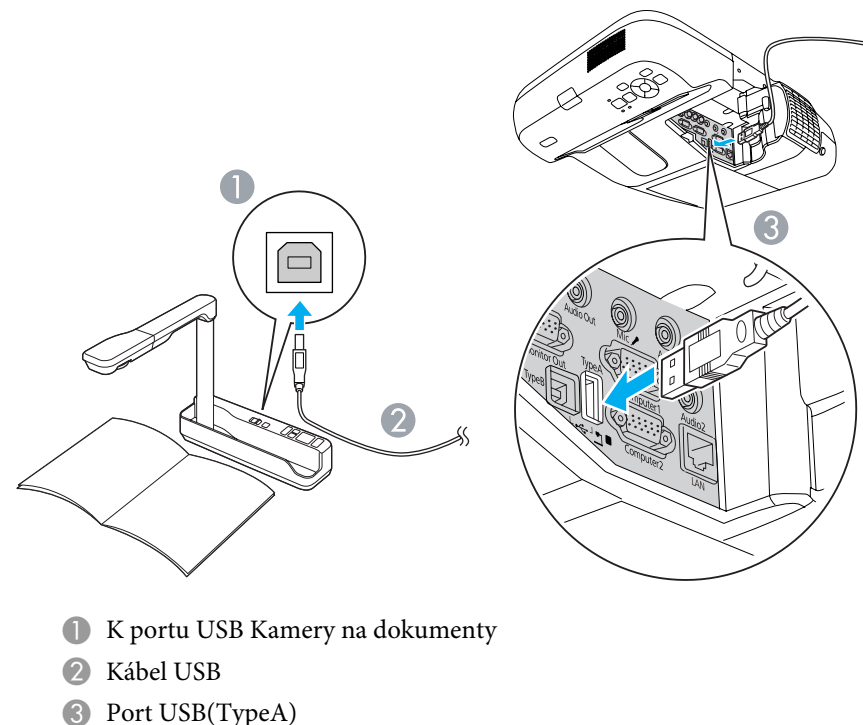
☛ "Prezentácie používajúce funkciu Prezentác." [str.28](#)

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

Pripájanie zariadení USB

Táto časť popisuje spôsob pripojenia zariadení USB a ako príklad slúži doplnková kamera na dokumenty. Pomocou kábla USB dodaného s kamerou na dokumenty pripojte kameru na dokumenty k projektoru. Keď pripojíte Kameru na dokumenty k projektoru počas projekcie, stlačte tlačidlo [USB] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidlo [Source Search] na ovládacom paneli, ak chcete prepnúť na obraz z Kamery na dokumenty.

☛ [str.21](#)



Pozor

- Pri používaní rozbočovača USB nemusíte dosiahnuť správnu prevádzku. Digitálny fotoaparát alebo pamäťové zariadenie USB pripojte priamo k projektoru.
- Pri pripájaní a používaní pevného disku kompatibilného s rozhraním USB sa uistite, či je pripojený sieťový adaptér dodávaný s pevným diskom.
- Digitálny fotoaparát alebo pevný disk pripojte k projektoru pomocou kábla USB dodaného so zariadením alebo určeného na použitie so zariadením.

Odpojenie zariadení USB

Po dokončení premietania odpojte zariadenie USB od projektoru podľa nasledujúceho postupu.

Postup

Odpojte doplnkovú kameru na dokumenty od portu USB(TypeA) projektoru.

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

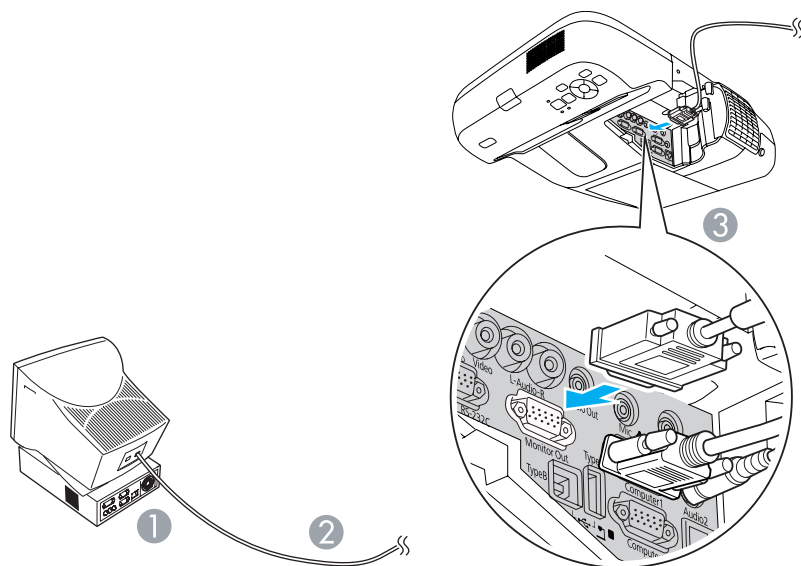
3 K portu Výstup monitora (Monitor Out)



- Na externom monitore nemožno zobrazovať signály komponentného videa ani obraz zo zariadenia pripojeného k vstupnému portu Video alebo S-Video.
- Na externom monitore nevidíte indikáciu nastavení, napríklad pre funkciu korekcie lichobežníkového skreslenia, ponuku Konfigurácia ani obrazovky Pomocníka.

Pripojenie externého monitora

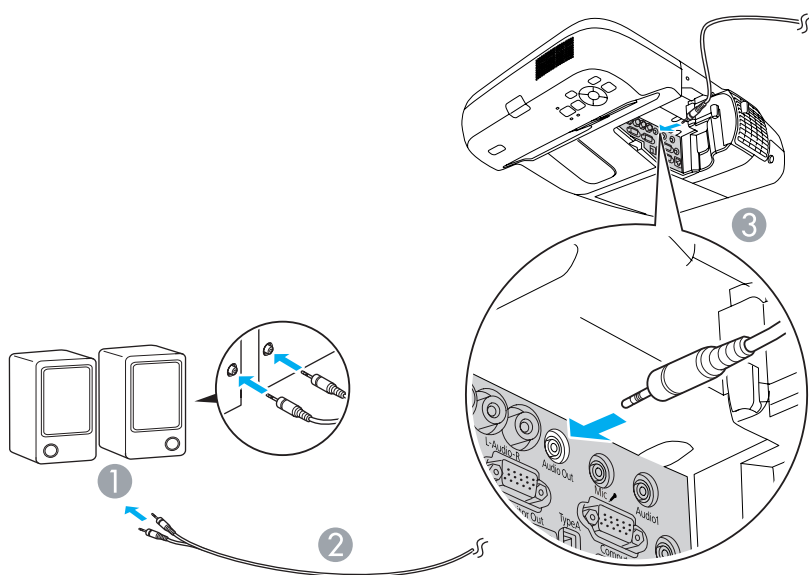
Počítačový obraz prijímaný zo vstupného portu Počítač1 môžete zobrazovať na externom monitore a ploche pripojenej súčasne k projektoru. To znamená, že môžete počas prezentácie kontrolovať premietané obrazy na externom monitore, aj keď nevidíte premietaciu plochu. Pripojte pomocou kábla dodávaného s externým monitorom.



- 1 K portu monitora
- 2 Kábel dodávaný s monitorom

Pripojenie externých reproduktorov

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



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

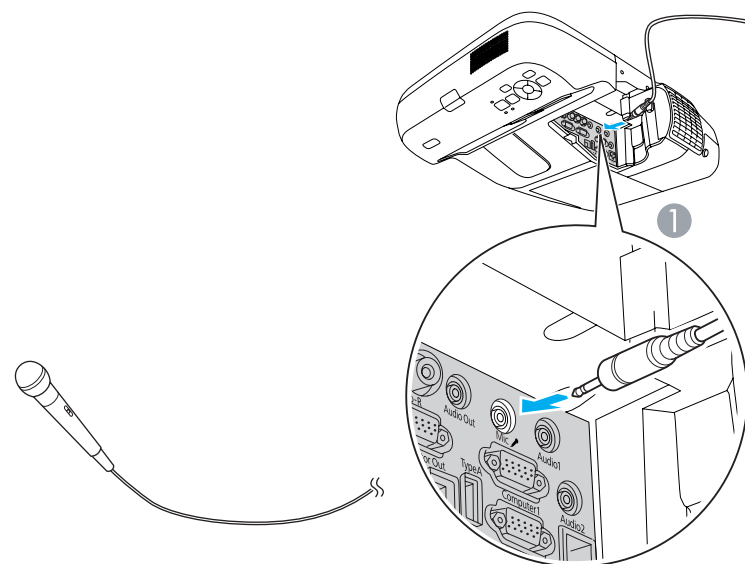


- Keď konektor zvukového kábla zasuniete do portu Zvukový výstup (Audio Out), zvuk prestane vychádzať zo zabudovaných reproduktorov projektora a prepne sa na externý výstup.
- Keď používate bežne dostupný zvukový kábel 2RCA(L/R)/stereo mini - jack, skontrolujte, či je označený ako „bez odporu“.

Pripojenie mikrofónu

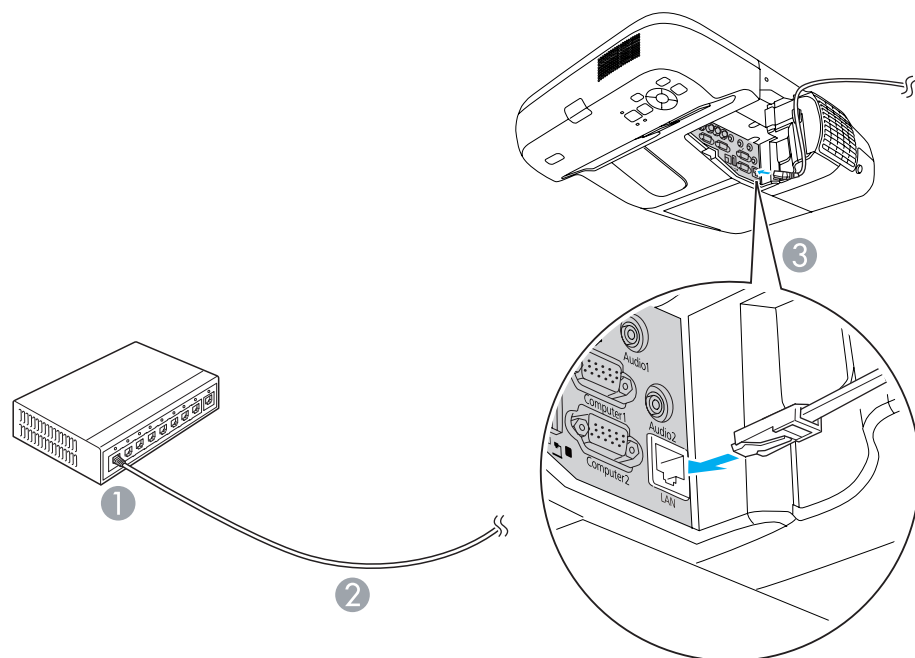
Ak mikrofón pripojíte k vstupnému portu Mikrofón (Mic) na projektore, zvuk z mikrofónu môže vychádzať z reproduktora projektora.

Projektor nepodporuje napájanie mikrofónu na vstupnom konektore.



- 1 K vstupnému portu Mikrofón (Mic)

Pripojte pomocou komerčne dostupného LAN kábla 100BASE-TX alebo 10BASE-T.



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

Pozor

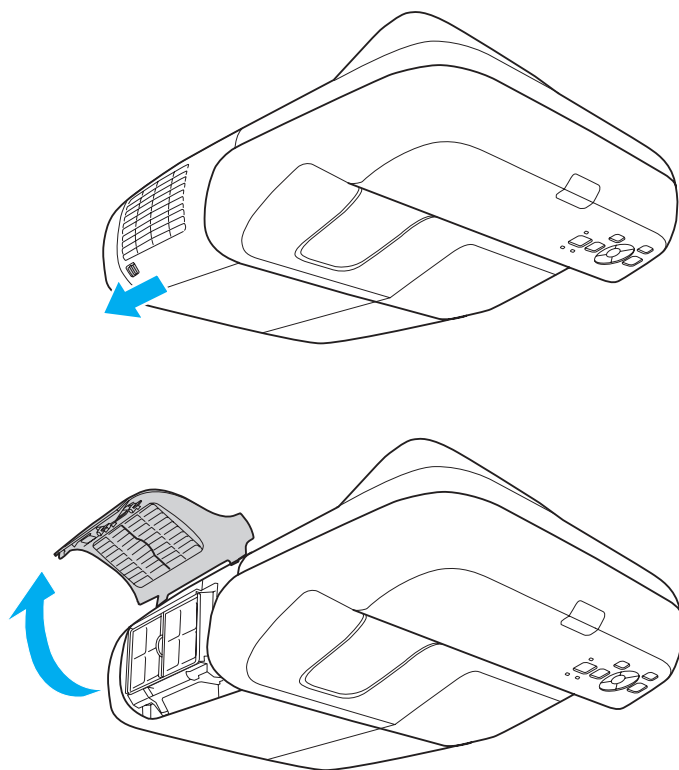
Aby ste predišli zlyhaniu, použite tienový kábel LAN kategórie 5.

V projektore môžete nainštalovať doplnkovú jednotku bezdrôtovej siete LAN. ☛ "Voliteľné Príslušenstvo a Spotrebný Materiál" [str.119](#)

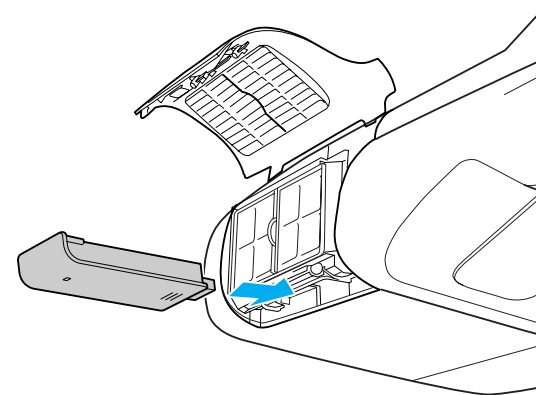
Postup

1 Otvorte kryt vzduchového filtra.

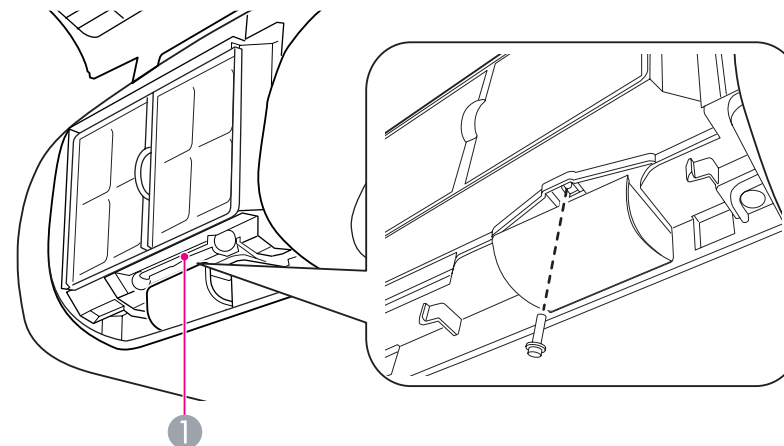
Vo vodorovnom smere posuňte páčku na otvorenie a zatvorenie krytu vzduchového filtra a otvorte kryt vzduchového filtra.



2 Nainštalujte jednotku bezdrôtovej siete LAN.



3 Jednotku bezdrôtovej siete LAN zabezpečte pomocou dodanej skrutky, aby ste predišli jej strate.



① Otvor pre skrutku na upevnenie jednotky bezdrôtovej siete LAN

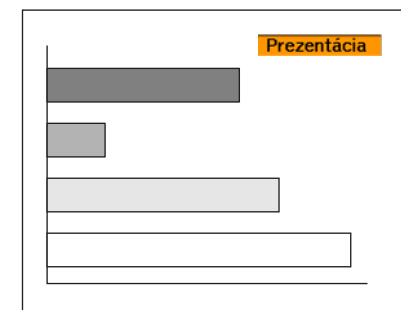
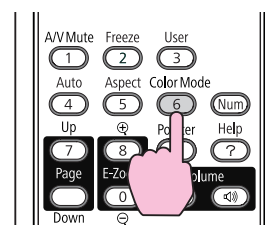
Výber kvality projekcie (výber možnosti Farebný Režim)

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

Režim	Použitie
Dynamiccké	Ideálne na použitie v svetlej miestnosti. Ide o režim s najvyšším jasom a dobre reprodukuje tieňovanie.
Prezentác.	Ideálny na zobrazenie prezentácií s farebnými materiálmi v svetlej miestnosti.
Divadlo	Ideálny na sledovanie filmov v tmavej miestnosti. Obrazu dáva prirodzené odtiene.
Fotografia	(Pri prijímaní obrazového signálu z počítača alebo v prípade vstupného zdroja USB alebo LAN) Ideálny na premietanie statických obrázkov (napr. fotografií) v svetlej miestnosti. Obrázky sú živé a kontrastné.
Športy	(Pri vstupe obrazu komponentového videa, S-video alebo kompozitného videa) Ideálny na sledovanie televíznych programov v svetlej miestnosti. Obrázky sú jasné a živé.
sRGB	Ideálne pre obrazy, ktoré vyhovujú štandardu farieb sRGB.
Čierna tabuľa	Aj keď premietate na čiernu tabuľu (alebo zelenú tabuľu), toto nastavenie poskytuje obrazom prirodzený odtieň ako pri premietaní na plátno.
Biela tabuľa	Ideálne na vytváranie prezentácií pomocou bielej tabule.

Postup

Diaľkové ovládanie



Pri každom stlačení tlačidla sa na obrazovke zobrazí názov farebného režimu a zmení sa farebný režim.

Ak tlačidlo stlačíte počas zobrazenia názvu farebného režimu, zmení sa na nasledujúci farebný režim.



Farebný režim možno nastaviť aj v položke **Farebný režim** v ponuke **Obraz** z ponuky Konfigurácia. [str.74](#)

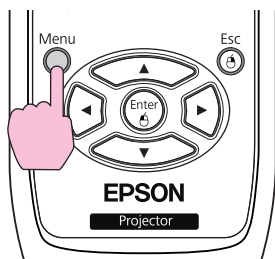
Nastavenie automatickej šošovky

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

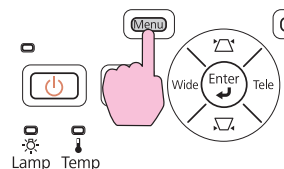
Postup

- 1 Stlačte tlačidlo [Menu] a vyberte Automat. šošovka z ponuky Obraz v ponuke Konfigurácia. ➡ **"Používanie ponuky Konfigurácia"**

Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela



- 2 Vyberte položku "Zapnuté".
Nastavenie sa uloží pre každý farebný režim.

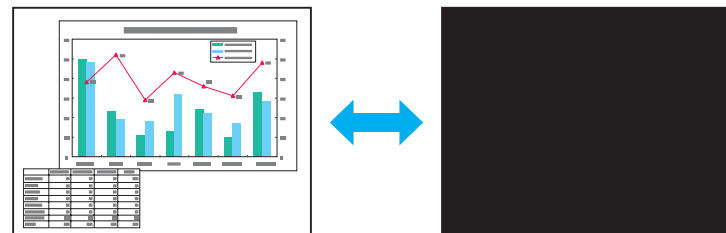
- 3 Stlačením tlačidla [Menu] zatvorte ponuku Konfigurácia.



Položku Automat. šošovka možno nastaviť, iba keď je položka **Farebný režim** nastavená na hodnotu **Dynamické** alebo **Divadlo**.

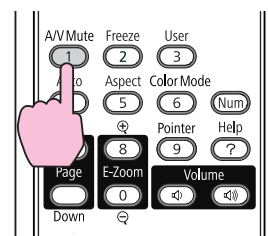
Dočasné stlmenie obrazu a zvuku (Stlmiť A/V)

Túto funkciu môžete použiť, ak chcete vypnúť obraz na ploche a zamerať tak pozornosť divákov na to, čo hovoríte. Môžete ju použiť aj vtedy, ak nechcete, aby diváci videli vaše úkony, napríklad zmenu súborov.



Postup

Diaľkové ovládanie



Po každom stlačení tlačidla sa funkcia Stlmiť A/V zapne alebo vypne.



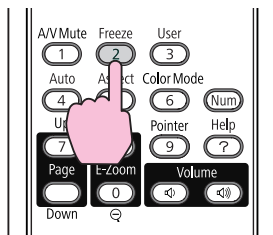
- Ak túto funkciu použijete pri projekcii videa, zdroj neprestane prehrávať obraz a zvuk a nebudete sa môcť vrátiť do bodu, od ktorého bola funkcia Stlmiť A/V aktivovaná.
- Môžete vybrať, aby sa počas stlmenia zvuku a obrazu objavilo zobrazenie **Čierna**, **Modrá** alebo **Logo**. Spravíte tak pomocou nastavení **Rozšírené – Zobrazenie – Stlmiť A/V** v ponuke Konfigurácia. ➡ [str.79](#)
- Počas stlmenia zvuku a obrazu počuť zvuk z mikrofónu.

Zmrazenie obrazu (Zmrazenie obrazu)

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

Postup

Diaľkové ovládanie



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



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

Zmena pomeru strán obrazu

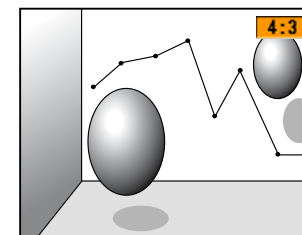
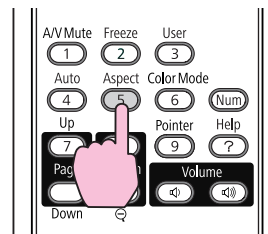
Keď je pripojené videozariadenie, zmeňte Pomer strán obrazu, aby sa snímky zaznamenané vo formáte digitálneho videa alebo na disky DVD mohli zobrazovať v širokouhlom formáte 16:9. Zmeňte pomer strán obrazu, keď premietate obraz z počítača v plnej veľkosti.

Spôsoby zmeny a typy nastavenia Pomer strán obrazu sú nasledovné.

Spôsoby zmeny

Postup

Diaľkové ovládanie



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

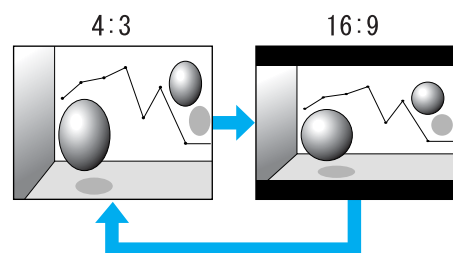


Pomer strán obrazu možno nastaviť aj v položke **Pomer** v ponuke **Signál** z ponuky Konfigurácia. ➡ [str.75](#)

Zmena pomeru strán obrazu pre obraz z videozariadenia

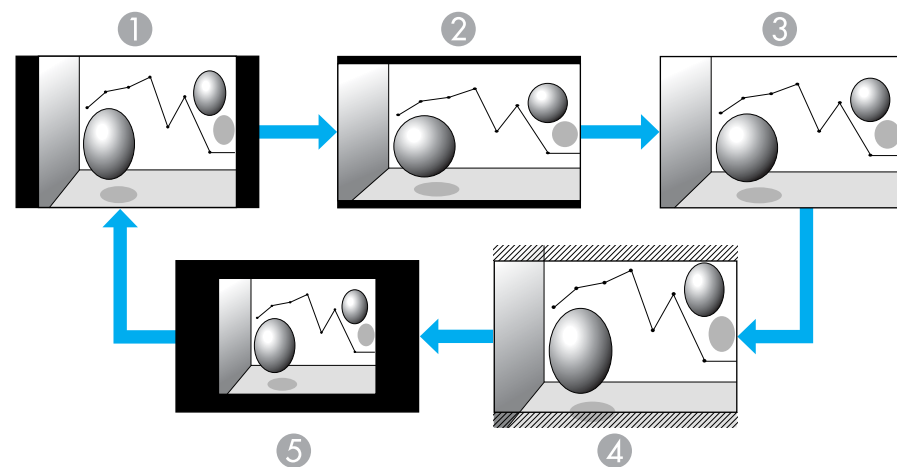
EB-465i/460

Stláčaním tlačidla sa bude pomer strán obrazu meniť medzi hodnotami 4:3 a 16:9.



EB-455Wi/450W/440W

Pri každom stlačení tlačidla sa pomer strán obrazu zmení v poradí Normálne, 16:9, Úplne, Priblíženie a Natívny.





- ① Normálne
- ② 16:9

- ③ Úplne
- ④ Priblíženie
- ⑤ Natívny

Zmena pomeru strán obrazu pre počítačové obrazy (EB-465i/460)

Pomer strán obrazu môžete zmeniť nasledujúcim spôsobom.

