

# **Потребителско ръководство**

## **Multimedia Projector**

**EB-1775W**

**EB-1770W**

**EB-1760W**



**EB-1750**

# Означения, Използвани в Това Ръководство





## • Знаци за безопасност

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

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

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

## • Означения за обща информация

<b>Внимавайте</b>	Обозначава процедури, които биха могли да причинят щети или наранявания, ако не бъдат взети достатъчно предпазни мерки.
	Обозначава допълнителна информация и факти, които могат да бъдат полезни по темата.
	Обозначава страница, където можете да откриете подробна информация по дадена тема.
	Посочва, че подчертаните думи пред символа имат обяснение в терминологичния речник. Вижте раздел "Речник" в "Приложения".  "Речник" <a href="#">стр.137</a>
[Име]	Обозначава името на бутоните на дистанционното управление или на контролния панел. Например: бутон [Esc]
<b>Име на меню</b>	Обозначава елементи от меню Конфигурация. Например: Изберете <b>Яркост</b> от <b>Образ</b> . <b>Образ</b> - <b>Яркост</b>

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

### Въведение

#### Функции на Проектора ..... 8

Списък с функции по модел	8
Бърза и лесна настройка, прожектиране и съхранение	8
Свързване с USB кабел и прожектиране (USB Display)	8
Лесно коригиране на изображението	8
Коригиране на прожектираното изображение, така че автоматично да пасне на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)	8
Откриване на движение на проектора и автоматично коригиране на изкривяването на изображението	9
Полезни функции за разширяване на обхвата на вашите презентации	9
Увеличава прожектираното съдържание при широк (WXGA) екран (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	9
Свързване към безжична LAN мрежа и прожектиране на изображения от екрана на компютъра (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	9
Свързване на проектор и компютър безжично с бърза безжична връзка (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	10
Управление чрез дистанционното управление по най-добрия начин	10

#### Имена и Функции на Частите ..... 11

Изглед Отпред/Отгоре	11
Задно	13
Основа	14
Контролен панел	15
Дистанционно управление	16
Смяна на батериите на дистанционното управление	19
Работен обхват на дистанционното управление	20

### Подготовка на проектора

#### Монтиране на проектора ..... 22

Методи за Монтиране	22
Методи за монтиране	23

Размер на екрана и приблизително разстояние на прожектиране	23
---	----

#### Свързване на оборудване ..... 24

Свързване на компютър	24
Свързване на източници на изображение	25
Свързване на USB устройства	27

### Основна употреба

#### Прожектиране на изображения ..... 30

От монтиране към прожектиране	30
Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)	31
Превключване към желания образ чрез дистанционното управление	32
Прожектиране с USB Display	32
Системни изисквания	32
Когато правите връзка за пръв път	33
Деинсталиране	34

#### Коригиране на прожектираните изображения ..... 35

Автоматично коригиране за пасване на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)	35
Коригиране на трапецовидно изкривяване	37
Автоматично коригиране - Авто X/B-ключ - (само при EB-1775W)	37
Автоматично коригиране - Авто B-ключ - (само при EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)	38
Ръчно коригиране - ръчен X/B-ключ -	38
Ръчно коригиране - Quick Corner -	38
Регулиране на размера на изображението	41
Регулиране на позицията на изображението	41
Регулиране на хоризонталното наклоняване	42
Коригиране на фокуса	42
Регулиране на силата на звука	42
Избор на качество на прожектиране (Избор на Цветови режим)	43
Настройка Авто ирис	44
Смяна на съотношението на картината	44
Методи за превключване	44

Промяна на съотношението на картината за изображения от видео оборудване	45
Промяна на съотношението за компютърни изображения	46

## Полезни Функции

<b>Функции за прожектиране</b>	<b>49</b>
Прожектиране без компютър (Слайдшоу)	49
Спецификации за файлове, които могат да бъдат прожектирани със слайдшоу	49
Примери за Слайдшоу	50
Слайдшоу работни методи	50
Прожектиране на избрани изображения	53
Прожектира последователно файлове с изображения в дадена папка (Слайдшоу)	53
Възпроизвеждане на сценарий	54
Работни процедури по време на възпроизвеждане на сценарий	54
Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу	55
Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)	56
Спиране на изображението (Пауза)	57
Функция Курсор (Курсор)	57
Увеличаване на част от изображението (E-Zoom)	58
Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)	59
Задаване на ID и използване на дистанционното управление	61
Задаване на ID на проектор	62
Задаване на ID на дистанционно управление	62
Коригиране на цвета при прожектиране от няколко проектора	63
Обобщение на процедурата за коригиране	63
Коригиране	64
Запазване на потребителско лого	65
<b>Функции за Сигурност</b>	<b>68</b>
Управление на потребители (Защита с парола)	68
Видове Защита с парола	68
Настройване на Защита с парола	68
Въвеждане на парола	69

Ограничаване на Операциите (Закл. контр. панел)	70
Заклучване против кражба	71

## Меню Конфигурация

<b>Използване на менюто Конфигурация</b>	<b>73</b>
<b>Списък на Функциите</b>	<b>74</b>
Таблица за меню Конфигурация	74
Меню Мрежа (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	75
Меню Образ	77
Меню Сигнал	78
Меню Настройки	80
Меню Допълнит.	81
Меню Мрежа (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	84
Забележки относно използването на меню Мрежа	84
Операции със софтуерната клавиатура	85
Меню Основна	86
Меню Безжичен LAN	87
Меню Защита	88
Меню Поща	90
Меню Други	91
Нулиране меню	91
Меню Инфо (Само за дисплей)	92
Нулиране Меню	93

## Отстраняване на проблеми

<b>Използване на помощ</b>	<b>95</b>
<b>Разрешаване на Проблеми</b>	<b>97</b>
Разчитане на индикаторите	97
Когато индикаторите не помагат	100
Проблеми, свързани с образа	101
Не се появява образ	101



Не се показват движещи се изображения (или само частта с движещо се изображение става черна) . . . . .	102
Проектирането спира автоматично . . . . .	102
Появява се съобщението "Не се поддържа" . . . . .	102
Появява се съобщението "Няма сигнал" . . . . .	102
Образът е размазан, разфокусиран или изкривен . . . . .	103
В образа се появяват смущения или изкривяване . . . . .	104
Образът е изрязан (голям) или твърде малък, или съотношението на картината не е подходящо . . . . .	105
Цветовите на образа са грешни . . . . .	105
Образът изглежда по-тъмен . . . . .	106
Проблеми при започване на прожектиране . . . . .	106
Проекторът не се включва . . . . .	106
Други проблеми . . . . .	107
Не се чува звук или звукът е тих . . . . .	107
Дистанционното управление не работи . . . . .	108
Искам да сменя езика за съобщенията и менютата . . . . .	108
Не се получава електронна поща, дори при възникнал проблем в проектора (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) . . . . .	108

## Поддръжка

<b>Почистване . . . . .</b>	<b>111</b>
Почистване на Повърхността на Проектора . . . . .	111
Почистване на Лещата . . . . .	111
Почистване на въздушния филтър . . . . .	111
<b>Замяна на Консумативи . . . . .</b>	<b>113</b>
Смяна на лампата . . . . .	113
Период за смяна на лампата . . . . .	113
Как се сменя лампата . . . . .	114
Нулиране на часовете на лампата . . . . .	116
Смяна на въздушен филтър . . . . .	116
Период за смяна на въздушен филтър . . . . .	116
Как се сменя въздушният филтър . . . . .	116

## Приложения

<b>Полезен софтуер . . . . .</b>	<b>119</b>
EasyMP Network Projection(само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) . . . . .	119
EasyMP Slide Converter . . . . .	119
EasyMP Monitor(само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) . . . . .	119
<b>Допълнителни Аксесоари и Консумативи . . . . .</b>	<b>120</b>
Допълнителни аксесоари . . . . .	120
Консумативи . . . . .	120
<b>Наблюдение и управление (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) . . . . .</b>	<b>121</b>
Промяна на настройките с помощта на уеб браузър (Уеб контрол) . . . . .	121
Настройка на Проектора . . . . .	121
Показване на Екран Уеб контрол . . . . .	121
Показване на екран Web Remote . . . . .	122
Работа с функцията Известие за поща за съобщаване на проблеми . . . . .	123
Прочитане на поща със съобщение за грешка . . . . .	123
Управление при работа с SNMP . . . . .	124
ESC/VP21 Команди . . . . .	124
Преди стартиране . . . . .	124
Списък с команди . . . . .	125
Комуникационен протокол . . . . .	125
<b>За Event ID (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) . . . . .</b>	<b>126</b>
<b>За PLink (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) . . . . .</b>	<b>127</b>
<b>Размер на екрана и Разстояние за прожектиране . . . . .</b>	<b>128</b>
Разстояние за прожектиране (за EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) . . . . .	128
Разстояние за прожектиране (за EB-1750) . . . . .	129
<b>Поддържани Монитори и Дисплеи . . . . .</b>	<b>131</b>
Поддържана разделителна способност . . . . .	131
Компютърни сигнали (аналогов RGB) . . . . .	131
Видео компонент . . . . .	131
Съставно видео . . . . .	131

При приемане на сигнал от HDMI порта (само при EB-1775W/EB-1770W/ EB-1760W) .....	131
<b>Спецификации .....</b>	<b>133</b>
Общи Спецификации на Проектора .....	133
<b>Външен вид .....</b>	<b>136</b>
<b>Речник .....</b>	<b>137</b>
<b>Общи бележки .....</b>	<b>139</b>
За нотациите .....	139
Общо уведомление: .....	140
<b>Индекс .....</b>	<b>157</b>



# Въведение

Тази глава разяснява функциите на проектора и имената на частите.

## Списък с функции по модел

Достъпните функции зависят от използвания модел. Вижте таблицата по-долу за списък с функциите, налични за всеки модел.

Функция	EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
USB Display	✓	✓	✓	✓
HDMI връзка	✓	✓	✓	-
Пасване на екран	✓	-	-	-
X/B-ключ	✓	-	-	-
Авто В-ключ	-	✓	✓	✓
Безжична LAN връзка	✓	✓*1	✓*1	-
WXGA резолюция	✓	✓	✓	-
Бърза безжична връзка	✓	✓*2	✓*2	-
Меню Мрежа	✓	✓	✓	-
Слайдшоу	✓	✓	✓	✓

\*1 Апаратът за безжична локална мрежа е достъпен като опция.

\*2 Quick Wireless Connection USB Key е достъпен като опция.

## Бърза и лесна настройка, прожектиране и съхранение

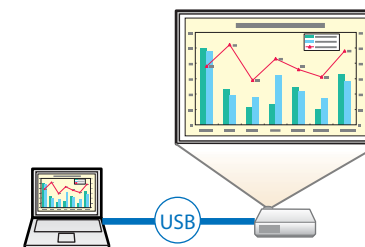
- Преносимият, лек дизайн ви позволява лесно да представите своите презентации далеч от вашия офис.

- Включете и изключете проектора просто чрез включване или изключване от контакта.
- Прожектирайте върху големи екрани от късо разстояние.
- Направете лесно корекциите на височина с един лост.
- Без забавяне за изстиване, което го прави лесен за прибиране.

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

Просто чрез свързване на приложения USB кабел можете да прожектирате изображения от екрана му без кабел за компютър.

🖱 "Прожектиране с USB Display" [стр.32](#)

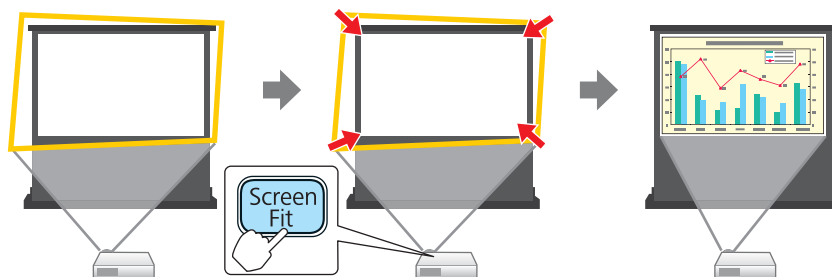


## Лесно коригиране на изображението

**Коригиране на прожектираното изображение, така че автоматично да пасне на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)**

Чрез натискане на бутона [Screen Fit] можете автоматично да коригирате прожектираното изображение, така че да пасне на рамката на екрана чрез коригиране на евентуална деформация на изображението.

🖱 "Автоматично коригиране за пасване на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)" [стр.35](#)



## Откриване на движение на проектора и автоматично коригиране на изкривяването на изображението

Този проектор автоматично коригира трапецовидно изкривяване и проблеми с фокусирането, които възникват при позициониране или преместване на проектора.

### 3a EB-1775W

Автоматично коригира вертикално и хоризонтално трапецовидно изкривяване.

☛ "Автоматично коригиране - Авто X/B-ключ - (само при EB-1775W)" [стр.37](#)

### 3a EB-1770W/EB-1760W/EB-1750

Автоматично коригира вертикално трапецовидно изкривяване.

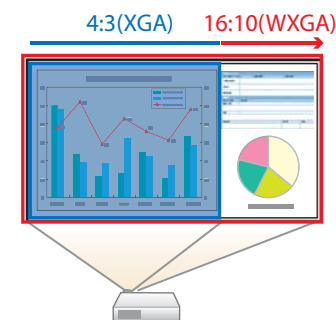
☛ "Автоматично коригиране - Авто B-ключ - (само при EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)" [стр.38](#)

## Полезни функции за разширяване на обхвата на вашите презентации

### Увеличава прожектираното съдържание при широк (WXGA) екран (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Можете да подобрите въздействието на вашата презентация чрез увеличаване обема на изображенията и текста, които можете да покажете.

☛ "Смяна на съотношението на картината" [стр.44](#)



### Свързване към безжична LAN мрежа и прожектиране на изображения от екрана на компютъра (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

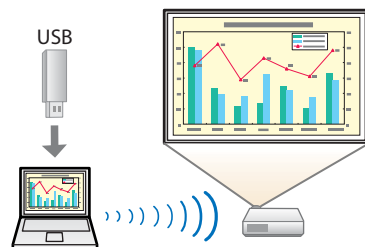
Чрез използване на EasyMP Network Projection и предоставения или допълнителен апарат за безжична локална мрежа можете безжично да прожектирате екрана на компютъра.

☛ [Ръководство за работа с EasyMP Network Projection](#)



### Свързване на проектор и компютър безжично с бърза безжична връзка (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Просто чрез свързване на предоставения или допълнителния Quick Wireless Connection USB Key към компютър, можете да свържете проектора и компютъра с помощта на безжична връзка и да прожектирате изображения от компютъра.



### Управление чрез дистанционното управление по най-добрия начин

Можете да използвате дистанционното управление за извършване на операции, като уголемяване на част от изображението. Можете също да използвате дистанционното управление като показалец по време на презентации или като мишка за компютъра.

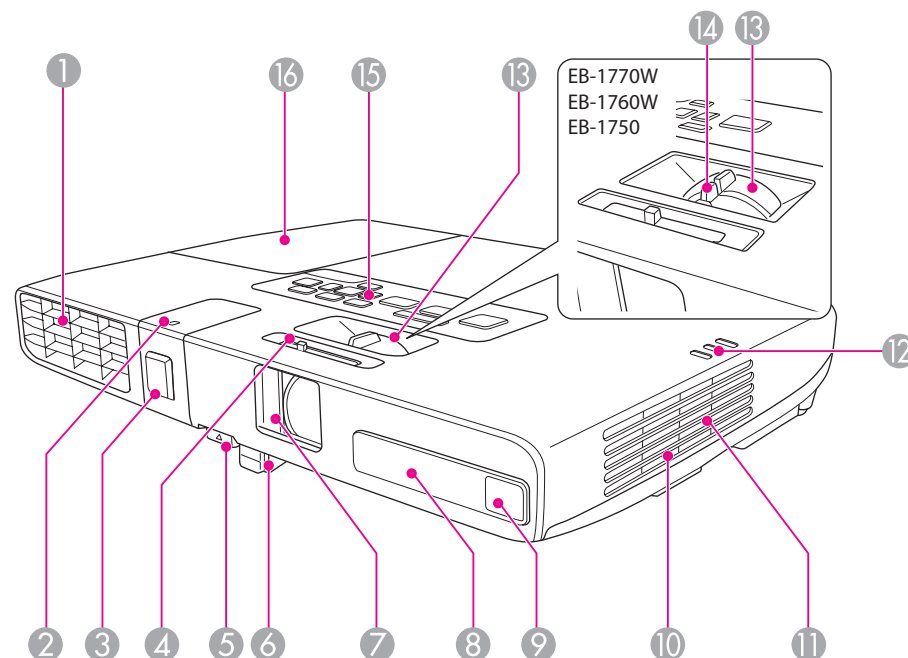
☛ "Функция Курсор (Курсор)" [стр.57](#)


☛ "Увеличаване на част от изображението (E-Zoom)" [стр.58](#)

☛ "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" [стр.59](#)

Всички функции в това ръководство са обяснени с илюстрации от EB-1775W, освен ако не е споменато друго.

## Изглед Отпред/Отгоре



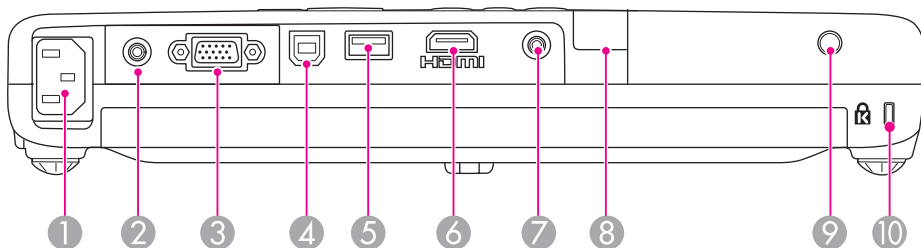
Име	Функция
1 Отвор за въздух	<p>Отворът за въздух служи за охлаждане на вътрешността на проектора.</p> <div>  <b>Внимание</b> </div> <p>Докато прожектирате, не приближавайте лицето или ръцете си близо до отвора за въздух, както и не поставяйте предмети близо до него, които могат да се деформират или повредят от топлината.</p>

Име	Функция
② <b>Индикатор за безжичен LAN</b> (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Показва статуса за достъп до включения в комплекта или допълнително закупения апарат за безжична локална мрежа.
③ <b>Капак на модул за безжичен LAN</b> (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Когато установявате безжична връзка между проектора и компютъра, свалете този капак, за да монтирате включения в комплекта или допълнително закупения апарат за безжична локална мрежа.
④ <b>Плъзгащ бутон за заглушаване на A/V</b>	Плъзгайте бутона, за да отворите и затваряте A/V плъзгача за заглушаване.
⑤ <b>Лост за настройка на крачето</b>	Натиснете лоста на крачето, за да удължите или скъсите предното краче. ☛ "Регулиране на позицията на изображението" <a href="#">стр.41</a>
⑥ <b>Предно регулируемо краче</b>	При поставяне на повърхност, като маса, удължете крачето, за да коригирате позицията на изображението. ☛ "Регулиране на позицията на изображението" <a href="#">стр.41</a>
⑦ <b>A/V плъзгач за заглушаване</b>	Преместете плъзгача в затворена позиция, докато не използвате проектора, за да се предпази лещата. Чрез затваряне по време на прожекция можете да скриете образа и звука. ☛ "Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)" <a href="#">стр.56</a>
⑧ <b>Дистанционен приемник</b>	Получава сигнали от дистанционното управление.
⑨ <b>Сензор</b> (само при EB-1775W)	Прави измервания, когато проекторът автоматично коригира проектирания образ.
⑩ <b>Въздухосмукателен отвор</b> (въздушен филтър)	Вкарва въздух за охлаждане на вътрешността на проектора. ☛ "Почистване на въздушния филтър" <a href="#">стр.111</a>
⑪ <b>Високоговорител</b>	Възпроизвежда звук.

Име	Функция
⑫ <b>Индикатори</b>	Посочва състоянието на проектора. ☛ "Разчитане на индикаторите" <a href="#">стр.97</a>
⑬ <b>Пръстен за увеличаване</b>	Регулира размера на изображението. ☛ "Регулиране на размера на изображението" <a href="#">стр.41</a>
⑭ <b>Фокусиращ пръстен</b> (само при EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)	Регулира фокуса на изображението. ☛ "Коригиране на фокуса" <a href="#">стр.42</a>
⑮ <b>Контролен Панел</b>	Управлява проектора. ☛ "Контролен панел" <a href="#">стр.15</a>
⑯ <b>Капак на лампата</b>	Отворете, когато подменяте лампата на проектора. ☛ "Смяна на лампата" <a href="#">стр.113</a>



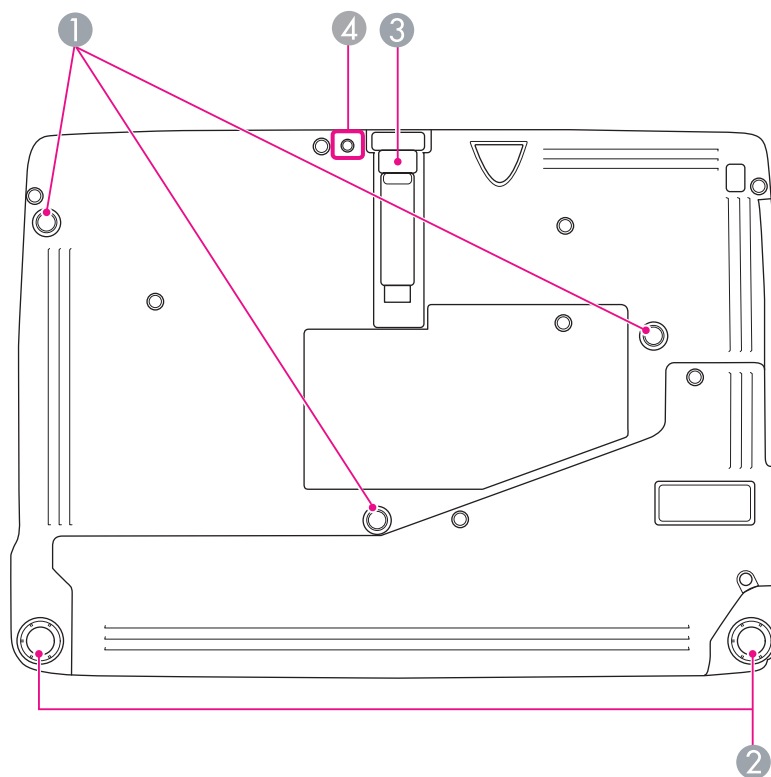
## Задно



Име	Функция
1 <b>Вход за захранването</b>	В него се вкарва захранващият кабел на проектора. ☛ "От монтиране към прожектиране" <a href="#">стр.30</a>
2 <b>Video порт</b>	Получава сигнали тип съставно видео от видео източници.
3 <b>Computer порт</b>	Вкарва сигнали на изображение от компютър и компонентен видео сигнал от други видео източници.
4 <b>USB (TypeB) порт</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Оттук проекторът се свързва с компютър чрез предоставения USB кабел и прожектира образа от компютъра. ☛ "Прожектиране с USB Display" <a href="#">стр.32</a></li> <li>Свързва проектора към компютър чрез предоставения USB кабел за използване на функцията Безжична мишка. ☛ "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></li> </ul>
5 <b>USB (TypeA) порт</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Свързва USB памет или цифров фотоапарат за прожектиране на данни, конвертирани от EasyMP Slide Converter (.FSE и .SIT). Данните се прожектират чрез Слайдшоу. ☛ "Прожектиране без компютър (Слайдшоу)" <a href="#">стр.49</a></li> <li>Свързва допълнителната Камера за документи (ELPDC06).</li> </ul>

Име	Функция
6 <b>HDMI вход</b> (само при EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Вкарва видео сигнали от HDMI-съвместимо видео оборудване и компютри. Този проектор е съвместим с <u>HDCP</u> . ☛ "Свързване на оборудване" <a href="#">стр.24</a>
7 <b>Audio порт</b>	Свързва аудио кабел за извеждане на звук от говорителя на проектора.
8 <b>Дистанционен приемник</b>	Получава сигнали от дистанционното управление. ☛ "Работен обхват на дистанционното управление" <a href="#">стр.20</a>
9 <b>Фиксиращ винт на капака на лампата</b>	Завийте, за да фиксирате капака на лампата на мястото му.
10 <b>Слот за безопасност</b>	Слотът за безопасност е съвместим със системата за сигурност Microsaver Security System, произвеждана от Kensington. ☛ "Заклучване против кражба" <a href="#">стр.71</a>

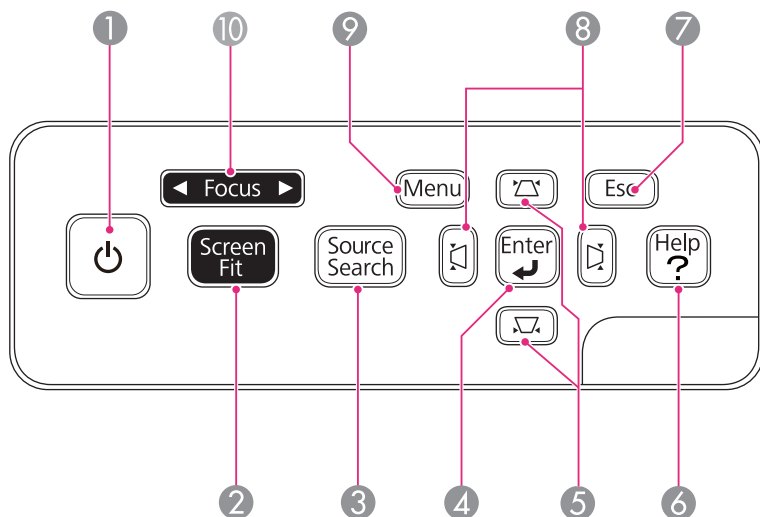
## Основа



Име	Функция
① Точки за фиксиране към таван (три точки)	<p>Монтирайте допълнителната стойка за окачване тук, когато закачате проектора на тавана.</p> <p>☛ "Монтиране на проектора" <a href="#">стр.22</a></p> <p>☛ "Допълнителни аксесоари" <a href="#">стр.120</a></p>
② Задни крачета	<p>Когато използвате проектора върху повърхност, като маса, завъртете, за да извадите и приберете, за регулиране на хоризонталния наклон.</p> <p>☛ "Регулиране на хоризонталното накланяне" <a href="#">стр.42</a></p>

Име	Функция
③ Предно регулируемо краче	<p>При поставяне на повърхност, като маса, удължете крачето, за да коригирате позицията на изображението.</p> <p>☛ "Регулиране на позицията на изображението" <a href="#">стр.41</a></p>
④ Винтов отвор за капака на апарата за безжична LAN връзка (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Винтов отвор за фиксиране на капака на модула за безжична LAN връзка.

## Контролен панел

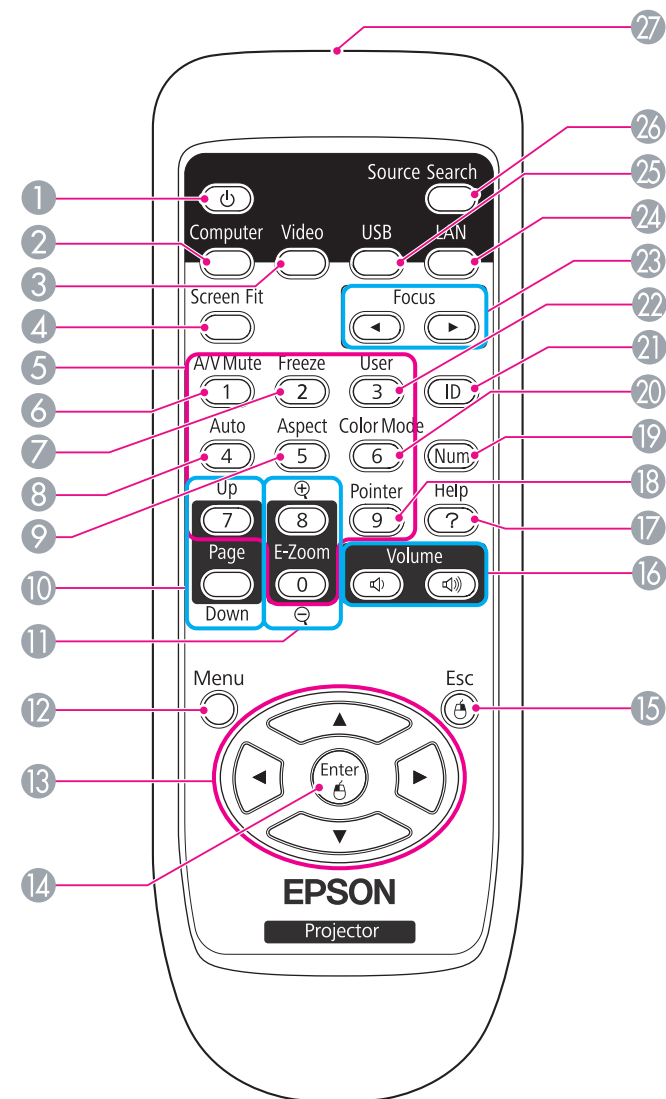


Име	Функция
1 Бутон [⏻]	Включва и изключва захранването на проектора. ☛ "От монтиране към прожектиране" <a href="#">стр.30</a>
2 Бутон [Screen Fit] (само при EB-1775W)	Коригира прожектираното изображение, така че да пасне на рамката на екрана. ☛ "Автоматично коригиране за пасване на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)" <a href="#">стр.35</a> Бутонът не е активен, когато проекторът е окачен на таван.
3 Бутон [Source Search]	Променя към следващия източник, който изпраща изображение. ☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" <a href="#">стр.31</a>

Име	Функция
4 Бутон [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Когато се покаже меню Конфигурация или екран за помощ, бутонът приема и въвежда текущата селекция и преминава към следващото ниво.</li> <li>Ако бъде натиснат по време на прожектиране на изображения от компютърен сигнал, бутонът автоматично регулира <b>Проследяване</b>, <b>Синхр.</b> и <b>Позиция</b>, за да се прожектира образ с оптимално качество.</li> </ul>
5 Бутони [↕][↔]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Извършват вертикално коригиране на изкривяването. ☛ "Коригиране на изкривяването във вертикална посока" <a href="#">стр.38</a></li> <li>Ако бъдат натиснати, когато се показва меню Конфигурация или екран Помощ, тези бутони избират елементи от менюто и задават стойности. ☛ "Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a> ☛ "Използване на помощ" <a href="#">стр.95</a></li> </ul>
6 Бутон [Help]	Показва и затваря екрана Помощ, който ви показва как да се справите с дадени проблеми, ако възникнат такива. ☛ "Използване на помощ" <a href="#">стр.95</a>
7 Бутон [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Прекратява текущата функция.</li> <li>Ако го натиснете, докато се показва меню Конфигурация, ще преминете към предишното ниво в менюто. ☛ "Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a></li> </ul>


Име	Функция
8 Бутони [↵][↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Извършват хоризонтално коригиране на изкривяването.</li> <li>"Коригиране на изкривяването в хоризонтална посока" <a href="#">стр.38</a></li> <li>Ако бъдат натиснати, когато се показва меню Конфигурация или екран Помощ, тези бутони избират елементи от менюто и задават стойности.</li> <li>"Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a></li> <li>"Използване на помощ" <a href="#">стр.95</a></li> </ul>
9 Бутон [Menu]	<p>Показва и затваря меню Конфигурация.</p> <p>"Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a></p>
10 Бутон [Focus] (само при EB-1775W)	<p>Регулира фокуса на изображението.</p> <p>"Коригиране на фокуса" <a href="#">стр.42</a></p>












## Дистанционно управление



Име	Функция
1 Бутон [⏻]	Включва и изключва захранването на проектора. ☛ "От монтиране към прожектиране" <a href="#">стр.30</a>
2 Бутон [Computer]	Променя към изображения от порт Computer.
3 Бутон [Video]	Всеки път при натискане на бутона входът се променя между изображения от Video порта и HDMI порта (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).
4 Бутон [Screen Fit]	Коригира прожектираното изображение, така че да пасне на рамката на екрана. (само при EB-1775W) ☛ "Автоматично коригиране за пасване на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)" <a href="#">стр.35</a> Когато проекторът е окачен на таван или когато използвате EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, тази функция не работи, дори и да натиснете бутона.
5 Цифрови бутони	<ul style="list-style-type: none"> <li>Използвайте този бутон, за да въведете парола и да зададете ID на дистанционното управление. ☛ "Задаване на ID на дистанционно управление" <a href="#">стр.62</a> ☛ "Настройване на Защита с парола" <a href="#">стр.68</a></li> <li>Използвайте този бутон, за да въведете цифри в настройката <b>Мрежа</b> от меню Конфигурация. (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)</li> </ul>
6 Бутон [A/V Mute]	Включва и изключва видеото и аудио. ☛ "Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)" <a href="#">стр.56</a>
7 Бутон [Freeze]	Паузира или продължава образа. ☛ "Спиране на изображението (Пауза)" <a href="#">стр.57</a>
8 Бутон [Auto]	Ако бъде натиснат по време на прожектиране на изображения от компютърен сигнал, бутонът автоматично регулира <b>Проследяване</b> , <b>Синхр.</b> и <b>Позиция</b> , за да се прожектира образ. с оптимално качество.