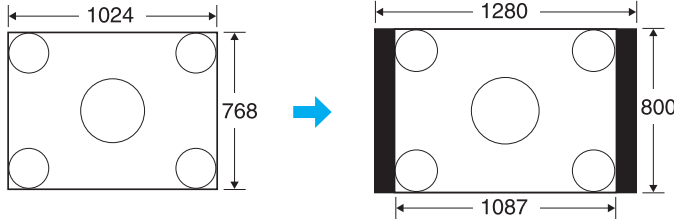
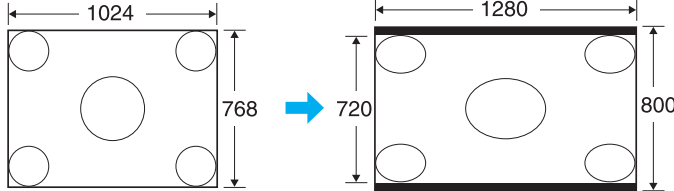
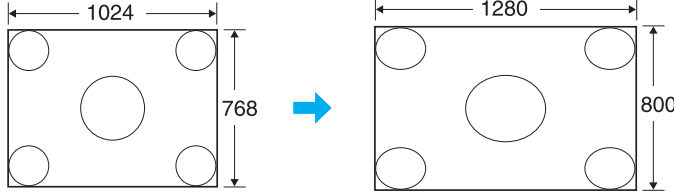
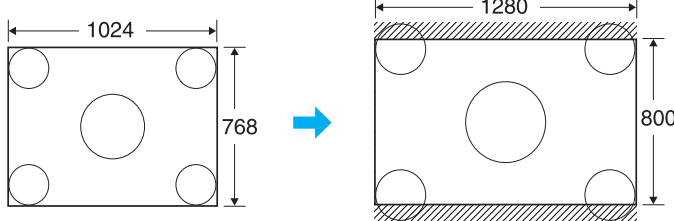
Nastavené hodnoty	Operácia	Príklad projekcie
Normálne	Premieta sa v plnej projekčnej veľkosti pri ponechaní nastavenia Pomer strán vstupného obrazu.	
4:3	Premieta sa v plnej projekčnej veľkosti s nastavením Pomer strán 4:3. Toto nastavenie je ideálne, keď potrebujete premietiť obraz v pomere 5:4 (1280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

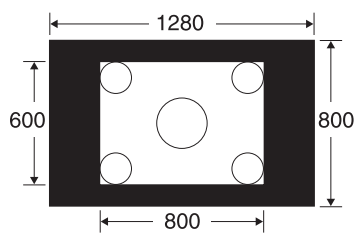
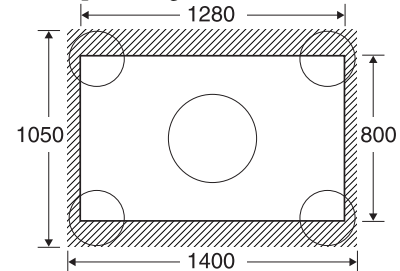


Ak časti premietaného obrazu chýbajú a nemožno premietiť celý obraz, nastavte položku **Rozlíšenie** v ponuke Konfigurácia na hodnotu **Široký** alebo **Normálne** v závislosti od veľkosti počítačového panela. ➡ [str.75](#)

Zmena pomeru strán obrazu pre počítačové obrazy (EB-455Wi/450W/440W)

Pomer strán obrazu môžete zmeniť nasledujúcim spôsobom. Zariadenie EB-455Wi/450W/440W ponúka rozlíšenie panela WXGA, takže projekčná veľkosť je 1280x800 bodov (pomer strán obrazu 16:10). Pri premietaní na plátno s pomerom 16:9 nastavte pomer strán obrazu na hodnotu 16:9.

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

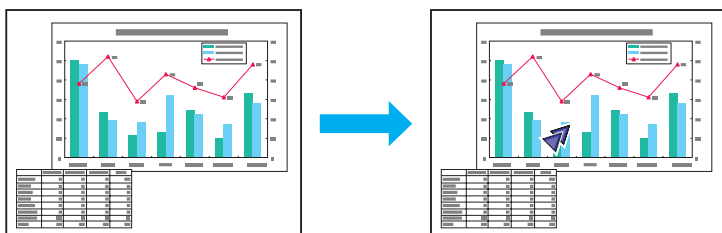
Nastavené hodnoty	Operácia	Príklad projekcie	
Natívny	Premieta sa s rozlíšením vstupného obrazu na stred obrazovky. Ideálne pre premietanie jasných obrázkov. Ak rozlíšenie obrázku presahuje 1280x800, kraje obrazu sa nepremietajú.	Pri vstupnom signáli 800x600 	Pri vstupnom signáli 1400x1050 



Ak časti premietaného obrazu chýbajú a nemožno premietat' celý obraz, nastavte položku **Rozlíšenie** v ponuke Konfigurácia na hodnotu **Široký** alebo **Normálne** v závislosti od veľkosti počítačového panela. ➡ [str.75](#)

Používanie ukazovateľa na zvýrazňovanie častí (Ukazovateľ)

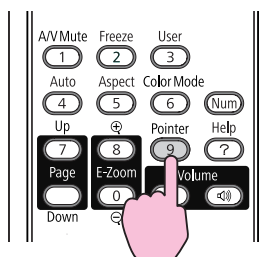
Toto vám umožňuje pohybovať ikonou Ukazovateľ na premietanom obraze a pomáha sústrediť pozornosť na oblasť, o ktorej hovoríte.



Postup

1 Zobrazenie ukazovateľa.

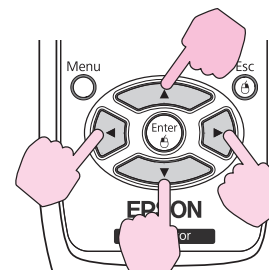
Diaľkové ovládanie



Zakaždým, keď stlačíte toto tlačidlo, ukazovateľ sa objaví alebo zmizne.

2 Pohyb ikony Ukazovateľ (↗).

Diaľkové ovládanie



Keď naraz stlačíte dve susedné tlačidlá [↖][↗][↘][↙], namiesto pohybu nahor, nadol, doľava alebo doprava môžete ukazovateľom hýbať uhlopriečne.

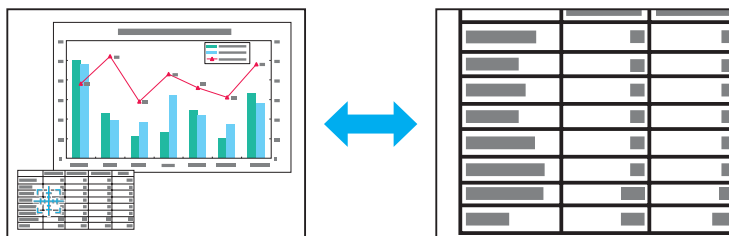


Je možné si vybrať z troch rôznych druhov ikôn ukazovateľov (↗, ✕, alebo ↘) v ponuke **Nastavenia – Tvar ukazovateľa** z ponuky **Konfigurácia**.

☞ [str.76](#)

Zväčšenie časti obrazu (E-Zoom)

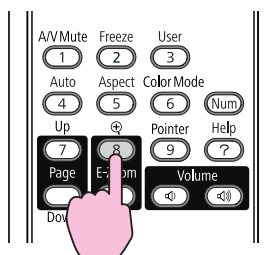
Táto funkcia je vhodná na zväčšenie určitej časti obrazov, ako sú napríklad grafy a tabuľky, aby boli zobrazené detailnejšie.



Postup

- 1 Spustíte funkciu E-Zoom.

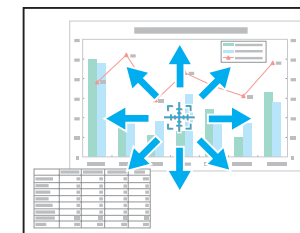
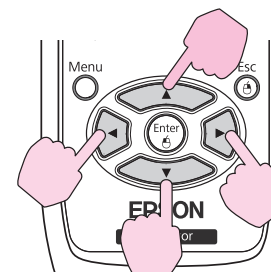
Diaľkové ovládanie



- 2

Posuňte krížik (⌕) na časť obrázka, ktorú chcete zväčšiť.

Diaľkové ovládanie

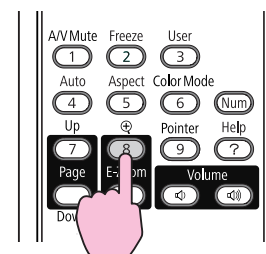


Keď naraz stlačíte dve susedné tlačidlá [⬆][⬇][⬅][➡], namiesto pohybu nahor, nadol, doľava alebo doprava môžete ukazovateľom hýbať uhlopriečne.

- 3

Zväčšíte.

Diaľkové ovládanie







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

Zväčšený obraz možno zmenšiť stlačením tlačidla [⊖].

Stlačením tlačidla [Esc] funkciu zrušíte.




- Pomer zväčšenia sa objaví na obrazovke. Vybraná oblasť je možné zväčšiť 1 až 4-krát v 25 krokoch.
- Stláčaním tlačidiel [] [] [] [] môžete obraz posúvať.
- Ak je vybratá funkcia E-Zoom, zrušia sa nastavenia Progresívne a Redukcia šumu.

Ovládanie ukazovateľa myši pomocou diaľkového ovládania (Bezdrôtová myš)

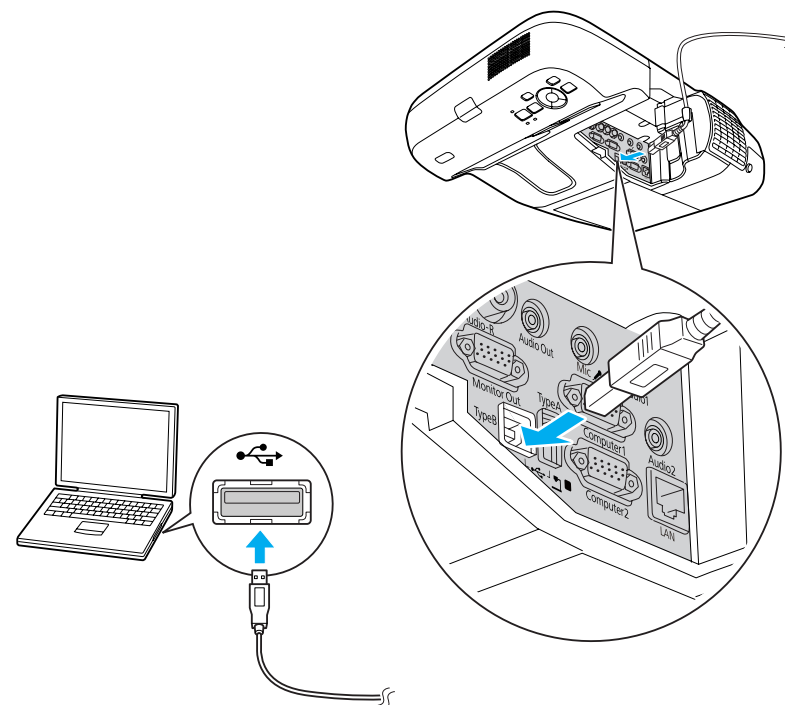
Ak chcete aktivovať funkciu bezdrôtovej myši, v časti Rozšírené v ponuke Konfigurácia nastavte položku USB Type B na hodnotu Bezdrôtová myš.

Predvolené nastavenia položky USB Type B sú takéto.

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

Nastavenie zmeňte vopred.  [str.79](#)

Prepojením portu USB na počítači a portu USB(TypeB) na projektore pomocou dodaného kábla USB môžete diaľkové ovládanie projektora používať ako bezdrôtovú myš a ovládať tak ukazovateľ myši v počítači.



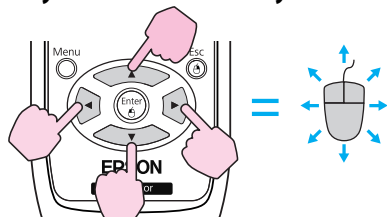
	Windows	Mac OS
Operačný systém	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x



- Funkciu bezdrôtovej myši možno použiť iba vtedy, ak je vstupným zdrojom Počítač1 alebo Počítač2 a prijíma sa signál RGB.
- Funkciu bezdrôtovej myši pravdepodobne nebudete môcť používať v niektorých verziách systémov Windows a Mac OS.
- Aby bolo možné používať funkciu myši, niektoré nastavenia počítača možno bude nutné zmeniť. Pozrite si dokumentáciu dodanú s počítačom.

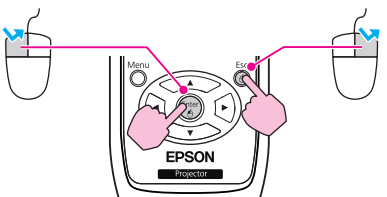
Po uskutočnení pripojenia sa ukazovateľ myši obsluhuje nasledovne.

Pohyb ukazovateľom myši



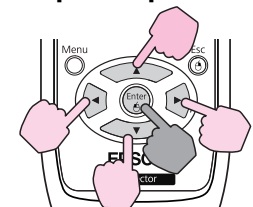
Tlačidlá [Up], [Down], [Left], [Right]:
Posúvajú ukazovateľ myši.

Kliknutia myšou



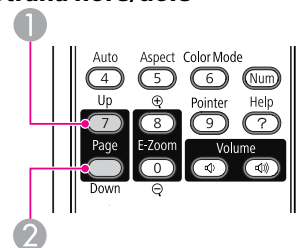
Tlačidlo [Enter]: Kliknutie ľavým tlačidlom.
Pre dvojité kliknutie stlačte rýchlo dvakrát.
Tlačidlo [Esc]: Kliknutie pravým tlačidlom.

Uchopenie a presunutie



Pri stlačení tlačidla [Enter] stlačte tlačidlo [Up], [Down], [Left] alebo [Right].
Uvoľnite tlačidlo [Enter], ak chcete pustiť v požadovanej lokalite.

Strana hore/dole



Tlačidlo ① [Up]: Presunie sa na predchádzajúcu stranu.

Tlačidlo ② [Down]: Presunie sa na nasledujúcu stranu.



- Keď naraz stlačíte dve susedné tlačidlá [Up] [Down] [Left] [Right], namiesto pohybu nahor, nadol, doľava alebo doprava môžete ukazovateľom hýbať uhlopriečne.
- Ak je na počítači nastavená zámka tlačidiel myši, funkcia tlačidiel diaľkového ovládania bude tiež zamenená.
- Funkciu bezdrôtovej myši nemožno používať, ak sa používajú nasledujúce funkcie.
 - Počas zobrazenia ponuky Konfigurácia
 - Počas zobrazenia ponuky Nápoeda
 - Počas používania funkcie E-Zoom
 - Počas zaznamenávania loga Uživatelské logo
 - Počas zaznamenávania vzoru Použ. Vzor
 - Počas používania funkcie Ukazovateľ
 - Počas nastavovania položky Hlasitosť
 - Počas používania USB Display
 - Počas zobrazenia Vzor
 - Počas nastavovania položky Farebný režim
 - Počas zobrazenia názvu zdroja

Projektor je vybavený nasledujúcimi vylepšenými funkciami zabezpečenia.

- **Ochrana heslom**
Môžete obmedziť, kto môže projektor používať.
- **Uzamk. ovl. panela**
Môžete zabrániť používateľom meniť bez povolenia nastavenia na projektore. ➡ [str.52](#)
- **Zámok proti krádeži**
Projektor je vybavený rôznymi typmi zabezpečovacích prvkov proti krádeži. ➡ [str.53](#)

Spravovanie používateľov (Ochrana heslom)

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

Typ funkcie ochrany heslom

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

1. Ochrana zapnutia

Keď je funkcia **Ochrana zapnutia** nastavená na možnosť **Zapnuté**, musíte zadať predvolené heslo po prvom zapnutí po zapojení projektor do elektrickej zásuvky (toto sa tiež vzťahuje na funkciu Priame zapnutie). Ak nie je zadane správne heslo, projekcia sa nespustí.

2. Ochrana užív. loga

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

- Zaznamenanie užívateľského loga
- Nastavenia pre **Pozadie displeja**, **Obraz. pri spustení** a **Stlmiť A/V** z položky **Zobrazenie** v ponuke Konfigurácia.

3. Ochrana siete

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

Nastavenie funkcie Ochrana heslom

Funkciu Ochrana heslom nastavíte pomocou nasledujúceho postupu.

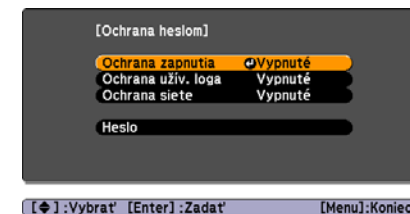
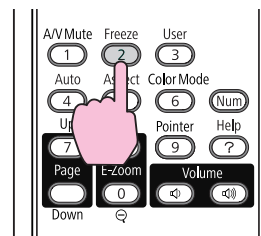
Postup



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

Zobrazí sa ponuka nastavenia Ochrana heslom.

Diaľkové ovládanie



[F]: Vybrať [Enter]: Zadať [Menu]: Koniec



- Ak už je funkcia Ochrana heslom aktivovaná, zobrazí sa výzva na zadanie hesla. Ak heslo zadáte správne, zobrazí sa ponuka nastavení položky Ochrana heslom. ➡ "Zadanie položky Heslo" [str.51](#)
- Po nastavení hesla nalepte na viditeľné miesto na projektore dodanú nálepku na ochranu hesla, čím odradíte zlodějov.

2

Zapnite funkciu Ochrana zapnutia.

- (1) Vyberte položku **Ochrana zapnutia** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- (2) Vyberte položku **Zapnuté** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- (3) Stlačte tlačidlo [Esc].

3

Zapnite funkciu Ochrana užív. loga.

- (1) Vyberte položku **Ochrana užív. loga** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- (2) Vyberte položku **Zapnuté** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- (3) Stlačte tlačidlo [Esc].

4

Zapnite funkciu Ochrana siete.

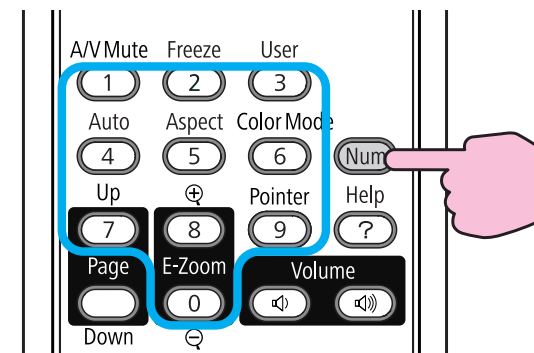
- (1) Vyberte položku **Ochrana siete** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- (2) Vyberte položku **Zapnuté** a potom stlačte tlačidlo [Enter].
- (3) Stlačte tlačidlo [Esc].

5

Nastavte položku Heslo.

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

Diaľkové ovládanie



- (4) Znova zadajte položku Heslo. Zobrazí sa hlásenie **Heslo prijaté**.

Ak zadáte položku Heslo nesprávne, zobrazí sa hlásenie s výzvou na opätovné zadanie hesla.

Zadanie položky Heslo

Keď sa objaví obrazovka na zadanie položky Heslo, pomocou číselných tlačidiel na diaľkovom ovládaní zadajte položku Heslo.

Postup

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

Keď zadáte správne položku Heslo, projekcia sa spustí.

Pozor

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

Obmedzenie používania (Uzamk. ovl. panela)

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

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

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

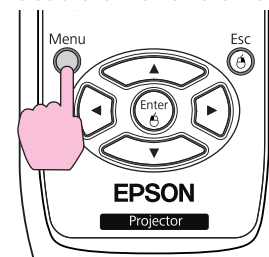
Postup

1

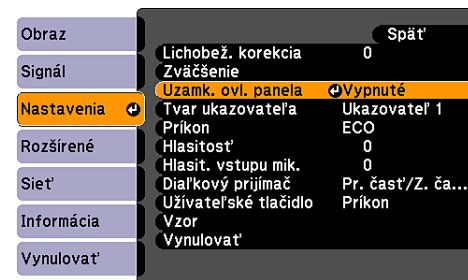
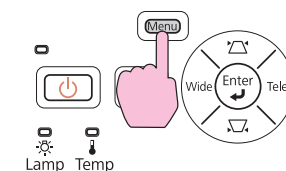
Počas premietania stlačte tlačidlo [Menu] a v časti Nastavenia v ponuke Konfigurácia vyberte položku Uzamk. ovl. panela.

➡ "Používanie ponuky Konfigurácia" [str.73](#)

Pomocou diaľkového ovládania



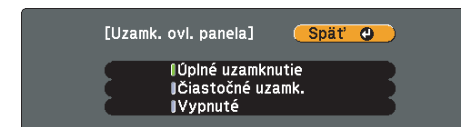
Pomocou ovládacieho panela



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

2

Vyberte alebo možnosť Úplné uzamknutie alebo Čiastočné uzamknutie.



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

3

Keď sa zobrazí potvrdzovacie hlásenie, vyberte možnosť Áno.

Tlačidlá ovládacieho panela sa v závislosti od vybraného nastavenia zablokujú.



Uzamknutie ovládacieho panela možno zrušiť jedným z nasledujúcich dvoch spôsobov.

- Pomocou diaľkového ovládania nastavte položku **Uzamk. ovl. panela** na hodnotu **Vypnuté** z ponuky **Nastavenia** v ponuke Konfigurácia.
- Keď stlačíte a podržíte tlačidlo [Enter] na ovládacom paneli počas asi siedmich sekúnd, zobrazí sa hlásenie a zámok sa zruší.

Zámok Proti Krádeži

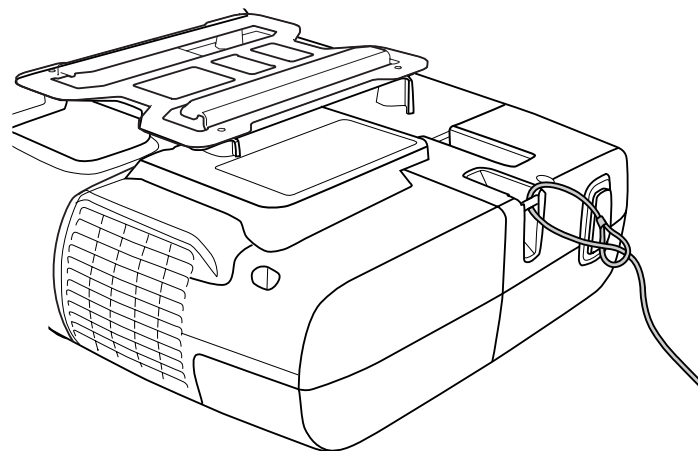
Pretože projektor je často nainštalovaný na stropných konzolách a ponechaný v miestnostiach nestrážení, na projektore sa nachádzajú nasledovné bezpečnostné zariadenia, aby sa zabránilo odcudzeniu projektoru.

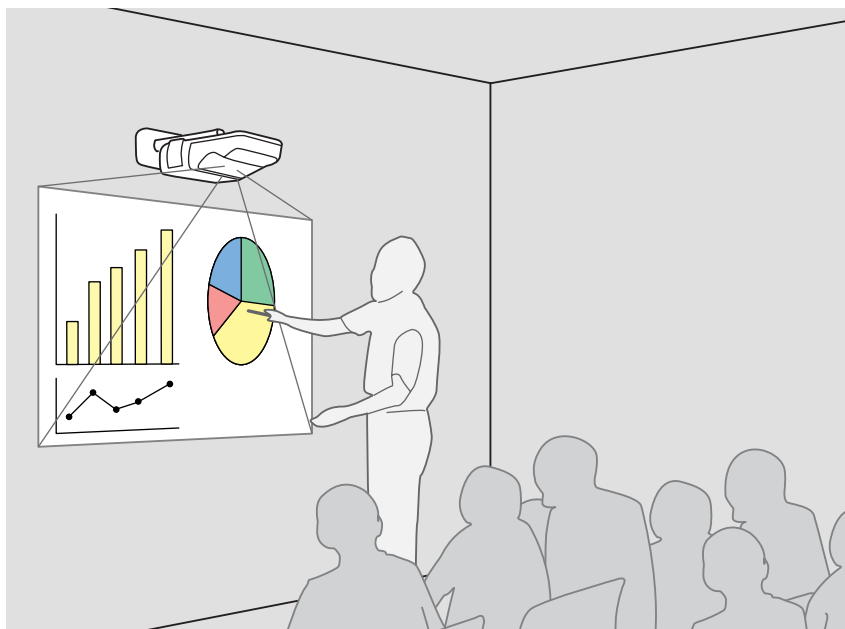
- **Bezpečnostná zásuvka**
Bezpečnostná zásuvka je kompatibilná s bezpečnostným systémom Microsaver vyrábaným spoločnosťou Kensington. Podrobnosti o technológii Microsaver Security System nájdete na domovskej stránke spoločnosti Kensington na adrese <http://www.kensington.com/>.
- **Upevňovací bod bezpečnostného kábla**
Týmto miestom možno prevliecť bežne dostupný kábel na ochranu proti krádeži a pripevniť projektor k stĺpu atď.

Montáž káblového zámku

Prevlečte káblový zámok otvorom.

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





Zhrnutie funkcie Easy Interactive Function

- Jednoduchým pripojením počítača k projektoru môžete počítač ovládať na projekčnej ploche, čo zabezpečí účinnú a interaktívnu prezentáciu alebo prednášku.
- Používanie špeciálneho pera Easy Interactive Pen.
Dodané pero (Easy Interactive Pen) možno používať ako myš, vďaka čomu môžete s premietacou plochou zaobchádzať rovnakým spôsobom ako s obrazovkou počítača. Pomocou aplikácie s funkciou kreslenia môžete na premietaciu plochu kresliť schémy a písať text.



Špeciálnu aplikáciu Easy Interactive Tools s funkciou kreslenia si môžete prevziať z webovej stránky spoločnosti Epson.

 <http://www.epson.com>

- Nastavenie polohy (kalibrácia)
Pomocou tohto postupu zarovnáte polohu pera na premietacej ploche s polohou myši na obrazovke počítača, aby ste mohli používať pero Easy Interactive Pen. Ak chcete premietaciu plochu ovládať pomocou pera Easy Interactive Pen, musíte sa perom Easy Interactive Pen dotknúť referenčných bodov na premietacej ploche.

Pozor

Funkcia Easy Interactive Function funguje cez infračervenú komunikáciu. Pri používaní tejto funkcie si pamätajte nasledujúce dôležité body.

- Skontrolujte, či na prijímač Easy Interactive Function alebo premietaciu plochu nesvieti silné svetlo alebo slnko.
- Ak sa usadí prach na prijímači Easy Interactive Function, môže rušiť infračervenú komunikáciu a zabrániť používaniu funkcie.
- Nenatierajte a nelepte nálepky na kryt prijímača Easy Interactive Function.
- Nainštalujte projektor tak, aby nebol prijímač Easy Interactive Function blízko fluorescenčného svetla.
- Pero Easy Interactive Pen môže zlyhať, ak sa v danom priestore používajú infračervené diaľkové ovládače alebo infračervené mikrofóny.
- Beh funkcie Easy Interactive Function sa môže prerušiť v dôsledku elektromagnetického rušenia z prístrojov v okolí (ako napríklad elektrických motorov, transformátorov).
- Pero Easy Interactive Pen nie je vodotesné. Nepoužívajte ho mokrými rukami alebo na takom mieste, kde sa môže namočiť.