Име	Функция
9 Бутон [Aspect]	Съотношението на картината се променя всеки път, когато натиснете бутона. ☛ "Смяна на съотношението на картината" <a href="#">стр.44</a>
10 Бутони [Page] [Up] [Down]	Променя страници във файлове, като файлове на PowerPoint, при използване на следните методи за прожектиране. <ul style="list-style-type: none"> <li>При използване на функцията Безжична мишка ☛ "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></li> <li>При използване на USB Display ☛ "Прожектиране с USB Display" <a href="#">стр.32</a></li> <li>По време на мрежово свързване (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)</li> </ul> Когато прожектирате изображения или сценарии с Слайдшоу, натискането на тези бутони показва предишен/следващ екран.
11 Бутони [E-Zoom] [⊕][⊖]	Увеличава или намалява образа, без да променя размера на проекцията. ☛ "Увеличаване на част от изображението (E-Zoom)" <a href="#">стр.58</a>
12 Бутон [Menu]	Показва и затваря меню Конфигурация. ☛ "Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a>

Име	Функция
<b>13</b> <b>Бутони</b> [  ] [  ] [  ] [  ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Когато е показано меню Конфигурация или екран Помощ, натискането на тези бутони избира елементи от менюто и задава стойности.   "Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a></li> <li>При прожектиране на Слайдшоу, натискането на тези бутони показва предишно/следващо изображение, завърта изображението, и т.н.   "Слайдшоу работни методи" <a href="#">стр.50</a></li> <li>Когато използвате функцията Безжична мишка, курсорът на мишката се движи в посоката, в която е натиснат бутонът.   "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></li> </ul>
<b>14</b> <b>Бутон [Enter]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Когато се покаже меню Конфигурация или екран за помощ, бутонът приема и въвежда текущата селекция и преминава към следващото ниво.   "Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a></li> <li>Действа като ляв бутон на мишката, когато използвате функцията Безжична мишка.   "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></li> </ul>
<b>15</b> <b>Бутон [Esc]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Прекратява текущата функция.</li> <li>Ако го натиснете, докато се показва меню Конфигурация, ще преминете към предишното ниво в менюто.   "Използване на менюто Конфигурация" <a href="#">стр.73</a></li> <li>Действа като десен бутон на мишката, когато използвате функцията Безжична мишка.   "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></li> </ul>

Име	Функция
<b>16</b> <b>Бутони [Volume]</b> [  ] [  ]	[  ] Намалява силата на звука. [  ] Увеличава силата на звука.  "Регулиране на силата на звука" <a href="#">стр.42</a>
<b>17</b> <b>Бутон [Help]</b>	Показва и затваря екрана Помощ, който ви показва как да се справите с дадени проблеми, ако възникнат такива.  "Използване на помощ" <a href="#">стр.95</a>
<b>18</b> <b>Бутон [Pointer]</b>	Показва показалеца на екрана.  "Функция Курсор (Курсор)" <a href="#">стр.57</a>
<b>19</b> <b>Бутон [Num]</b>	Задръжте бутона натиснат и натиснете цифровите бутони за въвеждане пароли и номера.  "Настройване на Защита с парола" <a href="#">стр.68</a>
<b>20</b> <b>Бутон [Color Mode]</b>	Всеки път, когато натиснете бутона, цветовият режим се сменя.  "Избор на качество на прожектиране (Избор на Цветови режим)" <a href="#">стр.43</a>
<b>21</b> <b>Бутон [ID]</b>	Задръжте бутона натиснат и натиснете цифровите бутони, за да настроите ID на дистанционното управление.  "Задаване на ID на дистанционно управление" <a href="#">стр.62</a>
<b>22</b> <b>Бутон [User]</b>	Изберете кой да е често използван елемент от петте елемента от меню Конфигурация и го задайте на този бутон. Чрез натискането на бутон [User] се показва екранът за селекция/настройка на зададения елемент от менюто, позволявайки ви да извършвате настройки/регулиране с едно натискане.  "Меню Настройки" <a href="#">стр.80</a> <b>Ел. консумация</b> е зададено като настройка по подразбиране.

Име	Функция
23 Бутони [Focus] [←][→]	Регулират фокуса на изображението. (само при EB-1775W) Когато използвате EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, тази функция не е активна дори при натискане на бутона. ☞ "Коригиране на фокуса" <a href="#">стр.42</a>
24 Бутон [LAN]	Преминува към образа, проектиран с EasyMP Network Projection. Когато за прожектиране използвате предоставения или допълнителния Quick Wireless Connection USB Key, този бутон превключва към това изображение. (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
25 Бутон [USB]	При всяко натискане бутонът преминава през следните образи: <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display</li> <li>• Образи от устройството, свързано към порта USB (TypeA).</li> </ul>
26 Бутон [Source Search]	Променя към следващия източник, който изпраща изображение. ☞ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" <a href="#">стр.31</a>
27 Зона на излъчване на светлина от дистанционното управление	Излъчва сигналите на дистанционното управление.

## Смяна на батериите на дистанционното управление

Ако дистанционното управление започне да реагира по-бавно или да не реагира изобщо след известно време на употреба, вероятно батериите са се изтощили. Когато това стане, сменете ги с нови. Пригответе две манганови или алкални батерии размер AA. Не може да използвате други батерии, освен размер AA, манганови или алкални.

### Внимавайте

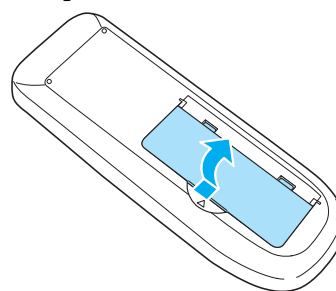
Уверете се, че сте прочели това ръководство, преди да работите с батериите.

☞ [Инструкции за безопасност](#)

### 1

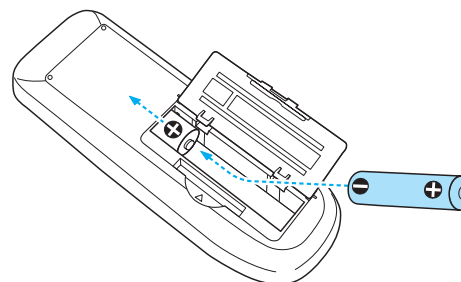
Свалете капачето за батериите.

Натискайки езичето на гнездото за батерии, повдигнете капачето нагоре.



### 2

Сменете старите батерии с нови.





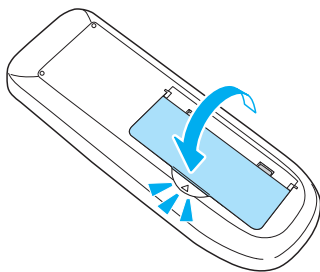
## Внимание

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

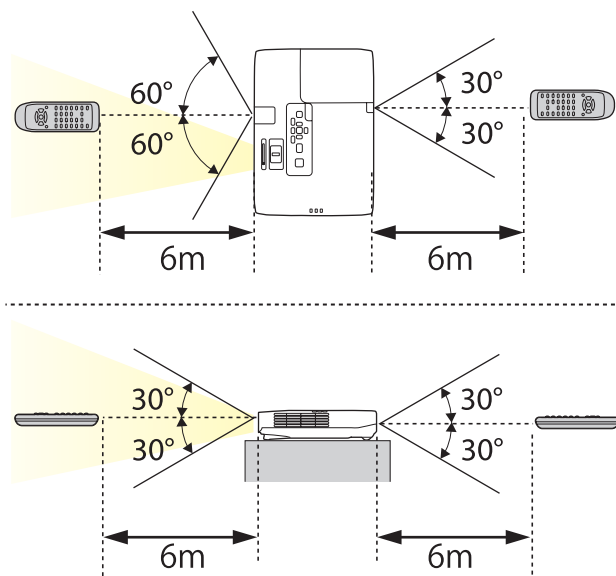
**3**

Свалете капачето за батериите.

Натиснете капачето, докато щракне на мястото си.



## Работен обхват на дистанционното управление







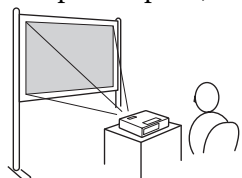
## Подготовка на проектора

Този раздел обяснява как да монтирате проектора и да свържете източниците за прожекция.

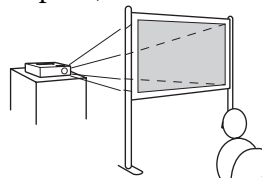
## Методи за Монтиране

Проекторът съдържа следните четири различни метода за проектиране. Монтирайте проектора според условията на мястото за монтаж.

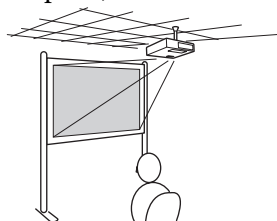
- Проектиране на образа от предната част на екрана. (Предно проектиране)



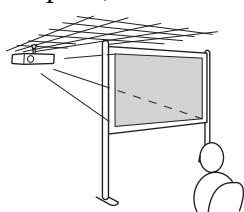
- Проектиране на изображения зад прозрачен екран. (Задно проектиране)



- Окачете проектора на тавана и проектирайте образа отпред на екрана. (Предно/Таван проектиране)



- Окачете проектора на тавана и проектирайте образа иззад прозрачен екран. (Задно/Таван проектиране)



## Предупреждение

- При окачване на проектора на тавана се използва специален метод за монтаж (таванска стойка). Ако не бъде монтиран правилно, уредът може да падне и да причини злополука и телесни повреди.
- Ако използвате лепливи вещества на Точки за фиксиране към таван за да предотвратите разхлабване на винтовете, или ако използвате смазки или масла върху проектора, кутията на проектора може да се пукне, което може да доведе до падането му от стойката. Това може да причини тежки наранявания на всеки, застанал под стойката, както и да повреди самия проектор.  
Когато монтирате или регулирате стойката за окачване на таван, не използвайте лепила за предотвратяване развинтването на винтовете, нито масла или смазки и др. подобни.

## Внимавайте

- Не използвайте проектора странично. Това може да доведе до неправилна работа.
- Не покривайте вентилационния отвор или въздушния изпускателен отвор на проектора. Ако кой да е отвор бъде покрит, вътрешната температура може да се повиши, което да доведе до пожар.



- При окачване на проектора на тавана се изисква допълнителна стойка за монтаж на таван и стойка за окачване.  
☛ "Допълнителни аксесоари" [стр.120](#)
- Можете да промените настройката, както следва, като задържите натиснат бутона [A/V Mute] на дистанционното управление за около пет секунди.

### Предно ↔ Предно/Таван

Задайте **Задно** или **Задно/Таван** от меню Конфигурация.

☛ Допълнит. - Проектиране [стр.81](#)

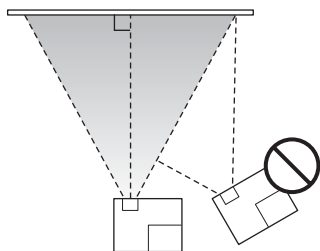
## Методи за монтиране

Монтирайте проектора така, че да е успореден на екрана.

Ако проекторът е монтиран под ъгъл спрямо екрана, появява се трапецовидно изкривяване на проектираното изображение. Вижте следното за повече информация за коригиране на трапецовидното изкривяване.

🔊 "Автоматично коригиране за пасване на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)" [стр.35](#)

🔊 "Коригиране на трапецовидно изкривяване" [стр.37](#)



Поставете проектора на равна повърхност. Вижте следното, ако проектираното изображение е наклонено хоризонтално.

🔊 "Регулиране на хоризонталното накланяне" [стр.42](#)

## Размер на екрана и приблизително разстояние на проектиране

Проекционният размер се определя от разстоянието от проектора до екрана. Вижте илюстрациите в дясно, за да изберете най-добрата позиция според размера на екрана. Илюстрациите показват приблизителното най-кратко разстояние при максимална увеличение. Вижте следното за повече информация за разстоянието при проектиране.

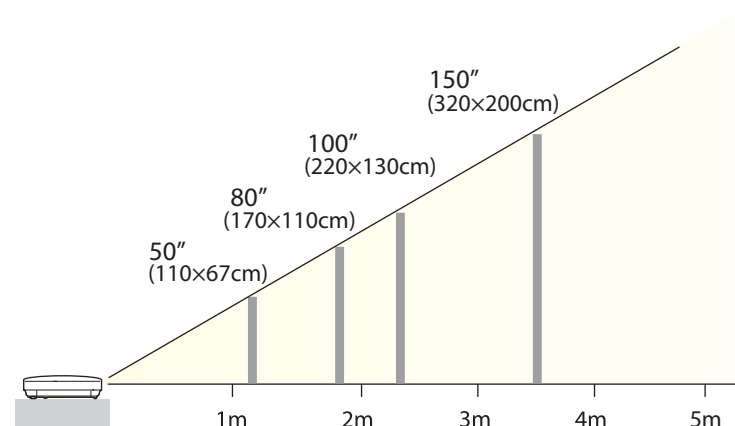
🔊 "Размер на екрана и Разстояние за проектиране" [стр.128](#)



Когато коригирате трапецовидно изкривяване, проектираното изображение може да се смали.

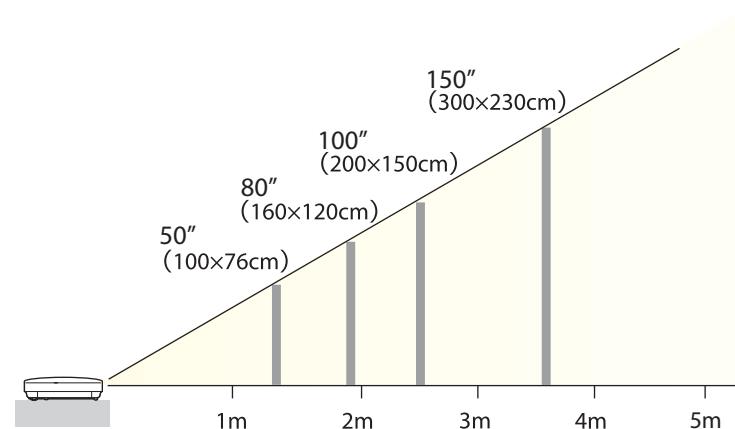
### За EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

Размер на екрана 16:10



### За EB-1750

Размер на екрана 4:3



В този раздел са дадени примери за това, как да свържете проектор и източник за прожекция. Илюстрациите в този раздел са от EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W.

Името на порта, местоположение и ориентацията на конектора се различават в зависимост от свързания източник.

## Свързване на компютър

За да прожектирате изображения от компютър, свържете компютъра по един от следните методи.

**1 При използване на предоставения компютърен кабел**

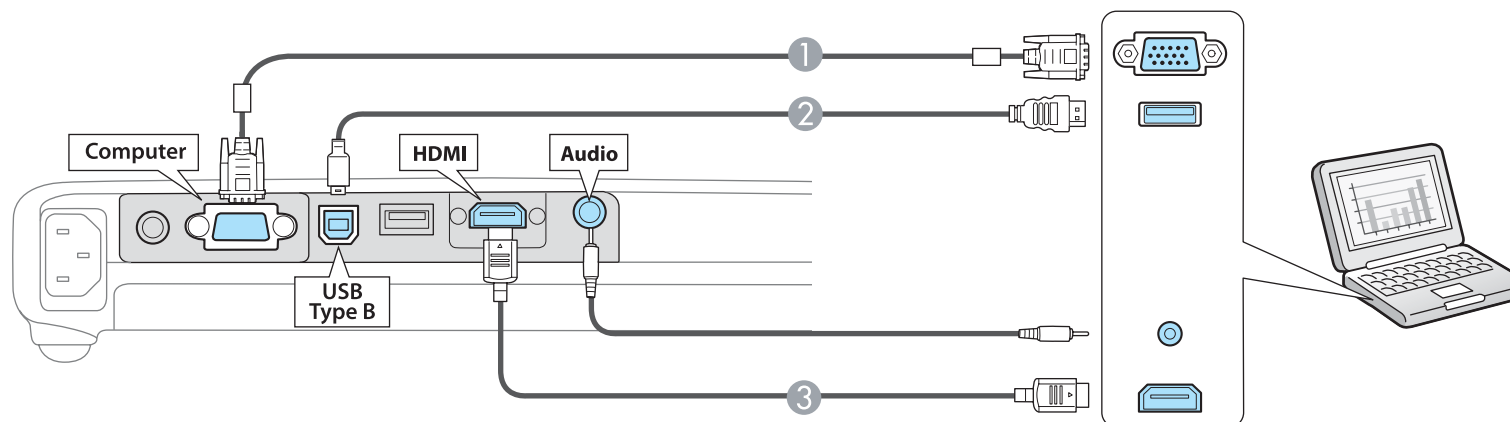
Свържете изходния порт за екрана на компютъра към порта Computer на проектора чрез предоставения компютърен кабел. За да изведете звук от говорителя на проектора, трябва да се свържете аудио кабела, достъпен в търговската мрежа.

**2 При използване на предоставения USB кабел**

Свържете USB порта на компютъра към порта USB (Type B) на проектора чрез предоставения USB кабел.

**3 При използване на достъпния в търговската мрежа HDMI кабел**

Свържете HDMI порта на компютъра с HDMI порта на проектора с достъпния в търговската мрежа HDMI кабел.



Можете да прожектирате изображения от компютъра, като просто свържете проектора към компютър с USB кабел. Тази функция се нарича USB Display.

🔊 "Прожектиране с USB Display" [стр.32](#)

## Свързване на източници на изображение

За да прожектирате изображения от DVD плейъри или от VHS и др., свържете проектора по един от следните методи.

### 1 При използване на достъпния в търговската мрежа видео кабел

Свържете изходния видео порт на източника на изображение към входния Video порт на проектора посредством достъпния в търговската мрежа видео кабел. За да изведете звук от говорителя на проектора, трябва да се свържете аудио кабела, достъпен в търговската мрежа.

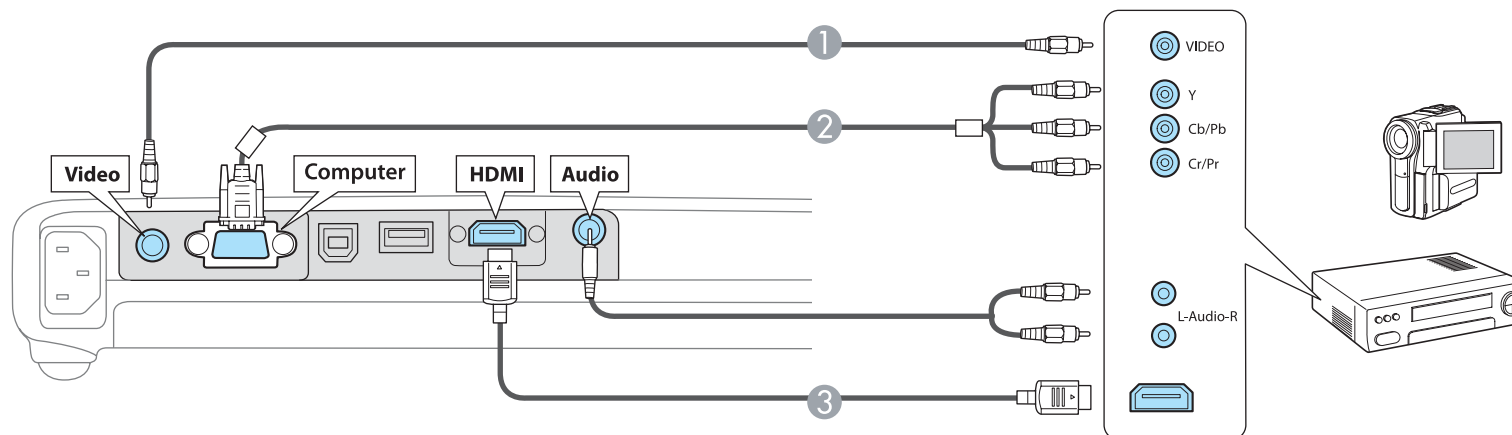
### 2 При използване на допълнителния компонентен видео кабел

☛ "Допълнителни аксесоари" [стр.120](#)

Свържете изходния компонентен порт на източника на изображение към входния Computer порт на проектора посредством допълнителния компонентен видео кабел. За да изведете звук от говорителя на проектора, трябва да се свържете аудио кабела, достъпен в търговската мрежа.

### 3 При използване на достъпния в търговската мрежа HDMI кабел

Свържете изходния HDMI порт на източника на изображение към HDMI порта на проектора посредством достъпния в търговската мрежа HDMI кабел.



### Внимавайте

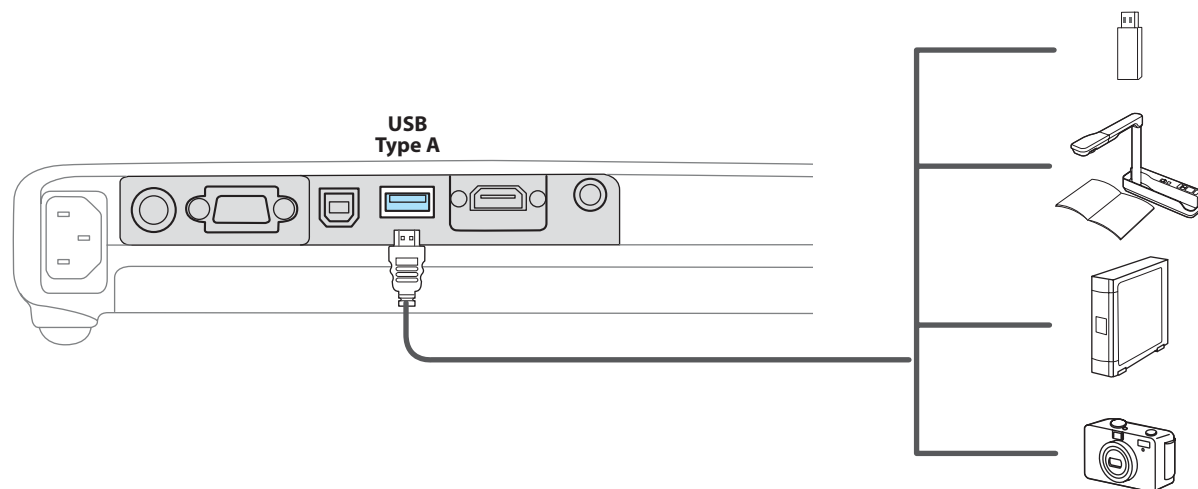
- Ако източникът е включен при свързване към проектора, това може да доведе до неправилна работа.
- Ако ориентация или формата на гнездото се различава, не прилагайте сила. Устройството може да бъде повредено или да не работи правилно.



- Ако източникът, който искате да се свържете, е с порт с необичайна форма, използвайте доставения с устройството или допълнителния кабел за свързване с проектора.
- Когато използвате аудио кабел 2RCA(Л/Д)/стерео mini-pin (наличен в търговската мрежа), задължително купете такъв с характеристика “Без съпротивление”.

## Свързване на USB устройства

Можете да свържете устройства, като USB памет, допълнителната камера за документи и USB съвместими твърди дискове или цифрови фотоапарати. Използвайки предоставения с USB устройството USB кабел, свържете устройството към порта USB (Type A) на проектора.



Когато USB устройството е свързано, вие можете да прожектирате файлове с изображение от USB памет или цифров фотоапарат чрез Слайдшоу.

☛ "Примери за Слайдшоу" [стр.50](#)

Ако камерата за документи е свързана, когато се прожектира от друг източник, натиснете бутон [USB] на дистанционното управление или бутон [Source Search] на контролния панел, за да превключите към изображенията от камерата за документи.

☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" [стр.31](#)

### Внимавайте

- Ако използвате USB хъб, връзката може да не функционира правилно. Устройства, като цифрови фотоапарати и USB устройства, трябва да бъдат свързвани директно към проектора.
- Когато свързвате и използвате USB-съвместим твърд диск, уверете се, че сте свързали адаптора за променлив ток, доставен с твърдия диск.
- Свържете цифровия фотоапарат или твърдия диск към проектора, използвайки USB кабел, доставен с или одобрен за работа с устройството.
- Използвайте USB кабел, не по-дълъг от 3 м. Ако дължината на кабела надвишава 3 м, Слайдшоу може да не функционира правилно.

### Отстраняване на USB устройства

След като приключите с проектирането, извадете USB устройствата от проектора. За устройства, като цифрови фотоапарати или твърди дискове, изключете устройството и след това го свалете от проектора.



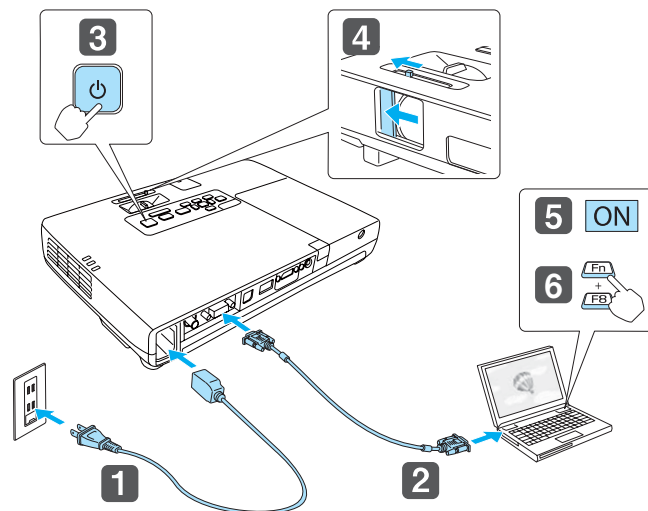


## Основна употреба

Този раздел обяснява как да прожектирате и коригирате изображения.

## От монитране към прожектиране


Този раздел обяснява процедурата за свързване на проектора към компютър с компютърен кабел и прожектиране на изображения.



- 1** Включете захранващия кабел на проектора в електрически контакт.
- 2** Свържете проектора към компютъра чрез компютърния кабел.
- 3** Включете проектора.
- 4** Отворете чрез плъзгане A/V плъзгача за заглушаване.
- 5** Включете компютъра си.

## **6** Променете извеждането на компютърния екран.

При използване на лаптоп трябва да промените изхода на екрана от компютъра.

Натиснете и задръжте клавиш Fn (функционален клавиш), и натиснете клавиш .



Методът за смяна се различава в зависимост от използвания компютър. Вижте придружаващата компютърна документация.

Ако изображението не се прожектира, можете да го промените по един от следните методи.

- Натиснете бутона [Source Search] на контролния панел или на дистанционното управление.
  - ☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" [стр.31](#)
- Натиснете бутона за целевия порт на дистанционното управление.
  - ☛ "Превключване към желанния образ чрез дистанционното управление" [стр.32](#)



След прожектиране на изображението, коригирайте го при необходимост.

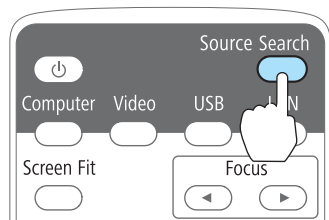
- ☛ "Автоматично коригиране за пасване на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)" [стр.35](#)
- ☛ "Коригиране на трапецовидно изкривяване" [стр.37](#)
- ☛ "Коригиране на фокуса" [стр.42](#)

## Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)

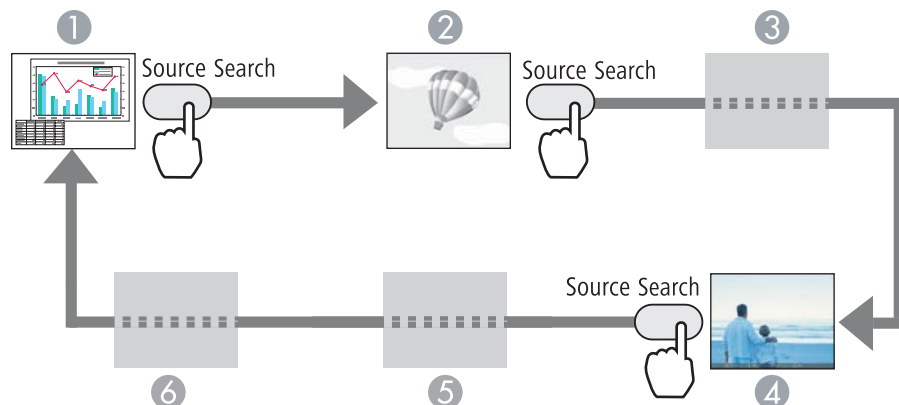
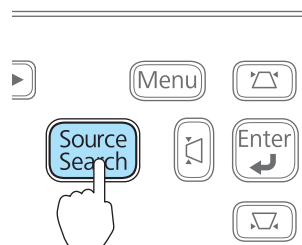
Натиснете бутон [Source Search], за да прожектирате изображения от порта, който в момента получава изображение.

Тъй като се прожектират само изображения от приемателните портове, можете бързо да прожектирате желаното изображение.

### Използване на дистанционното управление



### Използване на контролния панел



- 1 Компютър
- 2 Видео
- 3 HDMI (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

- 4 USB Display
- 5 USB
- 6 LAN (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

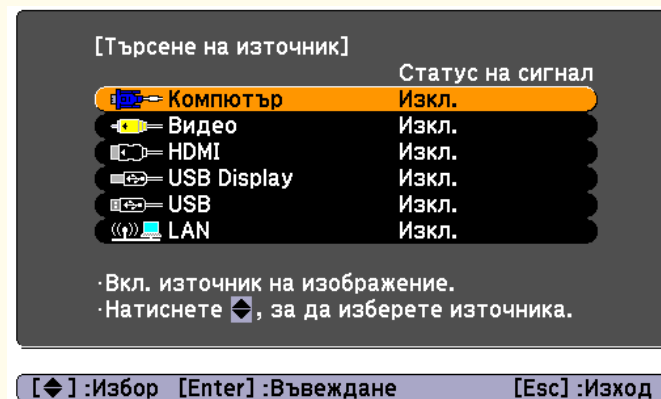
Когато са свързани два или повече източника на изображение, натискайте бутона [Source Search], докато не се прожектира желаният образ.

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



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

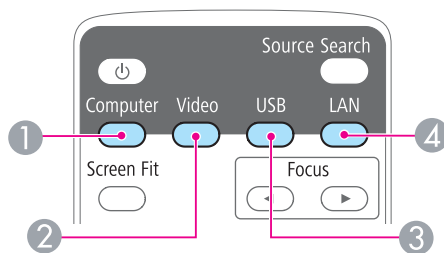
Например: EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W



## Превключване към желаня образ чрез дистанционното управление

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

Дистанционно управление



- 1 Проме́на към изображения от порт Computer.
- 2 При всяко натискане бутонът преминава през следните образи:
  - Video порт
  - HDMI порт (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
- 3 При всяко натискане бутонът преминава през следните образи:
  - USB Display
  - Образи от устройството, свързано към порта USB (TypeA).
- 4 Преминва към образа, проектиран с EasyMP Network Projection. Когато за прожектиране използвате предоставения или допълнителния Quick Wireless Connection USB Key, този бутон превключва към това изображение. (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

## Прожектиране с USB Display

Можете да използвате предоставения USB кабел, за да свържете проектора към компютър, за да прожектирате изображения от него.

За да стартирате USB Display, задайте **USB Type B** на **USB Display** от конфигурационното меню.

☛ Допълнит. - USB Type B [стр.81](#)

## Системни изисквания

### За Windows

<b>OS</b>	Windows 2000 Service Pack 4 Следните 32 битови операционни системи: Windows XP Windows XP Service Pack 2 или по-нова Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 или по-нова Windows 7
<b>CPU</b>	Mobile Pentium III 1,2 GHz или по-бърз Препоръчително: Pentium M 1,6GHz или по-бърз
<b>Количество памет</b>	256 MB или повече Препоръчително: 512 MB или повече
<b>Твърд диск Свободно пространство</b>	20 MB или повече
<b>Дисплей</b>	Резолюция не по-ниска от 640x480 и не по-висока от 1600x1200. Цветовете на дисплея в 16 бита или повече

## За Mac OS

<b>OS</b>	Mac OS X 10.5.1 или по-нова Mac OS X 10.6.x
<b>CPU</b>	Power PC G4 1GHz или по-бърз Препоръчително: Core Duo 1,83GHz или по-бърз
<b>Количество памет</b>	512 MB или повече
<b>Твърд диск Свободно пространство</b>	20 MB или повече
<b>Дисплей</b>	Резолюция не по-ниска от 640x480 и не по-висока от 1680x1200. Цветовете на дисплея в 16 бита или повече

## Когато правите връзка за пръв път

Първият път, когато свържете проектора и компютъра с USB кабел, трябва да инсталирате драйвера. Процедурата е различна за Windows и Mac OS.



- Не трябва да инсталирате драйвера при следващо свързване.
- Когато приемате изображения от различни източници, променете входящия източник на USB Display.

## За Windows

- 1** Инсталацията на драйвери започва автоматично.  
Когато използвате Windows 2000, кликнете два пъти върху **Компютър** - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE на компютъра.
- 2** Когато се появи Лицензионното споразумение, кликнете върху **Приемам**.
- 3** Образите от компютъра се прожектират.  
Може да мине известно време, преди образите от компютъра да се прожектират. Докато се прожектират образи от компютъра, оставете оборудването както е, не откачайте USB кабела и не изключвайте захранването на проектора.
- 4** Извадете USB кабела, когато свършите.  
При откачане на USB кабела няма нужда да използвате **Безопасно отстраняване на хардуера**.



- Ако не се инсталира автоматично, кликнете два пъти върху **Моят компютър - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE** на вашия компютър.
  - Ако поради някаква причина не се прожектира нищо, кликнете върху **Всички програми - EPSON Projector - EPSON USB Display - Настройки за EPSON USB Display Vx.xx** на вашия компютър.
  - Ако използвате компютър, работещ с Windows 2000 с определени права на потребителите, по време на инсталацията се появява съобщение за грешка на Windows и е възможно да не можете да инсталирате софтуера. В този случай, опитайте се да актуализирате Windows до последната версия, рестартирайте и след това опитайте да се свържете отново.
- За повече подробности се свържете с най-близкия местен търговец или адрес, посочен в този документ.

 [Списък с контакти за проектор Epson](#)

## За Mac OS

- 1** Папката Настройка на USB Display е показана в Детектор.
- 2** Кликнете двукратно върху иконата **USB Display Инсталатор**.
- 3** За да инсталирате, следвайте инструкциите на екрана.
- 4** Когато се появи Лицензионното споразумение, кликнете върху **Приемам**.  
Въведете администраторската парола и започнете инсталирането.  
След завършване на инсталацията, иконата USB Display ще се покаже в Dock (Док) и лентата с меню.
- 5** Образите от компютъра се прожектират.  
Може да мине известно време, преди образите от компютъра да се прожектират. Докато се прожектират образи от компютъра,

оставете оборудването както е, не откачайте USB кабела и не изключвайте захранването на проектора.

**6**

Изберете **Откачи** от менюто на иконата **USB Display** в лентата с меню или Док и след това премахнете USB кабела.



- Ако папката USB Display настройка не се покаже автоматично в Детектор, кликнете двукратно върху **EPSON PJ\_UD - USB Display Инсталатор** на компютъра.
- Ако нищо не се прожектира по някаква причина, кликнете върху иконата **USB Display** на Dock (Док).
- Ако иконата **USB Display** не е в Док, стартирайте **USB Display** от папката на приложенията.
- Ако изберете **Изход** от менюто на иконата **USB Display** в Док, USB Display не стартира автоматично при свързване на USB кабела.

## Деинсталиране

### За Windows

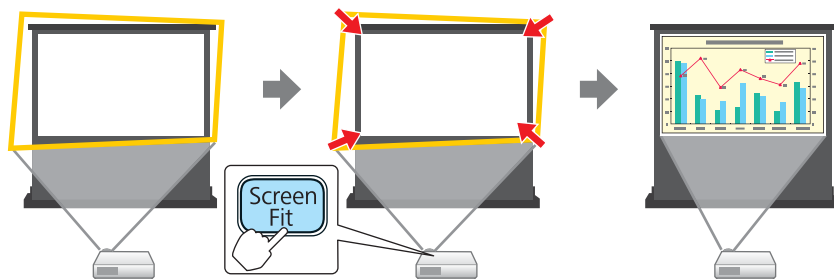
Кликнете върху **Контролен панел - Добави/Премахни програми** и деинсталирайте **EPSON USB Display**.

### За Mac OS

Кликнете двукратно върху **Приложения** и след това върху **USB Display**. Стартирайте **USB Display Деинсталатор** в папка **Инструмент**.

## Автоматично коригиране за пасване на рамката на екрана - Screen Fit - (само при EB-1775W)

Screen Fit е функция, която коригира проектирания образ така, че да се подравни с външните рамки на екрана, бялата дъска и други подобни. Като натиснете бутона [Screen Fit] на дистанционното управление или на контролния панел, проектираният образ се напасва към екрана и се извършва автоматично коригиране на изкривяванията на образа и фокуса.

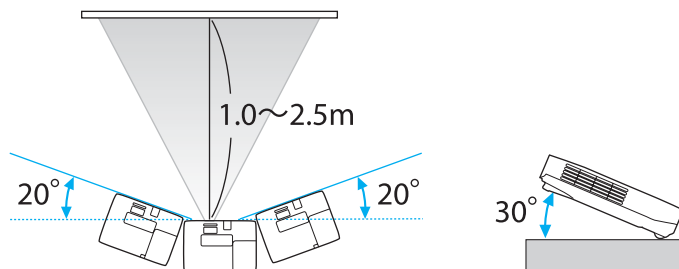


Следните условия са необходими за коригиране на проектираното изображение с Screen Fit.

Размер на екрана: по-малък или равен на 100" (254 см)

Разстояние между проектора и екрана: прибл. 1,0 до 2,5 м

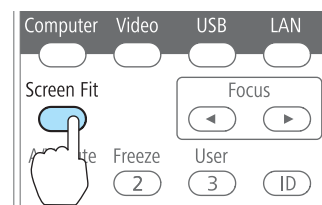
Ъгъл на корекция: прибл. 20° надясно и наляво/прибл. 30° нагоре и надолу



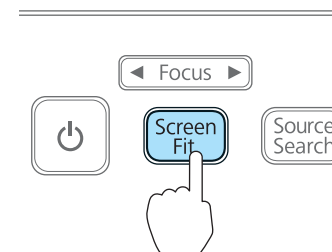
- Ако стойностите не попадат в горепосочените диапазони, проектираният образ няма да може да се коригира правилно. Тогава коригирайте проектирания образ ръчно.
- Screen Fit не функционира, когато проекторът е окачен на таван. Тогава коригирайте проектирания образ ръчно.

**1** Натиснете бутона [Screen Fit] на дистанционното управление или на контролния панел по време на проекция.

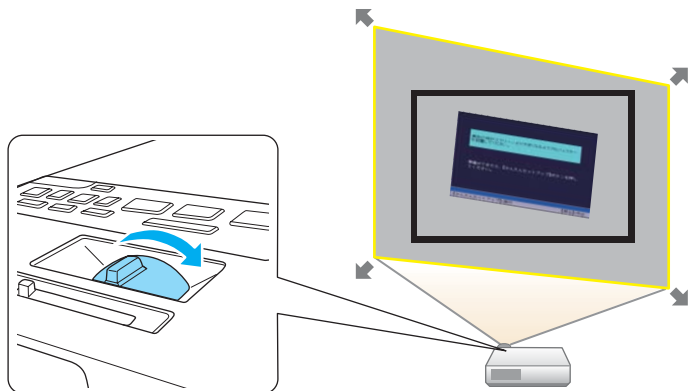
Използване на дистанционното управление



Използване на контролния панел



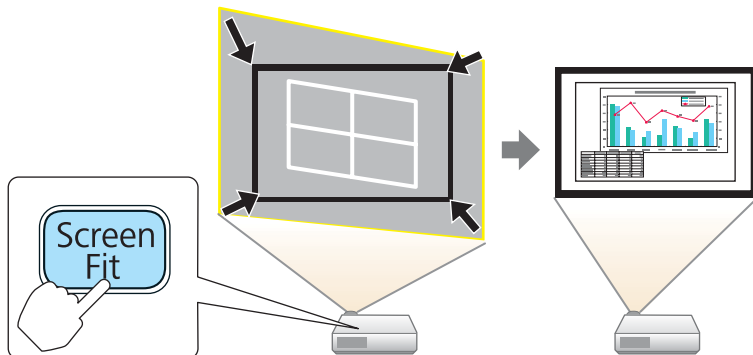
- 2** Завъртете пръстена за увеличение така, че жълтата рамка да е по-голяма от рамката на екрана, както е показано по-долу. Поставете черната кутия за съобщения в центъра на екрана.



Ако жълтата рамка е все още в рамката на екрана, дори след като сте завъртали пръстена за увеличение до максималния размер, опитайте да преместите проектора по-далеч от екрана.

- 3** Натиснете бутона [Screen Fit] или бутона [Enter].

След като се появи екранът за регулиране, проектираният образ се коригира според съотношението на картината на изведения образ.



След като се появи екранът за регулиране, не местете проектора и не блокирайте образа. В противен случай проектираният образ няма да се коригира правилно.

- 4** След като коригирането приключи, ще се появи следното съобщение. За да излезете от менюто за коригиране и да изчистите съобщението, натиснете бутона [Esc] на дистанционното управление или на контролния панел. За да извършите фина настройка на проектирания образ, след като е бил коригиран, регулирайте с бутоните [↖][↘][↗][↙] на контролния панел.

Резултатът от настройката може да се регулира чрез [↔] на главния контролен панел.

Ако не бъде извършена никаква операция, съобщението се затваря след около 7 секунди.

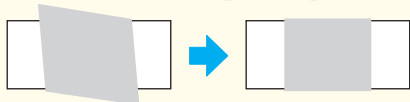
След натискане на Screen Fit, **Ключ** от меню Конфигурация е зададено на **Quick Corner**. След това, коя да е корекция на проектираното изображение чрез бутони [↖][↘][↗][↙] на контролния панел се извършва с функцията Quick Corner.

☛ "Ръчно коригиране - Quick Corner -" [стр.38](#)





- Screen Fit коригира прожектирания образ, когато засече две или повече страни на зоната за прожектиране, и го подравнява със засечените рамки. Например, когато проектирате върху широк екран в малка стая, можете да коригирате, като напаснете горната и долната страна на екрана към зоната за проектиране.

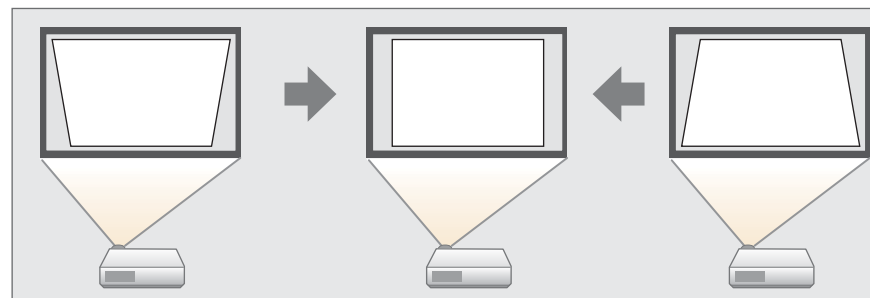


- Screen Fit може да не функционира добре в тъмна обстановка, като например в помещение с изключено осветление. В такъв случай направете помещението по-светло, след което опитайте да извършите Screen Fit още веднъж.
- Тъй като Screen Fit използва сензор, възможно е функцията да не работи добре в зависимост от повърхността за прожектиране (отражения, десени и др.) или от ефектите на външно осветление. В такъв случай ще трябва да извършите регулирането ръчно.

☞ "Ръчно коригиране - ръчен X/B-ключ -"  
стр.38

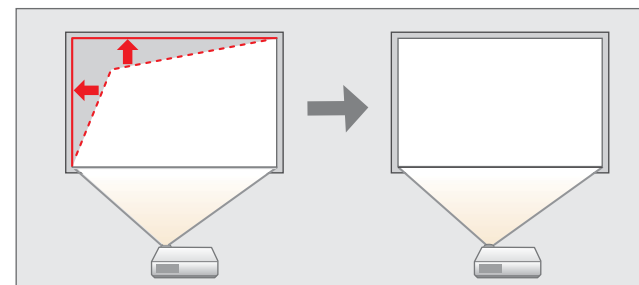
- Ръчно коригиране (ръчен X/B-ключ)

Ръчно коригира изкривяването в хоризонтална и вертикална посока.



- Ръчно коригиране (Quick Corner)

Ръчно коригира четирите ъгъла независимо.



Когато коригирате трапецовидно изкривяване, прожектираното изображение може да се смали.

## Коригиране на трапецовидно изкривяване

Можете да коригирате трапецовидното изкривяване чрез един от следните методи.

- Автоматично коригиране

Автоматично коригира трапецовидно изкривяване.

-Авто X/B-ключ (само при EB-1775W)

-Авто B-ключ (само при EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

## Автоматично коригиране - Авто X/B-ключ - (само при EB-1775W)

Когато проекторът засече някакво движение, например когато го монтирате, местите, препозиционирате или наклоняте, той автоматично коригира изкривяването по хоризонтала и вертикала. Тази функция се нарича Авто X/B-ключ.

Когато проекторът остане неподвижен за около две секунди, след като е засякъл движение, той показва екран за настройка и автоматично коригира проектирания образ.



- Авто X/B-ключ работи само когато **Проектиране** е зададено на **Предно** от конфигурационното меню.
- **Допълнит. - Проектиране** [стр.81](#)
- Ако желаете да използвате функцията Авто X/B-ключ, задайте **Авто X/B-ключ** на **Изкл.**
- **Настройки - Ключ - X/B-ключ - Авто X/B-ключ** [стр.80](#)



## Автоматично коригиране - Авто В-ключ - (само при EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

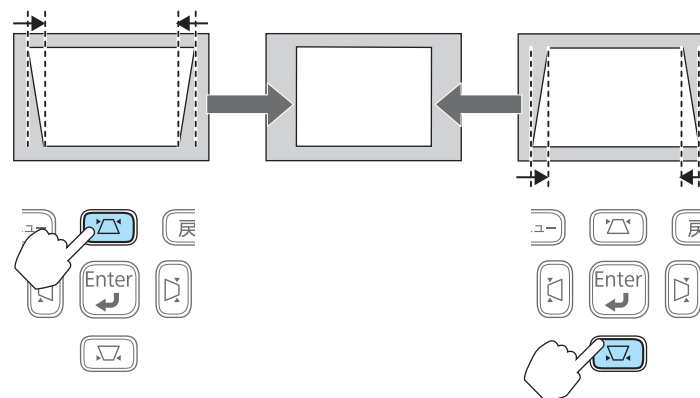
Когато използвате EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, автоматично се коригира само вертикалната посока. Ако трябва да се коригира хоризонталната посока, използвайте ръчен X/B-ключ.

## Ръчно коригиране - ръчен X/B-ключ -



Ръчно коригира изкривяването в хоризонтална и вертикална посока. Коригирането чрез "X/B-ключ" е идеално за фина корекция на изкривявания.

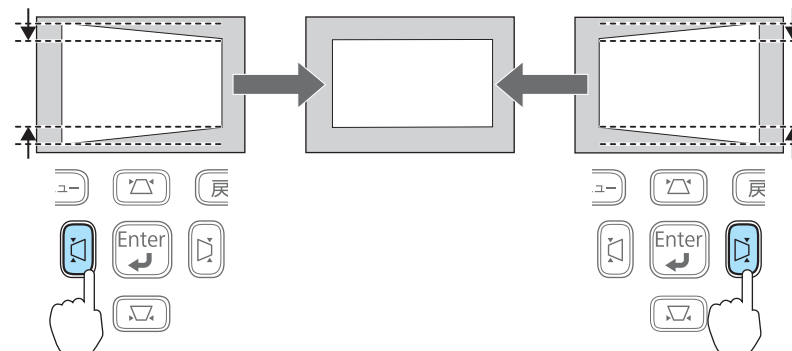
Коригиране на изкривяването във вертикална посока

Натиснете бутони  на дистанционното управление.



Коригиране на изкривяването в хоризонтална посока

Натиснете бутони  на дистанционното управление.



Можете да зададете X/B-ключ от меню Конфигурация.

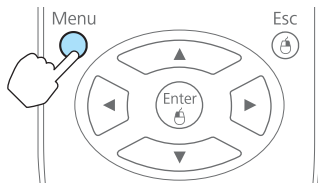
• **Настройки - Ключ - X/B-ключ** [стр.80](#)

## Ръчно коригиране - Quick Corner -

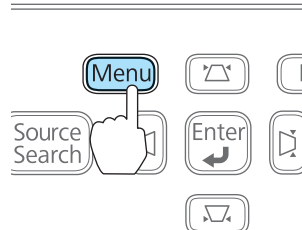
Тази функция ви позволява ръчно да коригирате всеки от четирите ъгъла на проектирания образ по отделно.

- 1 Натиснете бутона [Menu] по време на прожектиране.  
 "Използване на менюто Конфигурация" [стр.73](#)

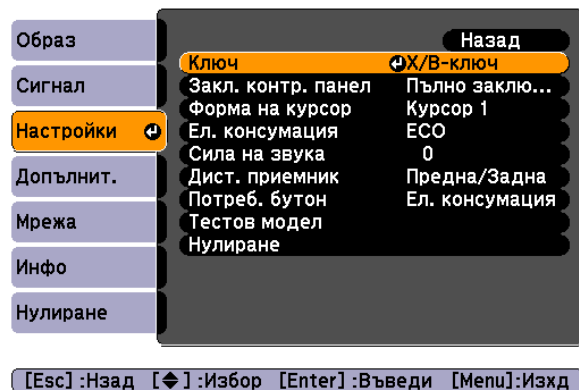
Използване на дистанционното управление



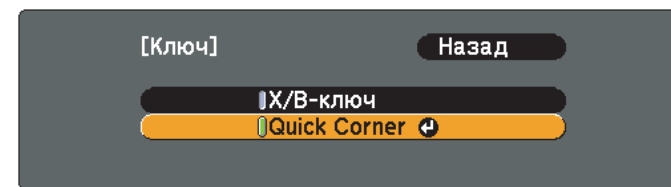
Използване на контролния панел



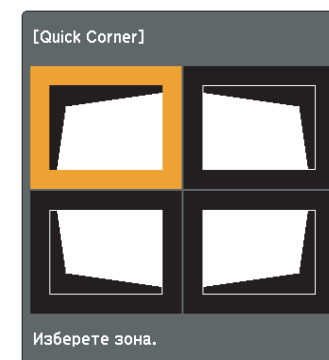
- 2 Изберете **Ключ** от **Настройки**.



- 3 Изберете **Quick Corner** и след това натиснете бутона [Enter].

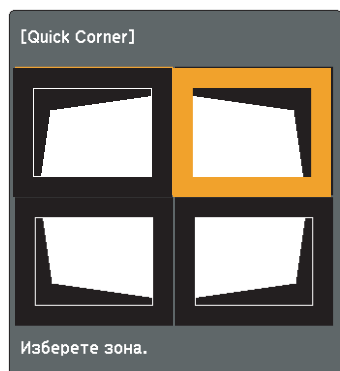


[Esc] :Назад [↖] :Избор [Enter] :Въведи [Menu]:Изхд



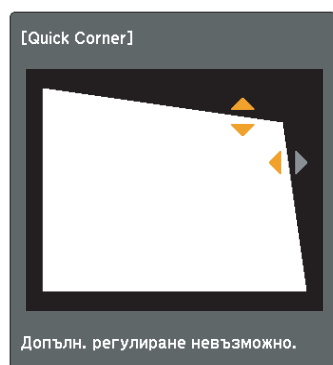
[↖ / ↗] :Избор  
 [Enter] :Въвеждане  
 [Esc] :Назад (задръжте за 2 секунди, за да нулирате/превключите)

- 4 С помощта на бутоните [↖], [↗], [↘] и [↙] на дистанционното управление или бутоните [↖], [↗], [↘] и [↙] на контролния панел изберете ъгъла, който желаете да коригирате, и натиснете бутона [Enter].



- 5** С помощта на бутоните [↶], [↷], [↵] и [↷] на дистанционното управление или бутоните [↶], [↷], [↵] и [↷] на контролния панел коригирайте позицията на ъгла.

Ако триъгълника в посоката, в която регулирате, стане сив, както е показано на долната илюстрация, значи повече не можете да регулирате формата в тази посока.



- 6** Повторете процедури 4 и 5 според необходимостта за регулиране на останалите ъгли.

- 7** Когато приключите, натиснете бутона [Esc], за да излезете от менюто за коригиране.

Тъй като **Ключ** е променено на **Quick Corner**, екранът за избор на ъгъл от стъпка 3 се показва при следващо натискане на бутони [↶], [↷], [↵] и [↷] на контролния панел. Сменете **Ключ** на **Х/В-ключ**, ако желаете да извършите хоризонтална и вертикална корекция с бутони [↶], [↷], [↵] и [↷] на контролния панел.

☛ **Настройки - Ключ - Х/В-ключ** [стр.80](#)

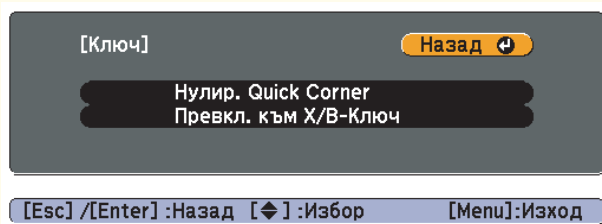


- Когато **Авто X/B-ключ** е зададено на **Вкл.**, при преместване на проектора се показва съобщението "Желаете ли да изпълните автоматична корекция на X/B-ключ?". (само при EB-1775W)

След като извършите тази функция, настройката **Ключ** се променя от **Quick Corner** на **X/B-ключ** и отсега нататък натискането на бутоните [↶], [↷], [↵] и [↶] на контролния панел извършва X/B-ключ.

☛ **Настройки - Ключ - X/B-ключ** [стр.80](#)

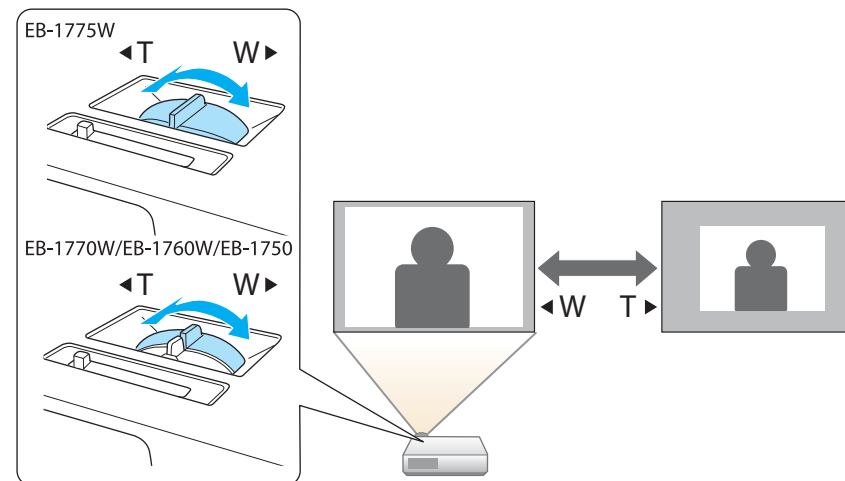
- Ако бутонът [Esc] бъде задържан за около две секунди по време на коригиране с Quick Corner, се появява следният екран.



**Нулир. Quick Corner:** Нулира резултата от корекциите с Quick Corner.

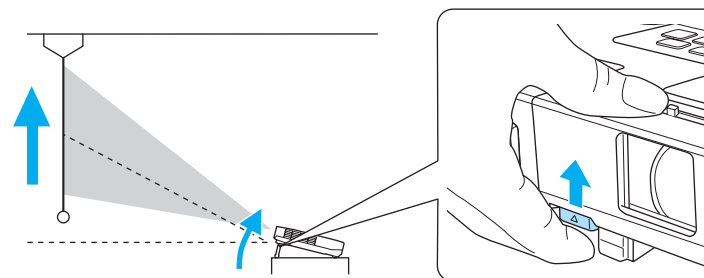
**Превкл. към X/B-ключ:** Превключва метода за коригиране на X/B-ключ.

☛ "Меню Настройки" [стр.80](#)



## Регулиране на позицията на изображението

Натиснете лоста на крачето, за да удължите или скъсите предното краче. Можете да регулирате позицията на изображението чрез накланяне на проектора до 14 градуса.



## Регулиране на размера на изображението

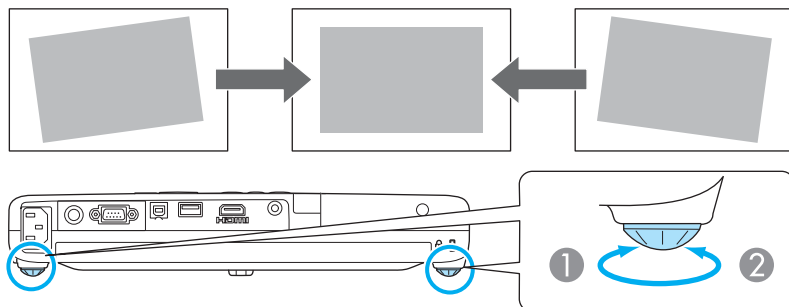
Завъртете пръстена за увеличение за коригиране на размера на проектираното изображение.



Колкото по-голям е ъгълът на накланяне, толкова по-трудно става фокусирането. Монтирайте проектора така, че да се наложи накланяне само под малък ъгъл.

## Регулиране на хоризонталното накланяне

Удължете и приберете задните крачка, за да коригират хоризонталния наклон на проектора.