Kroky postupu

Prvé použitie funkcie Easy Interactive Function

 [str.56](#)

Na začiatku musíte nainštalovať ovládač a vykonať kalibráciu.

1. Pripojte počítačový kábel a kábel USB a zapnite počítač.
- ↓
2. Nainštalujte ovládač Easy Interactive Driver.
- ↓
3. Zapnite projektor a spustite ovládač Easy Interactive Driver.
- ↓
4. Nastavte polohu (vykonajte kalibráciu).

Po kalibrácii je funkcia Easy Interactive Function pripravená na použitie.

Ďalšie používanie

 [str.60](#)

Funkciu Easy Interactive Function môžete používať spustením ovládača Easy Interactive Driver.

Keď použijete počítač s iným rozlíšením alebo zmeníte premietaciu oblasť, budete musieť znova vykonať kalibráciu.

Systemové požiadavky

Pre systém Windows

Operačný systém	Windows 2000 Service Pack 4 Nasledujúce 32 bitové verzie operačných systémov: Windows XP Service Pack 2 alebo novší Windows Vista* Windows Vista Service Pack 1 alebo novší* Windows 7 Nasledujúce 64 bitové verzie operačných systémov: Windows 7
Procesor	Pentium III 1.2GHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Pentium M 1.6GHz alebo rýchlejší
Veľkosť pamäte	256MB alebo viac
Pevný disk Voľné miesto	100MB alebo viac
Zobrazenie	Rozlíšenie viac než XGA (1024x768)

* Okrem vydania Starter Edition

Pre systém Mac OS

Operačný systém	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x
Procesor	Power PC G3 900MHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Intel Core Duo 1.5GHz alebo rýchlejší
Veľkosť pamäte	256MB alebo viac
Pevný disk Voľné miesto	100MB alebo viac
Zobrazenie	Rozlíšenie viac než XGA (1024x768)



Ak chcete používať funkciu myši, možno budete musieť zmeniť niektoré nastavenia počítača. Pozrite si dokumentáciu dodanú s počítačom.

Prvé použitie funkcie Easy Interactive Function

Postup



Prepojte projektor a počítač pomocou počítačového kábla a kábla USB.



Zapnite počítač.



Nainštalujte ovládač Easy Interactive Driver.



Skôr ako začnete s inštaláciou, skontrolujte nasledujúce body.

- Softvér inštalujte ako používateľ s oprávneniami správcu.
- Zatvorte všetky spustené aplikácie a potom spustite inštaláciu.

Pre systém Windows

- (1) Do jednotky počítača vložte disk CD-ROM "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx".
Inštalčný program sa spustí automaticky.
- (2) Na obrazovke výberu jazyka vyberte jazyk, ktorý chcete používať, a kliknite na tlačidlo **Ďalšie >**.
- (3) Pri inštalácii postupujte podľa pokynov na obrazovke.
Ak sa zobrazia možnosti **Zaregistrovať do ponuky Po spustení** a **Spustiť Easy Interactive Driver**, vyberte obe.

- (4) Kliknutím na tlačidlo **Dokončiť** zatvorte inštalačný program a automaticky spustíte ovládač Easy Interactive Driver.

Pre systém Mac OS

- (1) Do jednotky počítača vložte disk CD-ROM "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx".
- (2) Dvakrát kliknite na položku **EIDriverVxxx_Setup** v okne EPSON.
- (3) Pri inštalácii postupujte podľa pokynov na obrazovke.
Ak sa zobrazia možnosti **Automatické spustenie pre všetkých užívateľov**, a **Spustiť Easy Interactive Driver**, vyberte obe.
*Tieto dve nastavenia sa nezobrazia v systéme Mac OS 10.3.
- (4) Po zobrazení hlásenia „**Finished**“ sa inštalačný program zatvorí a automaticky sa spustí ovládač Easy Interactive Driver.



- Ak sa po dokončení inštalácie objaví na obrazovke výzva na reštartovanie počítača, reštartujte svoj počítač podľa pokynov na obrazovke.

- Ak sa inštalačný program nespustí automaticky (len systém Windows)

Výberom položiek **Štart – Spustiť** otvorte dialógové okno **Spustiť**, zadajte písmeno jednotky CD-ROM nasledované znakmi : **\EIDriverVxxx_Setup.exe** a potom kliknite na tlačidlo **OK**.

- Ak sa ovládač Easy Interactive Driver nespustí automaticky

Pre systém Windows

Vyberte položky **Štart – Programy** (alebo **Všetky programy**) – **EPSON Projector – Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

Pre systém Mac OS

Dvakrát kliknite na priečinok Applications (Aplikácie) vo zväzku pevného disku, v ktorom je nainštalovaný ovládač Easy Interactive Driver, a potom dvakrát kliknite na ikonu **Easy Interactive Driver**.

- Pri odinštalovaní ovládača Easy Interactive Driver

Pre systém Windows

Vyberte položky **Štart – Nastavenia – Ovládací panel – Pridanie alebo odstránenie programov** alebo **Pridať alebo odstrániť programy** a potom odstráňte ovládač Easy Interactive Driver.

Pre systém Mac OS

Zo zväzku pevného disku, v ktorom je nainštalovaný ovládač Easy Interactive Driver, spustíte aplikáciu **EIDriverVxxx_Uninstaller**.

4 Zapnite projektor.

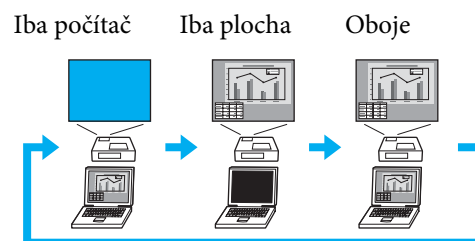
Ak sa obraz nepremiata, skontrolujte nasledujúce body.

- Zmeňte vstupný zdroj projektora na hodnotu Počítač1 alebo Počítač2. ➡ [str.21](#)
- Zmeňte výstupný cieľ pre videosignály v počítači. ➡ Dokumentácia k počítaču

Obraz sa začne premiatť krátko po tom, ako spravíte zmeny.

Príklad zmeny výstupu			
Epson	+	Macintosh	Zadajte zrkadlové nastavenia alebo spustíte funkciu rozpoznania displeja. V niektorých operačných systémoch možno výstup zmeniť aj pomocou klávesu .
NEC	+		
Panasonic			
SOTEC			
HP	+		
Toshiba	+		
Lenovo/IBM	+		
SONY			
DELL	+		
Fujitsu	+		

V niektorých počítačoch sa po každom stlačení klávesov na zmenu výstupu zmení stav displeja nasledujúcim spôsobom.



5 Stav pripojenia signalizuje ikona.

Pre systém Windows

Ikona sa zobrazuje v oblasti oznámení na paneli úloh.

<Pripojené>



<Nepripojené>



Pre systém Mac OS

Ikona sa zobrazuje na paneli Dock.

<Pripojené>



<Nepripojené>



- Môže trvať niekoľko sekúnd, kým ikona začne signalizovať stav pripojenia.
- Ak sa zobrazuje ikona Nepripojené, skontrolujte, či sú projektor a počítač správne pripojené pomocou kábla USB. Tento problém môžete odstrániť odpojením a opätovným pripojením kábla USB.

6 Spustíte kalibráciu.

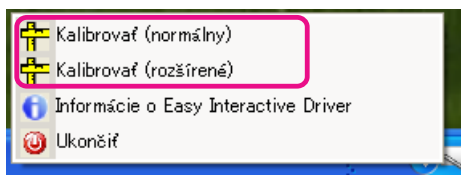
Skontrolujte, či ikona signalizuje stav pripojenia.

Kalibráciu vykonajte pomocou nastavenia **Kalibrovať (normálny)** (počet bodov: 25) alebo **Kalibrovať (rozšírené)** (počet bodov: 49).

Odporúčame použiť nastavenie **Kalibrovať (normálny)**. Nastavenie **Kalibrovať (rozšírené)** vyberte vtedy, ak potrebujete vyššiu presnosť.

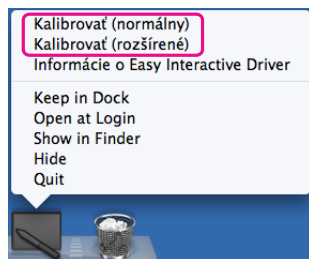
Pre systém Windows


Kliknite na ikonu v oblasti oznámení na paneli úloh a v zobrazenej ponuke vyberte príslušnú položku.



Pre systém Mac OS

Kliknite na ikonu na paneli Dock alebo na položku **Kalibrovať** na paneli s ponukami a v zobrazenej ponuke vyberte príslušnú položku.

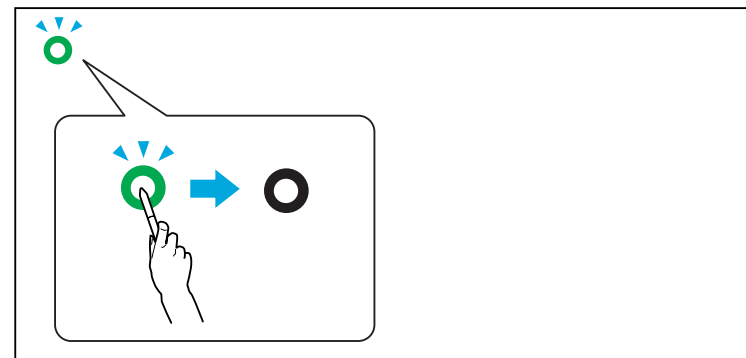



Podrobné informácie o kalibrácii nájdete v časti  "Kalibrácia" str.62.

7 Po zobrazení hlásenia o začatí kalibrácie kliknite na tlačidlo "OK".

8 V ľavej hornej časti premietacej plochy začne blikáť bodka.

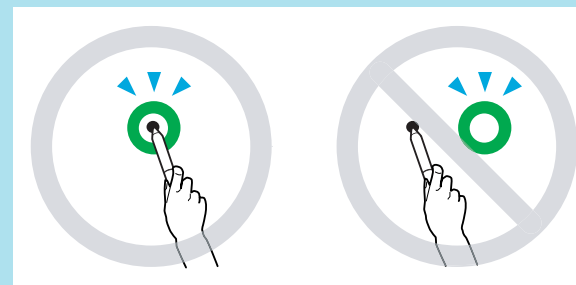
Ak sa hrotom pera Easy Interactive Pen dotknete stredu tejto bodky, bodka prestane blikáť a ostane svietiť.



Používanie pera Easy Interactive Pen  str.18



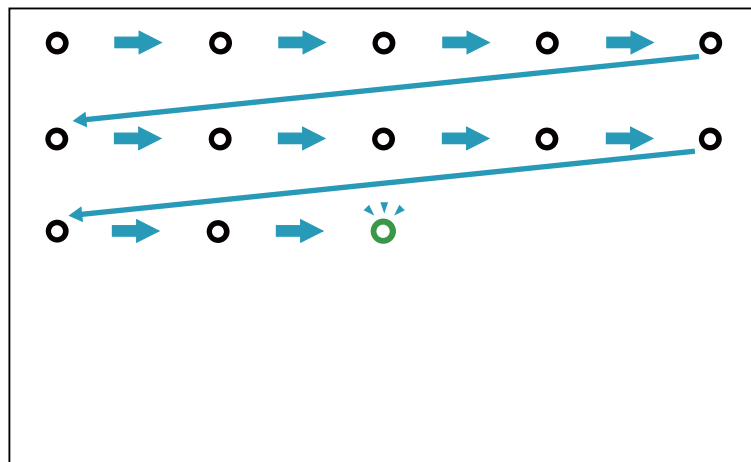
- Dbajte na to, aby ste sa dotkli stredu bodky. Bodka prestane blikáť a ostane svietiť aj v prípade, ak sa dotknete oblasti mimo krúžka. Ak sa dotknete inej oblasti než stredu krúžka, umiestnenie obrazu sa môže posunúť, pretože kalibrácia sa vykonáva podľa pozície, ktorej ste sa dotkli.



- Ak sa pomýlite počas operácie, stlačením klávesu „Esc“ zrušte kalibráciu a skúste znova.

- 9** Bodky sa zobrazujú v poradí od ľavej hornej časti po pravú dolnú časť premietacej plochy.

Krok č. 9 opakujte dovtedy, kým nebudú svietiť všetky bodky.



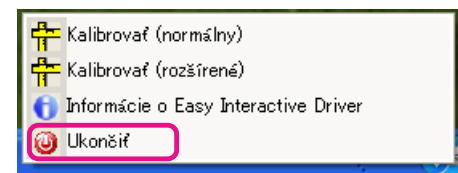
Po rozsvietení všetkých bodiek môže niekoľko sekúnd trvať, kým sa stav ikony ovládača **Easy Interactive Driver** zmení na Pripojené.

- 10** Po kalibrácii môžete pomocou pera **Easy Interactive Pen** vykonávať na premietacej ploche rovnaké úkony ako pomocou myši.

- 11** Funkciu **Easy Interactive Function** ukončíte podľa nasledujúceho postupu.

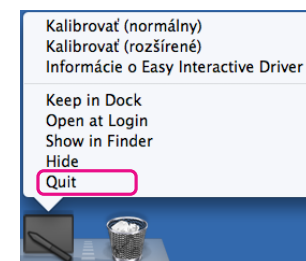
Pre systém Windows

Kliknite na ikonu v oblasti oznámení na paneli úloh a vyberte položku **Ukončiť**.



Pre systém Mac OS

Kliknite na ikonu na paneli Dock alebo na položku **Easy Interactive Driver** na paneli s ponukami a v zobrazenej ponuke vyberte položku **Dokončiť**.



Ďalšie používanie funkcie Easy Interactive Function

Postup

1

Zapnite projektor a počítač.

Skontrolujte, či sú projektor a počítač pripojené pomocou počítačového kábla a kábla USB.

2 Ovládač Easy Interactive Driver sa spustí automaticky.

Ak sa ovládač Easy Interactive Driver nespustí, postupujte podľa nasledujúcich krokov.

Pre systém Windows

Vyberte položky **Štart – Programy (alebo Všetky programy) – EPSON Projector – Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

Pre systém Mac OS

Dvakrát kliknite na priečinok Applications (Aplikácie) vo zväzku pevného disku, v ktorom je nainštalovaný ovládač Easy Interactive Driver, a potom dvakrát kliknite na ikonu **Easy Interactive Driver**.

3 Stav pripojenia signalizuje ikona.

Pre systém Windows

Ikona sa zobrazuje v oblasti oznámení na paneli úloh.

<Pripojené>



<Nepripojené>



Pre systém Mac OS

Ikona sa zobrazuje na paneli Dock.

<Pripojené>



<Nepripojené>



Po pripojení projektora a počítača môžete pomocou pera Easy Interactive Pen vykonávať na premietacej ploche rovnaké úkony ako pomocou myši.

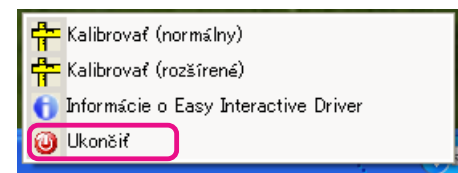


- Môže trvať niekoľko sekúnd, kým ikona začne signalizovať stav pripojenia.
- Ak sa zobrazuje ikona Nepripojené, skontrolujte, či sú projektor a počítač správne pripojené pomocou kábla USB. Tento problém môžete odstrániť odpojením a opätovným pripojením kábla USB.

4 Funkciu Easy Interactive Function ukončíte podľa nasledujúceho postupu.

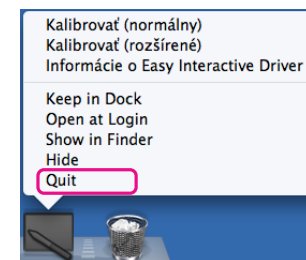
Pre systém Windows

Kliknite na ikonu v oblasti oznámení na paneli úloh a vyberte položku **Ukončiť**.



Pre systém Mac OS

Kliknite na ikonu na paneli Dock alebo na položku Easy Interactive Driver na paneli s ponukami a v zobrazenej ponuke vyberte položku **Dokončiť**.



Kalibrácia

Ak chcete používať funkciu Easy Interactive Function, musíte vykonať kalibráciu a zarovnať polohu pera na premietacej ploche s polohou myši na obrazovke. Použijete na to pero Easy Interactive Pen.

K dispozícii sú dva režimy kalibrácie: Kalibrovať (normálny) a Kalibrovať (rozšírené).

V režime Kalibrovať (normálny) môžete určiť 25 bodov a v režime Kalibrovať (rozšírené) 49 bodov.

Kalibráciu vykonajte pri prvom použití funkcie Easy Interactive Function. Potom musíte kalibráciu vykonať iba v prípade zmeny prostredia použitia, napríklad ak sa zmení pripojený počítač alebo premietacia oblasť.

Prípady, kedy sa vyžaduje kalibrácia

V nasledujúcich prípadoch môže byť poloha pera Easy Interactive Pen na premietacej ploche posunutá oproti polohe myši na obrazovke počítača. Ak posun polohy predstavuje problém, znova vykonajte kalibráciu.

- Po zmene rozlíšenia počítača.
- Po pripojení počítača s rozlíšením, ktoré sa líši od rozlíšenia pri poslednej kalibrácii.
- Po spustení funkcie Lichobež. korekcia v časti Nastavenia v ponuke Konfigurácia.
- Po zmene položky Priblíženie v časti Nastavenia v ponuke Konfigurácia.
- Po spustení funkcie Automat. nastavenie v časti Signál v ponuke Konfigurácia.
- Po zmene položky Rozlíšenie v časti Signál v ponuke Konfigurácia.
- Po zmene položky Sledovanie v časti Signál v ponuke Konfigurácia.
- Po zmene položky Synchronizácia v časti Signál v ponuke Konfigurácia.
- Po zmene položky Pozícia v časti Signál v ponuke Konfigurácia.
- Po zmene položky Pomer v časti Signál v ponuke Konfigurácia.

- Po automatickom vykonaní funkcie rozpoznania vstupu.
- Ak posun polohy predstavuje problém z iných dôvodov.



- Ak v časti Rozšírené v ponuke Konfigurácia nastavíte položku Premietanie na hodnotu Z. str./H. hran., nebudete môcť používať funkciu Easy Interactive Function, pretože sa poloha pera a poloha myši nebudú zhodovať.
- Poloha pera a myši sa nebude zhodovať počas používania funkcie E-Zoom.
- Keď funkciu Easy Interactive Function používate počas premietania obrazu pomocou programu EasyMP Network Projection (vstupný zdroj: LAN), nastavte položku **USB Type B** na hodnotu **Bezdrôtová myš** alebo **Vypnuté** v časti **Rozšírené** v ponuke Konfigurácia.

Funkcia tabletu

Ak je nainštalovaná funkcia Easy Interactive Driver, sprístupní sa funkcia tabletu pre systémy Windows Vista alebo Windows 7. Ak je v používanom počítači nainštalovaný Office 2003/2007/2010, pomocou funkcie Atrament programu Office môžete používať pero Easy Interactive Pen ako myš.

Systémové požiadavky

Operačný systém	<p>Nasledujúce 32 bitové verzie operačných systémov: Windows Vista* Windows Vista Service Pack 1 alebo novší* Windows 7</p> <p>Nasledujúce 64 bitové verzie operačných systémov: Windows 7</p>
------------------------	--

* Okrem vydania Starter Edition

Kontrola dostupnosti

Keď je nainštalovaný ovládač Easy Interactive Driver, skontrolujte, či je zapnutá funkcia tabletu.

Pre systém Windows 7

Kliknite na položky **Ovládací panel - Systém a bezpečnosť a Systém**.

Ak sa v okne **Pero a dotyk** zobrazí **Zadávanie perom alebo jedným dotykom** je k dispozícii, funkcia tabletu je k dispozícii.

V systéme Windows Vista

V okne **Ovládací panel** kliknite na ikonu **Systém**.


Ak sa v okne **Funkčnosť počítača Tablet PC** zobrazí **K dispozícii**, funkcia tabletu je k dispozícii.

Výmena batérií pera Easy Interactive Pen

Po stlačení príslušného tlačidla sa rozsvieti indikátor pera Easy Interactive Pen. Ak sa nerozsvieti, znamená to, že batérie sú vybité a treba ich vymeniť. Pripravte si dve alkalické batérie veľkosti AAA. Podrobné informácie o použiteľných batériách získate od miestneho predajcu alebo na najbližšej adrese uvedenej v dokumente Podporná a servisná príručka.

 [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

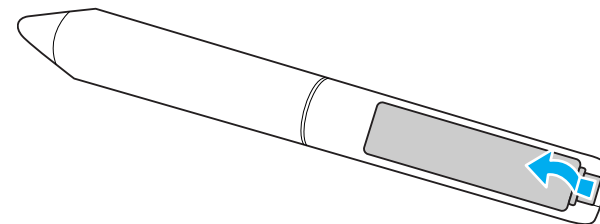
Pozor

Pred manipuláciou s batériami si prečítajte samostatný dokument Bezpečnostné pokyny.  [Bezpečnostné pokyny](#)

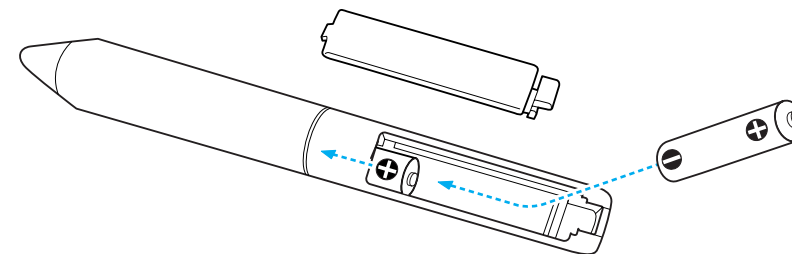
Postup

1 Odnímte kryt batérií.

Zatlačte západku krytu batérií a kryt zdvihnite.



2 Nahradte staré batérie novými.

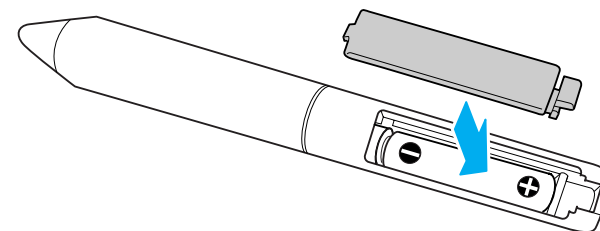


! Upozornenie

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

3 Znova nasadte kryt batérií.

Zatlačte západku krytu batérií, aby zacvakla na miesto.



Pomocou webového prehľadávača v počítači pripojenom k projektoru prostredníctvom siete môžete zadávať nastavenia v ponuke Konfigurácia a ovládať projektor. Použitím tejto funkcie môžete na diaľku vykonávať úkony nastavenia a ovládania. Navyše, keďže môžete používať klávesnicu počítača, vkladanie znakov potrebných na nastavenie je jednoduchšie.

Ako webový prehľadávač použite Microsoft Internet Explorer 6.0 alebo novší. Ak používate systém Mac OS, môžete tiež použiť prehľadávač Safari.



Ak v ponuke projektora Konfigurácia nastavíte **Rozšírené – Nast. pohot. Režimu – Pohotovostný režim** na hodnotu **Komunikácia zap.**, môžete pomocou webového prehľadávača zadávať nastavenia a ovládať projektor, aj keď je projektor v pohotovostnom režime (keď je vypnutý).

Niektoré položky nemožno nastaviť pomocou webového prehľadávača (ale možno ich nastaviť v ponuke Konfigurácia) a niektoré možno nastaviť iba pomocou webového prehľadávača.

Položky v ponuke Konfigurácia, ktoré nemožno nastaviť pomocou webového prehľadávača

V ponuke projektora Konfigurácia možno nastaviť všetky položky okrem nasledujúcich.

- Ponuka Nastavenia – Tvar ukazovateľa
- Ponuka Nastavenia – Vzor
- Ponuka Nastavenia – Užívateľské tlačidlo
- Ponuka Rozšírené – Uloženie Užívateľské logo
- Ponuka Rozšírené – Jazyk
- Ponuka Rozšírené – Operácia – Režim vysok. pomeru
- Ponuka Resetovať – Vynulovať všetko a Vynulovať hodiny lampy
- Ponuka Ochrana heslom

Položky dostupné v jednotlivých ponukách sú rovnaké ako v ponuke projektora Konfigurácia.

☛ "Zoznam Funkcií" [str.74](#)

Položky, ktoré možno nastaviť iba pomocou webového prehľadávača

Nasledujúce položky možno nastaviť iba pomocou webového prehľadávača. Nemožno ich nastaviť v ponuke Konfigurácia.

- Sieťové nastavenia – Ostatné – SNMP – Názov komunity
- Sieťové nastavenia – Základné – Heslo Monitor

Zobrazenie funkcie Ovládanie webu

Funkciu Ovládanie webu zobrazíte podľa tohto postupu.



Ak je webový prehľadávač nastavený na pripojenie prostredníctvom servera proxy, funkciu Ovládanie webu nemožno zobraziť. Ak chcete zobraziť funkciu Ovládanie webu, musíte nastaviť, aby sa na pripojenie nepoužíval server proxy.

Zadanie IP adresy projektora

Ak používate režim Režim pokroč. pripoj., funkciu Ovládanie webu môžete otvoriť zadáním IP adresy projektora nasledujúcim spôsobom.

Postup

1

Spustíte webový prehľadávač v počítači.

2

Do riadka s adresou vo webovom prehľadávači zadajte IP adresu projektora a stlačte kláves Enter na klávesnici počítača.

Zobrazí sa funkcia Ovládanie webu.

Ak je v časti Sieť v ponuke Konfigurácia nastavené Heslo pre ovl. webu, zobrazí sa obrazovka na zadanie hesla. Zadajte znaky nastavené ako Heslo pre ovl. webu.