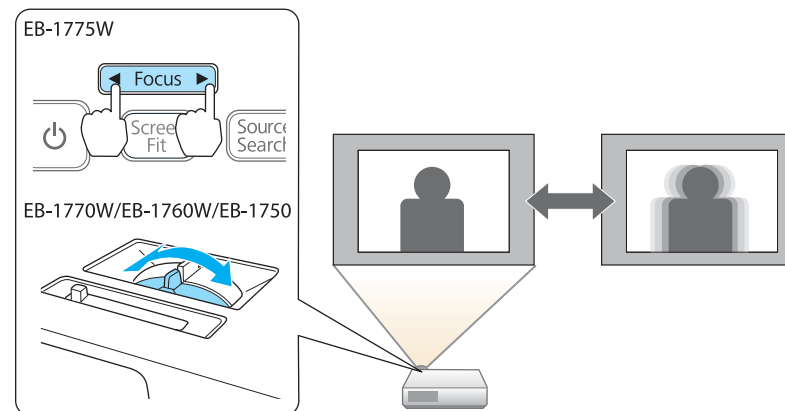
- ① Удължете задното краче.
- ② Приберете задното краче.

## Коригиране на фокуса

Можете да коригирате фокуса чрез един от следните методи.

- Натиснете бутона [Focus] на контролния панел или на дистанционното управление, за да коригирате фокуса. (само при EB-1775W)

- Завъртете фокусиращия пръстен, за да регулирате фокуса. (само при EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

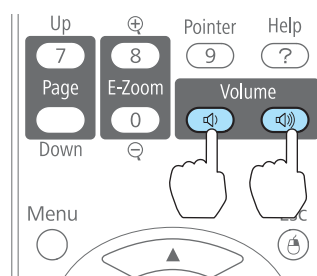


## Регулиране на силата на звука

Можете да регулирате силата на звука чрез един от следните методи.

- Натиснете бутоните [Volume] на дистанционното управление, за да регулирате звука.

### Дистанционно управление



[<V>] Намалява силата на звука.

[>V>] Увеличава силата на звука.

- Регулирайте звука от меню Конфигурация.

☛ **Настройки - Сила на звука** [стр.80](#)



## Внимание

Не стартирайте проектора с високо ниво на звука. Внезапното пускане на много силен звук може да причини загуба на слуха. Винаги намалявайте силата на звука, преди да изключите проектора, за да може постепенно да я увеличите, след като го включите отново.

## Избор на качество на проектиране (Избор на Цветови режим)

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

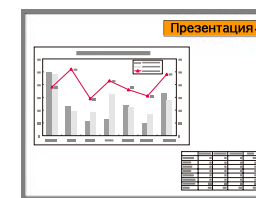
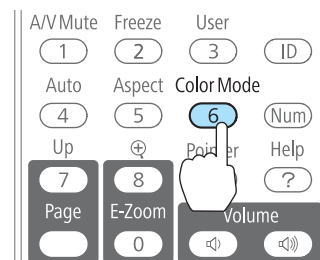
Режим	Приложение
Динамичен	Идеално за използване в светла стая. Това е най-яркият режим и добре възпроизвежда тоновете на сенките.
Презентация	Идеално за изнасяне на презентации с цветни материали в светла стая.
Театър	Идеално за гледане на филми в тъмна стая. Този режим придава на образа по-естествени нюанси.
Фото*1	Идеално за проектиране на неподвижни картини, като например фотографии, в светла стая. Изображенията са по-живи и по-контрастни.
Спорт*2	Идеално за гледане на ТВ програми в светла стая. Това прави образа по-реалистичен и го съживява.

Режим	Приложение
sRGB	Идеално за изображения, които отговарят на цветовия стандарт sRGB.
Черна дъска	Дори ако проектирате върху черна дъска (или зелена дъска), тази настройка придава на образа естествени нюанси, както при проектиране върху екран.
Бял екран	Идеално за изнасяне на презентации на бяла дъска.
Персонализиран	Изберете <b>Персонализиран</b> , ако желаете да регулирате настройките R, G, B, C, M и Y в подменюто <b>Цветова настройка</b> на меню Конфигурация.

- \*1 Този избор е възможен, само когато входящият сигнал е RGB или източникът е USB Display, USB или LAN. (В зависимост от използвания модел, някои източници не се поддържат.)
- \*2 Този избор е възможен, само когато входящият сигнал е видео компонент, или когато входящият източник е Видео.

При всяко натискане на бутона [Color Mode] на екрана се показва името за Цветови режим, а цветовият режим се променя.

### Дистанционно управление



Презентация



Можете да зададете Цветови режим от меню Конфигурация.

☛ **Образ - Цветови режим** [стр.77](#)

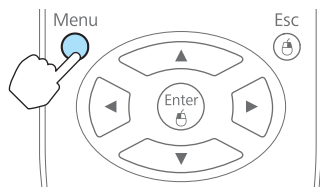
## Настройка Авто ирис

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

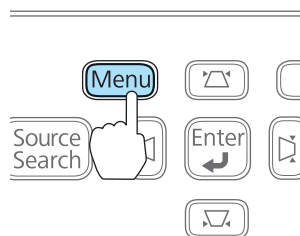
### 1 Натиснете бутона [Menu].

☛ "Използване на менюто Конфигурация" [стр.73](#)

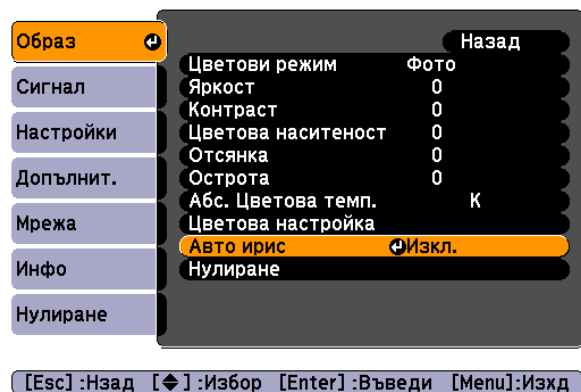
Използване на дистанционното управление



Използване на контролния панел



### 2 Изберете Авто ирис от Образ.



### 3 Изберете Вкл.

Настройката се запазва за всеки цветови режим.

### 4 Натиснете бутона [Menu], за да завършите настройките.



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

## Смяна на съотношението на картината

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

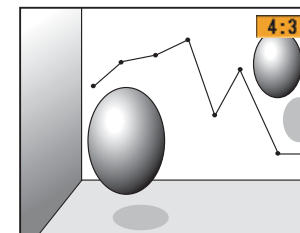
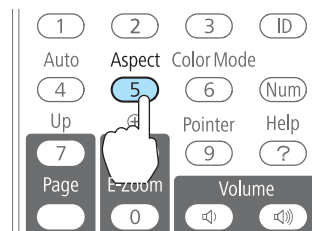
Достъпните режими за съотношение на картината могат да се различават в зависимост от сигнала на проектираното в този момент изображение.

Методите за превключване и видовете режими на съотношение на картината са следните.

### Методи за превключване

При всяко натискане на бутона [Aspect] на екрана се показва режимът на съотношение и то се променя.

#### Дистанционно управление







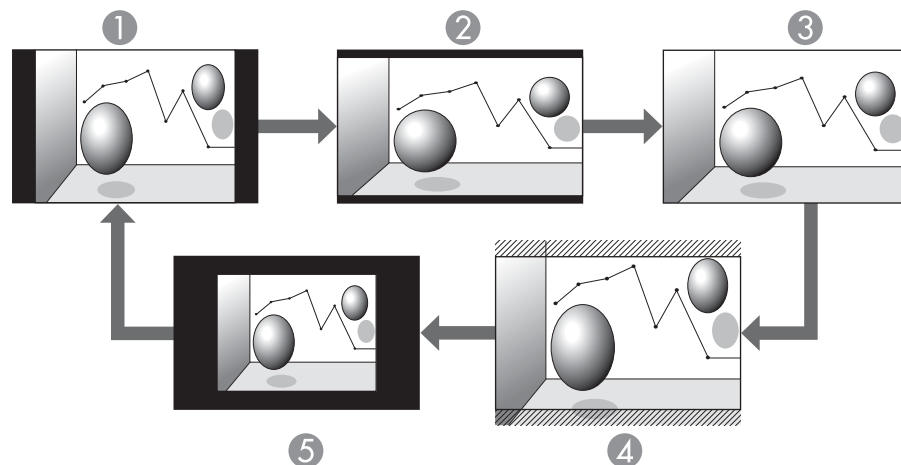
Можете да зададете съотношението на картината от меню Конфигурация.

🔊 Сигнал - Аспект [стр.78](#)

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

За EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

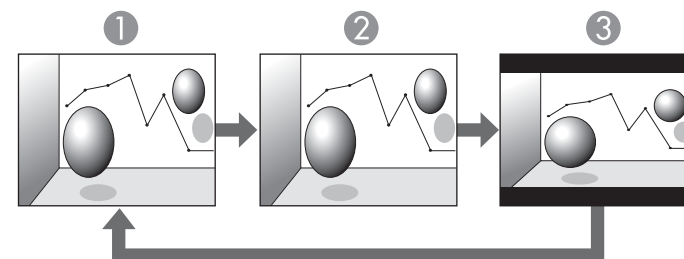
При всяко натискане на бутона, съотношението на картината се променя в реда **Нормално** или **Авто**, **16:9**, **Пълен**, **Увеличение** и **Местен**.



- ① Нормално или Авто
- ② 16:9
- ③ Пълен
- ④ Увеличение
- ⑤ Местен

За EB-1750

Всяко натискане на бутона променя съотношението на картината в следния ред **Нормално**, **4:3** и **16:9**.



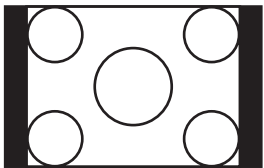
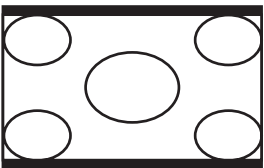
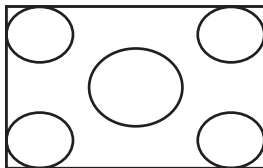
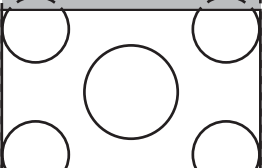
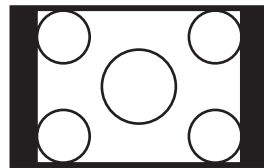
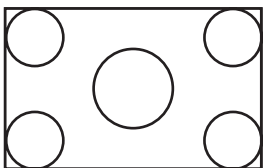
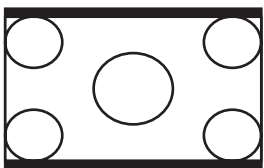
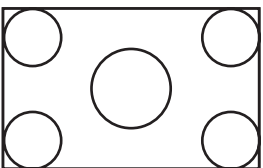
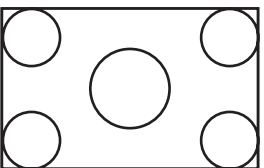
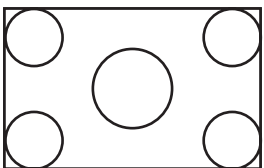
- ① Нормално
- ② 4:3
- ③ 16:9

\* Когато се подава сигнал 720p/1080i, дисплеят е в увеличен формат 4:3 (образът е изрязан отляво и отдясно).

## Промяна на съотношението за компютърни изображения

### За EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

При всяко натискане на бутона, съотношението на картината се променя в реда **Нормално** или **Авто**, **16:9**, **Пълен**, **Увеличение** и **Местен**.

Компютърен вход		Настройки на съотношението за проектора				
Резолюция	Съотношение на картината	Нормална/Авто*	16:9	Пълен	Увеличение	Местен
XGA (1024x768)	4:3					
WXGA (1280x800)	16:10					

\* Достъпно само когато източникът е HDMI.

### За EB-1750

Всяко натискане на бутона променя съотношението на картината в следния ред **Нормално**, **4:3** и **16:9**.

Компютърен вход		Настройки на съотношението за проектора		
Резолюция	Съотношение на картината	Нормално	4:3	16:9
XGA (1024x768)	4:3			

Компютърен вход		Настройки на съотношението за проектора		
Резолюция	Съотношение на картината	Нормално	4:3	16:9
WXGA (1280x800)	16:10			



Ако липсват части от образа, задайте **Резолюция** на **Широк** или **Нормален** от конфигурационното меню, в зависимост от размера на дисплея на компютъра.

☞ Сигнал - Резолюция [стр.78](#)



## Полезни Функции





Тази глава разяснява някои полезни съвети за изнасяне на презентации и функциите за Защита.

## Прожектиране без компютър (Слайдшоу)

Чрез свързване на USB устройства за съхранение, като USB памет или USB твърд диск, към проектора можете да прожектирате файлове, съхранени върху устройството, без да използвате компютър. Тази функция се нарича Слайдшоу.

Можете да направите презентация само с USB устройство за съхранение и проектора чрез конвертиране на файловете на PowerPoint към сценарии с помощта на предоставения EasyMP Slide Converter, като след това ги запазите на USB устройството за съхранение.



- Възможно е да не може да използвате USB устройства за съхранение с вградени защитни функции.
- Не можете да коригирате трапецовидно изкривяване, докато прожектирате слайдшоу, дори ако натиснете бутони [, [, [ и [ на контролния панел.

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

Тип	Тип файл (разширение)	Бележки
Образ	.jpg	Следните не могат да се прожектират: - формати за цветови режим CMYK - Прогресивни формати - Изображения с разделителна способност над 8192x8192  Поради характеристиките на JPEG файловете изображенията може да не се прожектират чисто поради твърде високия коефициент на компресия.

Тип	Тип файл (разширение)	Бележки
	.bmp	Не могат да се прожектират изображения с разделителна способност над 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Не могат да се прожектират изображения с разделителна способност над 1280x800.</li> <li>Не могат да се прожектират анимирани файлове GIF.</li> </ul>
	.png	Не могат да се прожектират изображения с разделителна способност над 1280x800.
Файл със сценарий	.fse	Файлове на PowerPoint се конвертират в този формат в EasyMP Slide Converter.
	.sit	Файлове на PowerPoint се конвертират в този формат в опростена версия на EasyMP Slide Converter. Не се конвертират анимации в PowerPoint.



- Когато свързвате и използвате USB-съвместим твърд диск, уверете се, че сте свързали адаптора за променлив ток, доставен с твърдия диск.
- Проекторът не поддържа някои файлови системи, затова използвайте носител, който е бил форматиран в Windows.
- Форматирайте носителя във FAT16/32.

## Примери за Слайдшоу

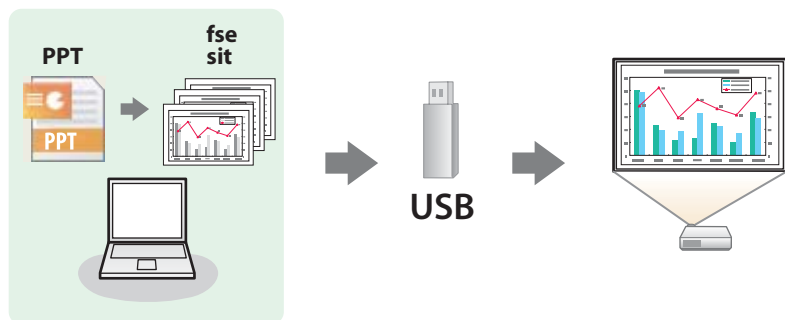
### Прожектиране на изображения, съхранени на USB устройство



☛ "Прожектиране на избрани изображения" [стр.53](#)

☛ "Прожектира последователно файлове с изображения в дадена папка (Слайдшоу)" [стр.53](#)

### Прожектиране на файлове на PowerPoint, конвертирани с EasyMP Slide Converter



Вижте следното ръководство за повече информация относно конвертирането на файлове на PowerPoint в сценарии с EasyMP Slide Converter.

☛ [Ръководство за работа с EasyMP Slide Converter](#)

## Слайдшоу работни методи

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

### Стартиране на слайдшоу

- 1** Променете прожектираното изображение на USB.  
☛ "Превключване към желания образ чрез дистанционното управление" [стр.32](#)
- 2** Свържете USB устройството за съхранение или цифровият фотоапарат с проектора.  
☛ "Свързване на USB устройства" [стр.27](#)

Слайдшоуто стартира и се отваря екранът със списък от файлове.

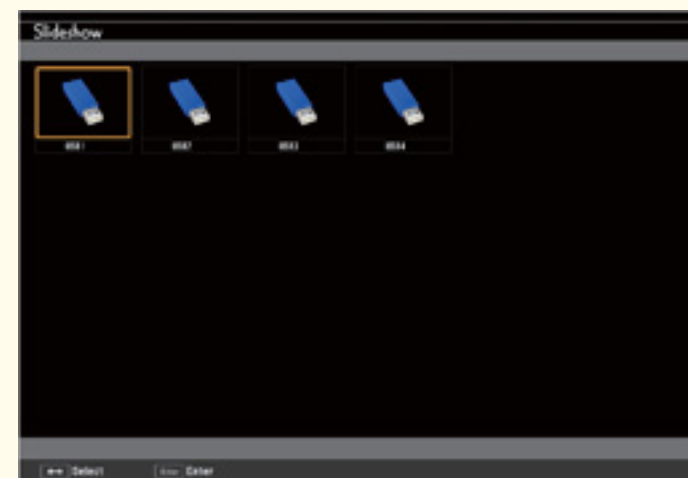
- Файловете JPEG се появяват в миниизображения (съдържанието на файловете се показва като малки образи).
- Сценарии (файловете FSE и SIT) се извеждат като миниизображения като първо изображение в слайда.
- Други файлове или папки се извеждат като икони, както е показано в следващата таблица.

Икона	Файл	Икона	Файл
	FSE файлове*		Файлове BMP
	SIT файлове*		Файлове GIF
	JPEG файлове*		Файлове PNG

\* Когато не може да бъде изведен като мини-изображение, се извежда като икона.



- Когато е зададено Автоматично стартиране за сценарии, възпроизвеждането започва автоматично с най-висок приоритет пред другите източници за входен сигнал. Ако желаете да спрете възпроизвеждането, натиснете бутона [Esc] на дистанционното управление.
- Можете да поставите и карта с памет в USB карточетец и след това да свържете четеща към проектора. Някои USB картчетци, които се предлагат на пазара, може да не са съвместими с проектора.
- Ако се отвори следният екран (екран Избор на устройство), натиснете някой от бутоните [↶], [↷], [↵] и [↶], за да изберете устройството, което искате да използвате, а след това натиснете бутона [Enter].



- За да се покаже екранът Избор на устройство, поставете курсора върху **Избор на устройство** в горната част на екрана със списъка с файлове и натиснете бутона [Enter].

## Проектиране на изображения

- 1 Използвайте бутони [↶], [↷], [↵] и [↶], за да изберете файла или папката, които искате да проектирате.



Ако не всички файлове или папки са показани на екрана, натиснете бутона [Down] на дистанционното управление или поставете курсора върху **Следваща страница** в долната част на екрана и натиснете бутон [Enter].

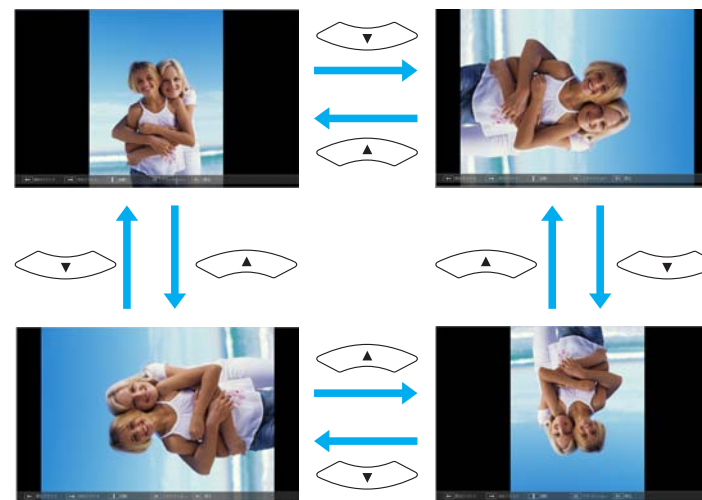
За да се върнете на предходния екран, натиснете бутона [Up] на дистанционното управление или поставете курсора над **Предишна страница** в горната част на екрана и натиснете бутон [Enter].

- 2 Натиснете бутона [Enter].  
Показва се избраното изображение.  
Когато е избрана папка, се показват файловете в избраната папка. За да се върнете на предишния екран, поставете курсора на **Към начало** и натиснете бутон [Enter].

## Завъртане на изображения

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

- 1 Пуснете изображения или стартирайте слайдшоу.
- 2 Докато проектирате, натиснете бутон [↶] или [↷].



## Спиране на слайдшоу

За да спрете слайдшоуто, прекъснете връзката на USB устройството с USB порта на проектора. За цифрови фотоапарати, твърди дискове и т.н., изключете захранването на устройството и след това го откачете.



## Прожектиране на избрани изображения

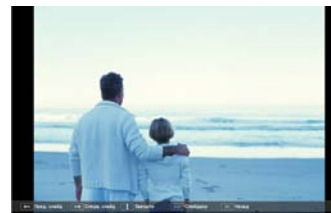
### Внимавайте

Не прекъсвайте връзката с USB устройството за съхранение, докато е отворено. Може да се появи грешка в слайдшоуто.

- 1 **Стартирайте Слайдшоу.**  
Отваря се екранът със списъка от файлове.  
☛ "Стартиране на слайдшоу" [стр.50](#)
- 2 **Натиснете бутони** [↩], [↪], [⏮] и [⏭], **за да изберете файла, който искате да прожектирате.**



- 3 **Натиснете бутона [Enter].**  
Показва се изображението.



Натиснете бутони [⏮][⏭], за да се преместите на предния или на следващия файл с изображение.

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

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

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



За да смените автоматично файловете по време на Слайдшоу, задайте **Време за превключване на екран** от **Опция** в Слайдшоу на всичко друго, освен **Не**. Настройката по подразбиране е 3 секунди.

☛ "Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу" [стр.55](#)

- 1 **Стартирайте Слайдшоу.**  
Отваря се екранът със списъка от файлове.  
☛ "Стартиране на слайдшоу" [стр.50](#)

**2** Използвайте бутоните [↶] [↷] [↵] [↶] [↷], за да поставите курсора върху папката за Слайдшоу, която искате да стартирате, и натиснете бутон [Enter].

**3** Изберете **Slideshow** от долната дясна част на екрана със списъка на файлове и натиснете бутона [Enter].

Слайдшоу стартира и файловете с изображения в папката се проектират автоматично и последователно един по един.

След като е проектиран последният файл, отново автоматично се появява списъкът с файловете. Ако поставите

**Продължително възпроизвеждане** на **Вкл.** в прозореца Опция, след приключване, проекцията ще започва отначало.

☛ "Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу" [стр.55](#)

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



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

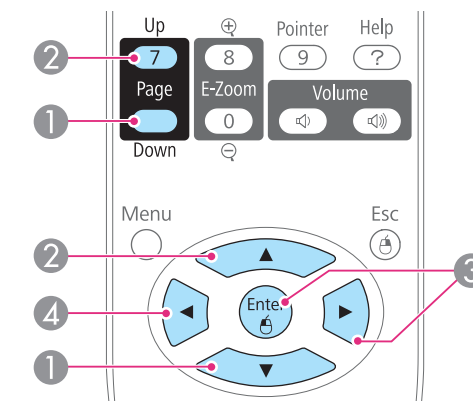
**2** Натиснете бутони [↶], [↷], [↵] и [↶] [↷], за да изберете сценария, който искате да възпроизведете.

**3** Натиснете бутона [Enter].  
Възпроизвеждането започва.

## Работни процедури по време на възпроизвеждане на сценарий

### Превключване на екран

За файлове FSE



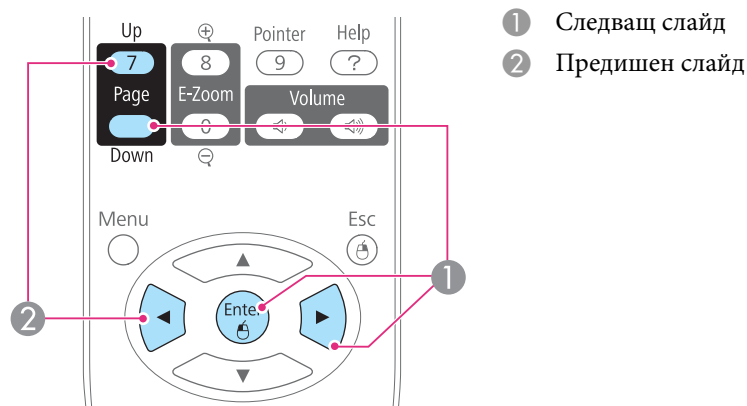
- 1 Следващ слайд
- 2 Предишен слайд
- 3 Следващ слайд или анимация
- 4 Предишен слайд или анимация

За файлове SIT

## Възпроизвеждане на сценарий

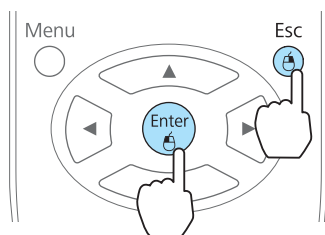
**1** Стартирайте Слайдшоу.  
Отваря се екранът със списъка от файлове.

☛ "Стартиране на слайдшоу" [стр.50](#)



- 1 Следващ слайд
- 2 Предишен слайд

## Спиране на възпроизвеждане



Извежда се съобщение "Желаете ли да прекратите възпроизвеждането на сценария?", когато натиснете бутона [Esc]. Затворете чрез избиране на **Изход** и натиснете бутона [Enter].





Продължете възпроизвеждането чрез избиране на **Назад** и натискане на бутона [Enter].

Следните функции могат да се използват при прожектиране на сценарий или файл с изображение с Слайдшоу.

- Пауза
  - ☛ "Спиране на изображението (Пауза)" [стр.57](#)
- A/V заглушаване
  - ☛ "Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)" [стр.56](#)
- E-Zoom
  - ☛ "Увеличаване на част от изображението (E-Zoom)" [стр.58](#)

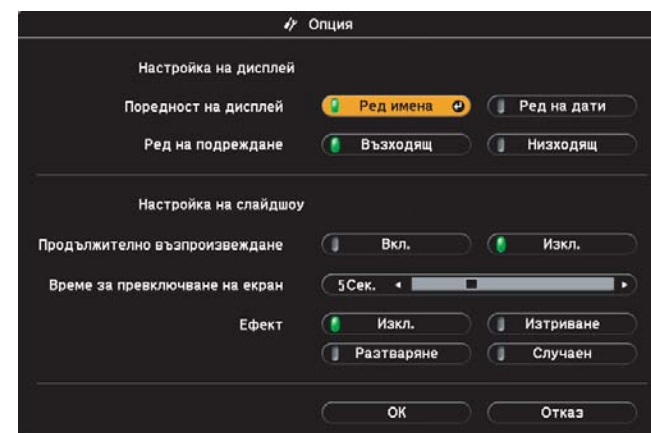
## Настройки за извеждане на файл с изображение и работни настройки на Слайдшоу

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

- 1 Натискайте бутоните [] [] [] [], за да поставите курсора върху папката, където искате да зададете условията за показване, и натиснете бутона [Esc]. Изберете **Опция** от появилото се подменю, след това натиснете бутон [Enter].
- 2 Когато се отвори следният екран Опция, настройте всеки от елементите.





Включете настройките, като поставите курсора върху набелязания елемент и натиснете бутона [Enter].

Следващата таблица показва подробности за всеки елемент.



Поредност на дисплей	Можете да изберете показване на файловете в <b>Ред имена</b> или <b>Ред на дати</b> .
Ред на подреждане	Можете да изберете сортиране на файловете по <b>Възходящ</b> или <b>Низходящ</b> ред.

<b>Продължително възпроизвеждане</b>	Можете да зададете дали слайдшоуто да се повтаря.
<b>Време за превключване на екран</b>	Можете да определите времето за показване на отделен файл в Пусни слайдшоу. Времето може да варира между <b>Не</b> , (0) и 60 секунди. Ако изберете <b>Не</b> , автоматичното възпроизвеждане се изключва.
<b>Ефект</b>	Можете да зададете ефекти на екрана при смяна на слайдовете.

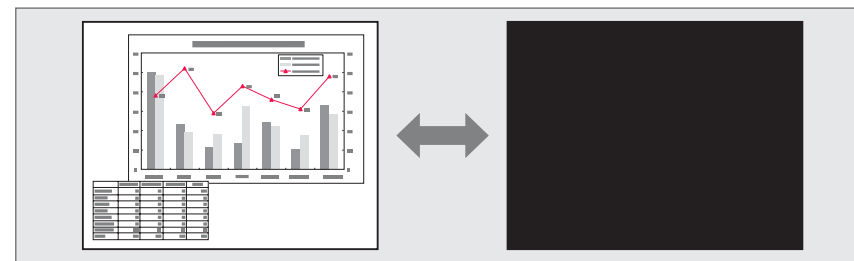
**3** Когато завършите настройките, използвайте бутони [  ], [  ], [  ] и [  ], за да поставите курсора над **OK** и натиснете [Enter].

Настройките се прилагат.

Ако не желаете да прилагате настройките, поставете курсора върху **Отказ** и натиснете бутона [Enter].

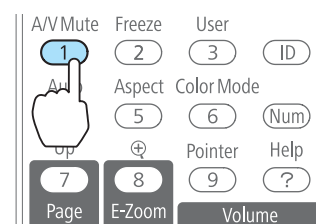
## Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)

Можете да използвате тази функция, когато искате аудиторията да се концентрира върху думите ви, или ако не желаете да показвате подробности като например търсенето на файл при отваряне на нова презентация.

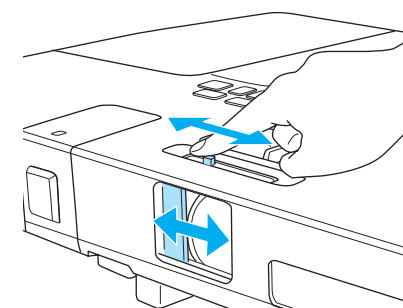


Всеки път, когато натиснете бутона [A/V Mute] или отворите/затворите капака на лещата, Без A/V се включва или изключва.

### Дистанционно управление



### Проектор





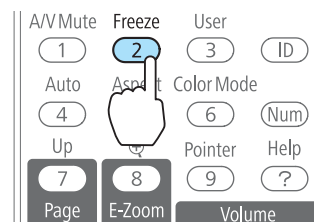
- Ако използвате тази функция при проектиране на движещ се образ, изображенията и звукът ще продължат да се възпроизвеждат от източника и няма как да се върнете точно към момента, в който сте активирали Без A/V.
- Можете да изберете показания екран, когато бутонът [A/V Mute] от меню Конфигурация е натиснат.  
 ☛ **Допълнит. - Дисплей - Без A/V** [стр.81](#)
- Когато A/V плъзгачът за заглушаване е затворен и не се извършват никакви операции за приблизително 30 минути, се активира Таймер капак леща и захранването автоматично се изключва. Ако не желаете да активирате Таймер капак леща, задайте Таймер капак леща на Изкл.  
 ☛ **Допълнит. - Операция - Таймер капак леща** [стр.81](#)
- Лампата продължава да свети по време на Без A/V, така че часовете ѝ на употреба продължават да се натрупват.

## Спиране на изображението (Пауза)

Когато се активира Пауза при движещ се образ, паузираният образ продължава да се проектира на екрана, като така можете да проектирате движещ се образ кадър по кадър като поредност от неподвижни снимки. Ако сте активирали функцията Пауза предварително, можете също така да извършвате операции като смяна на файловете по време на презентация от компютър, без това да се вижда на екрана.

Всяко натискане на бутона [Freeze] включва или изключва функцията Пауза.

### Дистанционно управление



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

## Функция Курсор (Курсор)

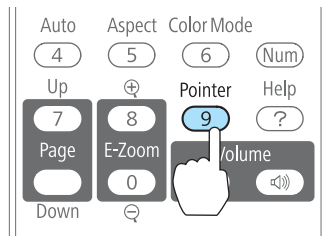
Тази функция ви позволява да местите икона на курсора върху проектирания образ и така ви помага да насочите вниманието към тази част от образа, за която говорите.



## 1 Показване на курсора.

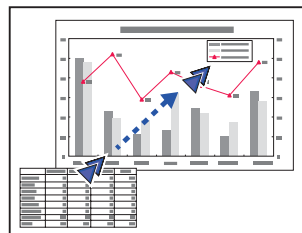
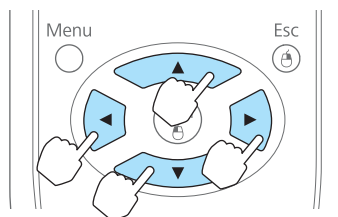
При всяко натискане на бутона [Pointer] курсорът се появява или изчезва.

### Дистанционно управление



## 2 Преместване на иконата на курсора (↖↗).

### Дистанционно управление



Когато се натиска в съчетание със съседните бутони [↖], [↗], [↘] и [↙], курсорът може да се мести диагонално.

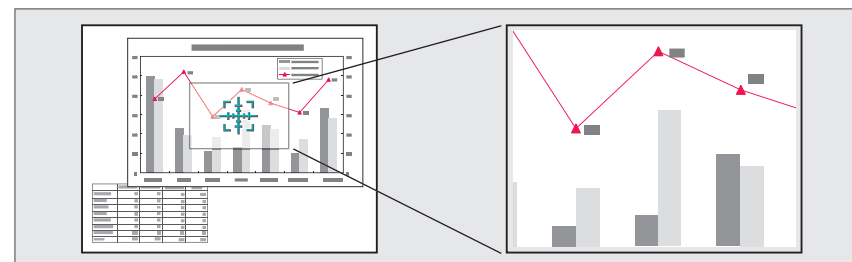


Можете да използвате **Форма на курсор**, за да зададете форма на иконата на курсора.

🖱️ **Настройки - Форма на курсор** [стр.80](#)

## Увеличаване на част от изображението (E-Zoom)

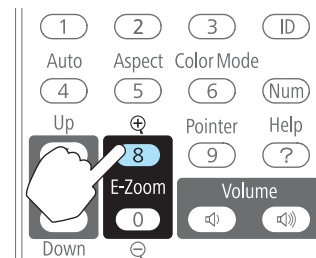
Това е полезно, когато желаете да увеличите изображения като например диаграми и таблици, за да се виждат с повече подробности.



## 1 Стартирайте E-Zoom.

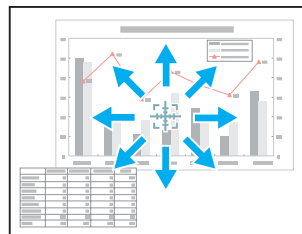
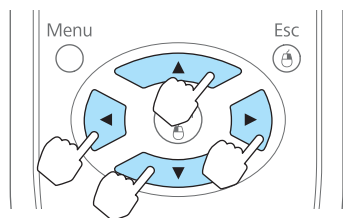
Натиснете бутон [⊕], за да се покаже кръстчето (⊕).

### Дистанционно управление



- 2** Преместете кръстчето (⛶) към тази част от образа, която желаете да увеличите.

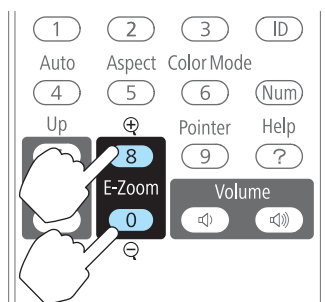
## Дистанционно управление



Когато се натиска в съчетание със съседните бутони [⬆], [⬇], [⬅] и [➡], курсорът може да се мести диагонално.

- 3** Увеличаване.

## Дистанционно управление



Бутон [⊕]: Разширява областта при всяко натискане. Можете да я увеличите бързо, като задържите бутона натиснат.

Бутон [⊖]: Намалява изображения, които са били увеличени.

Бутон [Esc]: Отменя E-Zoom.



- Коефициентът на увеличение се изписва на екрана. Избраната зона може да бъде увеличена от 1 до 4 пъти в 25 стъпки за нарастване.
- По време на прожекция на увеличено изображение, натиснете бутони [⬆], [⬇], [⬅] и [➡], за да преместите изображението.
- Ако е избрано E-Zoom, Прогресивен и Намаляване на шум се отменят.

## Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)

Когато USB портът на компютъра и портът USB (TypeB) на проектора са свързани чрез предоставения USB кабел, можете да използвате дистанционното управление, за да управлявате показалеца на компютърната мишка.

Тази функция е достъпна, само когато източникът е Компютър или HDMI (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).

☛ "Свързване на компютър" [стр.24](#)

За да активирате функцията Безжична мишка, задайте **USB Type B** на **Link 21L**. По подразбиране, **USB Type B** е настроен на **USB Display**. Преди това променете настройката.

☛ Допълнит. - **USB Type B** [стр.81](#)

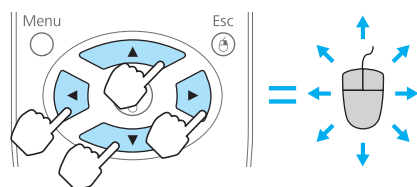
Следните операционни системи са съвместими с безжичната мишка.

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

\* Възможно е да не можете да използвате функцията Безжична мишка при някои версии на операционните системи.

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

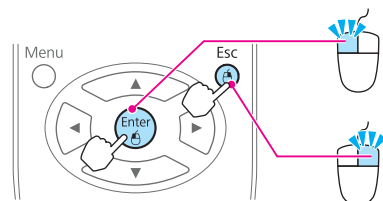
## Местене на курсора



Бутони [↶] [↷] [↵] [↶] [↷]:

Премества курсора на мишката.

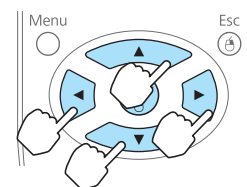
## Кликване с мишката



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

Бутон [Esc]: Кликване с десен бутон.

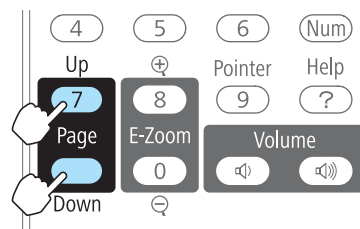
## Плъзгане и пускане



Докато задържате бутона [Enter] натиснат, натиснете бутони [↶], [↷], [↵] и [↶] [↷].

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

## Страница нагоре/надолу


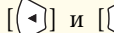
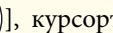
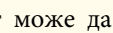


Бутон [Up]: Премества на предишната страница.

Бутон [Down]: Премества на следващата страница.





- Когато се натиска в съчетание със съседните бутони [  ], [  ], [  ] и [  ], курсорът може да се мести диагонално.
- Ако настройките на бутоните на мишката са настроени обратно в компютъра, функционирането на бутоните на дистанционно управление също ще бъде обърнато.
- Функцията Безжична мишка не може да бъде използвана, докато се използват следните функции.
  - Когато е показано меню Конфигурация
  - Когато е показано менюто Помощ
  - Когато се използва функцията E-Zoom
  - При улавяне на потребителско лого
  - Докато се използва функцията Курсор
  - При настройка на силата на звука
  - Когато се работи с USB Display
  - Докато се показва Тестов модел
  - Когато се задава Цетови режим
  - Когато се показва име на Цетови режим
  - Когато е показано името на източника
  - Когато се превключва източник на сигнал

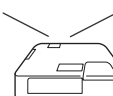
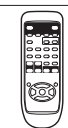
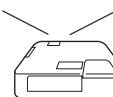
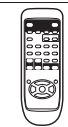
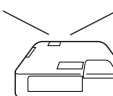
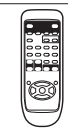
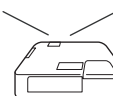
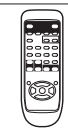
## Задаване на ID и използване на дистанционното управление

Когато бъде зададено ID за проектора и дистанционното управление, можете да използвате дистанционното управление само за работа с проектора със съответстващо ID. Това е полезно, когато управлявате няколко проектора.

Можете да зададете ID на проектора в диапазона от "1" до "9". Стойността по подразбиране е "Изкл."

Можете да зададете ID на дистанционното управление в диапазона от "0" до "9". Стойността по подразбиране е "0". Следната таблица показва

възможните комбинации от ID на проектор и ID на дистанционно управление.

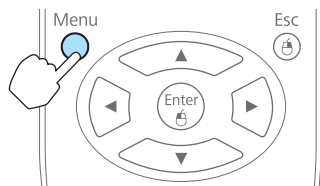
Опера-ция	Комбинации		Описания
Възмож-на		ID на проектор: 1	ID на проекторът и ID на дистанционното управление са идентични, следователно можете да управлявате проектора с дистанционното.
		ID на дистанционно управление: 1	
Възмож-на		ID на проектор: Изкл.	Когато ID на проектор е Изкл., можете да го управлявате с дистанционното, без значение каква е настройката за ID на самото дистанционно управление.
		ID на дистанционно управление: 1	
Възмож-на		ID на проектор: 1	Когато ID на дистанционното управление е "0", можете да управлявате с това дистанционно, без значение каква е настройката за ID на проектора.
		ID на дистанционно управление: 0	
Невъз-можна		ID на проектор: 1	ID на проектора и ID на дистанционното управление не съвпадат, следователно не можете да управлявате проектора с дистанционното.
		ID на дистанционно управление: 3	

## Задаване на ID на проектор

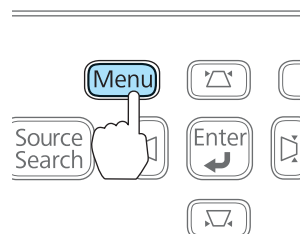
- 1 Натиснете бутона [Menu] по време на проектиране.

☛ "Използване на менюто Конфигурация" [стр.73](#)

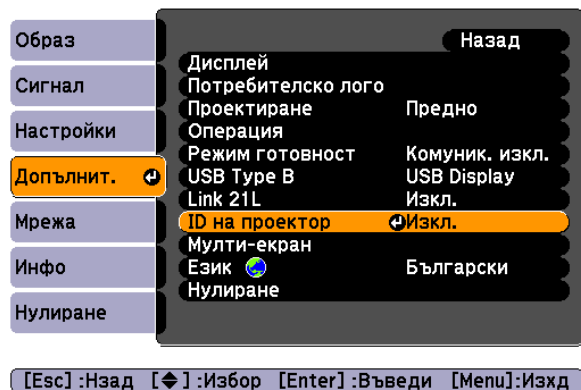
Използване на дистанционното управление



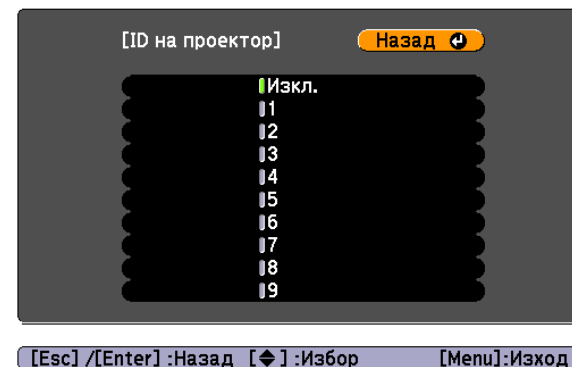
Използване на контролния панел



- 2 Изберете ID на проектор от Допълнит.



- 3 Изберете желаното ID и натиснете бутона [Enter].



- 4 Натиснете бутона [Menu], за да завършите настройките.

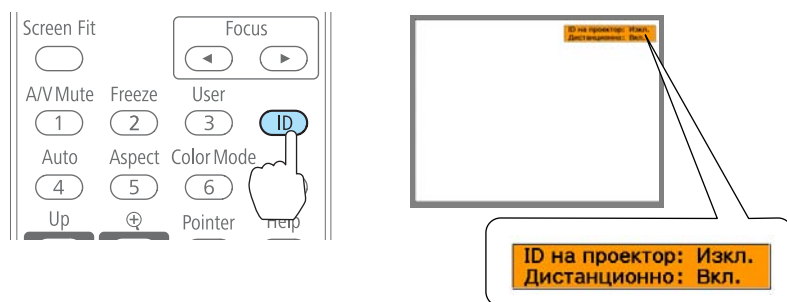
## Задаване на ID на дистанционно управление

Задавайте ID на дистанционното управление всеки път, когато включвате захранването на проектора. Когато проекторът бъде включен, ID на дистанционното управление се настройва на "0" (т.е. можете да управлявате проектора с дистанционното, без значение какво е неговото ID).

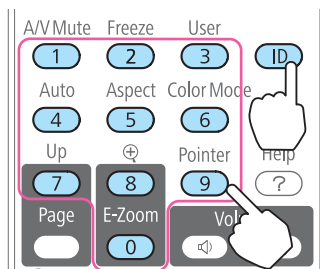
- 1 Насочете дистанционното управление към дистанционния приемник на целевия проектор и натиснете бутона [ID] на дистанционното.

Когато натиснете бутон [ID], текущото ID на проектор се показва на прожекционния екран. След около 3 секунди то изчезва.

## Дистанционно управление



- 2 Докато държите натиснат бутона [ID], натиснете бутона с цифрата, която съвпада с ID на проектора, с който желаете да работите.



След като направите тази настройка, управляването на проектора чрез дистанционно управление се ограничава.



Когато изключите захранването на проектора, ID на дистанционното управление се връща на "0" (т.е., можете да управлявате проектора с дистанционното, без значение какво е ID на проектора).

## Коригиране на цвета при прожектиране от няколко проектора

Когато няколко проектора проектират образ едновременно, можете да коригирате яркостта и цветовия тон на образа на всеки проектор чрез цветово регулиране на няколко екрана така, че цветовете на образа от различните проектори да съвпадат максимално.



В някои случаи яркостта и цветовият тон може да не съвпадат изцяло дори и след коригиране.

## Обобщение на процедурата за коригиране

Когато се използват няколко проектора и имате нужда да направите корекции, използвайте следната процедура, за да коригирате проекторите един по един.

1. Задайте ID на проектор и ID на дистанционно управление.

Задайте ID на проектора за целевия проектор, след което задайте същото ID за дистанционното управление, за да го ограничите да работи само с този целеви проектор.

☛ "Задаване на ID и използване на дистанционното управление"

[стр.61](#)

## 2. Коригирайте цветовата разлика.

Можете да извършвате цветова корекция, когато проектирате от няколко проектора. Можете да регулирате от черно до бяло в пет степени, обозначени като ниво 1 до 5, а във всяко от тези 5 нива можете да регулирате следните две точки:

- Коригиране на яркостта

Можете да коригирате яркостта на образа, за да я уеднаквите.

- Коригиране на цвят

Можете да коригирате цвета на изображението, така че да е възможно най-близък до реалния.

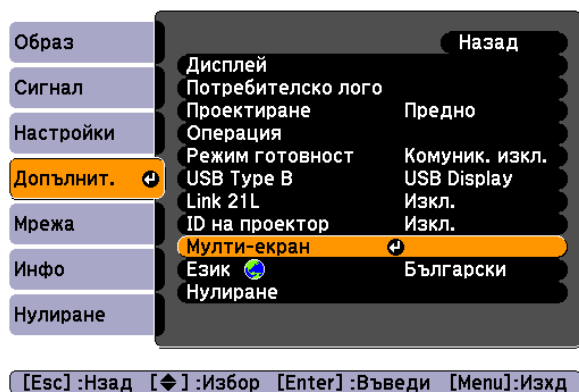
## Коригиране

След като настроите проекторите, коригирайте яркостта и тона на всеки проектор, за да намалите разликата между тях.

### 1 Натиснете бутона [Menu].

☛ "Използване на менюто Конфигурация" [стр.73](#)

### 2 Изберете **Мулти-екран** от **Допълнит.**



### 3 Изберете нивото, което ще коригирате, в **Ниво на регул.**

- Всеки път, когато изберете ниво, се показва шаблона за избраното ниво.
- Можете да започнете да коригирате от всяко ниво, обикновено можете да го направите по-тъмно или по-светло, като коригирате от 1 на 5 и от 5 на 1.

### 4 Коригирайте яркостта с **Корекция на яркост.**

- Когато изберете **Ниво 5**, всички образи се настройват спрямо най-тъмния образ от проекторите.
- Когато изберете **Ниво 1**, всички образи се настройват спрямо най-яръкия образ от проекторите.
- Когато изберете между **Ниво 2** и **Ниво 4**, всички образи се настройват спрямо яркостта от проекторите в средния диапазон.
- Тъй като при всяко натискане на бутона [Enter] показваният образ преминава между показване на шаблона и реалния образ, можете да проверявате резултатите от корекцията и да правите корекции на реалния образ.

### 5 Коригиране чрез настройките **Корек. на цвят (3/4)** и **Корек. на цвят (4/5)**.

### 6 Повтаряйте процедури 3 до 5, докато не приключите с корекциите.

### 7 Когато приключите с всички корекции, натиснете бутона [Menu], за да приключите.

## Запазване на потребителско лого

Можете да запазите текущо проектирания образ като потребителско лого.

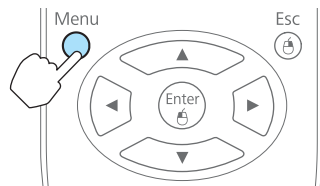


След като потребителско лого е запазено, то не може да бъде възстановено към фабрично зададеното.

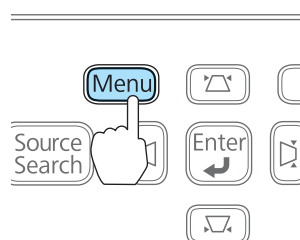
- 1 Проектирайте образа, който искате да използвате като потребителско лого, след което натиснете бутона [Menu].

☛ "Използване на менюто Конфигурация" [стр.73](#)

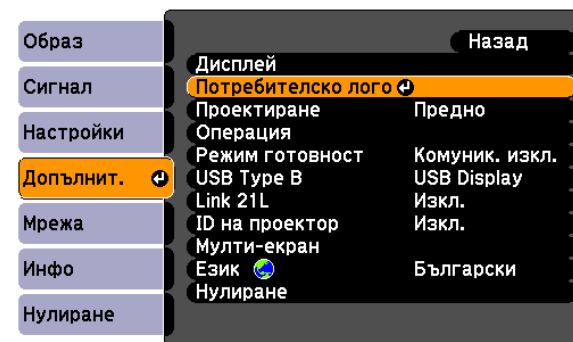
Използване на дистанционното управление



Използване на контролния панел



- 2 Изберете **Потребителско лого** от **Допълнит.**



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



- Ако под **Защита потреб. лого** в **Защита с парола** е зададено **Вкл.**, ще се появи съобщение, че потребителското лого не може да бъде променено. Можете да правите промени, след като настройката **Защита потреб. лого** бъде зададена на **Изкл.**  
☛ "Управление на потребители (Защита с парола)" [стр.68](#)
- Ако изберете **Потребителско лого**, когато сте активирали Ключ, E-Zoom, Аспект, Прогресивен или Увеличение, активната към момента функция ще се изключи.

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

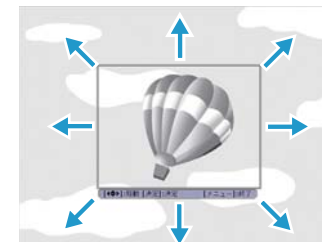
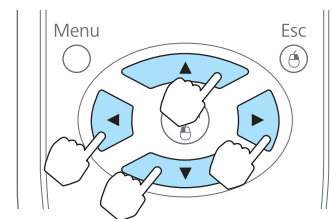


Когато натиснете бутона [Enter] на дистанционното управление или контролния панел, размерът на екрана може да се промени в зависимост от сигнала, за да съвпадне с резолюцията на сигнала за образ.

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

Можете да изпълните същите операции от контролния панел на проектора.

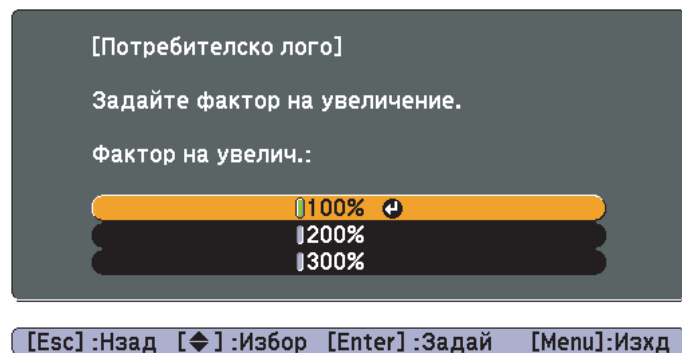
### Дистанционно управление



Можете да запазите с размер 400x300 точки.

- 5** Когато натиснете бутона [Enter] и се покаже съобщението "Избирате ли това изображение?", изберете **Да**.

- 6** Изберете фактора на увеличение и екрана за настройка на увеличението.



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

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



- При запазването на потребителско лого предишното потребителско лого се изтрива.
- Записването на потребителско лого може да отнеме до 15 секунди. Не работете с проектора или друго свързано оборудване по време на съхраняването, тъй като в противен случай може да се получат неизправности.

Проекторът разполага със следните функции за подобрена сигурност.

- **Защита с парола**  
Можете да ограничите това кои хора могат да използват проектора.
- **Закл. контр. панел**  
Можете да предотвратите промяна на настройките на проектора от други лица без разрешение.  
☛ "Ограничаване на Операциите (Закл. контр. панел)" [стр.70](#)
- **Заклучване Против Кражба**  
Проекторът е оборудван със следните защитни функции против кражба.  
☛ "Заклучване против кражба" [стр.71](#)

## Управление на потребители (Защита с парола)

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

### Видове Защита с парола

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

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

- **Защита потреб. лого**

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

- Улавяне на потребителско лого
- Настройване на **Фон на дисплея**, **Стартов екран**, или **Без A/V от Дисплей**  
☛ **Допълнит. - Дисплей** [стр.81](#)
- **Мрежова защита** (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)  
Когато **Мрежова защита** е **Вкл.**, промяната на настройките за **Мрежа** е забранено.  
☛ "Меню Мрежа (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)" [стр.84](#)

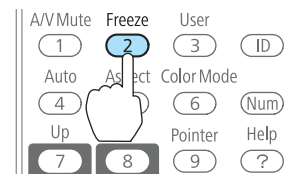
## Настройване на Защита с парола

Използвайте следната процедура, за да настроите Защита с парола.

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

Показва се менюто за настройка на Защита с парола.

### Дистанционно управление

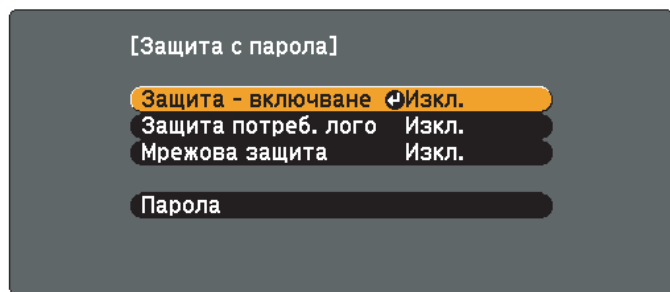






- Ако Защита с парола вече е активирана, трябва да въведете паролата.  
Ако паролата бъде въведена правилно, ще се покаже менюто за настройка на Защита с парола.
- "Въвеждане на парола" [стр.69](#)
- Когато паролата е зададена, поставете предоставения стикер с парола на видимо място на проектора като допълнителна защита срещу кражба.

- 2** Изберете типа защита с парола, който желаете да зададете, и натиснете бутон [Enter].



[◀] :Избор [Enter] :Въвеждане [Menu]:Изход

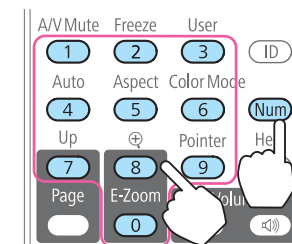
- 3** Изберете **Вкл.** и след това натиснете бутона [Enter].  
Натиснете бутона [Esc] и екранът, показан в стъпка 2, се показва отново.

- 4** Задайте паролата.

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

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

## Дистанционно управление

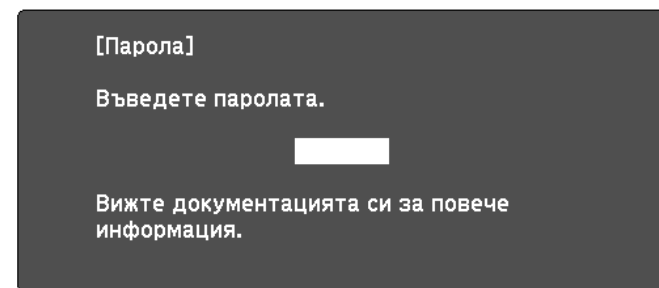


- (4) Въведете паролата отново.  
Появява се съобщението "Паролата приета."  
Ако сте въвели паролата погрешно, ще се появи съобщение, което ви приканва да въведете паролата отново.

## Въвеждане на парола

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

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



[0-9] :Въведи

Когато въведете правилната парола, защитата с парола е временно разрешена.

## Внимавайте

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

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

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

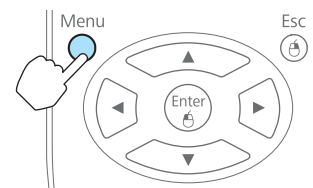
- **Пълно заключване**  
Всички бутони на контролния панел се заключват. Не можете да извършвате никакви операции от контролния панел, включително да включвате или изключвате захранването на проектора.
- **Частично заключ.**  
Всички бутони на контролния панел, освен бутона [⏻], се заключват.

Това е полезно при събития или демонстрации, когато искате да деактивирате всички бутони по време на проектиране или в училища, когато искате да ограничите работата на бутоните. Все още можете да работите с проектора, като използвате дистанционното управление.

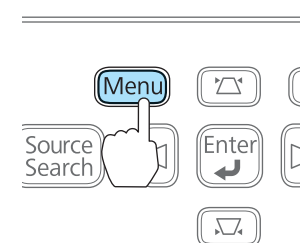
- 1 Натиснете бутона [Menu] по време на прожектиране.

☛ "Използване на менюто Конфигурация" [стр.73](#)

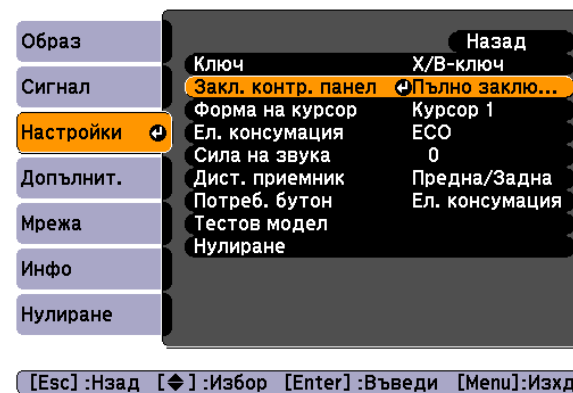
Използване на дистанционното управление



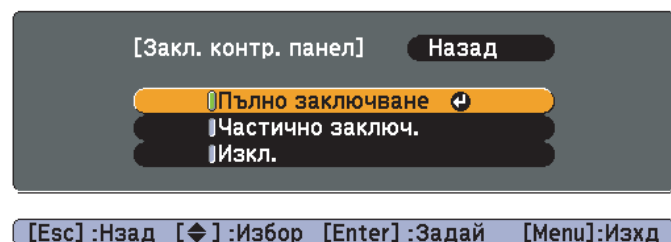
Използване на контролния панел



- 2 Изберете **Закл. контр. панел** от **Настройки**.



- 3 Изберете **Пълно заключване** или **Частично заключ.** в зависимост от целта ви.




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

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



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

- Изберете **Изкл.** от **Закл. контр. панел**.  
 **Настройки - Закл. контр. панел** [стр.80](#)
- При натискане и задържане на бутона [Enter] на контролния панел за около седем секунди се появява съобщение и панелът се отключва.

## Заключване против кражба

Като мярка срещу кражби, проекторът е оборудван със слот за сигурност, съвместим със системата за сигурност Microsaver Security System на Kensington.

Вижте следното за повече информация относно Microsaver Security System.