Zobrazenie funkcie Dialkové internetové ovládanie

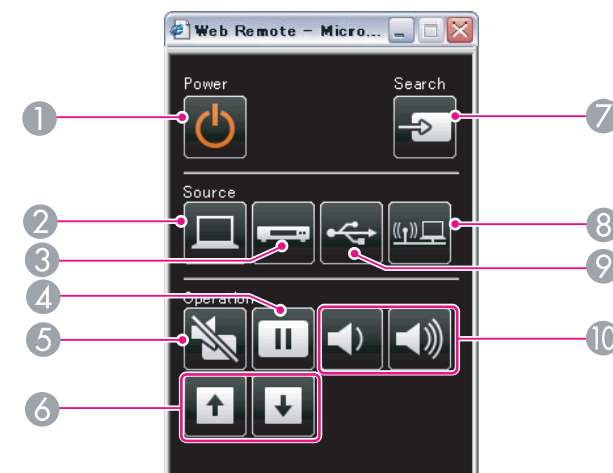
Funkcia Dialkové internetové ovládanie umožňuje vykonávať úkony diaľkového ovládania pomocou webového prehľadávača.

Postup






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



- 3 Zobrazí sa obrazovka Web Remote.



Názov	Funkcia
1 Tlačidlo [Power]	Zapína a vypína napájanie projektoru. ☞ Stručná príručka
2 Tlačidlo [Computer]	Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo vstupného portu Počítač1 a vstupného portu Počítač2. ☞ str.22
3 Tlačidlo [Video]	Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo vstupného portu Video a vstupného portu S-Video. ☞ str.22
4 Tlačidlo [Freeze]	Pozastavuje alebo obnovuje prehrávanie obrazu. ☞ str.41
5 Tlačidlo [A/V Mute]	Dočasne zapína alebo vypína obraz a zvuk. ☞ str.40
6 Tlačidlá [Page] ([Up]) ([Down])	Ak používate funkciu Bezdrôtová myš alebo sa zo vstupného zdroja premieta súbor aplikácie, ktorá podporuje posun o stranu nahor alebo nadol prostredníctvom siete LAN, stláčaním týchto tlačidiel sa môžete posúvať o stranu nahor alebo nadol. ☞ str.48 , Návod na používanie programu EasyMP Network Projection

	Názov	Funkcia
7	Tlačidlo [Source Search]	Mení na obraz z nasledujúceho zariadenia, z ktorého sa prijíma obrazový signál.  str.21
8	Tlačidlo [LAN]	Mení na obraz premietaný pomocou programu EasyMP Network Projection. Ak na premietanie pomocou funkcie Rýchle bezdrôtové zapojenie používate doplnkový kľúč Quick Wireless Connection USB Key, môžete týmto tlačidlom prepnúť na daný obraz.  str.22
9	Tlačidlo [USB]	Stláčaním tohto tlačidla môžete prepínať medzi obrazom zo zariadení pripojených k portom USB Display a USB(TypeA).  str.22
10	Tlačidlá [Volume] (◀) (▶)	<p>(◀) Znižuje hlasitosť. (▶) Zvyšuje hlasitosť.  <i>Stručná príručka</i></p> <div data-bbox="504 762 1064 1002">  Upozornenie <i>Nespúšťajte s vysokou hlasitosťou. Náhle zvýšenie hlasitosti môže spôsobiť stratu sluchu. Pred vypnutím napájania vždy znížte hlasitosť a po zapnutí ju postupne zvyšujte.</i> </div>

Keď nastavíte funkciu Mailová notifikácia v ponuke projektora Konfigurácia a objaví sa problém s projektorom alebo zobrazí varovanie, správy sa budú odosielať na vopred nastavenú e-mailovú adresu. To umožňuje obsluhu, aby sa o problémoch dozvedela aj na vzdialených miestach.

☞ "Ponuka Sieť" [str.81](#), "Ponuka Mail" [str.89](#)



- Môžu sa zaznamenať maximálne tri notifikačné určenia (Adresa) a notifikačné správy môžu byť zaslané do všetkých troch určení naraz.
- Ak sa v projektore objaví kritická chyba a projektor náhle prestane pracovať, nemusí byť odoslanie notifikačnej správy o probléme možné.
- Sledovanie je možné, ak je nastavená možnosť **Rozšírené - Nast. pohot. Režimu - Pohotovostný režim** v ponuke Konfigurácia projektora na hodnotu **Zapnúť sieť**, dokonca aj keď je projektor v pohotovostnom režime (keď je napájanie vypnuté).

Ak nastavíte SNMP v ponuke Konfigurácia projektora, nastavený počítač dostane oznámenie o chybovom stave, ak v projektore nastane chyba alebo upozornenie. Vďaka tomu budete vedieť o chybách aj pri centrálnom riadení projektorov na diaľku.

☞ "Ponuka Sieť" [str.81](#), "Ponuka Mail" [str.89](#)



- SNMP by malo byť spravované sieťovým administrátorom alebo osobou zoznámenou so sieťou.
- Funkcia SNMP na monitorovanie projektorov vyžaduje inštaláciu aplikácie SNMP Manager do počítača.
- Riadiaca funkcia používajúca funkciu SNMP sa nemôže používať prostredníctvom bezdrôtovej siete LAN v Režim rýchleho pripojenia.
- Je možné uložiť maximálne dve cieľové IP adresy.

Aktuálne premietaný obraz možno uložiť ako Užívateľské logo.

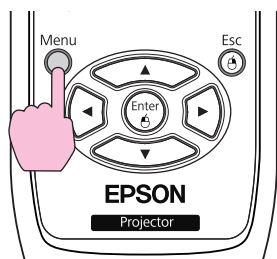


Keď uložíte užívateľské logo, predchádzajúce užívateľské logo sa vymaže.

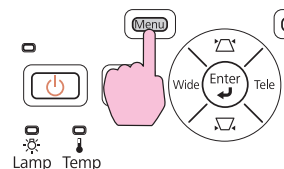
Postup

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

Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela



- 2 Z ponuky Rozšírené v ponuke Konfigurácia vyberte položku Užívateľské logo. ➡ "Používanie ponuky Konfigurácia" [str.73](#)

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



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



- Ak je položka **Ochrana užív. loga** v ponuke **Ochrana heslom** nastavená na hodnotu **Zapnuté**, zobrazí sa správa a užívateľské logo nemožno zmeniť. Zmeny možno robiť po nastavení funkcie **Ochrana užív. loga** na hodnotu **Vypnuté**. ➡ [str.50](#)
- Ak počas vykonávania funkcie Lichobež. korekcia, E-Zoom, Pomer, Progresívne alebo Nastavenie priblíženia vyberiete možnosť **Užívateľské logo**, práve používaná funkcia sa dočasne zruší.



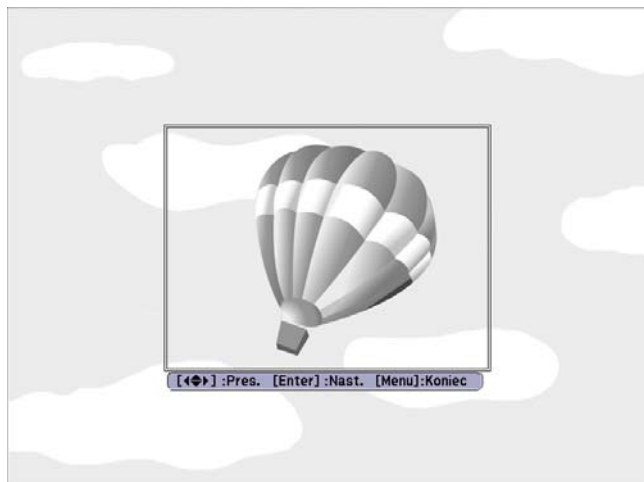
- 3 Keď sa zobrazí hlásenie "Zvoliť tento obraz ako užívateľské logo?", vyberte možnosť Áno.



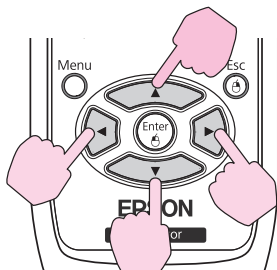
Keď stlačíte tlačidlo [Enter] na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli, v závislosti od premietaného obrazu sa môže zmeniť veľkosť, aby zodpovedala aktuálnemu rozlíšeniu obrazového signálu.



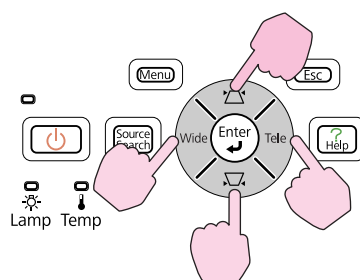
- 4 Posunutím výrezu vyberte časť obrazu, ktorú chcete použiť ako Užívateľské logo.



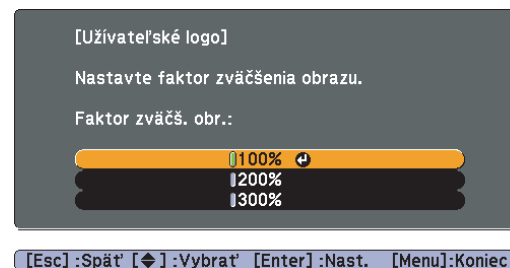
Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela



Môžete uložiť obraz veľkosti 400x300 bodov.



7

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

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



- Po uložení užívateľského loga už nemožno obnoviť výrobcom predvolené nastavenie loga.
- Uloženie užívateľského loga môže trvať asi 15 sekúnd. Počas ukladania nepoužívajte projektor ani žiadne pripojené zariadenia, inak môže dôjsť k poruche.

5

Keď sa zobrazí hlásenie "Vybrať tento obrázok?", vyberte možnosť Áno.

6

Na obrazovke nastavenia mierky vyberte pomer zväčšenia.

Aktuálne premietaný obraz možno uložiť ako používateľský vzor.

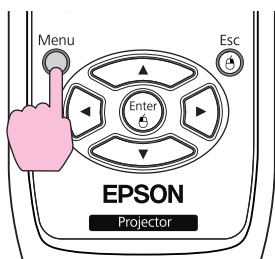


Po uložení používateľského vzoru sa predchádzajúci používateľský vzor vymaže.

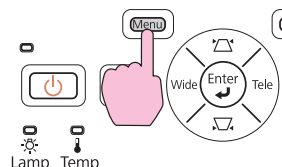
Postup

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

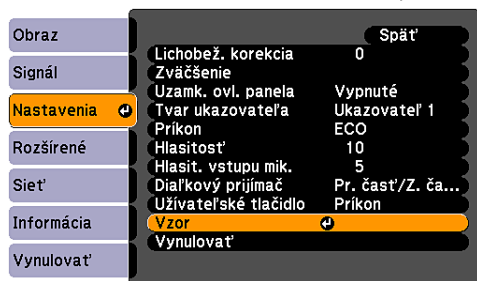
Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela

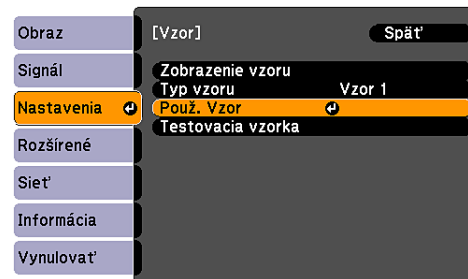


- 2 **V časti Nastavenia v ponuke Konfigurácia vyberte položku Vzor. "Používanie ponuky Konfigurácia" [str.73](#)**



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

- 3 **Vyberte položku Použ. Vzor.**



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



Ak počas vykonávania funkcie Lichobež. korekcia, E-Zoom, Pomer, Progresívne alebo Nastavenie priblíženia vyberiete možnosť **Použ. Vzor**, práve používaná funkcia sa dočasne zruší.

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

- 5 **Ak stlačíte tlačidlo [Enter], zobrazí sa hlásenie „Ukladáte tento obrázok ako Použ. Vzor?“. Potom vyberte možnosť „Áno“.**

Obraz sa uloží. Po uložení obrazu sa zobrazí hlásenie "Nastavenie Použ. Vzor je dokončené".



- Po uložení používateľského vzoru už nemožno obnoviť výrobcom predvolené nastavenie používateľského vzoru.
- Uloženie používateľského vzoru môže trvať asi 15 sekúnd. Počas ukladania nepoužívajte projektor ani žiadne pripojené zariadenia, inak môže dôjsť k poruche.

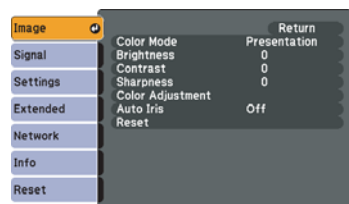


Ponuka Konfigurácia

Táto kapitola vysvetľuje spôsob používania ponuky Konfigurácia a jej funkcií.

1

Výber z hlavnej ponuky



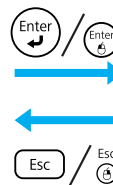
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



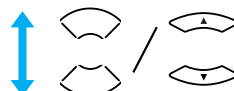
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

2

Výber z podponuky



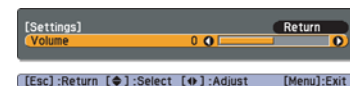
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



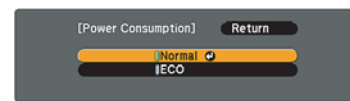
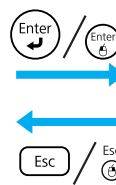
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

3

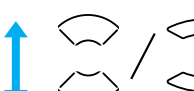
Zmena vybranej položky



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



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



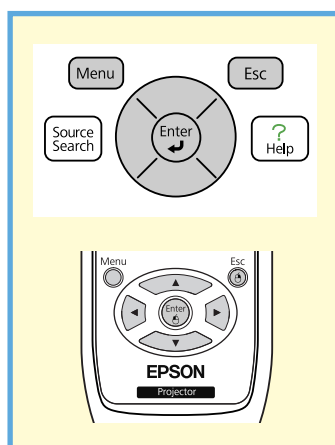
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit

4

Koniec



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

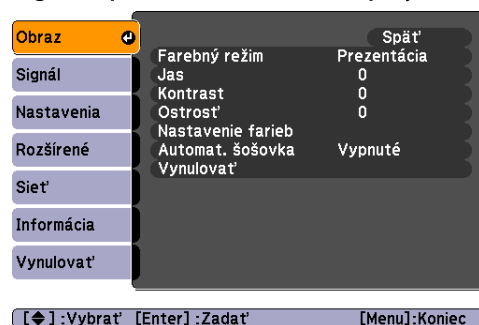


Ponuka Obraz

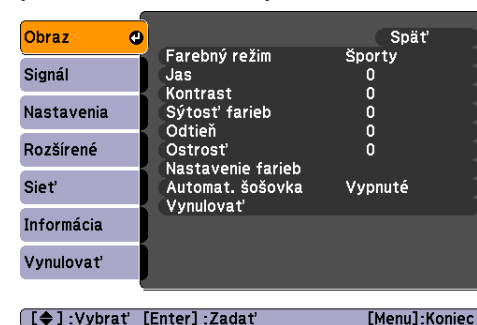
Položky, ktoré možno nastaviť, sa líšia v závislosti od práve premietaného obrazového signálu a zdroja. Pozrite nasledujúce snímky. Podrobné nastavenia sa ukladajú pre každý obrazový signál a zdroj.

V závislosti od použitého modelu nie sú podporované niektoré vstupné zdroje. 🖱️ [str.21](#)


Signál z počítača/USB/USB Display/LAN



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



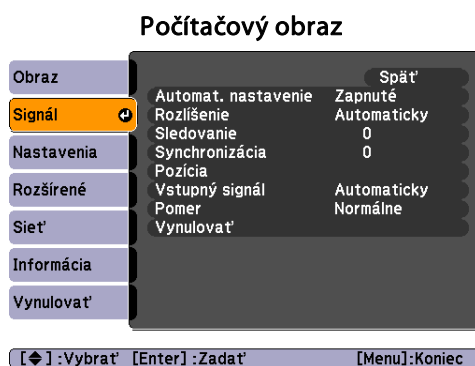
Podponuka	Funkcia
Farebný režim	Môžete nastaviť kvalitu obrazu tak, aby zodpovedala danému prostrediu. 🖱️ str.39
Jas	Môžete nastaviť Jas obrazu.
Kontrast▶	Môžete nastaviť rozdiel medzi svetlými a tmavými časťami obrazov.
Sýtosť farieb	Môžete nastaviť Sýtosť farieb obrazov.
Odtieň	(Nastavenie je možné len vtedy, ak ide o vstupné signály typu NTSC, ak používate kompozitné video alebo S-Video.) Môžete nastaviť Odtieň obrazu.
Ostrosť	Môžete nastaviť ostrosť obrazu.
Nastavenie farieb	Nastavenia môžete uskutočniť výberom jednej z týchto možností. (Túto položku nemožno vybrať, ak je položka Farebný režim nastavená na hodnotu sRGB▶ z ponuky Obraz .) Abs. Farebná teplota: Môžete nastaviť celkový odtieň obrazu. Odtieň môžete nastaviť v 10 krokoch od 5000 K po 10 000 K. Ak vyberiete vysokú hodnotu, obraz sa zafarbí do modra, keď vyberiete nízku hodnotu, obraz získa nádych do červena. Červená, Zelená, Modrá: Sýtosť každej farby môžete nastaviť samostatne.
Automat. šošovka	(Táto položka sa zobrazuje, iba ak je položka Farebný režim nastavená na hodnotu Dynamické alebo Divadlo z ponuky Obraz .) Nastavte, či chcete alebo nechcete (Zapnuté/Vypnuté) upraviť šošovku a dosiahnuť tak optimálne svetlo obrazu. 🖱️ str.40




Podponuka	Funkcia
Resetovať	Všetky hodnoty nastavení v ponuke Obraz možno vynulovať na predvolené nastavenia. Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť  str.93

Ponuka Signál

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

Ak sa používa vstupný zdroj LAN, nemožno v ponuke **Signál** zadávať nastavenia.








Podponuka	Funkcia
Automat. nastavenie	Môžete vybrať, či chcete alebo nechcete (Zapnuté/Vypnuté) automaticky nastaviť optimálny stav obrazu pri zmene vstupného signálu.  str.102
Rozlíšenie	Ak je nastavené na hodnotu Automaticky , rozlíšenie vstupného signálu je identifikované automaticky. Ak pri nastavení Auto chýbajú časti premietnutého obrazu, nastavte hodnotu Široký pre širokú obrazovku alebo Normálny pre obrazovky 4:3 alebo 5:4 v závislosti od pripojeného počítača.
Sledovanie	Môžete upraviť počítačové obrazy, ak sa na nich objavia zvislé pásy.  str.102
Synchronizácia	Môžete upraviť počítačové obrazy, ak sa na nich objaví blikanie, neostrosť alebo rušenie.  str.102
Pozícia	Ak nejaká časť obrazu chýba, môžete upraviť položku Pozícia smerom nahor, nadol, dolava a doprava, takže sa premietne celý obraz.







Podponuka	Funkcia
Progresívny	(Položku Komponent video možno nastaviť iba vtedy, keď je vstupný signál vo formáte 480i/576i/1080i) Vypnuté: Konverzia IP sa robí pre každé pole obrazu. To je ideálne pre zobrazenie obrazov obsahujúcich množstvo pohybu. Video: Ideálne pre zobrazovanie bežných video obrazov. Film/Automaticky: Ideálne pre filmy, počítačovú grafiku a animácie.
Redukcia šumu	Vyhladzuje nekvalitný obraz. Existujú dva režimy. Vyberte vaše obľúbené nastavenie. Pri sledovaní zdrojov obrazu s veľmi nízkym šumom, napríklad diskov DVD, nastavte túto položku na hodnotu Vypnuté .
Vstupný signál	Môžete vybrať vstupný signál zo vstupného portu Počítač1/2. Ak je táto položka nastavená na hodnotu Automaticky , vstupný signál sa nastaví automaticky v závislosti od pripojeného zariadenia. Ak sa pri nastavení na hodnotu Automaticky zdajú byť farby nesprávne, vyberte príslušný signál v závislosti od pripojeného zariadenia.
Video signál	Môžete vybrať vstupný signál zo vstupného portu Video. Ak je nastavené na hodnotu Automaticky , video signály sa rozpoznávajú automaticky. Ak sa pri nastavení na hodnotu Automaticky vyskytne v obraze rušenie alebo nastane problém s chýbajúcim premietaným obrazom, vyberte príslušný signál v závislosti od pripojeného zariadenia.
Pomer	Môžete nastaviť <u>Pomer strán obrazu</u> ▶ premietaných obrazov. 🗨 str.41
Vynulovať	Všetky hodnoty nastavení v ponuke Signál možno vynulovať na predvolené nastavenia s výnimkou nastavenia Vstupný signál . Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť 🗨 str.93

Ponuka Nastavenia

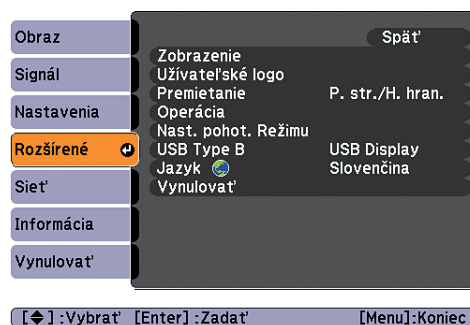




Podponuka	Funkcia
Lichobež. korekcia	Lichobežníkové skreslenie je možné opraviť vo vertikálnom smere. 🗨 <i>Stručná príručka</i>





Podponuka	Funkcia
Zväčšenie	Môžete upraviť širokouhlý obraz.
Uzamk. ovl. panela	Pomocou tejto funkcie možno obmedziť používanie ovládacieho panela projektora.  str.52
Tvar ukazovateľa	Môžete si vybrať tvar ukazovateľa.  str.46 Ukazovateľ 1:  Ukazovateľ 2:  Ukazovateľ 3: 
Príkon	Umožňuje vybrať jedno z dvoch nastavení jasu lampy. Možnosť ECO vyberte, ak sú premietané obrazy príliš jasné, napríklad keď sa premietajú obrazy v tmavej miestnosti alebo na malé plátno. Ak je vybratá možnosť ECO , spotreba elektriny počas premietania a životnosť lampy sa zmenia nasledujúcim spôsobom a zníži sa aj hluk ventilátora. Spotreba elektriny: zníženie asi o 25%, životnosť lampy: asi 1.4-krát dlhšia Ak je režim projekcie P. str./Smerom nadol , automaticky sa nastaví na hodnotu ECO (len EB-465i/455Wi).
Hlasitosť	Hlasitosť je možné nastaviť. Podrobné nastavenia sa ukladajú pre každý obrazový signál.
Hlasit. vstupu mik.	Túto položku upravte, ak je vstupná úroveň mikrofónu nízka a slabo počuť zvuk mikrofónu vychádzajúci z reproduktora na projektore. Upravte ju aj vtedy, ak je vstupná úroveň príliš vysoká, v dôsledku čoho počuť z mikrofónu chrapľavý zvuk. Keď je úroveň Hlasit. vstupu mik. znížená na 0, z reproduktora sa nebude ozývať žiadny zvuk z mikrofónu.
Dialkový prijímač	Príjem riadiaceho signálu z diaľkového ovládania je možné obmedziť. Keď chcete zabrániť ovládaniu pomocou diaľkového ovládania, alebo ak má diaľkový prijímač príliš blízko pri sebe svetlo žiarivky, môžete uskutočniť nastavenia na deaktiváciu diaľkového prijímača, ktorý nechcete používať, alebo ktorý vykazuje rušenie.
Užívateľské tlačidlo	Pomocou tlačidla Užívateľské tlačidlo na diaľkovom ovládaní môžete vybrať príslušnú položku z ponuky Konfigurácia. Stlačením tlačidla Užívateľské tlačidlo zobrazíte priradenú obrazovku výberu alebo nastavenia položky, ktorá umožňuje uskutočniť nastavenia alebo zmeny jedným dotykcom. Tlačidlu Užívateľské tlačidlo je možné priradiť jednu z nasledujúcich položiek. Príkon, Informácia, Progresívne, Testovacia vzorka, Rozlíšenie, Hlasit. vstupu mik. a Zobrazenie vzoru


Podponuka	Funkcia
Vzor	<p>Zobrazenie vzoru: Zobrazí vzor.</p> <p>Typ vzoru: Môžete vybrať vzor č. 1 až 4 alebo používateľský vzor. Vzory č. 1 až 4 slúžia na zobrazenie premietacích línií, napríklad čiar alebo mriežky.</p> <p>Vzor 1:  Vzor 2:  Vzor 3:  Vzor 4: </p> <p>Použ. Vzor: Umožňuje zaznamenať používateľský vzor.  str.71</p> <p>Testovacia vzorka: Keď je projektor nastavený, zobrazí sa testovacia vzorka, aby ste mohli nastaviť stav premietania bez pripájania ďalších zariadení. Počas zobrazenia testovacej vzorky možno uskutočniť priblíženie, nastavenie zaostrenia a lichobežníkovú korekciu. Ak chcete zrušiť testovaciu vzorku, stlačte tlačidlo [Esc] na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli.</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f0ff; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Pozor</p> <p><i>Ak sa vzor zobrazuje dlhý čas, na premietanom obraze možno vidieť reziduálny obraz.</i></p> </div>
Vynulovať	<p>Všetky hodnoty nastavení v ponuke Nastavenia možno vynulovať na predvolené nastavenia s výnimkou nastavenia Užívateľské tlačidlo.</p> <p>Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť  str.93</p>

Ponuka Rozšírené



Vedľajšia ponuka	Funkcia
Zobrazenie	<p>Môžete vykonať nastavenia týkajúce sa zobrazenia projektoru.</p> <p>Správy: Môžete nastaviť, či chcete alebo nechcete (Zapnuté/Vypnuté) zobrazovať názov zdroja po zmene zdroja, názov farebného režimu po zmene farebného režimu, správu, keď na vstupe nie je obrazový signál, a tak ďalej.</p> <p>Pozadie displeja*1: Môžete nastaviť stav obrazovky pre prípad, že na vstupe nie je signál, na hodnoty Čierna, Modrá alebo Logo.</p> <p>Obraz. pri spustení*1: Môžete nastaviť, či sa pri spustení má alebo nemá (Zapnuté/Vypnuté) zobrazovať obrazovka pri spustení (obraz premietaný pri spustení projektoru).</p> <p>Stlmiť A/V*1: Obrazovku zobrazenú počas režimu Stlmiť A/V môžete nastaviť na možnosť Čierna, Modrá alebo Logo.</p>
Užívateľské logo*1	Môžete zmeniť užívateľské logo, ktoré sa zobrazuje v režime Pozadie displeja, Stlmiť A/V atď.  str.69
Premietanie	<p>Vyberte niektorú z nasledujúcich spôsobov premietania podľa miesta inštalácie projektoru.  str.20</p> <p>P. str./H. hran., Z. str./H. hran. a P. str./Smerom nadol</p>
Operácia	<p>Priame zapnutie: Môžete nastaviť, či sa má alebo nemá (Zapnuté/Vypnuté) aktivovať funkcia Priame zapnutie. Keď je táto položka nastavená na hodnotu Zapnuté a zapojí sa napájací kábel, projektor sa zapne automaticky napríklad po obnoveného výpadku sieťového napájania.</p> <p>Režim spánku: Keď je nastavený na Zapnuté, toto nastavenie automaticky zastavuje premietanie, keď na vstupe nie je žiadny obrazový signál a neprebíha žiadna operácia.</p> <p>Časov. režimu spánku: Keď je položka Režim spánku nastavená na hodnotu Zapnuté, môžete nastaviť časový interval (v rozmedzí 1 až 30 minút v krokoch po 1 minúte), ktorý musí uplynúť pred tým, než sa projektor automaticky vypne.</p> <p>Režim vysok. pomeru: Nastavte na Zapnuté, keď projektor používate v nadmorskej výške nad 1500 m.</p> <p>Audio vstup: Ak je nastavené na hodnotu Automaticky, zvuk sa pošle automaticky z ktoréhokolvek vstupného zdroja zvuku. Ak je nastavené na hodnotu Audio1, Audio2 alebo Audio (I/P), zvuk sa pošle vždy z vybraného vstupného zdroja zvuku.</p>


Vedľajšia ponuka	Funkcia
Nast. pohot. Režimu	<p>Pohotovostný režim: Nasledovné funkcie môžete používať aj vtedy, keď je projektor v pohotovostnom režime, ak je toto nastavenie nastavené na Komunikácia zap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorovanie a ovládanie stavu projektoru po sieti. Na monitorovanie a ovládanie stavu projektoru cez sieť možno použiť protokol SNMP alebo na to určený aplikačný softvér „EasyMP Monitor“. • Zvuk vychádza z reproduktora projektoru, keď je mikrofón pripojený k vstupnému portu Mikrofón (Mic).^{*2} (Len ak je nastavenie Poh. režim mikrof. nastavené na Zapnuté.) • Zvuk vychádza z reproduktora projektoru pre zariadenie pripojené k vstupnému portu zvuku.^{*2} (Len ak je nastavenie Pohot. režim audio nastavené na Zapnuté.) <p>Poh. režim mikrof.: (Túto položku možno nastaviť iba ak je Pohotovostný režim nastavený na Komunikácia zap.) Nastavte, či má byť mikrofónový vstup zapnutý (Zapnuté) alebo vypnutý (Vypnuté).</p> <p>Pohot. režim audio: (Túto položku možno nastaviť iba ak je Pohotovostný režim nastavený na Komunikácia zap.) Nastavte, či má byť zvukový vstup zapnutý (Zapnuté) alebo vypnutý (Vypnuté).</p>
USB Type B	<p>Keď sú projektor a počítač pripojené pomocou kábla USB a premietajú sa obrazy z počítača, nastavte túto položku na hodnotu USB Display.</p> <p> <i>Stručná príručka</i></p> <p>Keď chcete ukazovateľ myši ovládať pomocou diaľkového ovládania, nastavte ju na hodnotu Bezdrôtová myš.  str.48</p> <p>Na hodnotu Vypnuté ju nastavte v prípade, že používate iba funkciu Easy Interactive Function (iba EB-465i/455Wi).  str.54</p>
Jazyk	Môžete nastaviť Jazyk, ktorý sa bude používať na zobrazovanie hlásení a ponúk.
Vynulovať	<p>Hodnoty nastavení Zobrazenie^{*1} a Operácia^{*3} v ponuke Rozšírené môžete obnoviť na predvolené nastavenia.</p> <p>Ak chcete vrátiť všetky položky ponuky na predvolené nastavenia, pozrite časť  str.93</p>

*1 Keď je funkcia **Ochrana užív. loga** nastavená v ponuke **Ochrana heslom** na možnosť **Zapnuté**, nastavenia vzťahujúce sa na používateľské logo nie je možné zmeniť. Zmeny možno robiť po nastavení funkcie **Ochrana užív. loga** na hodnotu **Vypnuté**.  [str.50](#)



*2 Zvuk sa nevydáva, ak je **Ochrana zapnutia** v nastaveniach **Ochrana heslom** nastavené na **Zapnuté**.

*3 Okrem „Vysokohorského režimu“.


Ponuka Sieť

Keď je položka **Ochrana siete** v ponuke **Ochrana heslom** nastavená na hodnotu **Zapnuté**, zobrazí sa správa a nastavenia nie je možné zmeniť. Zmeny môžete uskutočniť po nastavení položky **Ochrana siete** na hodnotu **Vypnuté**.  [str.50](#)



Podponuka	Funkcia
Informácie o sieti	<p>Nastavenie stavu každej siete môžete potvrdiť nasledovne.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
Konfigurácia siete	<p>Pre nastavenie položiek Sieť sú dostupné nasledovné ponuky. Ponuka Základné, ponuka Bezdrôtová sieť LAN, ponuka Bezpečnosť, ponuka Pevne zap. sieť LAN, ponuka Mail, ponuka Ostatné, ponuka Vynulovať, ponuka Nastavenie je hotové</p>

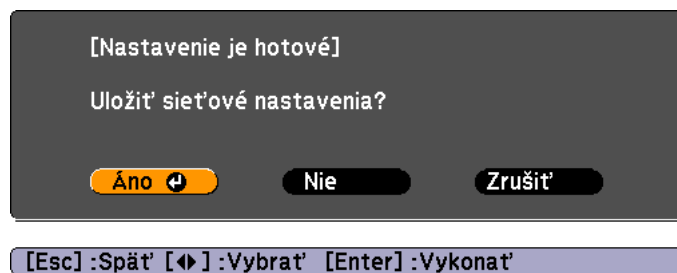


Pomocou webového prehľadávača na počítači pripojenom k projektoru prostredníctvom siete môžete na projektore nastaviť nasledujúce funkcie a ovládať ho. Táto funkcia sa nazýva Ovládanie webu. Môžete jednoducho zadať text pomocou klávesnice a uskutočniť nastavenia pre Ovládanie webu, ako napríklad nastavenia Bezpečnosť.  [str.64](#)

Poznámky k používaniu ponuky Sieť

V ponuke najvyššej úrovne a podponukách môžete položky vyberať a meniť rovnakým spôsobom ako v ponuke Konfigurácia.

Keď ste hotoví, vždy pokračujte ponukou **Nastavenie je hotové** a vyberiete jednu z možností **Áno**, **Nie** alebo **Zrušiť**. Keď zvolíte **Áno** alebo **Nie**, vrátite sa do ponuky Konfigurácia.



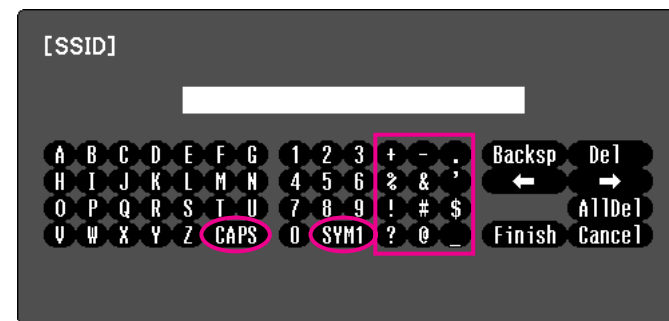
Áno: Uložia sa nastavenia a ponuka Sieť sa zatvorí.

Nie: Nastavenia sa neuložia a ponuka Sieť sa zatvorí.

Zrušiť: Naďalej sa zobrazuje ponuka Sieť.

Operácie so softvérovou klávesnicou

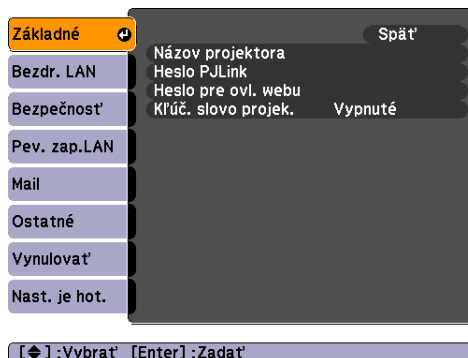
Ponuka Sieť obsahuje položky, ktoré počas nastavovania vyžadujú zadanie alfanumerických znakov. V takom prípade sa zobrazí nasledujúca softvérová klávesnica. Pomocou tlačidiel [↶][↷][↵][↶][↷] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidiel [↶], [↷], [↵] a [↶][↷] na ovládacom paneli presuňte kurzor na požadovaný kláves a stlačením tlačidla [Enter] zadajte príslušný alfanumerický znak. Znak zadávajte tak, že stlačíte a podržíte tlačidlo [Num] na diaľkovom ovládaní a stláčaním numerických tlačidiel. Po zadaní stlačte tlačidlo [Finish] na klávesnici, ak chcete potvrdiť zadané údaje. Stlačte tlačidlo [Cancel] na klávesnici, ak chcete vstup zrušiť.






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

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

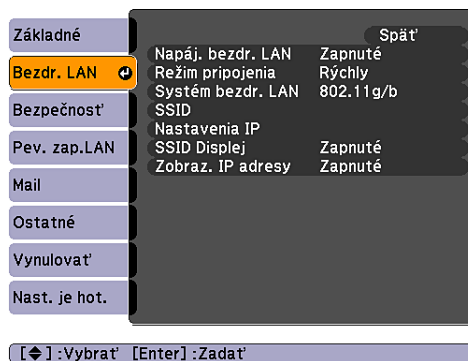
Ponuka Základné







Podponuka	Funkcia
Názov projektora	Zobrazuje sa názov projektora, ktorý sa používa pri identifikácii projektora pri jeho zapojení k sieti. Pri editovaní môžete zadať až 16 jednobajtových alfanumerických znakov.
Heslo PJLink	Nastavte Heslo, ktoré sa bude používať pri prístupe k projektoru pomocou kompatibilného softvéru PJLink.  str.126 Môžete zadať až 32 jednobajtových alfanumerických znakov.
Heslo pre ovl. webu	Nastavte heslo, ktoré sa bude používať pri uskutočňovaní nastavení a ovládania projektora pomocou funkcie Ovládanie webu. Môžete zadať až 8 jednobajtových alfanumerických znakov. Ovládanie webu je počítačová funkcia umožňujúca nastaviť a ovládať projektor pomocou webového prehľadávača v počítači pripojenom k sieti.  str.64
Kľúč. slovo projek.	Keď je táto položka nastavená na hodnotu Zapnuté , pri pokuse o prepojenie projektora a počítača prostredníctvom siete musíte zadať Kľúčové slovo. V dôsledku toho môže EasyMP Network Projection zabrániť prezentáciám v prerušení neplánovanými pripojeniami z počítača počas premietania. V bežnej situácii nastavte túto položku na hodnotu Zapnuté .  Návod na používanie programu EasyMP Network Projection "Pripojenie k projektoru v sieti a premietanie"

Ponuka Bezdr. LAN

Nastavenia sú zapnuté, keď je nainštalovaná doplnková jednotka bezdrôtovej siete LAN.

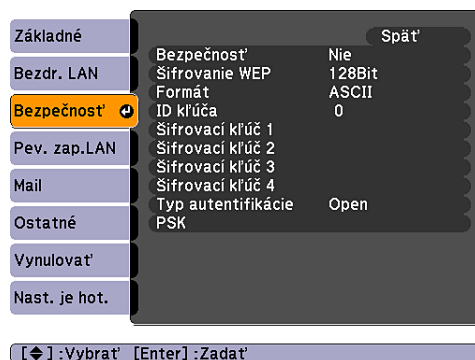


Podponuka	Funkcia
Napáj. bezdr. LAN	Ak projektor a počítač prepájate prostredníctvom bezdrôtovej siete LAN, nastavte túto položku na hodnotu Zapnuté . Ak sa nechcete pripájať prostredníctvom bezdrôtovej siete LAN, nastavte túto položku na hodnotu Vypnuté , aby ste ostatným zabránili v neoprávnenom prístupe. V predvolenom nastavení je zvolená možnosť Zapnuté .
Režim pripojenia	Pomocou programu EasyMP Network Projection nastavte režim, ako sa počítač pripája k projektoru. Režim rýchleho pripojenia nastavte v prípade, že chcete uskutočniť rýchle bezdrôtové pripojenie. Režim pokroč. pripoj. nastavte v prípade, ak sa chcete pripojiť k systému siete pomocou prístupového bodu.
Systém bezdr. LAN	Nastavuje systém bezdrôtovej siete LAN.
SSID ▶▶	Zadajte SSID. Keď máte pridelený identifikátor SSID pre systém bezdrôtovej siete LAN, do ktorej patrí projektor, zadajte identifikátor SSID. Môžete zadať až 32 jednobajtových alfanumerických znakov.

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

Ponuka Bezpečnosť

Nastavenia sú zapnuté, keď je nainštalovaná doplnková jednotka bezdrôtovej siete LAN.



Podponuka	Funkcia
Bezpečnosť	<p>Vyberte jeden typ zabezpečenia z nasledovných položiek.</p> <p>Pri nastavovaní zabezpečenia postupujte podľa pokynov správcu sieťového systému, do ktorého sa chystáte vstúpiť. Nastavenia zabezpečenia vykonajte, najmä keď používate režim pokročilého pripojenia.</p> <p>WEP: Údaje sa šifrujú pomocou šifrovacieho kľúča (kľúč WEP). Tento mechanizmus zabráňuje komunikácii, pokiaľ sa nezhodujú šifrovacie kľúče prístupového bodu a projektora.</p> <p>WPA/WPA2: Toto je norma šifrovania zvyšujúca zabezpečenie, ktoré sa považuje za slabú stránku kľúča WEP. Aj keď existuje viacero druhov šifrovania WPA, tento projektor používa „TKIP“ a „AES“.</p> <p>WPA tiež obsahuje funkcie overenia používateľa. Autentifikácia WPA poskytuje dva spôsoby: pomocou overovacieho servera alebo overenie medzi počítačom a prístupovým bodom bez použitia servera. Tento projektor podporuje poslednú metódu, bez použitia servera.</p>

Keď vyberiete šifrovanie WEP


Môžete nastaviť nasledovné položky.

Podponuka	Funkcia
Šifrovanie WEP	<p>Môžete nastaviť spôsob šifrovania WEP.</p> <p>128bit: Používa 128 (104) bitové kódovanie</p> <p>64bit: Používa 64 (40) bitové kódovanie</p>

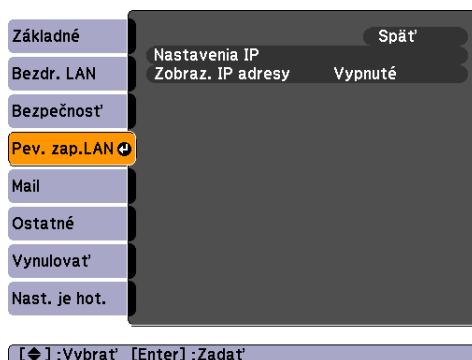
Podponuka	Funkcia
Formát	Môžete nastaviť spôsob zadávania kľúča pre šifrovanie WEP. ASCII: Zadáva sa text. HEX: Zadávajú sa hexadecimálne čísla (HEX).
ID kľúča	Môžete vybrať identifikačný kľúč pre šifrovanie WEP.
Šifrovací kľúč 1 Šifrovací kľúč 2 Šifrovací kľúč 3 Šifrovací kľúč 4	Môžete zadať kľúč používaný pre šifrovanie WEP. Zadať kľúč jednobajtovými znakmi podľa pokynov administrátora siete, do ktorej je projektor priradený. Typ znakov a počet, ktorý je možné zadať, sa líšia podľa typu položky Šifrovanie WEP a nastavenia Formát . Ak je počet znakov, ktoré zadáte, nižší, než požadovaná dĺžka, alebo ak je počet znakov, ktoré zadáte vyšší, než požadovaná dĺžka, k pripojeniu nedôjde. 128Bit – ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 13 znakov. 64Bit – ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 5 znakov. 128Bit – HEX: 0 až 9 a A až F, 26 znakov 64Bit – HEX: 0 až 9 a A až F, 10 znakov
Typ autentifikácie	Nastavte typ overovania pre protokol WEP. Open: Používa overovanie otvoreného systému. Shared: Používa overovanie zdieľaným kľúčom.

Keď vyberiete šifrovanie WPA-PSK (TKIP) alebo WPA2-PSK (AES)

Môžete nastaviť nasledovné položky.


Podponuka	Funkcia
PSK	Kľúč PreSharedKey (šifrovaný kľúč) môžete zadať pomocou jednobajtových alfanumerických znakov. Zadať najmenej 8 a najviac 63 znakov. Keď zadáte kľúč PreSharedKey a stlačíte tlačidlo [Enter], nastaví sa hodnota a zobrazí sa formou hviezdičiek (*). V ponuke Konfigurácia nemožno zadať viac než 32 znakov. Ak chcete nastaviť viac než 32 znakov, zadajte nastavenie pomocou funkcie Ovládanie webu.  str.64

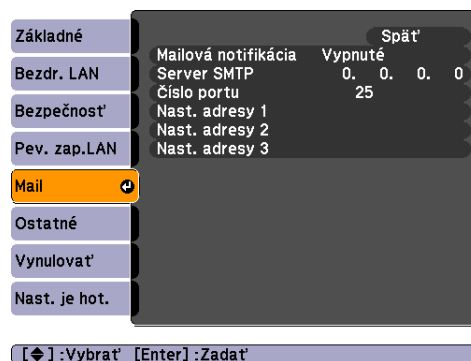
Ponuka Pev. zap.LAN




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

Ponuka Mail

Keď je nastavená táto možnosť, dostanete v prípade problému alebo varovania, týkajúceho sa projektoru, upozornenie e-mailom. Informácie o obsahu odoslanej pošty vid' "[Čítanie e-mailu s upozornením na chybu](#)"  [str.109](#)

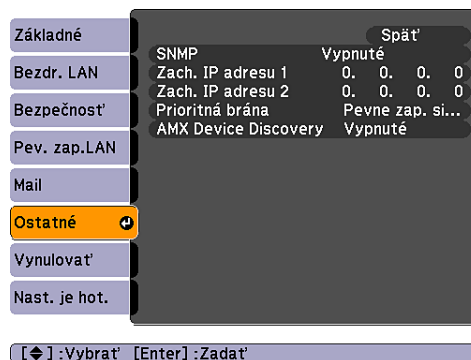


Podponuka	Funkcia
Mailová notifikácia	Môžete nastaviť, či budete alebo nebudete (Zapnuté/Vypnuté) upozorňovaní prostredníctvom e-mailu.
Server SMTP	: Môžete zadať položku <u>IP adresa</u>  servera SMTP používanú projektorom. Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Nemožno však používať nasledujúce adresy IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)
Číslo portu	Je možné zadať číslo portu pre server SMTP. Predvolená hodnota je 25. Môžete vložiť čísla od 1 do 65535.
Nast. adresy 1 Nast. adresy 2 Nast. adresy 3	Zadajte e-mailovú adresu a obsah správy, ktorá vám bude doručená, keď sa v projektore vyskytne chyba alebo sa objaví varovanie. E-mailová adresa môže obsahovať maximálne 32 znakov. Môžete zvoliť viacero problémov alebo varovaní, o ktorých chcete byť informovaný Mailom. Môžete tiež zmeniť každú E-mailovú adresu.



Sledovanie je možné, ak je nastavená možnosť **Rozšírené - Nast. pohot. Režimu - Pohotovostný režim** v ponuke Konfigurácia projektoru na hodnotu **Komunikácia zap.**, dokonca aj keď je projektor v pohotovostnom režime (keď je napájanie vypnuté).

Ponuka Ostatné



Podponuka	Funkcia
SNMP	Nastavte, či chcete alebo nechcete (Zapnuté/Vypnuté) používať funkciu SNMP.
Zach. IP adresu 1 Zach. IP adresu 2	Je možné registrovať až dve adresy IP pre cieľ oznámenia cez protokol <u>SNMP</u> ». Môžete zadať číslo od 0 do 255 na každom poli adresy. Nemožno však používať nasledujúce adresy IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255) Ak chcete na monitorovanie projektora používať protokol SNMP, je potrebné do počítača nainštalovať program na spravovanie protokolu SNMP. SNMP musí spravovať správca siete.
Prioritná brána	Pre prioritnú bránu vyberte alebo bezdrôtové alebo pevné.
<u>AMX Device Discovery</u>»	Keď je projektor pripojený k sieti, nastavte túto položku na možnosť Zapnuté , aby sa projektor mohol zisťovať pomocou služby AMX Device Discovery. Túto položku nastavte na hodnotu Vypnuté , ak nie ste pripojení k prostrediu ovládanému pomocou ovládača služby AMX alebo AMX Device Discovery.


Ponuka Vynulovať

Vynuluje všetky nastavenia siete.



Podponuka	Funkcia
Vynulovanie sieťových nastavení.	Ak chcete vynulovať všetky nastavenia siete, vyberte možnosť Áno . Po vynulovaní všetkých nastavení sa zobrazí ponuka Základné .

Ponuka Informácia (iba zobrazenie)

Umožňuje overiť stav premietaného obrazového signálu a stav projektora. Položky, ktoré možno zobraziť, sa líšia v závislosti od práve premietaného obrazového signálu a zdroja. Pozrite nasledujúce snímky. V závislosti od použitého modelu nie sú podporované niektoré vstupné zdroje.  [str.21](#)

Signál z počítača/Komponent video▶/USB/USB

Display

Obraz	Hodiny lampy	
Signál	Normálne	0 H
	ECO	0 H
Nastavenia	Zdroj	Počítač1
Rozšírené	Vstupný signál	----
	Rozlíšenie	0 x 0
Siet'	Obnov. frekvencia	0,00 Hz
	Info o synchroniz.	SGNN 00000
Informácia	Stav	
Vynulovať	Sériové číslo	

[◀▶]: Vybrať

[Menu]: Koniec

Kompozitné video▶/S-video▶

Obraz	Hodiny lampy	
Signál	Normálne	0 H
	ECO	0 H
Nastavenia	Zdroj	Video
Rozšírené	Video signál	Auto. (----)
	Stav	
Siet'	Sériové číslo	
Informácia		
Vynulovať		

[◀▶]: Vybrať

[Menu]: Koniec

LAN

Obraz	Hodiny lampy	
Signál	Normálne	0 H
	ECO	0 H
Nastavenia	Zdroj	LAN
Rozšírené	Stav	
	Sériové číslo	
Siet'		
Informácia		
Vynulovať		

[◀▶]: Vybrať

[Menu]: Koniec

Podponuka	Funkcia
Hodiny lampy	Môžete zobraziť celkový prevádzkový čas lampy*. Keď sa dosiahne čas upozornenia na lampu, znaky sa zobrazia nažlto.
Zdroj	Môžete zobraziť názov Zdroja pripojeného zariadenia, ktoré sa práve premieta.
Vstupný signál	Môžete zobraziť nastavenia položky Vstupný signál v ponuke Signál v závislosti od položky Zdroj .
Rozlíšenie	Môžete zobraziť rozlíšenie.
Video signál	Môžete zobraziť nastavenia položky Video signál v ponuke Signál .
Obnov. frekvencia▶	Môžete zobraziť obnovovaciu frekvenciu.
Info o synchroniz.	Môžete zobraziť informácie o vstupnom signáli. Môžu byť potrebné v prípade servisu.
Stav	Ide o informácie týkajúce sa chýb, ktoré sa vyskytli v súvislosti s projektorom. Môžu byť potrebné v prípade servisu.
Sériové číslo	Zobrazí sa sériové číslo projektora.

* Celkový čas používania je pre prvých 10 hodín zobrazený ako "0H". 10 a viac hodín sa zobrazuje v 1-hodinových krokoch ako "10H", "11H" a tak ďalej.

Ponuka Vynulovať



Podponuka	Funkcia
Vynulovať všetko	Môžete vynulovať všetky položky v ponuke Konfigurácia na ich predvolené nastavenia. Na predvolené nastavenia sa nevynulujú nasledujúce položky: Vstupný signál , Užívateľské logo , všetky položky ponuky Sieť , Hodiny lampy a Jazyk .
Vynulovať hodiny lampy	Môžete vymazať celkový čas používania lampy a obnoviť hodnotu "0H". Túto položku vynulujte v prípade výmeny lampy.



Riešenie Problémov

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

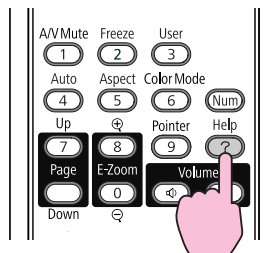
Ak sa vyskytne problém s projektorom, stlačte tlačidlo Help a zobrazí sa obrazovka Nápoveda, ktorá vám pomôže. Problémy môžete vyriešiť odpovedaním na otázky.