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



# Меню Конфигурация

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

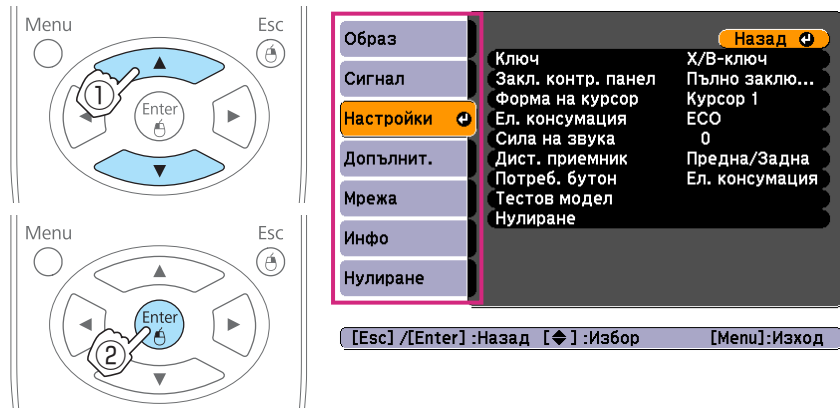
Този раздел обяснява как да използвате меню Конфигурация.

Въпреки че стъпките са обяснени чрез дистанционното управление като пример, можете да изпълните същите операции от контролния панел. Проверете ръководството под менюто за наличните бутони и техните функции.

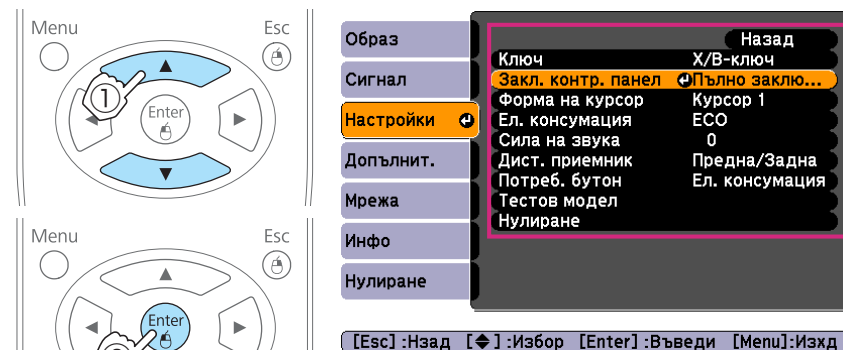
## 1 Показва екрана на меню Конфигурация.



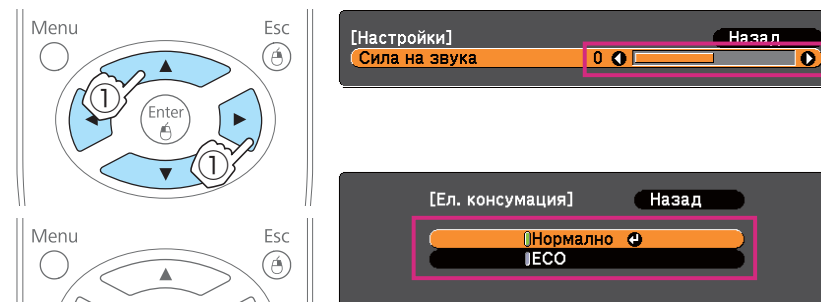
## 2 Изберете елемент от горното меню.



## 3 Изберете елемент от подменюто.





## 4 Променете настройките.







## 5 Натиснете бутона [Menu], за да завършите настройките.

## Таблица за меню Конфигурация

Елементите за задаване се различават в зависимост от модела, сигнала на изображението и източника, от който се прожектира.

Име на главно меню	Име на подменю	Стойности за задаване
Меню Образ  <a href="#">стр.77</a>	Цветови Режим	Динамичен, Презентация, Театър, Фото, sRGB, Черна дъска, Бял екран и Персонализиран
	Яркост	от -24 до 24
	Контраст	от -24 до 24
	Цветова наситеност	от -32 до 32
	Отсянка	от -32 до 32
	Острота	от -5 до 5
	Абс. Цветова темп.	от 5000K до 10000K
	Цветова настройка	R: от -16 до 16 G: от -16 до 16 B: от -16 до 16
	Авто ирис	Вкл. и Изкл.
Меню Сигнал  <a href="#">стр.78</a>	Авто настройки	Вкл. и Изкл.
	Резолюция	Авто, Широка и Нормална
	Проследяване	от 1216 до 1470
	Синхр.	от 0 до 31
	Позиция	Нагоре, Надолу, Наляво и Надясно
	Прогресивен	Изкл., Видео и Филм/Авто
	Намаляване на шум	Изкл., NR1 и NR2
	HDMI видео диапазон	Авто, Нормален и Разширено




Име на главно меню	Име на подменю	Стойности за задаване
	Входен сигнал	Авто, RGB и Компонент
	Видео сигнал	Авто, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 и SECAM
	Аспект	Нормален, 4:3, 16:9, Пълен, Увеличение и Местен
	Пресканиране	Авто, Изкл., 4% и 8%
Меню Настройки  <a href="#">стр.80</a>	Ключ	X/B-ключ и Quick Corner
	Закл. контр. панел	Пълно заключване, Частично заключ. и Изкл.
	Форма на курсор	Курсор 1, 2 и 3
	Ел. консумация	Нормален и ECO
	Сила на звука	от 0 до 20
	Дист. приемник	Предна/Задна, Предно, Задно и Изкл.
	Потреб. бутон	Ел. консумация, Инфо, Прогресивен, Тестов модел, Мулти-екран и Резолюция
	Тестов модел	-
Меню Допълнит.  <a href="#">стр.81</a>	Дисплей	Съобщения, Фон на дисплея, Стартов екран и Без A/V
	Потребителско лого	-
	Проектиране	Предно, Предно/Таван, Задно и Задно/Таван
	Операция	Директно вкл., Режим "Заспиване", Таймер Режим засп., Таймер капак леща и Режим голяма вис.
	Режим готовност	Комуник. вкл. и Комуник. изкл.

Име на главно меню	Име на подменю	Стойности за задаване
	USB Type B	USB Display и Link 21L
	Link 21L	Вкл. и Изкл.
	ID на проектор	Изкл. и от 1 до 9
	Мулти-екран	Ниво на регул, Корекция на яркост., Корек. на цвят (З/Ч) и Корек. на цвят (Ч/Б)
	Език	15 или 35 езика* <sup>1</sup>
Меню Инфо  <a href="#">стр.92</a>	Часове на лампа	-
	Източник	-
	Входен сигнал	-
	Резолюция	-
	Видео сигнал	-
	Опресн. честота	-
	Инфо за синхр.	-
	Статус	-
	Сериен номер	-
Меню Нулиране  <a href="#">стр.93</a>	Нулиране всички	-
	Нулир. часове на лампа	-

\*1 Броят на поддържаните езици се различава в зависимост от района, в който е закупен проекторът.

## Меню Мрежа (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Име на главно меню	Име на подменю	Стойности за задаване
Меню Основна	Име на проектор	-

Име на главно меню	Име на подменю	Стойности за задаване
 <a href="#">стр.86</a>	PJLink парола	-
	Парола уеб контрол	-
	Ключова дума на проектор	Вкл. и Изкл.
Меню Безжичен LAN  <a href="#">стр.87</a>	Захранв. безж. LAN	Вкл. и Изкл.
	Режим на връзка	Бърз и Разширен
	Канал	1 кан. (1ch), 6 кан. (6ch) и 11 кан. (11ch)
	Безж.LAN с-ма	802.11b/g и 802.11b/g/n
	SSID Авто настр.	Вкл. и Изкл.
	SSID	-
	IP настройки	DHCP, IP адрес, Подмреж. маска и Адрес на гейтуей
	SSID дисплей	Вкл. и Изкл.
Меню Защита  <a href="#">стр.88</a>	Пок. IP адрес	Вкл. и Изкл.
	Защита	Няма (None), WEP, WPA-PSK и WPA2-PSK
	WEP криптиране	128Bit и 64Bit
	Формат	ASCII и HEX
	Ключ ID	1, 2, 3, 4
	Криптиращ ключ 1, Криптиращ ключ 2, Криптиращ ключ 3 и Криптиращ ключ 4	-
	Вид удостоверяване	Отворено (Open) и Споделено (Shared)
	PSK	-
Меню Поща	Известие за поща	Вкл. и Изкл.

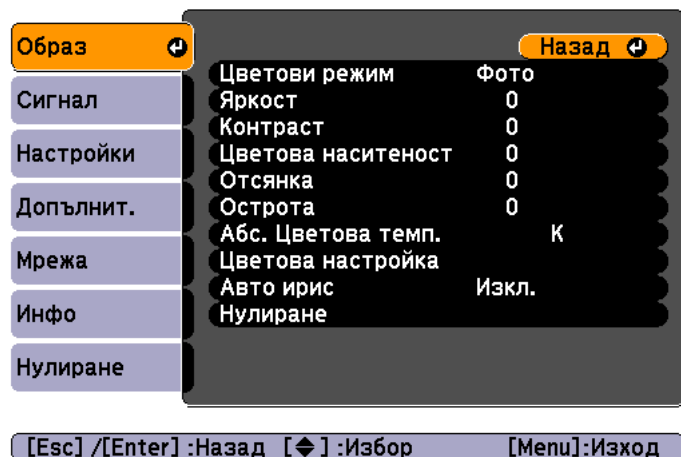
Име на главно меню	Име на подменю	Стойности за задаване
☛ <a href="#">стр.90</a>	SMTP сървър	-
	Порт номер	-
	Адрес 1 настройка, Адрес 2 настройка и Адрес 3 настройка	-
Меню Други ☛ <a href="#">стр.91</a>	SNMP	Вкл. и Изкл.
	Трап IP адрес 1 и Трап IP адрес 2	-
	AMX Device Discovery	Вкл. и Изкл.



## Меню Образ

Елементите за задаване се различават в зависимост от сигнала на изображението и източника, от който се прожектира. Запазват се подробности за настройката на всеки сигнал с образ.

☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" [стр.31](#)



Подменю	Функция
Цветови режим	Можете да изберете качеството на образа според околната обстановка. ☛ "Избор на качество на прожектиране (Избор на Цветови режим)" <a href="#">стр.43</a>
Яркост	Можете да регулирате яркостта на образа.
Контраст	Можете да регулирате разликата между светлите и тъмните участъци в образа.
Цветова наситеност	Можете да настройвате цветовата наситеност на изображенията.

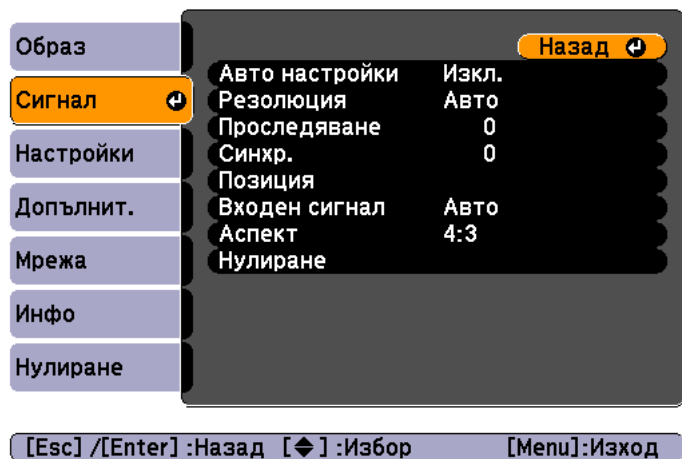
Подменю	Функция
Отсянка	(Настройката е възможна при подаване на NTSC сигнали, само ако използвате съставни видео сигнали.) Можете да настройвате отсянката на образа.
Острота	Можете да настройвате остротата на образа.
Абс. Цветова темп.	(Този елемент не може да бъде избран, ако <b>Цветови режим</b> е зададен на <b>sRGB</b> .) Можете да настройвате цялостния нюанс на образа. Можете да настройвате нюансите със стъпка от 10 от 5 000 К до 10 000 К. Изображението се оцветява в синьо, когато е избрана по-висока стойност, и в червено, когато е избрана по-ниска стойност.
Цветова настройка	(Този елемент не може да бъде избран, ако <b>Цветови режим</b> е зададен на <b>sRGB</b> .) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Когато <b>Цветови режим</b> е зададен на всичко, освен на <b>Персонализиран</b>: Можете да регулирате отделно силата на цвета за <b>Червено</b>, <b>Зелено</b> и <b>Синьо</b>.</li> <li>• Когато <b>Цветови режим</b> е зададен на <b>Персонализиран</b>: Можете да коригирате <b>Нюанс</b>, <b>Наситеност</b> и <b>Яркост</b> за <b>R</b> (червено), <b>G</b> (зелено), <b>B</b> (синьо), <b>C</b> (циан), <b>M</b> (магента) и <b>Y</b> (жълто) отделно.</li> </ul>
Авто ирис	(Този елемент може да се настройва, само ако <b>Цветови режим</b> е зададен на <b>Динамичен</b> , <b>Театър</b> или <b>Персонализиран</b> .) Задайте на <b>Вкл.</b> , за да коригирате ириса, за да получите оптимална светлина за прожектираните изображения. Настройката се запазва за всеки цветови режим. ☛ "Настройка Авто ирис" <a href="#">стр.44</a>
Нулиране	Можете да нулирате всички стойности за регулиране от меню <b>Образ</b> към фабричните им настройки. Вижте следното, за да върнете фабричните настройки на всички елементи от менюто. ☛ "Нулиране Меню" <a href="#">стр.93</a>

## Меню Сигнал

Елементите за задаване се различават в зависимост от сигнала на изображението и източника, от който се прожектира. Запазват се подробности за настройката на всеки сигнал с образ.




Не можете да правите настройки в меню Сигнал, когато източникът е USB Display, USB или LAN.

☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" [стр.31](#)

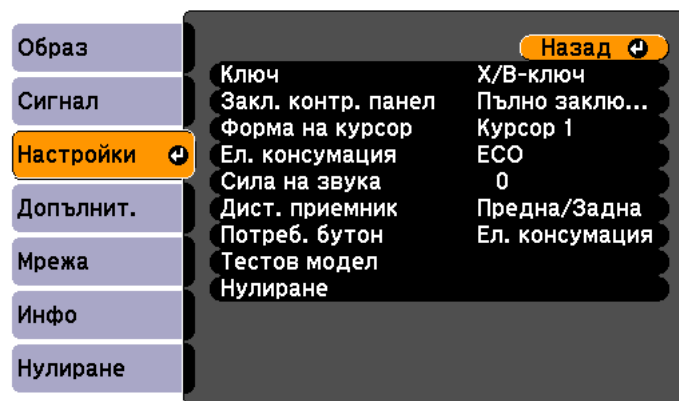


Подменю	Функция
<b>Авто настройки</b>	Задайте на <b>Вкл.</b> за автоматично коригиране на изображението до оптималното състояние при смяна на входния сигнал.
<b>Резолюция</b>	Задайте на <b>Авто</b> за автоматично идентифициране на резолюцията на входния сигнал. Ако образите не се прожектират правилно, когато са настроени на <b>Авто</b> , например ако липсват някои образи, коригирайте на <b>Широк</b> за широки екрани или на <b>Нормален</b> за екрани 4:3 или 5:4 в зависимост от свързания компютър.



Подменю	Функция
<b>Проследяване</b>	Можете да настройвате компютърните изображения, когато в тях се появяват вертикални черти.
<b>Синхр.</b>	Можете да настройвате компютърните изображения, когато в тях се появява примигване, размазаност или смущения.
<b>Позиция</b>	Можете да настройвате позицията на дисплея нагоре, надолу, наляво и надясно, за да се прожектира целият образ, ако част от него липсва.
<b>Прогресивен</b>	<p>(Тази настройка може да бъде коригирана, само когато се получава компонентно видео или RGB видео с презредов сигнал (480i/576i/1080i). Тя не може да се настройва при приемане на цифров RGB сигнал.)</p> <p><u>Презредовият</u> (i) сигнал се конвертира до <u>прогресивен</u> (p). (IP конверсия)</p> <p><b>Изкл.:</b> Идеален за гледане на образ с много движение.</p> <p><b>Видео:</b> Идеален за общи видео изображения.</p> <p><b>Филм/Авто:</b> Идеален за клипове, компютърна графика и анимация.</p>
<b>Намаляване на шум</b>	<p>(Това не може да бъде зададено при получаване на цифров RGB сигнал или при показване на презредов сигнал, когато <b>Прогресивен</b> е зададено на <b>Изкл.</b>)</p> <p>Изглажда груби изображения. Има два режима. Изберете вашата предпочитана настройка. Препоръчително е да бъде настроено на <b>Изкл.</b>, когато проектирате от източници на образ с много нисък шум, например DVD дискове.</p>
<b>HDMI видео диапазон</b> (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Когато входният HDMI порт на проектора е свързан с DVD плейър, видео диапазонът на проектора се настройва в съответствие с настройката за видео диапазон на DVD плейъра.






Подменю	Функция
<b>Входен сигнал</b>	<p>Можете да изберете входен сигнал от входния порт Computer.</p> <p>Ако зададете <b>Авто</b>, входният сигнал се задава автоматично според свързаното оборудване.</p> <p>Ако цветовете не се изобразяват правилно, когато е зададено <b>Авто</b>, изберете подходящия сигнал за свързаното оборудване.</p>
<b>Видео сигнал</b>	<p>Можете да изберете входен сигнал от входния порт Video.</p> <p>Ако това е зададено на <b>Авто</b>, видео сигналите се разпознават автоматично. Ако в образа се появят смущения или възникне проблем, като например да не се прожектира образ, докато е зададено <b>Авто</b>, изберете подходящия сигнал, в зависимост от свързаното оборудване.</p>
<b>Аспект</b>	<p>Можете да задавате <u>съотношението на картината</u>  на проектираните образи.</p> <p> "Смяна на съотношението на картината" <a href="#">стр.44</a></p>
<b>Пресканиране</b>	<p>(Това не може да се настройва при приемане на цифров RGB сигнал.)</p> <p>Променя съотношението на извезданото изображение (обхвата на прожектирания образ). Можете да зададете обхвата на изрязване на <b>Изкл., 4%</b> или <b>8%</b>. Когато източникът е HDMI, настройката <b>Авто</b> е достъпна. Когато е избрано <b>Авто</b>, то автоматично се променя на <b>Изкл.</b> или на <b>8%</b> в зависимост от входния сигнал. Това обаче се появява само когато портът HDMI на свързаното устройство е свързан към порта HDMI на проектора.</p>
<b>Нулиране</b>	<p>Можете да нулирате всички стойности за регулиране в менюто <b>Сигнал</b> към фабричните им стойности, освен настройката <b>Входен сигнал</b>.</p> <p>Вижте следното, за да върнете фабричните настройки на всички елементи от менюто.</p> <p> "Нулиране Меню" <a href="#">стр.93</a></p>

## Меню Настройки



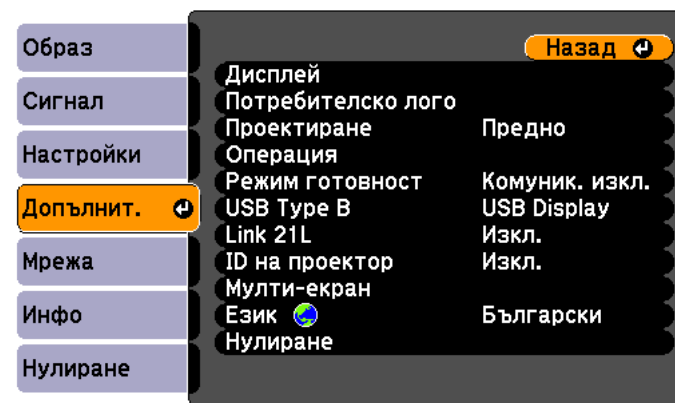
[Esc] / [Enter] : Назад [◆] : Избор [Menu] : Изход

Подменю	Функция
Ключ	<p>Можете да коригирате изкривяването на образа.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Когато е избрано <b>Авто X/B-ключ</b>: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ръчно коригиране Коригирайте <b>В-ключ</b> и <b>Х-ключ</b>, за да коригирате хоризонтално и вертикално изкривяване.</li> <li>Автоматично коригиране Задайте <b>Авто X/B-ключ*</b> на <b>Вкл.</b>   "Автоматично коригиране - Авто X/B-ключ - (само при EB-1775W)" <a href="#">стр.37</a>  * Когато използвате EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, задайте <b>Авто В-ключ</b> на <b>Вкл.</b></li> <li>Когато е избрано <b>Quick Corner</b>: Изберете и коригирайте четирите ъгъла на прожектираното изображение.   "Ръчно коригиране - Quick Corner - " <a href="#">стр.38</a></li> </ul> </li> </ul>

Подменю	Функция
Закл. контр. панел	<p>Може да използвате тази функция, за да ограничите работата от контролния панел на проектора.</p> <p> "Ограничаване на Операциите (Закл. контр. панел)" <a href="#">стр.70</a></p>
Форма на курсор	<p>Можете да изберете формата на курсора.</p> <p>Курсор 1: </p> <p>Курсор 2: </p> <p>Курсор 3: </p> <p> "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></p>
Ел. консумация	<p>Можете да настроите яркостта на лампата на една от двете настройки.</p> <p>Изберете <b>ЕСО</b>, ако прожектираните изображения са прекалено светли, например когато прожектирате изображения в тъмна стая или на малък екран. Когато е избрано <b>ЕСО</b>, консумираната енергия се променя, както следва, а звукът от въртенето на вентилатора по време на прожектиране става по-тих.</p> <p>Консумация на електричество: спад с около 27%</p>
Сила на звука	<p>Можете да регулирате силата на звука. Запазват се зададените стойности на всеки източник.</p>
Дист. приемник	<p>Можете да ограничите приемането на операционния сигнал от дистанционното управление.</p> <p>Когато зададете на <b>Изкл.</b>, не можете да работите от дистанционното управление. Ако желаете да работите от дистанционното управление, натиснете и задръжте бутона [Menu] на дистанционното управление за поне 15 секунди, за да върнете настройката до фабричната ѝ стойност.</p>

Подменю	Функция
<b>Потреб. бутон</b>	<p>Можете да изберете и зададете елемент от меню Конфигурация с бутон [User] на дистанционното управление. Натискането на бутон [User] директно показва екрана за селекция/настройка на зададения елемент от менюто, позволявайки ви да извършвате настройки/регулиране с едно натискане. Можете да зададете един от следните пет елемента към [User] бутон.</p> <p><b>Ел. консумация, Инфо, Прогресивен, Тестов модел, Мулти-екран и Резолюция</b></p>
<b>Тестов модел</b>	<p>При настройка на проектора можете да покажете тестов модел за коригиране на прожекцията без свързване на друго оборудване. Докато тестовият модел е показан, можете да коригирате изкривяването, увеличението и фокуса.</p> <p>За да отмените тестовия модел, натиснете бутон [Esc] на дистанционното управление или на контролния панел.</p>
<b>Нулиране</b>	<p>Можете да нулирате всички стойности за регулиране в менюто <b>Настройки</b> към фабричните им стойности, освен настройката <b>Потреб. бутон</b>.</p> <p>Вижте следното, за да върнете фабричните настройки на всички елементи от менюто.</p> <p>☛ "Нулиране Меню" <a href="#">стр.93</a></p>

## Меню Допълнит.



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

Подменю	Функция
<b>Дисплей</b>	<p>Можете да правите настройки, свързани с дисплея на проектора.</p> <p><b>Съобщения:</b> Когато е зададено <b>Изкл.</b>, следните елементи няма да се показват.</p> <p>Името на текущата селекция при промяна на източника, цветовия режим или аспекта; съобщение при липса на сигнал с образ; предупреждения, като например Предупр. вис. темп.</p> <p><b>Фон на дисплея</b>*1: Можете да зададете фона на дисплея на <b>Черно</b>, <b>Синьо</b> или <b>Лого</b> при липса на сигнал.</p> <p><b>Стартов екран</b>*1: Задайте на <b>Вкл.</b>, за да се покаже <b>Потребителско лого</b> при започване на прожекцията.</p> <p><b>Без A/V</b>*1: Можете да зададете показания екран, когато бутонът [A/V Mute] на дистанционното управление е натиснат, до <b>Черно</b>, <b>Синьо</b> или <b>Лого</b>.</p>

Подменю	Функция
<b>Потребителско лого*1</b>	<p>Можете да промените потребителското лого, което се показва като фон, по време на Фон на дисплея, Без A/V и т.н.</p> <p>☛ "Запазване на потребителско лого" <a href="#">стр.65</a></p>
<b>Проектиране</b>	<p>Изберете един от следните методи на проектиране, в зависимост от начина на монтаж на проектора.</p> <p><b>Предно, Предно/Таван, Задно, Задно/Таван</b></p> <p>Можете да промените настройката, както следва, като задържите натиснат бутон [A/V Mute] на дистанционното управление за около пет секунди.</p> <p><b>Предно↔Предно/Таван</b></p> <p><b>Задно↔Задно/Таван</b></p> <p>☛ "Методи за Монтиране" <a href="#">стр.22</a></p>
<b>Операция</b>	<p><b>Директно вкл.:</b> Задайте на <b>Вкл.</b>, за да включите проектора веднага след включване в електрически контакт.</p> <p>Когато електрическият кабел е включен в контакта, отбележете, че проекторът се включва автоматично в случаи на възстановяване на прекъснато захранване в мрежата.</p> <p><b>Режим "Заспиване":</b> Когато е настроен на <b>Вкл.</b>, това автоматично ще прекрати проектирането при липса на входен сигнал и извършвани операции.</p> <p><b>Таймер Режим засп.:</b> Когато <b>Режим "Заспиване"</b> е настроен на <b>Вкл.</b>, вие можете да зададете времето, след което проекторът ще се изключи автоматично в интервал от 1 до 30 минути.</p> <p><b>Таймер капак леща:</b> Когато е зададена на <b>Вкл.</b>, тази настройка автоматично изключва захранването 30 минути след затваряне на A/V плъзгача за заглушаване. Настройката по подразбиране е <b>Вкл.</b></p> <p><b>Режим голяма вис.:</b> Настройте на <b>Вкл.</b>, когато използвате проектора при надморска височина над 1 500 м.</p>

Подменю	Функция
<b>Режим готовност</b>	<p>Можете да използвате функциите за контрол и наблюдение през мрежа, докато проекторът е в режим на готовност, когато за тази настройка е зададено <b>Комуник. вкл.</b> (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)</p> <p>Можете да наблюдавате и контролирате статуса на проектора през мрежа чрез използване на <b>SNMP</b>» или чрез използване на софтуера EasyMP Monitor.</p> <p>☛ "Полезен софтуер" <a href="#">стр.119</a></p>
<b>USB Type B</b>	<p>Настройте на <b>USB дисплей</b>, когато проекторът и компютър са свързани чрез USB кабел и се проектират изображения от компютъра.</p> <p>☛ "Проектиране с USB Display" <a href="#">стр.32</a></p> <p>Настройте на <b>Link 21L</b>, за да управлявате показалеца на мишката от дистанционното управление.</p> <p>☛ "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></p>
<b>Link 21L</b>	<p>Настройте на <b>Вкл.</b>, за да използвате помощния софтуер Link 21L.</p>
<b>ID на проектор</b>	<p>Задайте за ID на проектора номера между <b>1</b> и <b>9</b>. Изкл. показва, че не е зададен ID.</p> <p>☛ "Задаване на ID на проектор" <a href="#">стр.62</a></p>

Подменю	Функция
<b>Мулти-екран</b>	<p>Можете да настроите нюанса и яркостта на всеки проектиран образ, когато се проектира с няколко проектора.</p> <p><b>Ниво на регул.</b> Можете да регулирате от черно до бяло в пет степени, обозначени като ниво 1 до 5, а във всяко от тези 5 нива можете да регулирате "Корекция на яркост" и "Корекция на цвят".</p> <p><b>Корекция на яркост.:</b> Можете да коригирате разликите в яркостта на всеки проектор.</p> <p><b>Корек. на цвят (З/Ч) / Корек. на цвят. (Ч/Б):</b> Можете да коригирате различията в цвета от всеки проектор.</p> <p>☛ "Коригиране на цвета при прожектиране от няколко проектора" <a href="#">стр.63</a></p>
<b>Език</b>	Можете да зададете езика на показваните съобщения и менюта.
<b>Нулиране</b>	<p>Можете да нулирате настройките за <b>Дисплей</b><sup>*1</sup> и <b>Операция</b><sup>*2</sup> от меню <b>Допълнит.</b> до фабричните им стойности.</p> <p>Вижте следното, за да върнете фабричните настройки на всички елементи от менюто.</p> <p>☛ "Нулиране Меню" <a href="#">стр.93</a></p>

\*1 Когато **Защита потреб. лого** е настроена на **Вкл.** в **Защита с парола**, настройките, свързани с Потребителското лого, не могат да бъдат променени. Можете да правите промени, след като настройката **Защита потреб. лого** бъде зададена на **Изкл.**

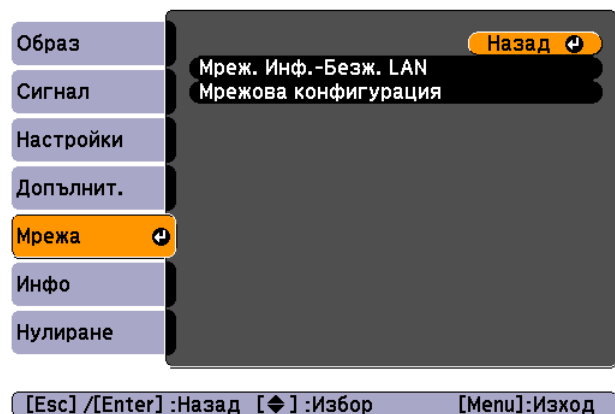
☛ "Управление на потребители (Защита с парола)" [стр.68](#)

\*2 Освен при режим голяма височина.

## Меню Мрежа (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Когато **Мрежова защита** е настроена на **Вкл.** в **Защита с парола**, се появява съобщение и настройките не могат да бъдат променени. Задайте **Мрежова защита** на **Изкл.** и след това конфигурирайте мрежата.

☛ "Настройване на Защита с парола" [стр.68](#)



Подменю	Функция
<b>Мреж. Инф.-Безж. LAN</b>	Показва следната информация за статуса на мрежовата настройка. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Режим на връзка</li> <li>• Ниво на антена</li> <li>• Име на проектор</li> <li>• SSID</li> <li>• DHCP</li> <li>• IP адрес</li> <li>• Подмреж. маска</li> <li>• Адрес на гейтуей</li> <li>• MAC адрес</li> <li>• Регионален код*</li> </ul>

Подменю	Функция
<b>Мрежова конфигурация</b>	Налични са следните менюта за настройка на елементите на Мрежа. <b>Основна, Безжичен LAN, Защита, Поща, Други, Нулиране и Инсталация завършена</b>

\* Показва достъпната регионална информация за използвания апарат за безжична локална мрежа. За повече подробности, свържете се с най-близкия местен търговец или адрес, посочен в Списък с контакти за проектор Epson.

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



Като използвате уеб браузър на компютър, свързан в обща мрежа с проектора, можете да използвате функциите на проектора и да го управлявате. Тази функция се нарича Уеб контрол. Можете лесно да въвеждате текст, използвайки клавиатурата, за да правите защитни настройки за Уеб контрол.

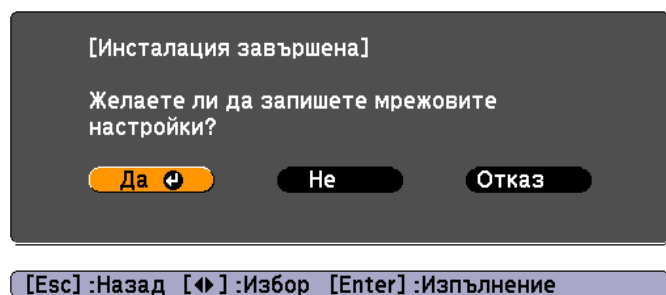
☛ "Промяна на настройките с помощта на уеб браузър (Уеб контрол)" [стр.121](#)

### Забележки относно използването на меню Мрежа

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

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





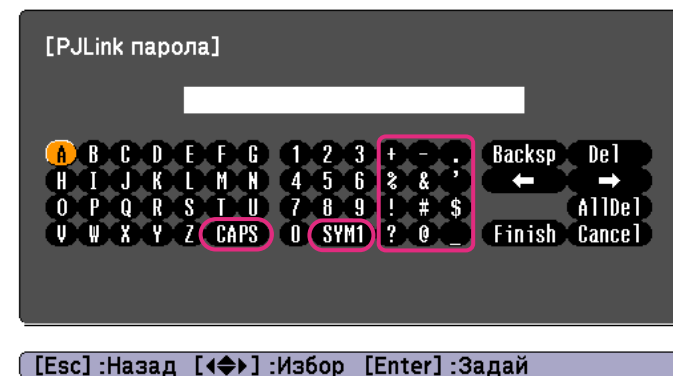
**Да:** Запазва настройките и затваря меню Мрежа.

**Не:** Не запазва настройките и затваря меню Мрежа.

**Отказ:** Продължава да показва меню Мрежа.

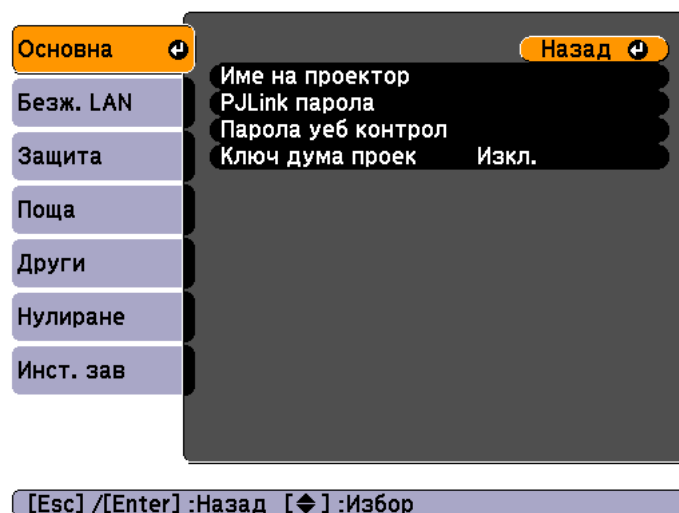
## Операции със софтуерната клавиатура


Менюто Мрежа съдържа елементи, които се нуждаят от въвеждане на буквени и цифрови знаци при настройка. В такива случаи се показва следната софтуерна клавиатура. С помощта на бутоните [↖], [↘], [↙] и [↗] на дистанционното управление или бутоните [↖], [↘], [↙] и [↗] на контролния панел преместете курсора върху желанния клавиш и натиснете бутона [Enter], за да въведете съответния знак. Въвеждайте цифри, като задържате натиснат бутона [Num] на дистанционното управление и натискате цифровите бутони. След като приключите с въвеждането, натиснете **Finish** на клавиатурата, за да потвърдите това, което сте въвели. Натиснете **Cancel** на клавиатурата, за да откажете това, което сте въвели.




- При всеки избор на клавиша **CAPS** и натискане на бутона [Enter], той задава и превключва между главни и малки букви.
- При всеки избор на клавиша **SYM1/2** и натискане на бутона [Enter], той задава и променя символните клавиши за секцията, оградена от рамката.

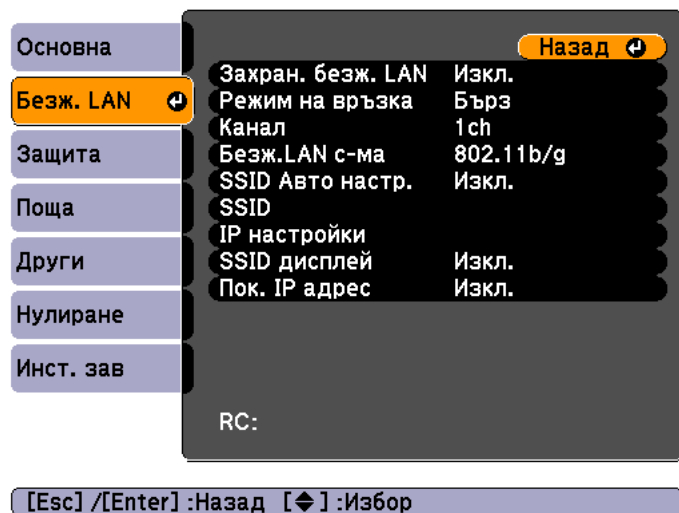
## Меню Основна




Подменю	Функция
Ключова дума на проектор	<p>Когато е настроена на <b>Вкл.</b>, трябва да въведете ключова дума, когато се опитвате да свържете проектора към компютър в мрежа. Така можете да предотвратите прекъсване на презентациите от свързвания от друг компютър.</p> <p>Обикновено тази функция би трябвало да бъде настроена на <b>Вкл.</b></p> <p> <a href="#">Ръководство за работа с EasyMP Network Projection</a></p>

Подменю	Функция
Име проектор	<p>Показва името на проектора, което се използва за идентификация на проектора, когато е свързан към мрежа. При редакция, можете да въвеждате до 16 едно-байтови буквено-цифрови знака.</p>
PJLink парола	<p>Задайте парола, с която ще получавате достъп до проектора, използвайки съвместим PJLink софтуер.</p> <p>Можете да въвеждате до 32 едно-байтови буквено-цифрови знака.</p>
Парола уеб контрол	<p>Задайте парола, която ще използвате, когато правите настройки и управлявате проектора, използвайки Уеб контрол. Въведете не повече от осем еднобайтови буквено-цифрови знаци. Уеб контрол е функция, която ви позволява да настройвате и контролирате проектора, като използвате уеб браузър на компютър, свързан към мрежа.</p> <p> "Промяна на настройките с помощта на уеб браузър (Уеб контрол)" <a href="#">стр.121</a></p>

## Меню Безжичен LAN



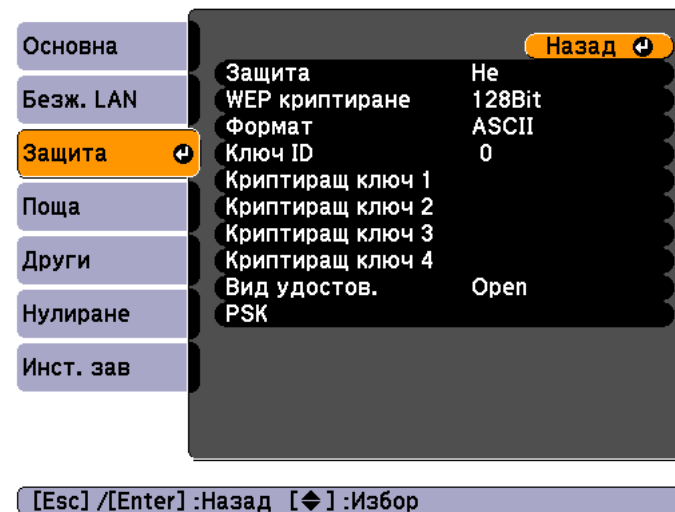
Подменю	Функция
<b>Захранв. безж. LAN</b>	<p>Настройте на <b>Вкл.</b>, когато свързвате проектора към компютър чрез безжичен LAN.</p> <p>Ако не желаете да установите връзка чрез безжичен LAN, задайте <b>Изкл.</b>, за да предотвратите неупълномощен достъп от други лица.</p> <p>Настройката по подразбиране е <b>Вкл.</b></p>
<b>Режим на връзка</b>	<p>Настройте режима на връзка при използване на EasyMP Network Projection, за да свържете проектора и компютъра.</p> <p>Настройката по подразбиране е <b>Бърз</b>.</p> <p>Виж следното ръководство за информация относно режима на връзка.</p> <p> <a href="#">Ръководство за работа с EasyMP Network Projection</a></p>

Подменю	Функция
<b>Канал</b>	<p>(Това може да бъде настроено, само ако <b>Режим на връзка</b> е зададен на <b>Бърз</b>.)</p> <p>Изберете честотната лента, използвана от безжичния LAN, от <b>1 кан.</b>, <b>6 кан.</b> или <b>11 кан.</b></p> <p>Настройката по подразбиране е <b>11 кан.</b></p>
<b>Безж. LAN с-ма</b>	<p>Задайте Безж. LAN с-ма или на <b>802.11b/g</b>, или на <b>802.11b/g/n</b>.</p> <p>Настройката по подразбиране е <b>802.11b/g</b>.</p>
<b>SSID Авто настр.</b>	<p>Задайте на <b>Вкл.</b>, за да намалите времето за търсене на проектора при свързване към мрежа, използвайки <b>Бърз</b> от <b>Режим на връзка</b>.</p> <p>Задайте на <b>Изкл.</b> при свързване на няколко проектора едновременно.</p> <p>Настройката по подразбиране е <b>Вкл.</b></p>
<b>SSID</b>	<p>Въведете <b>SSID</b>. Когато имате предоставено SSID за безжичната LAN система, в която участва проекторът, въведете това SSID.</p> <p>Можете да въвеждате до 32 едно-байтови буквено-цифрови знаци.</p>

Подменю	Функция
IP настройки	<p>Можете да промените мрежовите настройки.</p> <p><b>DHCP:</b> Задайте на <b>Вкл.</b>, за да зададете мрежови настройки чрез <b>DHCP</b>. Ако настроите това на <b>Вкл.</b>, не можете да задавате повече адреси.</p> <p><b>IP адрес:</b> Можете да въведете <b>IP адреса</b>, зададен за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле на адреса. Не можете обаче да използвате следните IP адреси. 0.0.0.0, 127.x.x.x, от 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (като x е число от 0 до 255)</p> <p><b>Подмреж. маска:</b> Можете да въведете <b>Подмреж. маска</b> за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле на адреса. Не можете обаче да използвате следните подмрежови маски: 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Адрес на гейтуей:</b> Можете да въведете IP адреса на гейтуей (шлюза) за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле на адреса. Не можете обаче да използвате следните <b>адреси на гейтуей</b>: 0.0.0.0, 127.x.x.x, от 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (като x е число от 0 до 255)</p>
SSID дисплей	За да не се показва <b>SSID</b> на LAN екрана за готовност, задайте <b>Изкл.</b>
Пок. IP адрес	За да не се показва <b>IP адреса</b> на LAN екрана за готовност, задайте на <b>Изкл.</b>

## Меню Защита

Достъпно, само когато е инсталиран доставеният или допълнителният Апарат за безжична локална мрежа.



Подменю	Функция
Защита	Изберете вида защита от показваните елементи. При настройката на Защита, следвайте инструкциите на администратора на мрежовата система, до която ще получавате достъп.
WEP криптиране	Можете да зададете криптирането за WEP криптиране. <b>128Bit:</b> Използва 128 (104) битово кодиране. <b>64bit:</b> използва 64 (40) битово кодиране
Формат	Можете да зададете метода за въвеждане на ключа за WEP криптиране. <b>ASCII:</b> въвеждане на текст. <b>HEX:</b> Въвеждане в HEX (шестнадесетичен).
Ключ ID	Избира ID ключа за WEP криптиране.

Подменю	Функция
<b>Криптиращ ключ 1/Криптиращ ключ 2/Криптиращ ключ 3/Криптиращ ключ 4</b>	<p>Можете да въведете ключа, използван за WEP криптиране. Въведете ключа с еднобайтови знаци, като следвате инструкциите от администратора на мрежата, в която е свързан проектора. Видът и броят на знаците, които могат да бъдат въведени, се различават в зависимост от настройките на <b>WEP криптиране</b> и на <b>Формат</b>.</p> <p><b>128Bit - ASCII:</b> еднобайтови, буквено-цифрови, 13 знака.</p> <p><b>64Bit - ASCII:</b> еднобайтови, буквено-цифрови, 5 знака.</p> <p><b>128Bit - HEX:</b> 0 до 9 и A до F, 26 знака</p> <p><b>64Bit - HEX:</b> 0 до 9 и A до F, 10 знака</p>
<b>Вид удостоверяване</b>	<p>Задава вида WEP удостоверяване.</p> <p><b>Open:</b> Използва открито системно удостоверяване.</p> <p><b>Shared:</b> Използва удостоверяване със споделен ключ.</p>
<b>PSK</b>	<p>(Това може да бъде зададено, само ако <b>WPA-PSK</b> или <b>WPA2-PSK</b> са избрани от <b>Защита</b>.)</p> <p>Можете да въведете Предварително споделен ключ (ключ за криптиране) с еднобайтови буквено-цифрови знаци. Въведете между 8 и 32 знака включително.</p>

#### Вид защита

Когато доставеният или допълнително закупеният модул за безжичен LAN е монтиран и се използва в режим на връзка Разширен, настоятелно ви препоръчваме да настроите вид защита. Изберете някой от следните методи за защита:

#### • WEP

Данните се криптират с кодов ключ (WEP ключ). Този механизъм блокира комуникацията, когато криптиращите ключове за точката за достъп и този на проектора не съвпадат.

#### • WPA

Това представлява стандарт за криптиране, повишаващ сигурността, която е слабо място на WEP. Макар че съществуват много видове методи за WPA криптиране, този проектор използва TKIP и AES. WPA също така включва функции за удостоверяване на потребителите. WPA удостоверяването предоставя два метода: използване на сървър за удостоверяване или удостоверяване между компютър и точка за достъп без използване на сървър. Този проектор поддържа втория метод, т.е. без сървър.

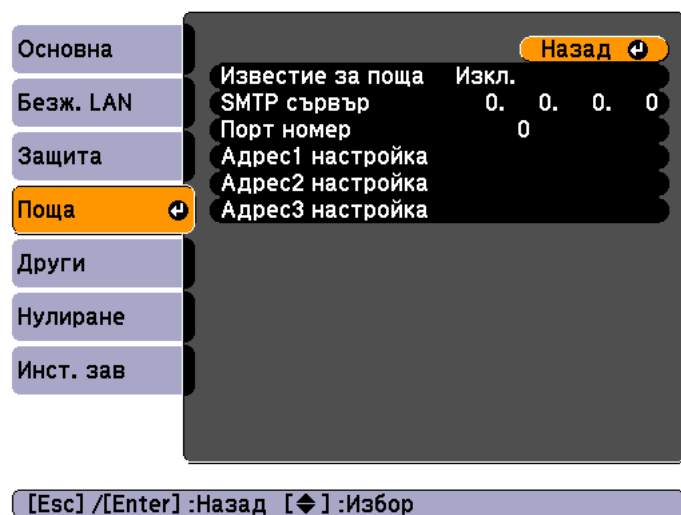


За настройка на подробностите, следвайте инструкциите от администратора на вашата мрежа.

## Меню Поща

Когато тази опция е настроена, вие ще получавате известие по електронната поща в случай на проблем или предупреждение относно проектора.

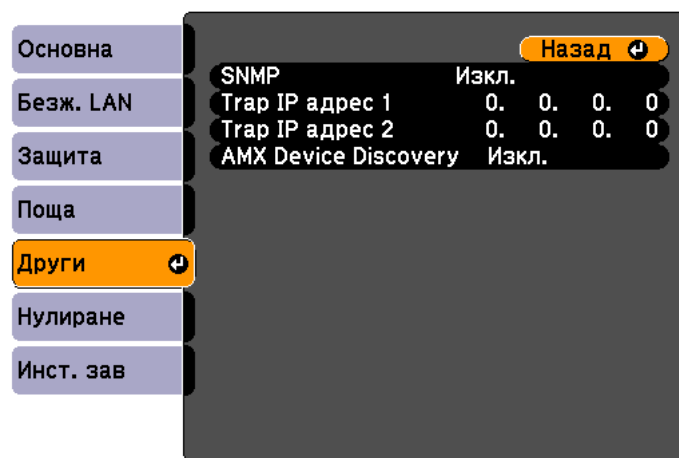
☛ "Работа с функцията Известие за поща за съобщаване на проблеми" [стр.123](#)



Подменю	Функция
<b>Известие за поща</b>	Задайте на <b>Вкл.</b> , за да изпратите електронно писмо до предварително зададени адреси при възникване на проблем или предупреждение с проектора.
<b>SMTP сървър</b>	Можете да въведете <u>IP адреса</u> за SMTP сървъра за проектора. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле на адреса. Не можете обаче да използвате следните IP адреси. 127.x.x.x, от 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (като x е число от 0 до 255)

Подменю	Функция
<b>Порт номер</b>	Можете да въведете номера на порт за SMTP сървъра. Стойността по подразбиране е 25. Можете да въведете числа между 1 и 65535.
<b>Адрес1 на-стройка, Адрес2 на-стройка и Адрес3 на-стройка</b>	Можете да въведете имейл адреса, на който да се изпращат известията. Можете да регистрирате до три адреса на получатели. Можете да въведете до 32 еднобайтови буквено-цифрови знаци за имейл адресите. Можете да изберете проблеми или предупреждения, за които да бъдете уведомявани по електронната поща. Когато избраният проблем или предупреждение се появи, на посочения целеви адрес ще бъде изпратено писмо, известяващо, че е възникнал проблем или има предупреждение. Можете да изберете няколко от показваните елементи.

## Меню Други

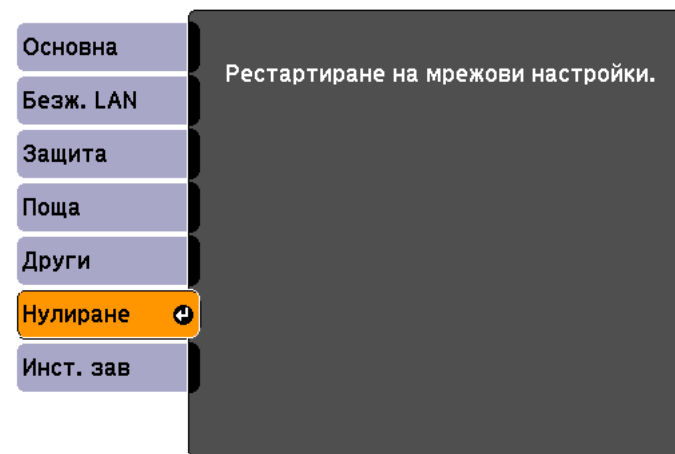


[Esc] / [Enter] : Назад [◆] : Избор

Подменю	Функция
SNMP	Задайте на <b>Вкл.</b> , за да наблюдавате проектора чрез SNMP. За да следите проектора е необходимо да инсталирате програма за управление на SNMP на своя компютър. SNMP трябва да се управлява от мрежов администратор. Стойността по подразбиране е <b>Изкл.</b> .
Trap IP адрес 1/ Trap IP адрес 2	Можете да регистрирате до два IP адреса за SNMP дестинация за Трар известие. Можете да въведете номер от 0 до 255 във всяко поле на адреса. Не можете обаче да използвате следните IP адреси. 127.x.x.x, от 224.0.0.0 до 255.255.255.255 (като x е число от 0 до 255)
AMX Device Discovery	Когато проекторът е свързан в мрежа, настройте тази функция на <b>Вкл.</b> , когато искате проекторът да бъде открит от <u>AMX Device Discovery</u> . Настройте функцията на <b>Изкл.</b> , ако не сте свързани към среда, управлявана с контролер от AMX или AMX Device Discovery.

## Нулиране меню

Нулира всички мрежови настройки.



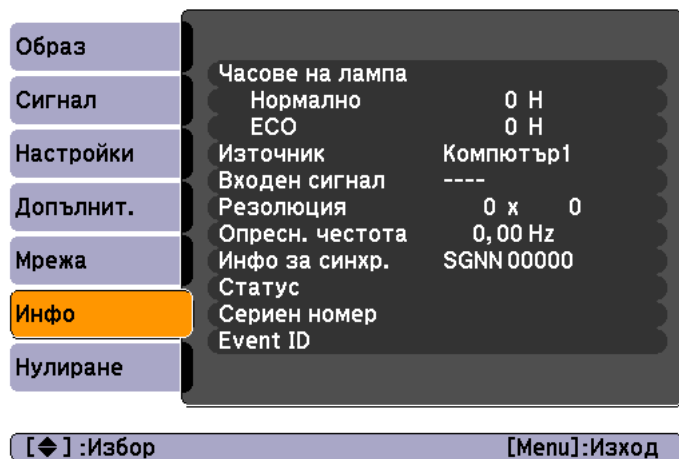
[◆] : Избор [Enter] : Въвеждане

Подменю	Функция
Рестартиране на мрежови настройки.	За да нулирате всички мрежови настройки, изберете <b>Да</b> .

## Меню Инфо (Само за дисплей)

Позволява ви да проверите статуса на сигналите с образ, които се проектират, както и статуса на самия проектор. Елементите, които могат да се покажат, варират в зависимост от текущо прожектирания източник. В зависимост от използвания модел, някои входни източници не се поддържат.

☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" [стр.31](#)



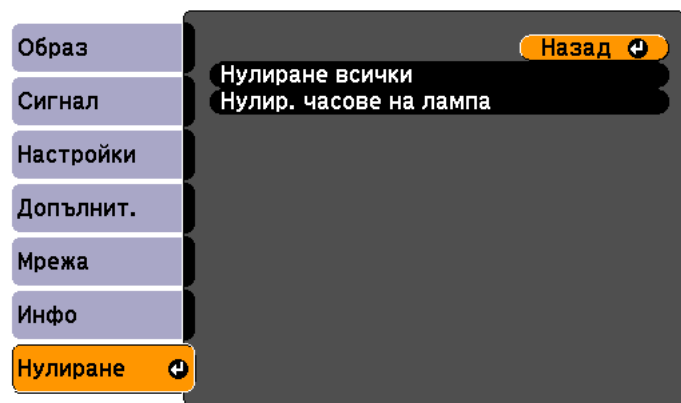
Подменю	Функция
<b>Часове на лампа</b>	Можете да видите общото работно време на лампата*. Когато се достигне времето за предупреждение, че лампата скоро ще се изтощи, цифрите се показват в жълто.
<b>Източник</b>	Можете да покажете името на източника за свързаното оборудване, от което се проектира в момента.
<b>Входен сигнал</b>	Можете да изведете съдържанието на <b>Входен сигнал</b> , настроено в меню <b>Сигнал</b> според източника.
<b>Резолюция</b>	Можете да покажете резолюцията.

Подменю	Функция
<b>Видео сигнал</b>	Можете да покажете настройката на <b>Видео сигнал</b> в менюто <b>Сигнал</b> .
<b>Опресн. честота</b>	Можете да покажете <u>опреснителната честота</u> <a href="#">»</a> .
<b>Инфо за синхр.</b>	Можете да покажете информацията за сигнала на образа. Тази информация може да е необходима при нужда от сервиз.
<b>Статус</b>	Тук се съдържа информация за грешки, възникнали в проектора. Тази информация може да е необходима при нужда от сервиз.
<b>Сериен номер</b>	Показва серийния номер на проектора.
<b>Event ID</b> (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Показва списък с грешки за приложението. ☛ "За Event ID (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)" <a href="#">стр.126</a>

\* Общото време на употреба се показва като "0H" за първите 10 часа. От 10 часа нагоре се показва като "10H", "11H" и т.н.



## Нулиране Меню



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

Подменю	Функция
<b>Нулиране всички</b>	Можете да нулирате всички елементи в менюто Конфигурация към фабричните им настройки. Следните елементи не се нулират към фабрични стойности: <b>Входен сигнал</b> , <b>Потребителско лого</b> , всички елементи за менютата <b>Мрежа menu*</b> , <b>Часове на лампа</b> , <b>Език</b> , <b>Парола</b> , <b>Потреб. бутон</b> и <b>Мулти-екран</b> .
<b>Нулир. часове на лампа</b>	Нулира натрупаното време за употреба на лампата. Това се прави при смяна на лампата.

\* (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)



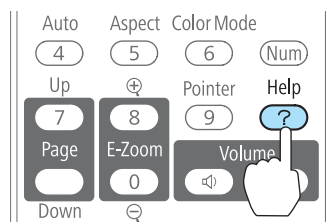
## Отстраняване на проблеми

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

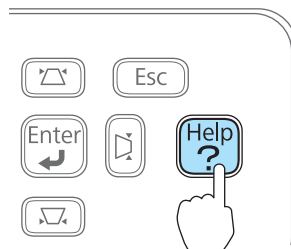
В случай на проблем с проектора, помощният екран се появява, когато натиснете бутона Help. Можете да разрешите проблема като отговорите на въпросите.

- 1 Натиснете бутона [Help].  
Показва се екранът Помощ.

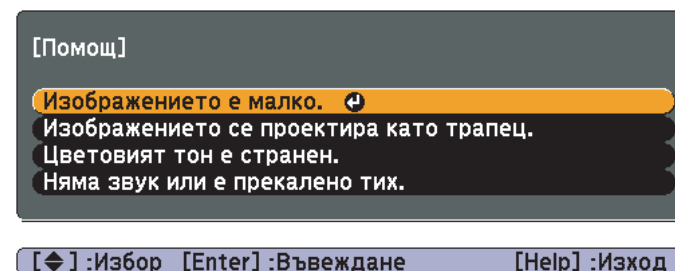
Използване на дистанционното управление



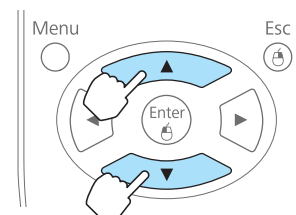
Използване на контролния панел



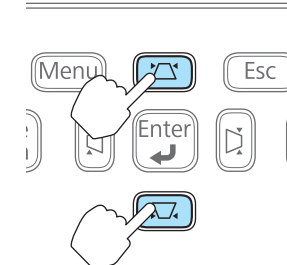
- 2 Изберете елемент от менюто.



Използване на дистанционното управление

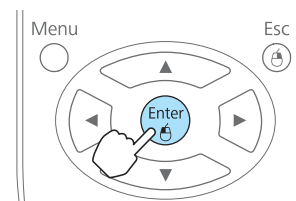


Използване на контролния панел

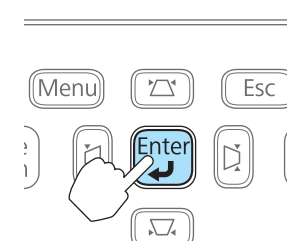


- 3 Потвърдете избора си.

Използване на дистанционното управление



Използване на контролния панел



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

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

### Изображението е малко.

? Увеличението нагласено ли е на "минимално"?  
· Променете размера на изображението чрез пръстена за увеличение.

? Проекторът твърде близо ли е до екрана?  
· Преместете проектора по-далеч от екрана.

[Esc] :Назад

[Help] :Изход



Ако екранът Помощ не ви посочи разрешение за проблема, вижте следното.

☞ "Разрешаване на Проблеми" [стр.97](#)

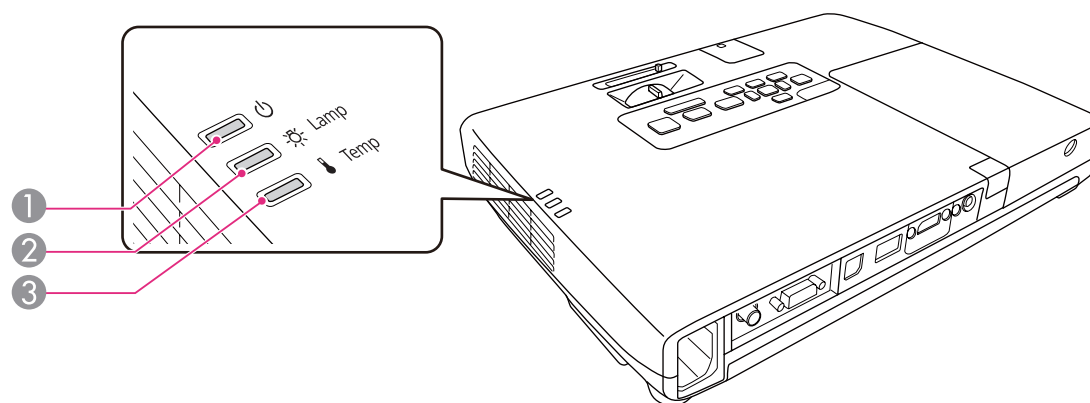
Ако имате проблем с проектора, първо проверете индикаторите на самия проектор и вижте “Разчитане на Индикатори” по-долу.

Виж следното, ако индикаторите не показват ясно какъв може да е проблемът.

☞ "Когато индикаторите не помагат" [стр.100](#)





## Разчитане на индикаторите

Проекторът разполага със следните три индикатора, които посочват работния му статус.



### 1 Индикатор за захранване

Показват работното състояние.

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

### 2 Индикатор за лампа


Посочва състоянието на лампата за проектиране.





### 3 Индикатор за температура
































Посочва състоянието на вътрешната температура.






















Вижте в следната таблица какво означават индикаторите и как да разрешите проблемите, които те посочват.

Ако всички индикатори са изключени, проверете дали захранващият кабел е свързан правилно и дали захранването се подава нормално.