Postup

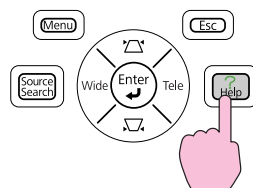
1 Stlačte tlačidlo [Help].

Zobrazí sa obrazovka Help.

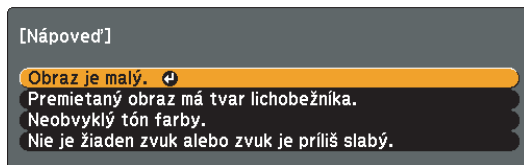
Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela

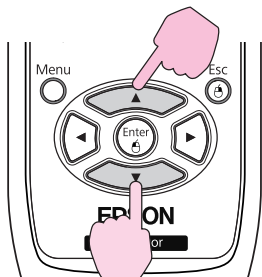


2 Vyberte položku ponuky.

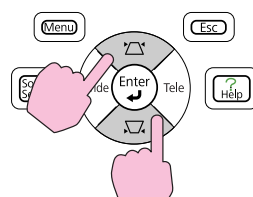


[↩] :Vybrať [Enter] :Zadať [Help] :Koniec

Pomocou diaľkového ovládania



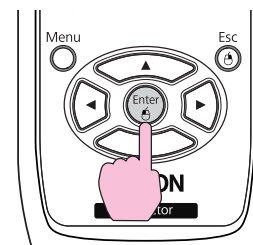
Pomocou ovládacieho panela



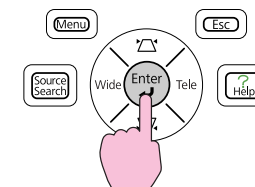
3

Potvrdte výber.

Pomocou diaľkového ovládania



Pomocou ovládacieho panela



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

Stlačením tlačidla [Help] opustíte Pomocníka.

Obraz je malý.

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

[Esc] :Späť

[Help] :Koniec



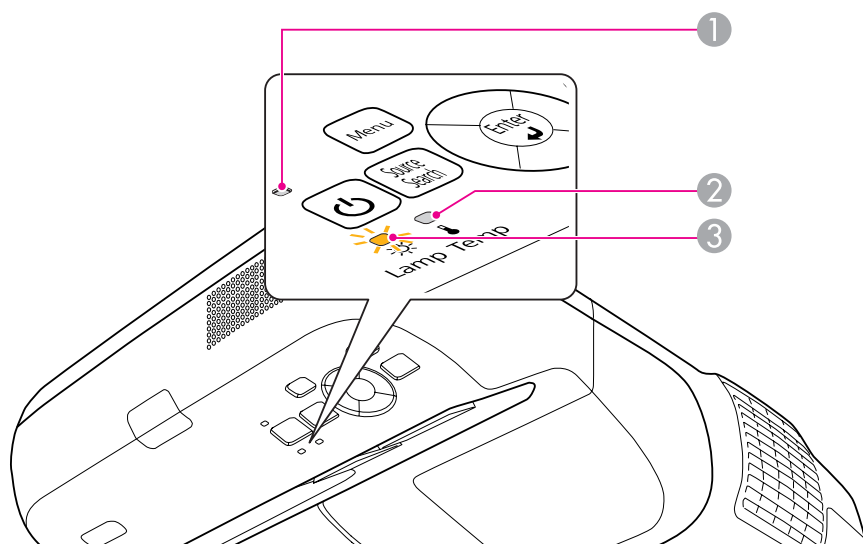
Ak pomocou funkcie Pomocníka nenájdete riešenie problému, pozrite si časť "Riešenie problémov" [str.96](#).

Ak máte problém s projektorom, najprv skontrolujte indikátory projektoru a pozrite si časť "Popis indikátorov".

Ak indikátory jasne neukazujú, v čom môže byť problém, pozrite si časť "Keď indikátory neposkytujú pomoc". ➡ [str.99](#)

Popis indikátorov





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



① Indikuje prevádzkový stav.

② Indikuje stav vnútornej teploty.

③ Indikuje stav lampy.

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










































Stav indikátorov a spôsob riešenia problémov nájdete v nasledujúcej tabuľke.

Ak sú všetky indikátory vypnuté, napájací kábel nie je správne pripojený alebo napájanie nefunguje normálne.

Po odpojení napájacieho kábla niekedy zostane indikátor [⏻] ešte krátku chvíľu svietiť, čo však nie je chyba.















Indikátor **svieti alebo bliká načerveno**

 : Svieti  : Bliká:  : Nesvieti


Stav	Príčina	Riešenie alebo stav
     	Interná chyba	Prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Podporná a servisná príručka.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson
     	Chyba ventilátora Chyba senzora	Prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Podporná a servisná príručka.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson
     	Chyba vys. teploty (prehrievanie)	<p>Lampa sa automaticky vypne a premietanie sa zastaví. Počkajte približne päť minút. Približne po piatich minútach sa projektor prepne do pohotovostného režimu. Skontrolujte nasledujúce dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skontrolujte či vzduchový filter a výstupný otvor vetrania nie sú blokované a či projektor nie je umiestnený tesne pri stene. • Ak je vzduchový filter zanesený, vyčistite ho alebo vymeňte.  str.111, str.117 <p>Ak problém pretrváva aj po kontrole vyššie uvedených bodov, prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Podporná a servisná príručka.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson</p> <p>Ak projektor používate v nadmorskej výške 1 500 m alebo viac, nastavte položku Režim vysok. pomeru na hodnotu Zapnuté.  str.79</p>
     	Chyba lampy Porucha lampy	<p>Skontrolujte nasledujúce dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vytiahnite lampu a skontrolujte, či nie je prasknutá.  str.114 • Vyčistite vzduchový filter.  str.111 <p>Ak nie je prasknutá: Lampu znova vložte a zapnite projektor.</p> <p>Ak chyba pretrváva: Vymeňte lampu za novú a zapnite projektor.</p> <p>Ak chyba pretrváva: Prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu, ktorá sa nachádza v dokumente Podporná a servisná príručka.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson</p> <p>Ak je prasknutá: Vymeňte ju za novú alebo kontaktujte vášho miestneho predajcu, v prípade, že potrebujete ďalšiu radu. Ak vymieňate lampu sami, dávajte pozor na črepiny (projekcia nie je možná, kým sa lampa nevymení).  Zoznam kontaktov k projektoru Epson</p> <p>Ak projektor používate v nadmorskej výške 1 500 m alebo viac, nastavte položku Režim vysok. pomeru na hodnotu Zapnuté.  str.79</p>
     	Chyba auto. šošovky Chyba nap. (Ballast)	Prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Podporná a servisná príručka.  Zoznam kontaktov k projektoru Epson

☼ Indikátor bliká alebo svieti na oranžovo

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

Stav	Príčina	Riešenie alebo stav
     	Var. o vys. teplote	(Nejde o abnormalitu. Ak sa však teplota opäť nadmerne zvýši, premietanie sa automaticky zastaví.) <ul style="list-style-type: none"> • Skontrolujte či vzduchový filter a výstupný otvor vetrania nie sú blokové a či projektor nie je umiestnený tesne pri stene. • Ak je vzduchový filter zanesený, vyčistite ho alebo vymeňte.  str.111, str.117
     	Vymeňte lampu	Vymeňte ju za novú lampu.  str.114 Ak budete lampu používať aj po uplynutí intervalu výmeny, zvyšuje sa riziko prasknutia lampy. Čo najskôr ju vymeňte za novú lampu.













- Ak premietaný obraz nie je v poriadku napriek tomu, že indikátory neukazujú chybu, prečítajte si časť "Keď indikátory neposkytujú pomoc" [str.99](#).
- Ak problém nie je indikovaný v tejto tabuľke, prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Podporná a servisná príručka.  [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)

Keď indikátory neposkytujú pomoc

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


Problémy týkajúce sa obrazu

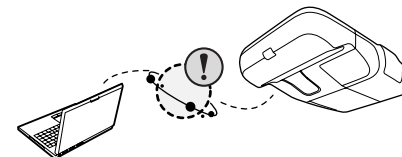
- "Žiadny obraz"  str.100
Projekcia sa nespustí, premietacia oblasť je celá čierna, modrá atď.
- "Pohyblivý obraz sa nezobrazuje"  str.100
Pohyblivý obraz prehrávaný z počítača je čierny a nepremietajú sa snímky.
- "Projekcia sa automaticky zastaví"  str.100
- "Ak sa zobrazí správa "Nepodporuje sa"."  str.101
- "Ak sa zobrazí správa "Nie je signál"."  str.101
- "Obraz je čiastočne alebo celý neostrý"  str.101
- "Obraz je rušený alebo skreslený"  str.102
Problémy, ako napríklad rušenie, skreslenie alebo sa objaví čierno-biely vzor.
- "Obraz je orezaný (veľký) alebo malý, alebo je pomer strán nesprávny"  str.102
Je zobrazená len časť obrazu, obraz nemá správny pomer výšky a šírky atď.
- "Farby obrazu sú nesprávne"  str.103
Celý obraz sa zobrazuje do fialova alebo do zelena, obrázky sú čiernobiele, farby sa zdajú bezvýrazné atď. (Počítačové monitory a obrazovky LCD majú odlišné podanie farieb, takže farby na obraze premietanom projektorom a farby na monitore sa vždy nemusia zhodovať, čo však nenaznačuje problém.)
- "Obraz je tmavý"  str.103

Problémy pri spustení projekcie






- "Projektor sa nezapne"  str.104

Problémy týkajúce sa monitorovania a ovládania





"Správa nie je doručená, hoci sa vyskytla chyba projektora."  str.105

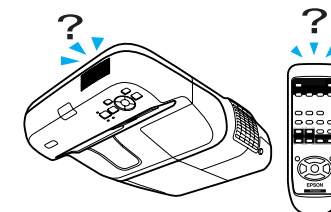


Problémy týkajúce sa funkcie Easy Interactive Function

- "Ak sa zobrazí správa "Nenašlo sa hardvérové zariadenie"."  str.105
- "Nefunguje pero Easy Interactive Pen"  str.106
- "Po spustení kalibrácie sa nezobrazujú blikajúce bodky"  str.106
- "Bodky neprestanú blikať a neostanú svietiť."  str.106
- "Bodky automaticky prestanú blikať a ostanú svietiť"  str.106

Iné problémy

- "Nie je počuť žiadny zvuk alebo je príliš slabý"  str.107
- "Z mikrofónu nepočuť žiadny zvuk"  str.107
- "Nefunguje diaľkové ovládanie"  str.107
- "Chcem zmeniť jazyk správ a ponúk"  str.108



Problémy týkajúce sa obrazu

Žiadny obraz

Kontrola	Riešenie
Stlačili ste tlačidlo [⏻]?	Stlačte tlačidlo [⏻], čím zapnete projektor.
Sú všetky indikátory vypnuté?	Napájací kábel nie je správne pripojený alebo sa zariadenie nenapája. Skontrolujte istič a iné príslušenstvo, aby ste sa ubezpečili, že sa zariadenie napája. Ak lampa alebo jej kryt nie sú správne nainštalované, lampa sa nezapne. Skontrolujte, či sú kryt lampy a lampa správne nainštalované. 🗨️ str.114
Je aktívna funkcia stlmenia A/V?	Ak chcete zrušiť funkciu stlmenia A/V, stlačte tlačidlo [A/V Mute] na diaľkovom ovládaní. 🗨️ str.40
Sú nastavenia ponuky Konfigurácia správne?	Vynulujte všetky nastavenia. 🗨️ Ponuka Vynulovať – Vynulovať všetko str.93
Je premietaný obraz úplne čierny? Len pri premietaní počítačového obrazu	Niektoré vstupné obrazy, napríklad šetriče obrazovky, môžu byť celé čierne.
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. 🗨️ Ponuka Signál – Video signál str.75

Pohyblivý obraz sa nezobrazuje

Kontrola	Riešenie
Je obrazový signál počítača zobrazený na LCD obrazovke a monitore? Len pri premietaní obrazu z prenosného počítača alebo počítača so zabudovanou LCD obrazovkou	Zmeňte obrazový signál len na externý výstup. 🗨️ Pozrite si dokumentáciu dodanú s počítačom alebo sa obráťte na výrobcu počítača.

Projekcia sa automaticky zastaví

Kontrola	Riešenie
Je funkcia Režim spánku nastavená na hodnotu Zapnuté ?	Stlačte tlačidlo [⏻], čím zapnete projektor. Ak nechcete používať režim spánku, zmeňte nastavenie na hodnotu Vypnuté . 🗨️ Ponuka Rozšírené – Operácia - Režim spánku str.79

Ak sa zobrazí správa "Nepodporuje sa".




Kontrola	Riešenie
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia. 🖱️ Ponuka Signál – Video signál str.75
Zodpovedá rozlíšenie obrazového signálu a obnovovacia frekvencia príslušnému režimu? Len pri premietaní počítačového obrazu	V dokumentácii dodanej s počítačom nájdite informácie, ako zmeniť rozlíšenie obrazového signálu a obnovovaciu frekvenciu výstupu z počítača. 🖱️ "Zoznam podporovaných rozlíšení" str.122

Ak sa zobrazí správa "Nie je signál".






Kontrola	Riešenie
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Je vybraný správny vstupný port?	Zmeňte obraz stlačením tlačidla [Source Search] na diaľkovom ovládaní alebo na ovládacom paneli. 🖱️ str.21
Je napájanie pripojeného počítača alebo videozariadenia zapnuté?	Zapnite napájanie zariadenia.
Je výstup obrazového signálu do projektora? Len pri premietaní obrazu z prenosného počítača alebo počítača so zabudovanou LCD obrazovkou	Ak sa obrazový signál vysiela len do LCD monitora počítača alebo doplnkového monitora, zmeňte výstup tak, aby sa obrazový signál vysielať aj externe. Ak je obrazový signál vysielať externe, u niektorých počítačov sa na LCD monitore alebo doplnkovom monitore neobjaví. 🖱️ Dokumentácia k počítaču, postupy nazvané napríklad „Externý výstup“ alebo „Pripojenie externého monitora“ Ak je projektor alebo počítač zapnutý a vytvárate pripojenie, funkčný kláves [Fn], ktorý mení obrazový signál z počítača na externý výstup, nemusí fungovať. Vypnite počítač a projektor a potom ich znova zapnite.

Obraz je čiastočne alebo celý neostrý



Kontrola	Riešenie
Je zaostrenie správne nastavené?	Upravte zaostrenie pomocou páčky zaostrovania. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Je projektor v správnej vzdialenosti?	Premieta projektor mimo odporúčaného rozsahu vzdialeností premietania? Umiestnite projektor v odporúčanom rozsahu. 🖱️ str.120
Je hodnota nastavenia Lichobežníková korekcia veľká?	Zmenšite projekčný uhol, čím redukuje hodnotu lichobežníkovej korekcie. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>

Kontrola	Riešenie
Vytvorila sa na objektíve kondenzácia?	Ak je projektor premiestnený z chladného prostredia do teplého alebo ak dôjde k nečakanej zmene teploty okolitého prostredia, na povrchu objektívu sa môže objaviť kondenzácia, ktorá spôsobí skreslenie obrazu. Pred použitím projektoru ho najprv nechajte v miestnosti umiestnený zhruba hodinu. Ak sa na objektíve projektoru objaví kondenzát, vypnite napájanie projektoru a počkajte, kým nezmizne.
Premieta sa z počítača širokohlý obraz? Len pri premietaní počítačového obrazu	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia.  Ponuka Signál – Rozlíšenie str.75
Je vybraté správne rozlíšenie? Len pri premietaní počítačového obrazu	Nastavte počítač tak, aby výstupné signály boli kompatibilné s projektorom.  "Zoznam podporovaných rozlíšení" str.122  Dokumentácia k počítaču

Obraz je rušený alebo skreslený

Kontrola	Riešenie
Je nastavenie formátu obrazového signálu správne? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia.  Ponuka Signál – Video signál str.75
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené.  <i>Stručná príručka</i>
Používate predlžovací kábel?	Ak sa používa predlžovací kábel, rušenie elektriny môže ovplyvniť signál. Ak zistíte, že vami používané káble môžu spôsobovať problémy, používajte káble dodávané spolu s projektorom.
Je vybraté správne rozlíšenie? Len pri premietaní počítačového obrazu	Nastavte počítač tak, aby výstupné signály boli kompatibilné s projektorom.  "Zoznam podporovaných rozlíšení" str.122  Dokumentácia k počítaču
Sú nastavenia „Synchronizácia“ a „Sledovanie“ správne nastavené? Len pri premietaní počítačového obrazu	Ak chcete uskutočniť automatické nastavenie, stlačte tlačidlo [Auto] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidlo [Enter] na ovládacom paneli. Ak po automatickom nastavení nie sú obrazy správne nastavené, môžete urobiť zmeny v položkách Synchronizácia a Sledovanie v ponuke Konfigurácia.  Ponuka Signál – Sledovanie, Synchronizácia str.75

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

Kontrola	Riešenie
Premieta sa z počítača širokohlý obraz? Len pri premietaní počítačového obrazu	Zmeňte nastavenie podľa signálu pripojeného zariadenia.  Ponuka Signál – Rozlíšenie str.75
Je obraz naďalej zväčšený pomocou funkcie E-Zoom?	Stlačením tlačidla [Esc] na diaľkovom ovládaní zrušte funkciu E-Zoom.  str.47

Kontrola	Riešenie
Je správne nastavené umiestnenie zobrazenia?	Ak sa premieta obraz z počítača a chcete uskutočniť automatické nastavenie, stlačte tlačidlo [Auto] na diaľkovom ovládaní alebo tlačidlo [Enter] na ovládacom paneli. Ak ani po automatickom nastavení nie je obraz správne nastavený, môžete nastavenia uskutočniť pomocou položky Pozícia v ponuke Konfigurácia. Okrem signálu počítačového obrazu môžete počas premietania nastaviť aj ďalšie signály pomocou položky Pozícia z ponuky Konfigurácia. 🖱️ Ponuka Signál – Pozícia str.75
Je počítač nastavený na duálne zobrazenie? Len pri premietaní počítačového obrazu	Ak je v položke "Vlastnosti obrazovky" v časti Ovládací panel v počítači aktivované duálne zobrazenie, bude sa premietat len približne polovica obrazovky počítača. Ak chcete zobraziť celý počítačový obraz, vypnite nastavenie duálneho zobrazenia. 🖱️ Dokumentácia k ovládaču grafiky počítača
Je vybraté správne rozlíšenie? Len pri premietaní počítačového obrazu	Nastavte počítač tak, aby výstupné signály boli kompatibilné s projektorom. 🖱️ "Zoznam podporovaných rozlíšení" str.122 🖱️ Dokumentácia k počítaču

Farby obrazu sú nesprávne

Kontrola	Riešenie
Zodpovedajú nastavenia vstupného signálu signálom pripojeného zariadenia?	Zmeňte nasledujúce nastavenia podľa signálu pripojeného zariadenia. Keď obraz prichádza zo zariadenia pripojeného ku vstupnému portu počítača 🖱️ Ponuka Signál – Vstupný signál str.75 Keď obraz prichádza zo zariadenia pripojeného k vstupnému portu Video alebo S-Video 🖱️ Ponuka Signál – Video signál str.75
Je správne nastavený Jas obrazu?	Nastavte položku Jas v ponuke Konfigurácia. 🖱️ Ponuka Obraz – Jas str.74
Sú káble správne pripojené?	Skontrolujte, či sú káble potrebné na premietanie správne pripojené. 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Je správne nastavený <u>kontrast</u> ??	Nastavte položku Kontrast v ponuke Konfigurácia. 🖱️ Ponuka Obraz – Kontrast str.74
Je vybratá primeraná hodnota nastavenia farieb?	Nastavte položku Nastavenie farieb z ponuky Konfigurácia. 🖱️ Ponuka Obraz – Nastavenie farieb str.74
Sú správne nastavené sýtosť farieb a odtieň? Len pri premietaní obrazu z video zdroja	Nastavte položky Sýtosť farieb a Odtieň v ponuke Konfigurácia. 🖱️ Ponuka Obraz – Sýtosť farieb, Odtieň str.74

Obraz je tmavý

Kontrola	Riešenie
Je správne nastavený jas obrazu?	Nastavte položky Jas a Príkon v ponuke Konfigurácia. 🖱️ ponuka Obraz – Jas str.74 🖱️ ponuka Nastavenia – Príkon str.76

Kontrola	Riešenie
Je správne nastavený <u>kontrast</u> ???	Nastavte položku Kontrast v ponuke Konfigurácia. ☛ Ponuka Obraz – Kontrast str.74
Nastal čas na výmenu lampy?	Ak sa blíži koniec životnosti lampy, obraz je tmavší a kvalita farieb sa zhoršuje. Vymeňte lampu za novú. ☛ str.114

Problémy pri spustení projekcie

Projektor sa nezapne

Kontrola	Riešenie
Stlačili ste tlačidlo [⏻]?	Stlačte tlačidlo [⏻], čím zapnete projektor.
Sú všetky indikátory vypnuté?	Napájací kábel nie je správne pripojený alebo sa zariadenie nenapája. Odpojte a potom znova zapojte napájací kábel. ☛ <i>Stručná príručka</i> Skontrolujte istič a iné príslušenstvo, aby ste sa ubezpečili, že sa zariadenie napája. Ak lampa alebo jej kryt nie sú správne nainštalované, lampa sa nezapne. Skontrolujte, či sú kryt lampy a lampa správne nainštalované. ☛ str.114
Zapínajú a vypínajú sa indikátory, keď sa dotknete napájacieho kábla?	Pravdepodobne ide o zlý kontakt v napájacom kábli alebo je napájací kábel chybný. Odpojte a znova zapojte napájací kábel. Ak sa problém nevyrieši, prestaňte projektor používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a obráťte sa na predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Podporná a servisná príručka. ☛ Zoznam kontaktov k projektoru Epson
Je položka Uzamk. ovl. panela nastavená na možnosť Úplné uzamknutie ?	Stlačte tlačidlo [⏻] na diaľkovom ovládaní. Ak nechcete používať Uzamk. ovl. panela , zmeňte nastavenie na Vypnuté . ☛ Ponuka Nastavenia – Uzamk. ovl. panela str.52
Je prijímač diaľkového ovládania správne nastavený?	Nastavte položku Diaľkový prijímač z ponuky Konfigurácia. ☛ Ponuka Nastavenia – Diaľkový prijímač str.76

Problémy týkajúce sa monitorovania a ovládania

Správa nie je doručená, hoci sa vyskytla chyba projektora.

Kontrola	Riešenie
Je nainštalovaná Modul bezdrôtovej LAN? Pre bezdrôtovú sieť LAN	Skontrolujte, či je doplnková Modul bezdrôtovej LAN správne nainštalovaná v projekte.
Je sieťový kábel správne pripojený? Pre pevne zapojenú sieť LAN	Skontrolujte, či je správne pripojený sieťový kábel. Znovu ho pripojte, ak nie je pripojený alebo ak je pripojený nesprávne.
Sú nastavenia pripojenia k sieti správne?	Skontrolujte sieťové nastavenia projektora. ➡ str.81
Je funkcia Pohotovostný režim nastavená na možnosť Komunikácia zap. ?	Ak chcete používať funkciu Mailová notifikácia, keď je projektor v pohotovostnom režime, nastavte položku Pohotovostný režim na hodnotu Komunikácia zap. v ponuke Konfigurácia. ➡ Ponuka Rozšírené - Nast. pohot. Režimu - Pohotovostný režim str.79
Objavila sa kritická chyba a projektor sa náhle zastavil?	Ak sa projektor náhle zastaví, e-mail sa nemôže odoslať. Ak stav chyby pretrváva aj po kontrole projektora, obráťte sa na miestneho predajcu alebo na najbližšiu adresu uvedenú v dokumente Podporná a servisná príručka. ➡ Zoznam kontaktov k projektoru Epson
Dostáva sa do projektora elektrická energia?	Skontrolujte, či elektrická zásuvka alebo zdroj napájania správne fungujú.
Je položka Mailová notifikácia správne nastavená v ponuke Konfigurácia?	E-mail s upozornením na chybu sa posiela podľa nastavenia ponuky Mail v ponuke Konfigurácia. Skontrolujte, či je správne nastavené. ➡ Ponuka Sieť – ponuka Mail str.89

Problémy týkajúce sa funkcie Easy Interactive Function

Ak sa zobrazí správa "Nenašlo sa hardvérové zariadenie".

Kontrola	Riešenie
Projektor a počítač nie sú správne pripojené.	Skontrolujte pripojenie kábla USB. Tento problém môžete odstrániť odpojením a opätovným pripojením kábla USB.
Ak používate prenosný počítač a vybíja sa batéria, port USB môže prestať fungovať, takže nebudete môcť používať zariadenia USB.	Napájací kábel počítača zapojte do elektrickej zásuvky.

Nefunguje pero Easy Interactive Pen

Kontrola	Riešenie
Cestu na odosielanie signálu z pera Easy Interactive Pen do projektora blokuje nejaký predmet.	Premiestnite tento predmet. Dávajte tiež pozor, aby ste cestu signálu neblokovali ani vtedy, keď stojíte pred premietacou plochou.
Batérie sú nedostatočne nabité.	Vymeňte batérie.
Okolie je príliš svetlé.	Skontrolujte, či na premietaciu plochu alebo Prijímač Easy Interactive Function nesvieti silné svetlo.
Projektor a počítač nie sú pripojené.	Skontrolujte, či sú projektor a počítač správne pripojené.

Po spustení kalibrácie sa nezobrazujú blikajúce bodky

Kontrola	Riešenie
Znova sa zobrazuje obrazovka počítača.	Ukončíte všetky aplikácie, ktoré znova zobrazujú obrazovku, napríklad animácie typu flash, a potom znova spustíte funkciu Easy Interactive Function.
Bodky sa nezobrazia, ak počítač nerozpozna projektor.	Skontrolujte, či sú projektor a počítač správne pripojené, a znova spustíte funkciu Easy Interactive Function.

Bodky neprestanú blikať a neostanú svietiť.

Kontrola	Riešenie
Informácie o premietacej ploche sa nemôžu presne prijať, pretože sa v blízkosti nachádza iný zdroj svetla.	Premiestnite zdroj svetla od projektora alebo zmeňte miesto inštalácie projektora.
Informácie o premietacej ploche sa nemôžu presne prijať, ak sa projektor nachádza príliš blízko pri premietacej ploche.	Skontrolujte inštalačnú polohu projektora.

Bodky automaticky prestanú blikať a ostanú svietiť

Kontrola	Riešenie
Pero Easy Interactive Pen sa vyplo, pretože stav zdroja okolitého svetla je nestabilný.	Zmeňte inštalačnú polohu projektora alebo vypnite zdroj svetla.

Funkcia tabletu nefunguje správne

Kontrola	Riešenie
Ak sú nainštalované iné ovládače tabletových zariadení, je možné, že funkcia tabletu nebude fungovať normálne.	<p>Ak je nainštalovaný ovládač Easy Interactive Driver, automaticky sa nainštaluje ovládač Easy Interactive Virtual Tablet Driver, ktorý umožní použitie funkcie tabletu. Ak sú nainštalované iné ovládače tabletových zariadení a funkcia tabletu nefunguje normálne, odinštalujte ovládač Easy Interactive Virtual Tablet Driver.</p> <p>Ak chcete ponechať ovládač Easy Interactive Driver nainštalovaný a chcete odinštalovať len Easy Interactive Virtual Tablet Driver, otvorte Štart - Ovládací panel - Programy - Odinštalovať program a odstráňte Easy Interactive Virtual Tablet Driver.</p>

Iné problémy

Nie je počuť žiadny zvuk alebo je príliš slabý

Kontrola	Riešenie
Je zdroj zvuku správne pripojený?	Odpojte kábel od portu zvuku a potom kábel znova pripojte.
Je nastavenie hlasitosti na minime?	Nastavte hlasitosť tak, aby bolo počuť zvuk. 🖱️ str.76 🖱️ <i>Stručná príručka</i>
Je aktívna funkcia stlmenia A/V?	Ak chcete zrušiť funkciu stlmenia A/V, stlačte tlačidlo [A/V Mute] na diaľkovom ovládaní. 🖱️ str.40
Má kábel technickú špecifikáciu „Bez odporu“?	Ak používate bežne dostupný zvukový kábel, skontrolujte, či je označený ako „bez odporu“.

Z mikrofónu nepočuť žiadny zvuk

Kontrola	Riešenie
Je mikrofón správne pripojený?	Odpojte kábel od vstupného portu Mikrofón (Mic) a potom kábel znova pripojte.
Je hlasitosť vstupu mik. nastavená na príliš nízku úroveň?	Nastavte hlasitosť vstupu mikrofónu tak, aby bolo počuť zvuk. 🖱️ Ponuka Nastavenia – Hlasit. vstupu mik. str.76

Nefunguje diaľkové ovládanie

Kontrola	Riešenie
Je vysielateľ signálu diaľkového ovládania počas prevádzky nasmerovaný na prijímač diaľkového ovládania na projektore?	<p>Počas prevádzky nasmerujte diaľkové ovládanie na prijímač diaľkového ovládania.</p> <p>Prevádzkový dosah 🖱️ <i>Stručná príručka</i></p>

Kontrola	Riešenie
Je diaľkový ovládač príliš ďaleko od projektora?	Prevádzkový dosah diaľkového ovládača je asi 6 m. 🖱️ Stručná príručka
Nesvieti na prijímač diaľkového ovládania priame slnečné svetlo lebo silné svetlo žiarivky?	Umiestnite projektor na miesto, kde nesvieti na prijímač diaľkového ovládania silné svetlo. Alebo nastavte prijímač diaľkového ovládania na možnosť Vypnuté z ponuky Diaľkový prijímač v ponuke Konfigurácia. 🖱️ Ponuka Nastavenia – Diaľkový prijímač str.76
Je prijímač diaľkového ovládania správne nastavený?	Nastavte položku Diaľkový prijímač z ponuky Konfigurácia. 🖱️ Ponuka Nastavenia – Diaľkový prijímač str.76
Sú batérie vybité alebo vložené nesprávnym smerom?	Vložte nové batérie správnym smerom. 🖱️ str.113

Chcem zmeniť jazyk správ a ponúk

Kontrola	Riešenie
Zmeňte nastavenie jazyka.	Zmeňte položku Jazyk v ponuke Konfigurácia. 🖱️ str.79

Keď je mailová notifikácia nastavená na možnosť **Zapnuté** a projektor prejde do stavu chyby alebo varovania, odošle sa nasledujúci e-mail.

Predmet: EPSON Projector

Riadok 1: Názov projektoru, kde sa problém vyskytol

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

Riadok 3 a ďalej: Podrobnosti o probléme

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

Problémy/varovania nájdete vypísané v ["Popis indikátorov"](#). ➡ [str.96](#)

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

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

(+): V projektore sa objavil problém

(-): Problém v projektore sa vyriešil



Dodatky

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

Projektor čistite vtedy, keď je znečistený alebo sa znižuje kvalita premietaného obrazu.

Čistenie povrchu projektoru

Na čistenie povrchu projektoru používajte mäkkú tkaninu.

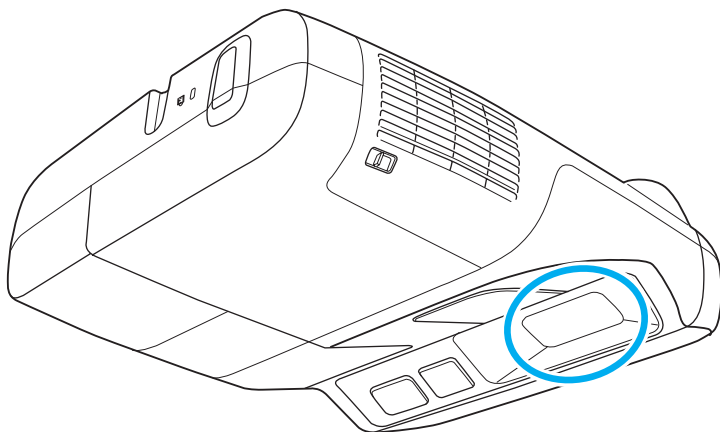
Ak je projektor silne nečistený, navlhčíte tkaninu vo vode obsahujúcej malé množstvo neagresívneho čistiaceho prostriedku a pred utretím povrchu projektoru tkaninu poriadne vyžmýkajte.

Pozor

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

Čistenie projekčného okienka

Použite bežne dostupnú tkaninu na čistenie optiky, pomocou ktorej opatrne odstráňte nečistoty z projekčného okienka.



Výstraha

Na odstraňovanie nečistôt a prachu zo šošovky nepoužívajte spreje, ktoré obsahujú horľavý plyn. Z dôvodu vysokej teploty lampy vnútri projektoru by mohlo dôjsť k vznieteniu projektoru.

Pozor

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

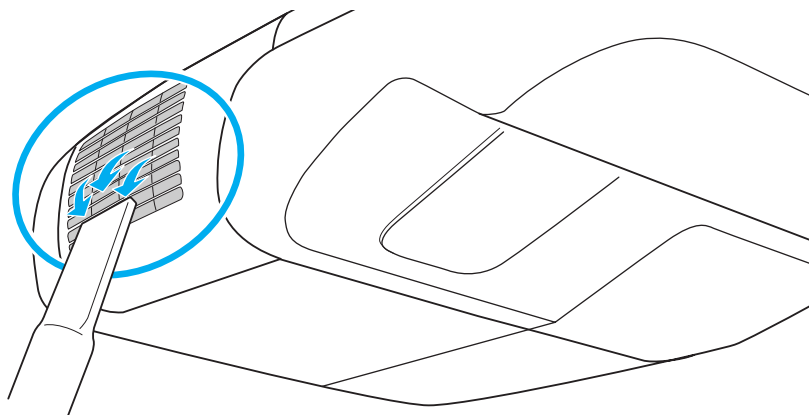
Čistenie vzduchového filtra

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

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

Pozor

- Prach usadený na vzduchovom filtri môže spôsobiť zvýšenie vnútornej teploty projektoru, čo môže viesť k poruche alebo predčasnemu opotrebovaniu optických súčastí. Ak sa zobrazí toto hlásenie, čo najskôr vyčistite vzduchový filter.
- Nepreplachujte vzduchový filter vo vode. Nepoužívajte čistiace prostriedky ani rozpúšťadlá.




- Ak sa hlásenie zobrazuje často aj po vyčistení, musíte vzduchový filter vymeniť. Vymeňte ho za nový vzduchový filter. ➡ [str.117](#)
- Tieto súčasti sa odporúča čistiť minimálne každé tri mesiace. Ak projektor používate v prostredí so zvýšenou prašnosťou, čistenie vykonávajte častejšie.

V tejto časti je opísaný postup výmeny batérií diaľkového ovládania, lampy a vzduchového filtra.

Výmena batérií v diaľkovom ovládaní

Ak po určitom čase diaľkové ovládanie prestáva reagovať alebo vôbec nereaguje, batérie pravdepodobne dosiahli koniec svojej životnosti. V takom prípade vymeňte batérie za nové. Zaobstarajte si dve mangánové alebo alkalické batérie veľkosti AA. Nemožno použiť iné batérie než mangánové alebo alkalické batérie veľkosti AA.

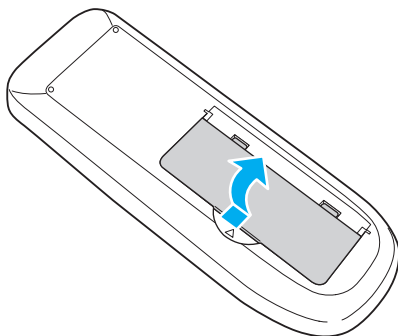
Pozor

Pred manipuláciou s batériami si prečítajte samostatný dokument Bezpečnostné pokyny.  Bezpečnostné pokyny

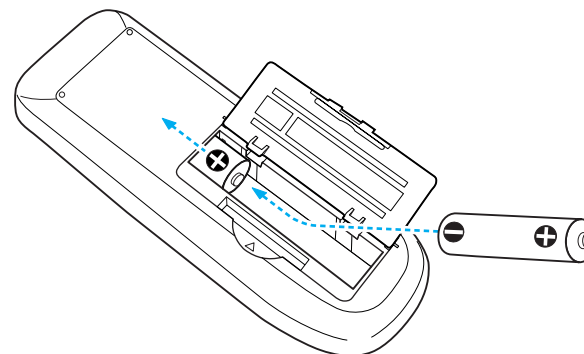
Postup

1 Odnímte kryt batérií.

Zatlačte západku krytu batérií a kryt zdvihnite.



2 Nahradte staré batérie novými.



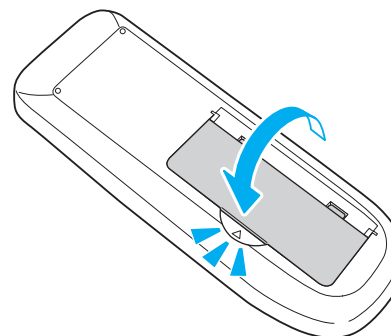
Upozornenie

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



3 Znova nasadte kryt batérií.

Zatlačte západku krytu batérií, aby zacvakla na miesto.

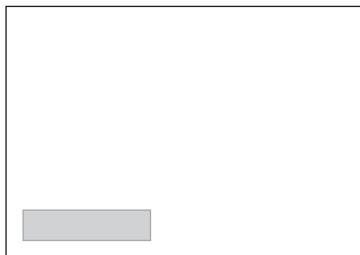


Výmena lampy

Časový interval výmeny lampy

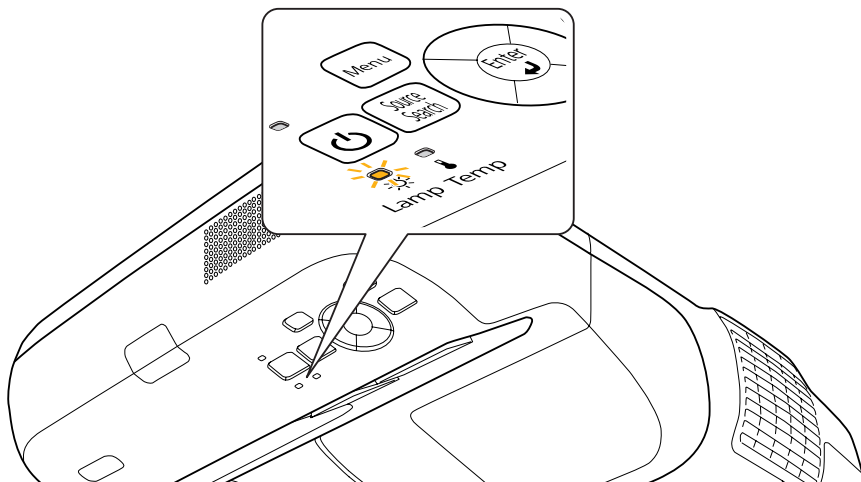
Lampu treba vymeniť, keď:

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



Zobrazí sa hlásenie.

- Indikátor lampy bliká na oranžovo.



- Premietaný obraz tmavne alebo sa postupne zhoršuje.

Pozor

- Hlásenie o nutnosti výmeny lampy je nastavené tak, aby sa zobrazilo po uplynutí nasledujúcich intervalov. Výmena lampy je potrebná na zachovanie optimálneho jas a kvality premietaného obrazu. [str.76](#)

Keď je položka **Príkon** nastavená na možnosť **Normálne**: asi 2500 hodín

Keď je položka **Príkon** nastavená na možnosť **ECO**: Približne 3 500 hodín (ak sa premieta zo stropu) a približne 2 000 hodín (ak sa premieta smerom nadol) (len EB-465i/455Wi).

- Ak budete lampu používať aj po uplynutí intervalu výmeny, zvyšuje sa riziko prasknutia lampy. Keď sa zobrazí hlásenie o nutnosti výmeny lampy, vymeňte lampu za novú čo najskôr, hoci stále ešte funguje.
- V závislosti od vlastností lampy a spôsobu používania môže lampka stmavnúť alebo prestať fungovať ešte pred zobrazením hlásenia. Odporúčame, aby ste pre prípad potreby mali vždy poruke náhradnú lampu.

Spôsob výmeny lampy



Výstraha

- Keď vymieňate lampu, pretože prestala fungovať, je možné, že lampka praskla. Ak vymieňate lampu projektora prichyteného na stene alebo k stropu, vždy predpokladajte, že je lampka rozbitá, a preto stojte vedľa krytu lampy, nie pod ním. Lampu vyberajte opatrne. Po otvorení krytu lampy môžu vypadnúť malé kúsky skla a spôsobiť poranenie. V takom prípade okamžite vyhľadajte lekára.
- Lampu nikdy nerozoberajte ani neupravujte. Ak do projektora vložíte upravenú alebo rozobratú lampu a pokúsite sa ju použiť, môže nastať požiar, úraz elektrickým prúdom alebo nehoda.



Upozornenie

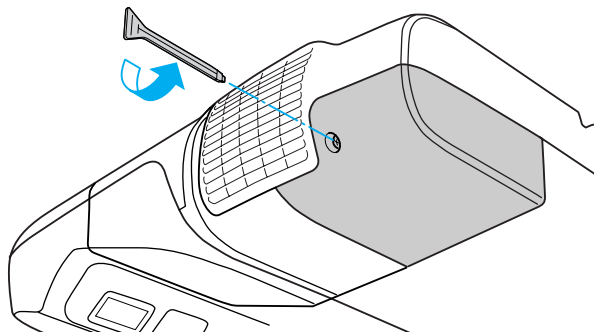
Pred odňatím krytu lampy počkajte, kým lampa dostatočne nevychladne. Ak je lampa stále horúca, môže dôjsť k popáleninám alebo inému poraneniu. Lampa dostatočne vychladne približne za hodinu po vypnutí napájania.

Postup

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

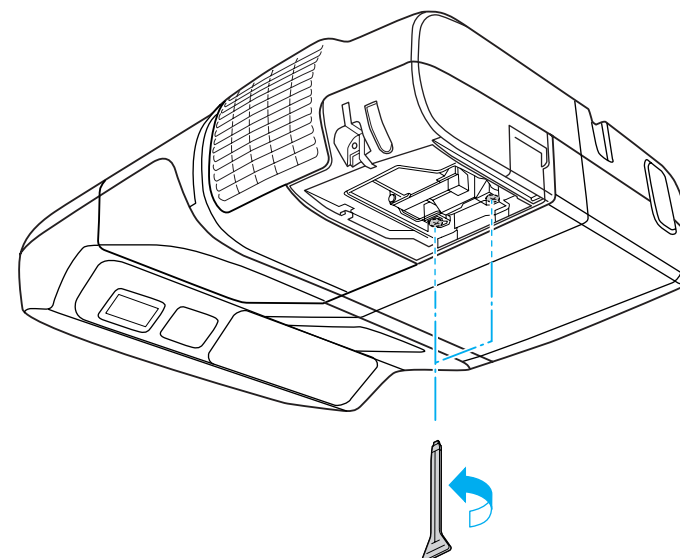
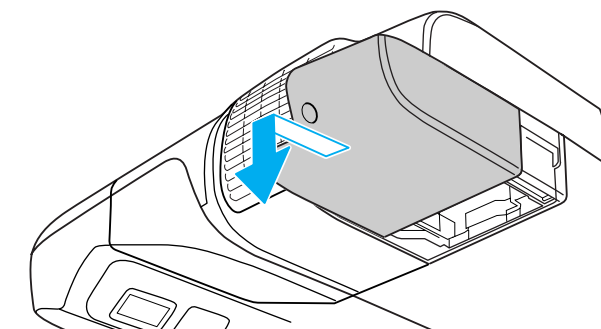
2 Počkajte, kým lampa dostatočne nevychladne, a potom odnímate kryt lampy navrchu projektora.

Pomocou skrutkovača dodaného spolu s novou lampou alebo skrutkovača Phillips (+) uvoľníte poistnú skrutku krytu lampy. Potom posuňte kryt lampy dopredu a zdvihnutím ho odnímate.



3

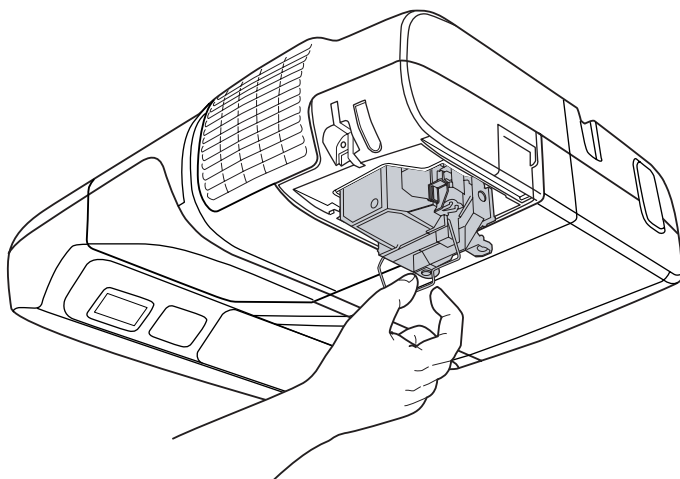
Uvoľnite dve skrutky držiace lampu.



4

Potiahnutím za rúčku vyberte starú lampu.

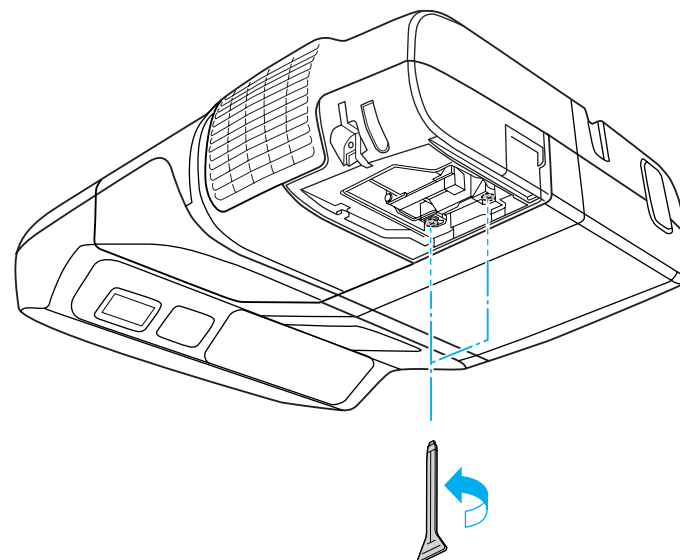
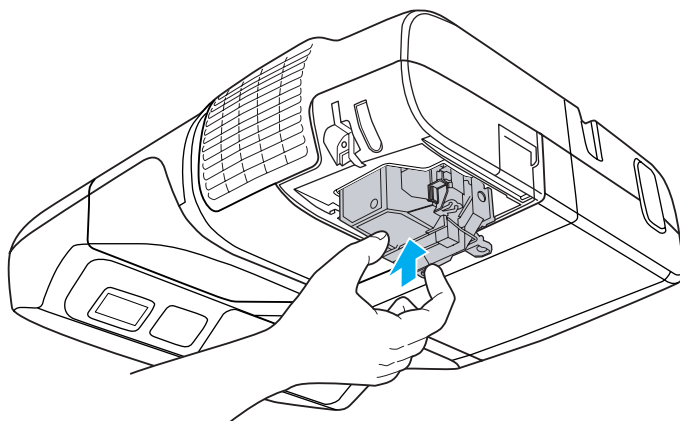
Ak je lampa prasknutá, vymeňte ju za novú alebo požiadajte o radu miestneho predajcu. ➡ [Zoznam kontaktov k projektoru Epson](#)



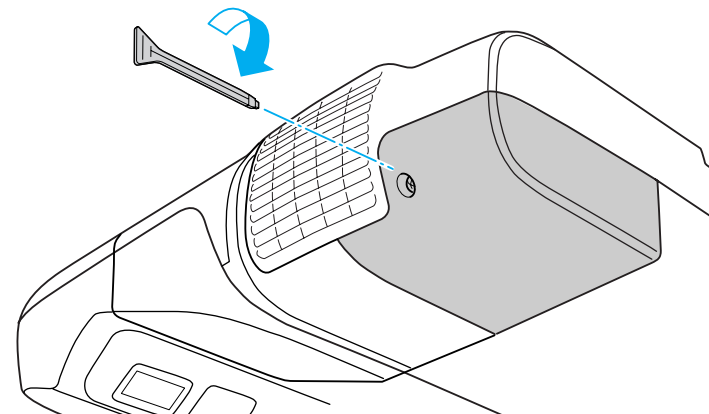
5 Vložte novú lampu.

Vložte novú lampu pozdĺž vodiacej koľajnice v správnom smere, aby zapadla na miesto. Pevne zatláčajte na miesto označené slovom "PUSH" a po úplnom dosadnutí na miesto dotiahnite dve skrutky. Pomocou rúčky zatláčajte na náhradnú lampu, kým nezacvakne na miesto.

Pomocou rúčky zatláčajte náhradnú lampu do projektora, kým nezacvakne na miesto.



6 Nasadte kryt lampy.



Pozor

- Lampu vložte bezpečne. Po odňatí krytu lampy sa v rámci prevencie automaticky vypne napájanie. Ak lampa alebo jej kryt nie je správne nainštalovaný, lampu sa nezapne.
- Tento výrobok je vybavený lampou obsahujúcou ortuť (Hg). Pokyny na správnu likvidáciu a recykláciu nájdete v miestnych predpisoch. Nelikvidujte ju spolu s domovým odpadom.

Nulovanie položky Hodiny lampy

Projektor zaznamenáva, ako dlho bola lampu zapnutá, a na nutnosť výmeny lampy upozorňuje hlásenie a indikátor. Po výmene lampy vynulujte položku Hodiny lampy v ponuke Konfigurácia. ➡ [str.93](#)



Položku Hodiny lampy nulujte iba po výmene lampy. V opačnom prípade sa interval výmeny lampy nebude správne signalizovať.

Výmena vzduchového filtra

Interval výmeny vzduchového filtra

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

- Vzduchový filter sa roztrhol.
- Hlásenie sa často zobrazuje aj po vyčistení vzduchového filtra.

Spôsob výmeny vzduchového filtra

Postup

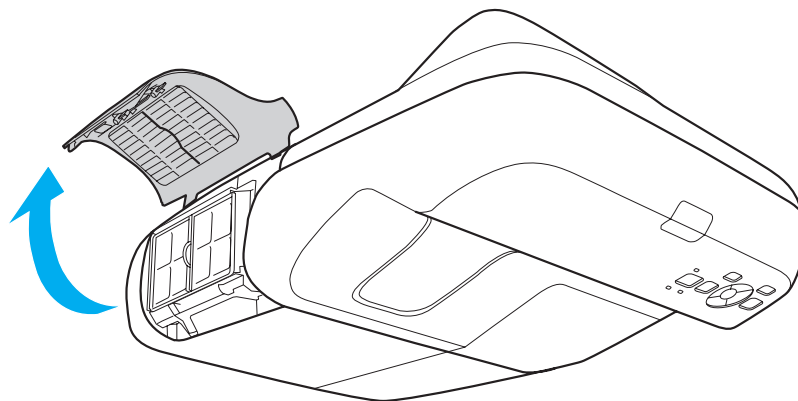
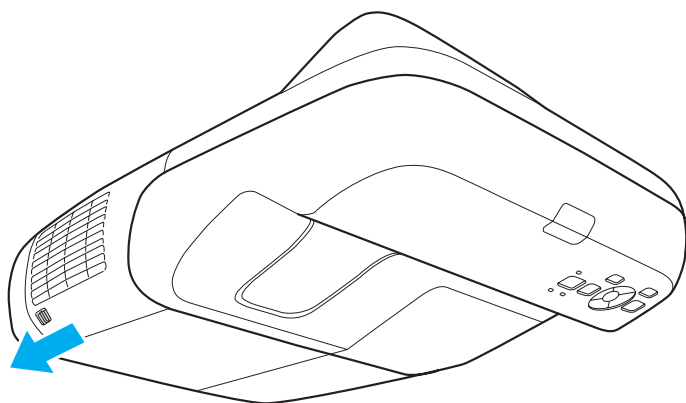


Po vypnutí napájania projektora zaznie dvakrát potvrdzujúci signál, potom môžete odpojiť sieťový kábel.



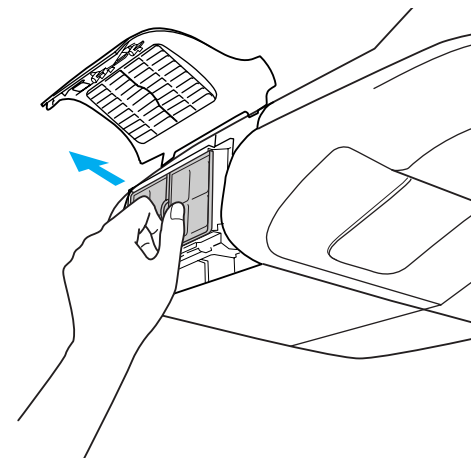
Otvorte kryt vzduchového filtra.

Vo vodorovnom smere posuňte páčku na otvorenie a zatvorenie krytu vzduchového filtra a otvorte kryt vzduchového filtra.



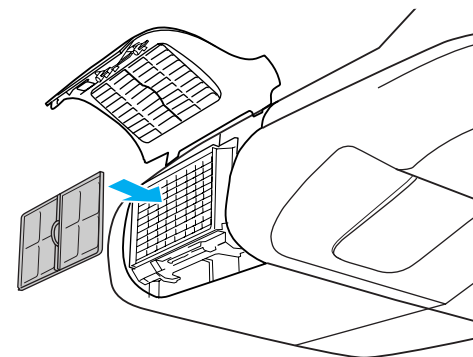
3 Vytiahnite vzduchový filter.

Uchopte výstupok v strede vzduchového filtra a vytiahnite vzduchový filter von v priamom smere.



4 Nainštalujte nový vzduchový filter.

Zatlačte ho dovnútra, kým nezapadne s kliknutím na miesto.



5 Zatvorte kryt vzduchového filtra.



Použité vzduchové filtre likvidujte v súlade s miestnymi predpismi.
Materiál rámu: ABS
Materiál filtra: polyuretánová pena

Dostupné je nasledovné voliteľné príslušenstvo a spotrebný materiál. Tieto výrobky dokupujte podľa potreby. Zoznam príslušenstva je aktuálny k mesiacu júl 2010,01. Podrobnosti o príslušenstve môžu byť bez upozornenia zmenené a dostupnosť sa môže líšiť v závislosti od miesta zakúpenia.

Voliteľné Príslušenstvo

Počítačový kábel ELPKC02

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

Počítačový kábel ELPKC09

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

Počítačový kábel ELPKC10

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

Zložkový videokábel ELPKC19

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

Použite v prípade pripojenia zdroja [komponentného videa](#) ▶.

Kamera na dokumenty ELPDC06/ELPDC11

Používa sa pri premietaní kníh, dokumentov OHP alebo fólií. 🗨️ "Pripájanie zariadení USB" [str.34](#)

Modul bezdrôtovej LAN ELPAP03

Použite pri pripojení projektora k počítaču bezdrôtovo a premietaní. 🗨️ "Inštalácia jednotky bezdrôtovej siete LAN" [str.38](#)

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Tento kľúč použite na pripojenie k počítaču so systémom Windows a premietanie obrazu z počítača.

Avšak projektor musí byť pred použitím pripojený k sieti.

Easy Interactive Pen ELPPN02

Pomocou pera môžete vykonávať na premietacej ploche rovnaké úkony ako pomocou myši.

Spotrebný materiál

Jednotka lampy ELPLP57

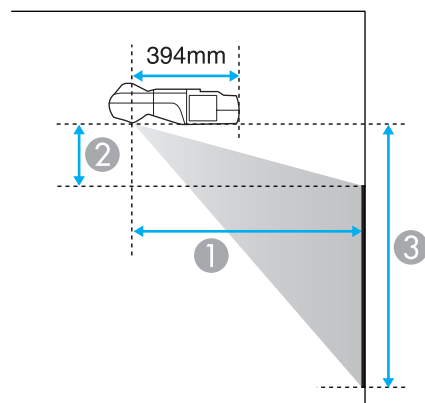
Použite ako náhradu za použitú lampu. 🗨️ "Výmena lampy" [str.114](#)

Vzduchový filter ELPAF31 (EB-465i/455Wi)

Vzduchový filter ELPAF27 (EB-460/450W)

Použite ako náhradu za použitý vzduchový filter. 🗨️ "Výmena vzduchového filtra" [str.117](#)

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



- ① Vzdialenosť projektoru
- ② Výška od dolného okraja projektoru po horný okraj plátna
- ③ Výška od dolného okraja projektoru po dolný okraj plátna

Vzdialenosť projektoru pre EB-465i/460

Jednotka: cm

Veľkosť plátna 4:3		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	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

Jednotka: cm

Veľkosť plátna 16:9		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	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

Jednotka: cm

Veľkosť plátna 16:10		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	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

Vzdialenosť projektoru pre EB-455Wi/450W/440W

Jednotka: cm

Veľkosť plátna 16:10		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	②	③
		①		
60"	129x81	47 - 64	19	100

Velkosť plátna 16:10		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	②	③
		①		
70"	151x94	55 - 75	23	117
80"	172x108	63	27	135
90"	194x121	71	31	152
96"	207x129	76	33	162

Jednotka: cm

Velkosť plátna 4:3		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	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

Jednotka: cm

Velkosť plátna 16:9		Minimálne (Široký) až Maximálne (Tele)	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

Podporované rozlíšenia pre EB-465i/460

Počítačový signál (analógový RGB)

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

Obráz sa môže premietnuť, aj keď sa prijímajú iné než vyššie uvedené signály. Niektoré funkcie však môžu byť obmedzené.

Komponent video

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080

Kompozitné video/S-Video

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

Podporované rozlíšenia pre EB-455Wi/450W/440W

Počítačový signál (analógový RGB)

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
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

* Kompatibilné, iba keď je v ponuke Konfigurácia položka **Rozlíšenie** nastavená na hodnotu **Široký**. ➡ [str.75](#)

Obráz sa môže premietnuť, aj keď sa prijímajú iné než vyššie uvedené signály. Niektoré funkcie však môžu byť obmedzené.

Kompozitné video/S-Video

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

Komponent video

Signál	Obnovovacia frekvencia (Hz)	Rozlíšenie (body)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080

Zoznam Príkazov

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

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

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

Položka			Príkaz
Zapnutie a vypnutie	Zapnuté		PWR ON
	Vypnuté		PWR OFF
Výber signálu	Computer1	Automaticky	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponent	SOURCE 14
	Computer2	Automaticky	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Komponent	SOURCE 24
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Stlmiť A/V – Zapnuté/Vypnuté	Zapnuté		MUTE ON
	Vypnuté		MUTE OFF
Výber funkcie Stlmiť A/V	Čierna		MSEL 00
	Modrá		MSEL 01

Položka		Príkaz
	Logo	MSEL 02

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

Schéma Zapojenia Kábllov

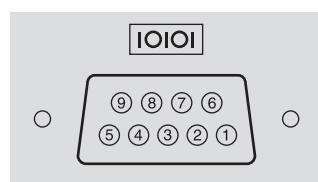
Sériové pripojenie

- Tvar konektora: D-Sub 9-kolíkový (zástrčka)
- Názov vstupného portu projektoru: RS-232C

<Na projektore>



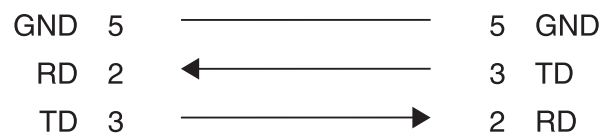
<Na počítači>



<Na projektore>

(sériový kábel PC)

<Na počítači>



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

Komunikačný protokol

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

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

Sieťové funkcie projektora sú v zhode s normou PJLink Class1 ustanovenou asociáciou JBMIA.

Ďalšie informácie o nastaveniach siete súvisiacich s normou PJLink nájdete v ponuke siete. ➡ [str.81](#)

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

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

• Nekompatibilné príkazy

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

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

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

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

- Názov modelu zobrazený pre „Informatívnu otázku názvu výrobku“
EB-465i
EB-460
EB-455Wi
EB-450W
EB-440W

Všeobecné Parametre Projektora

Názov produktu		EB-465i	EB-460	EB-455Wi	EB-450W	EB-440W
Rozmery		369 (Š) × 155 (V) × 483 (H) mm				
Veľkosť panela		0,63"		0,59" Širokohlý		
Spôsob zobrazenia		Polysilikónová aktívna matica TFT				
Rozlíšenie		786 432 XGA (1024 (Š) × 768 (V) bodov) × 3		1 024 000 WXGA (1280 (Š) × 800 (V) bodov) × 3		
Úprava zaostrenia		Ručne				
Nastavenie priblíženia		Digitálne (1 – 1,35)				
Lampa		Lampa UHE, 230 W, číslo modelu: ELPLP57				
Max. zvukový výstup		12 W mono	10 W mono	12 W mono	10 W mono	10 W mono
Reproduktor		1				
Napájanie		100 až 240 V, striedavý prúd, ±10 %; 50/60 Hz; 3.7-1.6 A				
Spotreba ener- gie	Oblasť s napätím 100 až 120 V	V prevádzke: 363 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): 10.0 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 0.3 W				
	Oblasť s napätím 220 až 240 V	V prevádzke: 343 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia zap.): 12.0 W Príkon v pohotovostnom režime (Komunikácia vyp.): 0.3 W				
Prevádzková nadmorská výška		Nadmorská výška 0 až 2 286 m				
Prevádzková teplota		+5 až +35°C (Nekondenzujúca)				
Skladovacia teplota		-10 až +60 °C (Nekondenzujúca)				
Hmotnosť	Bez posuvnej platne	Približne 5,8 kg	Približne 5,7 kg	Približne 5,8 kg	Približne 5,7 kg	
	S posuvnou platňou	Približne 6,3 kg	Približne 6,2 kg	Približne 6,3 kg	Približne 6,2 kg	

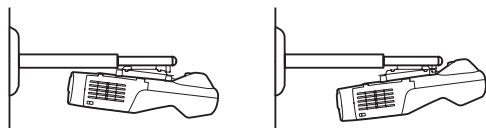
Konektory	Vstupný port Computer1	1	Mini D-Sub 15-kolíkový (zásuvka) – modrý
	Vstupný port Computer2	1	Mini D-Sub 15-kolíkový (zásuvka) – modrý
	Port Audio1	1	Stereo konektor s minikolíkom
	Port Audio2	1	Stereo konektor s minikolíkom
	Vstupný port Video	1	Konektor RCA
	Vstupný port S-Video	1	Mini DIN 4-kolíkový
	Vstupný port Audio L/R	1	Konektor RCA x 2 (L, R)
	Vstupný port Mikrofón (Mic)	1	Stereo konektor s minikolíkom
	Port Zvukový výstup (Audio Out)	1	Stereo konektor s minikolíkom
	Port Výstup do monitora (Monitor Out)	1	Mini D-Sub 15-kolíkový (zásuvka) – čierny
	Port USB(TypeA)*	1	Konektor USB (TypeA)
	Port USB USB(TypeB)*		Konektor USB (TypeB)
	Port USB	1	Konektor USB (TypeA) pre doplnkovú jednotku bezdrôtovej siete LAN
	Port LAN	1	RJ-45
	Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9-kolíkový (zástrčka)

* Podporuje USB 2.0. Nezaručuje sa však funkčnosť všetkých zariadení kompatibilných s rozhraním USB.

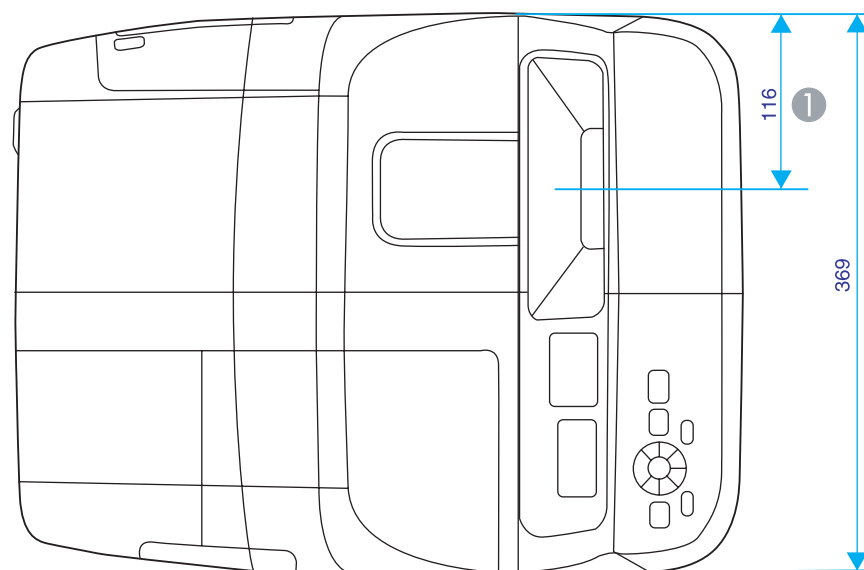
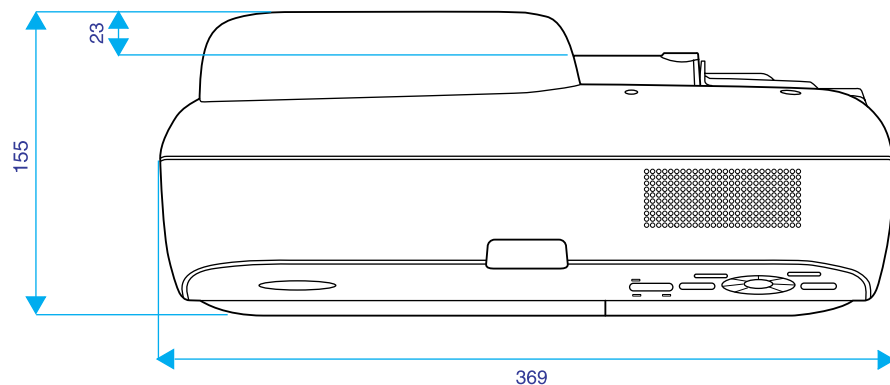


Pixelworks DNX™ – Integrované obvody, ktoré sa používajú v tomto projektore.

Uhol sklonu

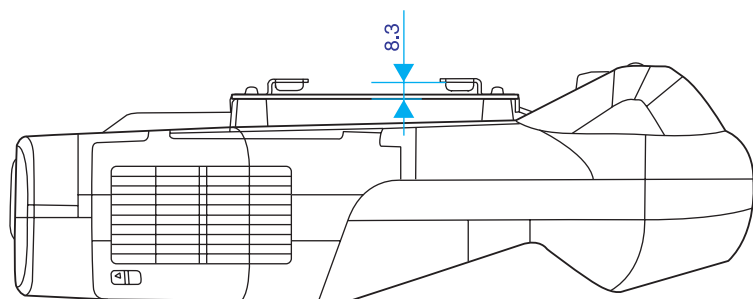
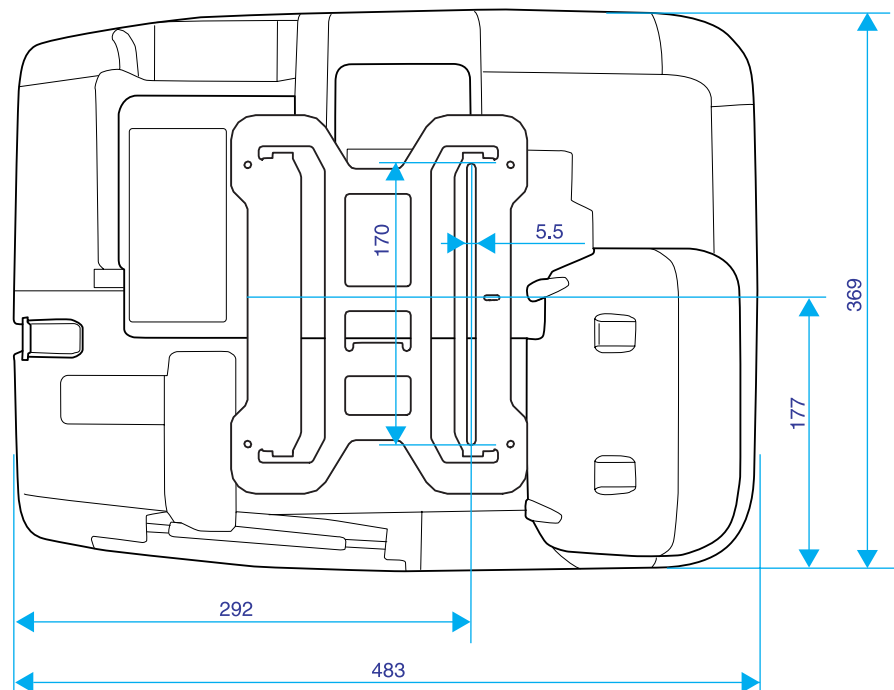


Ak použijete projektor naklonený do uhla viac ako 5°, mohlo by dôjsť k poškodeniu a nehode.

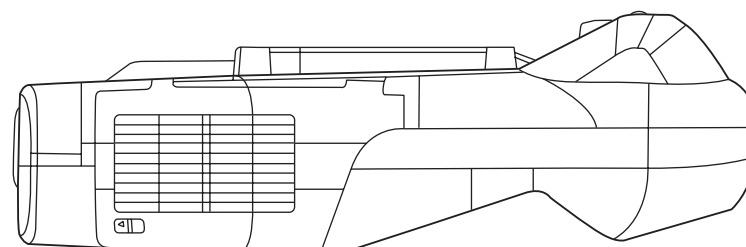
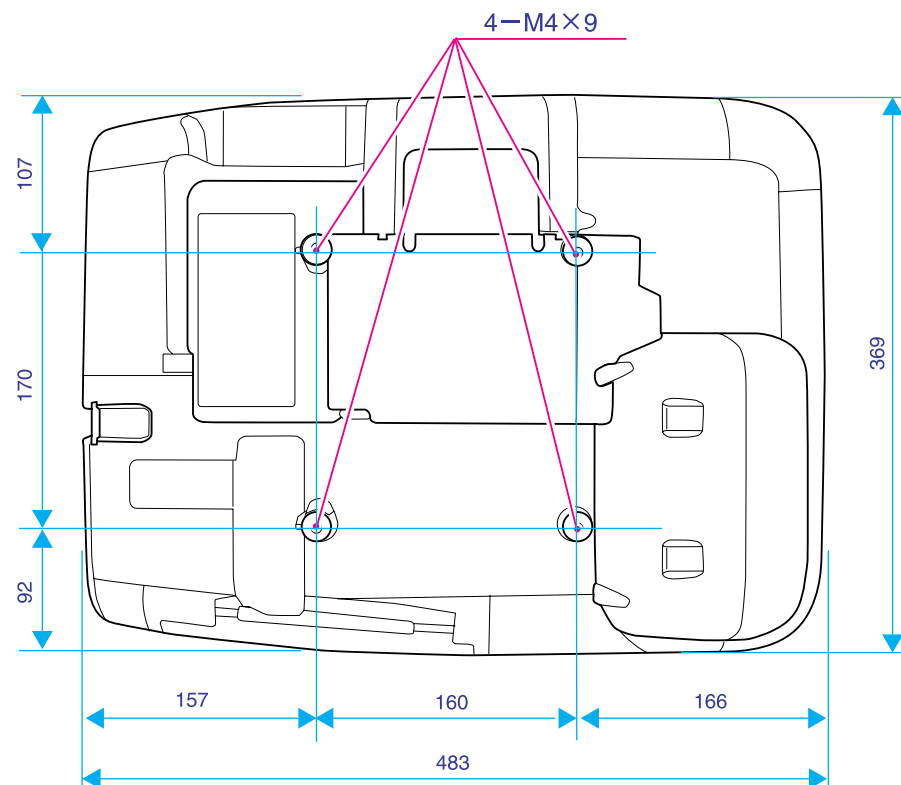


① Vzdialenosť k projekčnému stredu

S posuvnou platňou




Bez posuvnej platne




Jednotky: mm

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

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

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

Zach. IP adresu

Toto je IP adresa  cieľového počítača, ktorá sa používa v protokole SNMP na upozornenie na chybu.

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

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

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

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

Obrázky v tejto príručke a skutočný projektor môžu byť odlišné.

Nariadenia zákona o bezdrôtovom telegrafovaní

Zákon o bezdrôtovom telegrafovaní zakazuje nasledujúce činnosti.

- Úpravy a rozobratie (vrátane antény)
- Odstránenie štítku o zhode
- Externé používanie prostredníctvom normy IEEE 802.11a (pásmo 50 Hz)

Informácie o označeniach

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

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

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

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

Všeobecné upozornenie:

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

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

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

Pixelworks a DNX sú ochranné známky spoločnosti Pixelworks, Inc.

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

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

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

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

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

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

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

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin BraceySam Bushell

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

This 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

Mark Adler

jloup@gzip.org

madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

This 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

Adresa brány	85, 88
Automatické nastavenie	75

B

Bezpečnostná zásuvka	12
----------------------------	----

Č

Časový interval výmeny lampy	114
Čierna tabuľa	39
Číslo portu	89
Čistenie povrchu projektora	111
Čistenie projekčného okienka	111
Čistenie vzduchového filtra a nasávacieho otvoru vetrania	111

D

DHCP	85
Dialkové internetové ovládanie	65
Dialkové ovládanie	16
Dialkový prijímač	11, 12
Divadlo	39

E

ECO	77
ESC/VP21	124
E-Zoom	47

F

Farebný režim	39, 74
Fotografia	39

Funkcia bezdrôtovej myši	48
Funkcia Pomocníka	95

H

Hlasit. vstupu mik.	77
Hlasitosť	77
Hodiny lampy	92

I

Indikátor lampy	96
Indikátor napájania	96
Indikátor teploty	96
Indikátory	96
Info o synchronizácii	92
Interval výmeny vzduchového filtra	117
IP adresa	85, 89

J

Jas	74
Jazyk	80
jpg	28

K

Kontrast	74
Krížik	47
Kryt lampy	11

L

Lichobežníková korekcia	76
-------------------------------	----

M

Mailová notifikácia	67, 89
Maska podsiete	85, 88

N

Nálepka na ochranu hesla	51
Nast. adresy 1	89
Nast. adresy 2	89
Nast. adresy 3	89
Nastavenia zobrazenia	33
Nastavenie farieb	74
Názov projektora	83
Názvy častí a funkcií	11
Nulovanie prevádzkového času lampy	117

O

Obnovovacia frekvencia	92
Obraz. pri spustení	79
Obrazové súbory	31
Odtieň	74
Ochrana heslom	50
Ochrana siete	51
Ochrana užív. loga	50
Ochrana zapnutia	50
Operácia	79
Ostroť	74
Otáčanie obrázkov	30
Ovládací panel	15
Ovládanie webu	64

P

Pero Easy Interactive Pen	18
PJLink	126
Plynulé	33
Podporované rozlíšenia	122
Pohotovostný režim	80
Ponuka Bezdrôtová sieť LAN	84
Ponuka Bezpečnosť	86
Ponuka Informácia	92
Ponuka Konfigurácia	73
Ponuka Mail	89
Ponuka Nastavenia	76
Ponuka Obráz	74
Ponuka Ostatné	90
Ponuka Pevne zap. sieť LAN	88
Ponuka Rozšírené	79
Ponuka Signál	75
Ponuka Vynulovať	93
Ponuka Základné	83
Poradie zobrazenia	33
Port Audio vstup	13
Posuvná platňa	14
Použ. Vzor	71
Pozadie displeja	79
Pozícia	75
Predná strana/Horná hranica	79
Predná strana/Smerom nadol	79
Prehrievanie	97
Premietanie	79
Premietanie obrazových súborov	31
Prepínací čas obrazovky	33
Prevádzková teplota	127
Prezentácia	32

Prezentácia	28, 29, 39
Priame zapnutie	79
Príkon	77
Pripájanie zariadení USB	34
Progresívny	76
Projekčná vzdialenosť	120
Projekčné okienko	12

R

Režim spánku	79
Riešenie problémov	96
Rozlíšenie	92, 122

S

Server SMTP	89
Sieť	81
Sieťová zásuvka	13
Skladovacia teplota	127
Sledovanie	75
SNMP	68, 90
Softvérová klávesnica	82
Source Search	15
Spotrebný materiál	119
Spôsob výmeny lampy	114
Spôsob výmeny vzduchového filtra	117
Správy	79
sRGB	39
SSID	84
Stlmiť A/V	40
Synchronizácia	75
Sýtosť farieb	74

Š

Širokouhlé premietanie	41
Športy	39

T

Technické údaje	127
Tvar ukazovateľa	77

U

Ukazovateľ	46
Ukazovateľ myši	48
Upevňovacie body pri montáži na strop	15
Úplné uzamknutie	52
Uzamknutie ovládacieho panela	52, 77
Užívateľské logo	69

V

Veľkosť plátna	120
Video signál	76, 92
Voliteľné príslušenstvo	119
Vstupný port Computer1	14
Vstupný port Computer2	14
Vstupný port mikrofónu	14
Vstupný port S-Video	13
Vstupný port Video	13
Vstupný signál	92
Vyhľadávanie zdroja	21
Výmena batérií	113
Vynulovanie prevádzkového času lampy	93
Vynulovať všetko	93

Vysokohorský režim	79
Výstupný otvor vetrania	11

W

Webový prehľadávač	64
--------------------------	----

Z

Zadná strana/Horná hranica	79
Zachytiť IP adresu	90
Zdroj	92
Zmrazenie obrazu	41
Zobrazenie	79