Понякога, когато захранващият кабел бъде изваден, индикаторът  остава светнат за кратък период от време - това не е неизправност.

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

Статус	Причина	Решение или статус
     	Вътрешна грешка	Прекратете употребата на проектора, изключете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес от <i>Списък с контакти за проектор Epson</i> .  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>
     	Грешка вентилатор Грешка на сензор	Прекратете употребата на проектора, изключете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес от <i>Списък с контакти за проектор Epson</i> .  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>
     	Грешка вис. темп. (прегриване)	Лампата се изключва автоматично и проектирането спира. Изчакайте около пет минути. След около пет минути проекторът минава в режим на готовност, тогава проверете следните две неща. <ul style="list-style-type: none"> <li>Проверете дали въздушният филтър и отворът за въздух са чисти и дали проекторът не е допрян до стена.</li> <li>Ако въздушният филтър е задръстен, почистете го или го сменете.  "Почистване на въздушния филтър" <a href="#">стр.111</a>, "Смяна на въздушен филтър" <a href="#">стр.116</a></li> </ul> <p>Ако грешката продължава да се проявява, след като сте изпълнили горните две стъпки, прекратете работа с проектора, отстранете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в <i>Списък с контакти за проектор Epson</i>.  <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p> <p>Когато използвате проектора на надморска височина над 1500 м, настройте <b>Режим голяма вис.</b> на <b>Вкл.</b>  "Меню Допълнит." <a href="#">стр.81</a></p>
     	Грешка с лампа Неизправна лампа	Проверете следните две неща. <ul style="list-style-type: none"> <li>Извадете лампата и проверете дали не е пукната.  "Смяна на лампата" <a href="#">стр.113</a></li> <li>Почистете въздушния филтър.  "Почистване на въздушния филтър" <a href="#">стр.111</a></li> </ul>

Статус	Причина	Решение или статус
		<p><b>Ако не е пукната:</b> Поставете лампата обратно и включете захранването.</p> <p><b>Ако грешката не бъде отстранена:</b> Подменете лампата с нова и тогава включете захранването.</p> <p><b>Ако грешката не бъде отстранена:</b> Прекратете употребата на проектора, премахнете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес, посочен в <i>Списък с контакти за проектор Epson</i>.</p> <p>☛ <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p> <p><b>Ако е пукната:</b> Свържете се с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в <i>Списък с контакти за проектор Epson</i>. (Не можете да прожектирате изображения, докато не замените лампата.)</p> <p>☛ <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p> <p>Когато използвате проектора на надморска височина над 1500 м, настройте <b>Режим голяма вис.</b> на <b>Вкл.</b></p> <p>☛ "Меню Допълнит." <a href="#">стр.81</a></p>
      	Грешка авто ирис Гр.захр. (тов.)	<p>Прекратете употребата на проектора, изключете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или най-близкия адрес от <i>Списък с контакти за проектор Epson</i>.</p> <p>☛ <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p>
      	Предупр. вис. темп.	<p>(Това не представлява проблем. Ако обаче температурата отново се повиши много, проектирането спира автоматично.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали въздушният филтър и отворът за въздух са чисти и дали проекторът не е допрян до стена.</li> <li>• Ако въздушният филтър е задръстен, почистете го или го сменете.</li> </ul> <p>☛ "Почистване на въздушния филтър" <a href="#">стр.111</a>, "Смяна на въздушен филтър" <a href="#">стр.116</a></p>
      	Смяна на лампа	<p>Сменете лампа с нова.</p> <p>☛ "Смяна на лампата" <a href="#">стр.113</a></p> <p>Ако продължите да използвате лампата, след като периодът за смяна отmine, възможността лампата да експлодира се увеличава. Заменете я с нова лампа възможно най-скоро.</p>












- Вижте следното, ако проекторът не работи правилно, макар индикаторите да показват, че всичко е в норма.  
☛ "Когато индикаторите не помагат" [стр.100](#)
- Ако състоянието на индикаторите не е посочено в тази таблица, прекратете работа с проектора, извадете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в *Списък с контакти за проектор Epson*.  
☛ [Списък с контакти за проектор Epson](#)

## Когато индикаторите не помагат

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





### Проблеми, свързани с образа

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Не се появява образ</b> Прожектирането не започва, зоната за прожектиране е напълно черна или зоната за прожекция е напълно синя.</li> </ul>	 <a href="#">стр.101</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Не се показват движещи се образи</b> Движещите се образи, проектирани от компютър , изглеждат черни и не се проектира нищо.</li> </ul>	 <a href="#">стр.102</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Проектирането спира автоматично</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.102</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Появява се съобщението “Не се поддържа”.</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.102</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Появява се съобщението "Няма сигнал".</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.102</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>В образа се появяват смущения или изкривяване</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.104</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Образът е изрязан (голям) или е твърде малък, или съотношението на картината не е подходящо</b> Показва се само част от образа или коефициентите на височина и ширина на образа не са правилни.</li> </ul>	 <a href="#">стр.105</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Цветове на образа са грешни</b> Целият образ изглежда възморов или зеленикав, образите са черно-бели, цветовете изглеждат безжизнени.</li> </ul>	 <a href="#">стр.105</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Образът изглежда по-тъмен</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.106</a>

## Проблеми при започване на проектиране

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Проекторът не се включва</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.106</a>
---	--

## Други проблеми

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Не се чува звук или звукът е тих</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.107</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Дистанционното управление не работи</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.108</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Искам да сменя езика за съобщенията и менютата</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.108</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Не се получава електронна поща, дори при възникнал проблем в проектора (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)</b></li> </ul>	 <a href="#">стр.108</a>



## Проблеми, свързани с образа

### Не се появява образ

Проверка	Решение
Натиснахте ли бутона [⏻]?	Натиснете бутона [⏻], за да включите захранването.
Индикаторите изключени ли са?	Захранващият кабел не е свързан правилно или не се подава електрически ток. Свържете захранващия кабел на проектора правилно. ☛ "От монтиране към прожектиране" <a href="#">стр.30</a> Проверете дали електрическият контакт или източника на захранване работят правилно.
Активирали ли сте Без A/V?	Натиснете бутона [A/V Mute] на дистанционното управление, за да отмените Без A/V. ☛ "Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)" <a href="#">стр.56</a>
A/V плъзгачът за заглушаване затворен ли е?	Отворете A/V плъзгача за заглушаване. ☛ "Изглед Отпред/Отгоре" <a href="#">стр.11</a>
Настройките в меню Конфигурация правилни ли са?	Нулирайте всички настройки. ☛ Нулиране - Нулиране всички <a href="#">стр.93</a> Когато използвате USB Display, задайте <b>USB Type B</b> на <b>USB Display</b> . ☛ Допълнит. - <b>USB Type B</b> <a href="#">стр.81</a>
Образът за прожектиране напълно черен ли е? (Само при прожектиране на образ от компютър)	Някои вкарвани образи, като например някои скрийнсейвъри, могат да са напълно черни.
Правилна ли е настройката за формат на входния сигнал? (Само при прожектиране на образ от видео източник)	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване. ☛ Сигнал - Видео сигнал <a href="#">стр.78</a>
Правилно ли е свързан USB кабелът? (Само при прожектиране чрез USB Display)	Проверете дали USB кабелът е свързан правилно. Ако не е свързан или е свързан неправилно, го поставете отново.
Windows Media Center показва ли се на пълен екран? (Само при прожектиране чрез USB Display или мрежова връзка)	Когато Windows Media Center се показва на пълен екран, не можете да прожектирате чрез USB Display или мрежова връзка. Намалете размера на екрана.
Показва ли се приложение, използващо функцията DirectX на Windows? (Само при прожектиране чрез USB Display или мрежова връзка)	Приложения, използващи функцията DirectX, може да не показват изображенията правилно.

## Не се показват движещи се изображения (или само частта с движещо се изображение става черна)

Проверка	Решение
Сигналът с образ на компютъра извежда ли се до LCD и монитора? (Само при прожектиране на изображения от лаптоп или компютър с вграден LCD екран)	Променете сигнала с образ от компютъра само за външно извеждане. Проверете документацията на вашия компютър или се свържете с производителя му.

## Проектирането спира автоматично

Проверка	Решение
Режим <b>Режим "Заспиване"</b> на Вкл.?	Натиснете бутона [⏻], за да включите захранването. Ако не желаете да използвате Режим "Заспиване", променете настройката на <b>Изкл.</b> ☛ <b>Допълнит. - Операция - Режим "Заспиване"</b> <a href="#">стр.81</a>

## Появява се съобщението "Не се поддържа"

Проверка	Решение
Правилна ли е настройката за формат на входния сигнал? (Само при прожектиране на образ от видео източник)	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване. ☛ <b>Сигнал - Видео сигнал</b> <a href="#">стр.78</a>
Резолюция на сигнала на образа и опреснителната честота отговарят ли на зададения режим? (Само при прожектиране на образ от компютър)	Вижте в документацията на компютъра как да промените резолюцията на сигнала с образа и опреснителната честота, подавана от компютъра. ☛ <b>"Поддържани Монитори и Дисплеи"</b> <a href="#">стр.131</a>

## Появява се съобщението "Няма сигнал"

Проверка	Решение
Кабелите правилно ли са свързани?	Проверете дали всички кабели, нужни за проектиране, са свързани добре. ☛ <b>"От монитране към прожектиране"</b> <a href="#">стр.30</a>

Проверка	Решение
Избран ли е правилният порт?	Променете образа, като натиснете бутона [Source Search] на дистанционното управление или на контролния панел. ☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" <a href="#">стр.31</a>
Захранването на компютъра или видео източника включено ли е?	Включете захранването на оборудването.
Сигналът с образа достига ли до проектора? (Само при прожектиране на изображения от лаптоп или компютър с вграден LCD екран)	Ако сигналът с образа се извежда само на течнокристалния монитор на компютъра или на допълнителния монитор, може да се наложи да настроите компютъра така, че да извежда образа и до външни устройства, освен до собствения си монитор. При някои модели компютри, когато образа се извежда външно, той няма вече да се вижда на LCD екрана или допълнителния монитор. Ако връзката се осъществява, когато захранването на проектора или компютъра вече е включено, клавишът Fn (функционален клавиш), който прехвърля сигнала с образ на компютъра към външни устройства, може да не работи. Изключете захранването на компютъра и проектора, след което пак го включете. ☛ "От монитране към прожектиране" <a href="#">стр.30</a> ☛ Документация на компютъра

## Образът е размазан, разфокусиран или изкривен

Проверка	Решение
Разстоянието между проектора и екрана над 2,5 м ли е? (за EB-1775W)	За да може проектираният образ автоматично да се настройва от Авто X/B-ключ или Screen Fit, проекторът не бива да се поставя на по-голямо разстояние от приблизително 1,0 - 2,5 м от екрана. Ако проекторът трябва да се постави на по-голямо разстояние, настройте проектирания образ ръчно.
Авто X/B-ключ зададен ли е на Изкл.? (само при EB-1775W)	Настройването на Вкл. активира Авто X/B-ключ. ☛ <b>Настройки - Ключ - Авто X/B-ключ</b> <a href="#">стр.80</a> Ако използвате проектора и тази настройка е изключена, настройте проектирания образ ръчно. ☛ "Ръчно коригиране - ръчен X/B-ключ -" <a href="#">стр.38</a>
Фокусът правилно ли е настроен?	Настройте фокуса с бутоните [Focus] (само при EB-1775W) или с фокусиращия пръстен (само при EB-1770W/EB-1760W/EB-1750). ☛ "Коригиране на фокуса" <a href="#">стр.42</a>
Проекторът на правилно разстояние ли е?	Проектирането извън препоръчителния обхват на разстояние за проектиране ли е? Настройте проектора в рамките на препоръчителния обхват. ☛ "Размер на екрана и Разстояние за прожектиране" <a href="#">стр.128</a>

Проверка	Решение
Стойността за регулиране чрез ключ твърде голяма ли е?	Намалете ъгъла на проектиране, за да намалите количеството ключова корекция. ☛ "Регулиране на позицията на изображението" <a href="#">стр.41</a>
Има ли образуван конденз по лещата?	Ако проекторът внезапно бъде преместен от студена в топла среда, или ако е изложен на резки температурни промени, по повърхността на лещата може да се образува конденз, което може да предизвика размазване на образа. Поставайте проектора в стаята около един час преди да го използвате. Ако върху лещата се образува конденз, изключете проектора и изчакайте конденза да изчезне.

## В образа се появяват смущения или изкривяване

Проверка	Решение
Правилна ли е настройката за формат на входния сигнал? (Само при прожектиране на образ от видео източник)	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване. ☛ <b>Сигнал - Видео сигнал</b> <a href="#">стр.78</a>
Кабелите правилно ли са свързани?	Проверете дали всички кабели, нужни за проектиране, са свързани добре. ☛ "Свързване на оборудване" <a href="#">стр.24</a>
Използвате ли разклонител?	Ако използвате разклонител/удължител, може електрическа интерференция да пречи на сигналите. Пробвайте да ползвате кабелите, дошли с проектора, за да проверите дали вашите кабели са причината за проблема.
Правилната резолюция ли е избрана? (Само при прожектиране на образ от компютър)	Настройте компютъра така, че изходният сигнал да е съвместим с проектора. ☛ "Поддържани Монитори и Дисплеи" <a href="#">стр.131</a> ☛ Документация на компютъра
Правилно ли са зададени настройките <a href="#">Синхр.</a> и <a href="#">Проследяване</a> ? (Само при прожектиране на образ от компютър)	Натиснете бутона [Auto] на дистанционното управление или бутона [Enter] на контролния панел, за да извършите автоматично регулиране. Ако образът не се настрои правилно след използване на автоматичното регулиране, можете да регулирате чрез меню Конфигурация. ☛ <b>Сигнал - Проследяване, Синхр.</b> <a href="#">стр.78</a>
<b>Трансфер на пластов прозорец</b> избрано ли е? (Само при прожектиране чрез USB Display)	Кликнете върху <b>Всички програми - EPSON Projector - EPSON USB Display - Настройки за EPSON USB Display Vx.xx</b> и махнете отметката от <b>Трансфер на пластов прозорец</b> .

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

Проверка	Решение
От широкоекранен компютърен монитор ли проектирате? (Само при прожектиране на образ от компютър)	Променете настройката според сигнала от свързаното оборудване. ☛ <b>Сигнал - Резолуция</b> <a href="#">стр.78</a>
Образът все още ли се увеличава чрез E-Zoom?	Натиснете бутона [Esc] на дистанционното управление, за да деактивирате E-Zoom. ☛ "Увеличаване на част от изображението (E-Zoom)" <a href="#">стр.58</a>
Правилно ли е настроена позицията на образа?	Натиснете бутона [Auto] на дистанционното управление или бутона [Enter] на контролния панел, за да извършите автоматично регулиране на проектирания компютърен образ. Ако образът не се настрои правилно след използване на автоматичното регулиране, можете да регулирате чрез меню Конфигурация. Освен сигналите с компютърен образ, можете да настройвате и други сигнали при прожектиране от меню Конфигурация. ☛ <b>Сигнал - Позиция</b> <a href="#">стр.78</a>
Компютърът настроен ли е за двоен дисплей? (Само при прожектиране на образ от компютър)	Ако в <b>Свойства на дисплея</b> в контролния панел на компютъра е активиран двоен дисплей, ще се прожектира само половината от образа на компютърния екран. За да покажете целия образ от компютърния екран, изключете настройката за двоен дисплей. ☛ Документация на видео драйвера на компютъра
Избрана ли е правилната резолуция? (Само при прожектиране на образ от компютър)	Настройте компютъра така, че изходният сигнал да е съвместим с проектора. ☛ "Поддържани Монитори и Дисплеи" <a href="#">стр.131</a> ☛ Документация на компютъра

## Цветовете на образа са грешни

Проверка	Решение
Настройките на входния сигнал отговарят ли на сигнала от свързаното устройство?	Променете следните настройки според сигнала от свързаното оборудване. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Когато изображението е от устройство, свързано към порт Computer ☛ <b>Сигнал - Входен сигнал</b> <a href="#">стр.78</a></li> <li>• Когато изображението е от устройство, свързано към порт Video ☛ <b>Сигнал - Видео сигнал</b> <a href="#">стр.78</a></li> </ul>
Правилно ли е настроена яркостта на образа?	Регулирайте настройката <b>Яркост</b> от меню Конфигурация. ☛ <b>Образ - Яркост</b> <a href="#">стр.77</a>
Кабелите правилно ли са свързани?	Проверете дали всички кабели, нужни за проектиране, са свързани добре. ☛ "Свързване на оборудване" <a href="#">стр.24</a>

Проверка	Решение
Правилно ли е зададена настройката за <u>контраст</u> ??	Регулирайте настройката <b>Контраст</b> от меню Конфигурация. ☛ Образ - Контраст <a href="#">стр.77</a>
Правилно ли е настроена цветовата настройка?	Регулирайте <b>Цветова настройка</b> от меню Конфигурация. ☛ Образ - Цветова настройка <a href="#">стр.77</a>
Правилно ли са настроени цветовата наситеност и отсянката? (Само при прожектиране на образ от видео източник)	Регулирайте настройките <b>Цветова наситеност</b> и <b>Отсянка</b> от меню Конфигурация. ☛ Образ - Цветова наситеност, Отсянка <a href="#">стр.77</a>

## Образът изглежда по-тъмен

Проверка	Решение
Правилно ли е настроена яркостта на образа?	Регулирайте настройките <b>Яркост</b> и <b>Ел. консумация</b> от меню Конфигурация. ☛ Образ - Яркост <a href="#">стр.77</a> ☛ Настройки - Ел. консумация <a href="#">стр.80</a>
Правилно ли е зададена настройката за <u>контраст</u> ??	Регулирайте настройката <b>Контраст</b> от меню Конфигурация. ☛ Образ - Контраст <a href="#">стр.77</a>
Време ли е за смяна на лампата?	Когато лампата е почти готова за смяна, образът става по-тъмен и качеството на цветовете се влошава. В такъв случай, сменете лампа с нова. ☛ "Смяна на лампата" <a href="#">стр.113</a>

## Проблеми при започване на прожектиране

### Проекторът не се включва

Проверка	Решение
Натиснахте ли бутона [⏻]?	Натиснете бутона [⏻], за да включите захранването.
Индикаторите изключени ли са?	Захранващият кабел не е свързан правилно или не се подава електрически ток. Извадете и след това отново свържете захранващия кабел. ☛ "От монтиране към прожектиране" <a href="#">стр.30</a> Проверете дали електрическият контакт или източникът на захранване работят правилно.

Проверка	Решение
Индикаторите включват ли се и изгасват ли, когато докоснете захранващия кабел?	Вероятно контактът в захранващия кабел е лош, или самият кабел е дефектен. Включете захранващия кабел наново. Ако това не реши проблема, прекратете работа с проектора, извадете захранващия кабел от електрическия контакт и се свържете с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в <i>Списък с контакти за проектор Epson</i> . ☛ <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>
Настройката за <b>Закл. контр. панел</b> на <b>Пълно заключване</b> ли е зададена?	Натиснете бутона [⏻] на дистанционното управление. Ако не желаете да използвате <b>Закл. контр. панел</b> , променете тази настройка на <b>Изкл.</b> ☛ <a href="#">Настройки - Закл. контр. панел стр.80</a>
Избрана ли е подходящата настройка за дистанционния приемник?	Проверете <b>Дист. приемник</b> от меню Конфигурация. ☛ <a href="#">Настройки - Дист. приемник стр.80</a>

## Други проблеми

### Не се чува звук или звукът е тих

Проверка	Решение
Проверете дали аудио/видео кабелът е добре прикрепен и към проектора, и към аудио източника.	Извадете кабела от порта Audio, след което го включете отново.
Силата на звука на минимум ли е настроена?	Настройте силата на звука така, че да го чувате. ☛ <a href="#">Настройки - Сила на звука стр.80</a> ☛ <a href="#">"Регулиране на силата на звука" стр.42</a>
Активирали ли сте Без A/V?	Натиснете бутона [A/V Mute] на дистанционното управление, за да отмените Без A/V. ☛ <a href="#">"Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)" стр.56</a>
Спецификацията на аудио кабела посочва ли "Без съпротивление"?	Когато използвате закупен от друго място аудио кабел, задължително купете такъв с характеристика "Без съпротивление".
Свързан ли е с HDMI кабел? (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Ако не се извежда аудио, когато е осъществена връзка чрез HDMI кабел, настройте свързаното оборудване да извежда чрез PCM.
Избрано ли е <b>Извеждане на аудио към прожектора</b> ? (Само при прожектиране чрез USB Display)	Кликнете върху <b>Всички програми - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.xx Settings</b> и изберете <b>Извеждане на аудио към прожектора</b> .

## Дистанционното управление не работи

Проверка	Решение
Насочвате ли светоизлъчващата зона на дистанционното управление към дистанционния приемник на проектора по време на работа?	Насочете дистанционното управление към дистанционния приемник. ☛ "Работен обхват на дистанционното управление" <a href="#">стр.20</a>
Дистанционното управление твърде далеч ли е от проектора?	Работният обхват на дистанционното е около 6 м. ☛ "Работен обхват на дистанционното управление" <a href="#">стр.20</a>
Попада ли пряка слънчева светлина или силна светлина от флуоресцентна лампа върху дистанционния приемник?	Поставете проектора на място, където върху дистанционния приемник не пада силна светлина. Или настройте дистанционния приемник на <b>Изкл.</b> от <b>Дист. приемник</b> в менюто за Конфигурация. ☛ <b>Настройки - Дист. приемник</b> <a href="#">стр.80</a>
Избрана ли е подходящата настройка за <b>Дист. приемник</b> ?	Проверете <b>Дист. приемник</b> от меню Конфигурация. ☛ <b>Настройки - Дист. приемник</b> <a href="#">стр.80</a>
Възможно ли е батериите да са изтощени или батериите да не са поставени правилно?	Уверете се, че батериите са поставени правилно или, ако е необходимо, ги заменете с нови. ☛ "Смяна на батериите на дистанционното управление" <a href="#">стр.19</a>
ID на дистанционното управление и ID на проектора съвпадат ли?	Уверете се, че ID на проектора, с който желаете да работите, и ID на дистанционното управление съвпадат. За да управлявате всички проектори с дистанционното управление, без значение от това каква е настройката им за ID, задайте "0" като ID на дистанционното управление. ☛ "Задаване на ID на дистанционно управление" <a href="#">стр.62</a>

## Искам да сменя езика за съобщенията и менютата

Проверка	Решение
Промяна на настройката за език.	Променете настройката за език от менюто Конфигурация. ☛ <b>Допълнит. - Език</b> <a href="#">стр.81</a>

## Не се получава електронна поща, дори при възникнал проблем в проектора (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Проверка	Решение
Настроен ли е <b>Режим готовност</b> на <b>Комуник. вкл.</b> ?	За да използвате функцията Известие за поща, когато проекторът е в режим готовност, настройте <b>Комуник. вкл.</b> в <b>Режим готовност</b> от меню Конфигурация. ☛ <b>Допълнит. - Режим готовност</b> <a href="#">стр.81</a>



Проверка	Решение
Възникнала ли е фатална неизправност и проекторът внезапно ли е спрял?	<p>Когато проекторът спре внезапно, не може да бъде изпратено съобщение.</p> <p>Ако неизправното състояние продължи, свържете се с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в <i>Списък с контакти за проектор Epson</i>.</p> <p>☛ <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a></p>
Проекторът включен ли е към захранването?	<p>Проверете дали електрическият контакт или източника на захранване работят правилно.</p>
Правилно ли е настроена функцията Известие за поща в менюто Конфигурация?	<p>Известията за грешка се изпращат в съответствие с настройките за <b>Поща</b> в меню Конфигурация. Проверете дали е настроено правилно.</p> <p>☛ "Меню Поща" <a href="#">стр.90</a></p>



## Поддръжка

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

Трябва да почиствате проектора, ако се изцапа или ако качеството на проектирания образ започне да се влошава.

## Внимавайте

Изключете захранването на проектора, преди да го почиствате.

## Почистване на Повърхността на Проектора

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

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

## Внимавайте

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

## Почистване на Лещата

Внимателно избършете лещата с парче плат за почистване на очила.



## Предупреждение

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

## Внимавайте

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

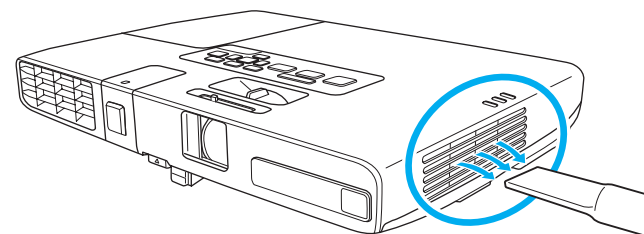
## Почистване на въздушния филтър

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

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

## Внимавайте

- Ако върху въздушния филтър се натрупа прах, той може да повиши вътрешната температура на проектора, което пък може да доведе до проблеми с работата и да съкрати сервизния живот на оптичната машина. Почистете въздушния филтър незабавно, щом видите това съобщение.
- Не мийте въздушния филтър с вода. Не използвайте препарати или разтворители.





- Ако съобщението се появява често, дори след почистване на филтъра, значи е време да го смените. Сменете въздушния филтър с нов.  
☛ "Смяна на въздушен филтър" [стр.116](#)
- Препоръчва се да почиствате тези части поне веднъж на три месеца. Чистете ги и по-често, ако използвате проектора в пращна среда.

В този раздел е обяснено как се сменят лампата и въздушният филтър.

## Смяна на лампата

### Период за смяна на лампата

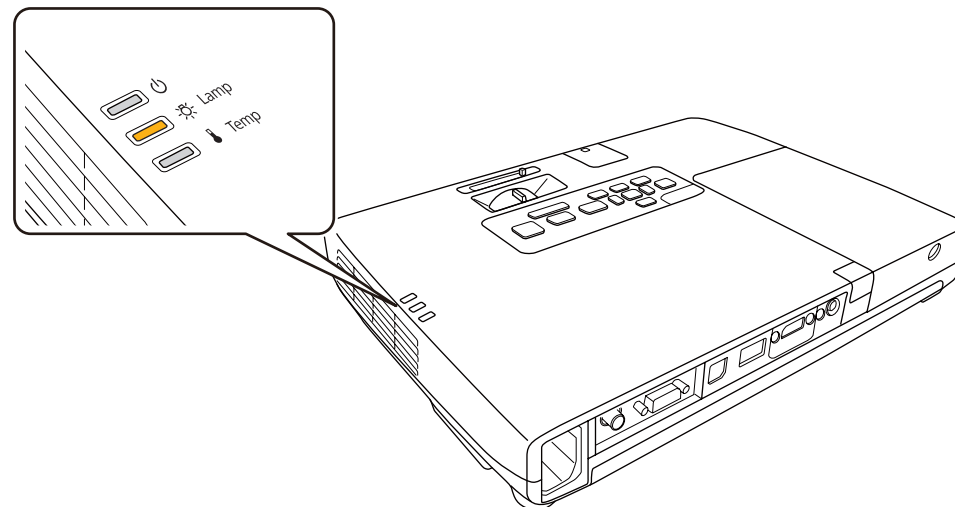
Време е да смените лампата, когато:

- Съобщението "Сменете лампата." се показва в долния ляв ъгъл на екрана за прожектиране, когато започнете да прожектирате.



Съобщението се показва за 30 секунди.

- Индикаторът за лампата мига в оранжево.



- Проектираният образ започне да потъмнява или да се влошава.

### Внимавайте

- Съобщението за смяна на лампата се появява след следните периоди от време, с цел да се запази първоначалната яркост и качество на проектирания образ.  
Експлоатационен живот на лампата: около 3900 часа
- Ако продължите да използвате лампата, след като периодът за смяна отmine, възможността лампата да експлодира се увеличава. Когато се появи съобщението за смяна на лампа, сменете лампата с нова възможно най-скоро, дори ако все още работи.
- Недейте многократно да изключвате захранването и веднага след това да го включвате отново. Честото включване и изключване може да скъси работния живот на лампата.
- В зависимост от характеристиките на лампата и начина, по който е използвана, тя може да потъмнее или да спре да работи, още преди съобщението да се е появило. Трябва винаги да разполагате с резервна лампа поддръка в случай, че потръбва.

## Как се сменя лампата

Лампата може да се смени, дори когато проекторът е окачен на тавана.

### Предупреждение

- Когато сменяте лампата, защото е спряла да свети, има възможност лампата да е счупена. Ако сменяте лампата на проектор, монтиран на тавана, трябва винаги да допускате, че лампата може да е пукната, и да стоите встрани от капака на лампата, а не точно под него. Внимателно свалете капака на лампата.
- В никакъв случай не разглобявайте и не модифицирайте лампата. Ако монтирате модифицирана или повторно сглобена лампа в проектора, това може да доведе до пожар, токов удар или злополука.

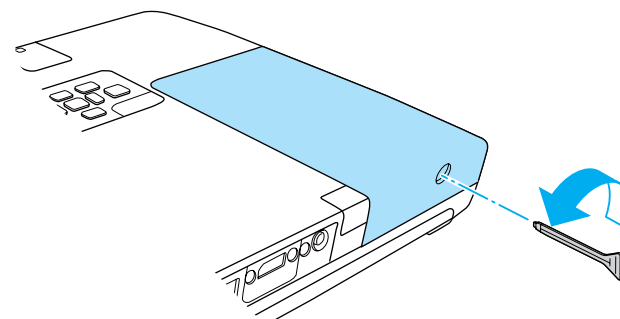
### Внимание

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

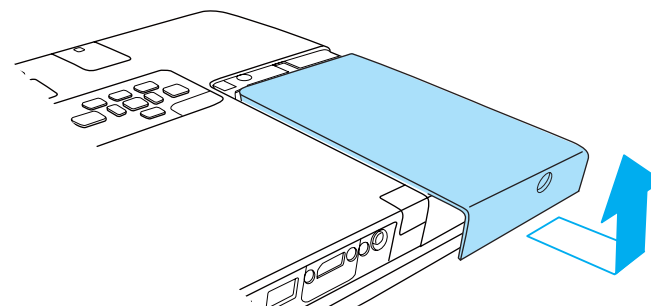
**1** След като изключите захранването на проектора и чуete потвърдителния сигнал два пъти, откачете захранващия кабел.

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

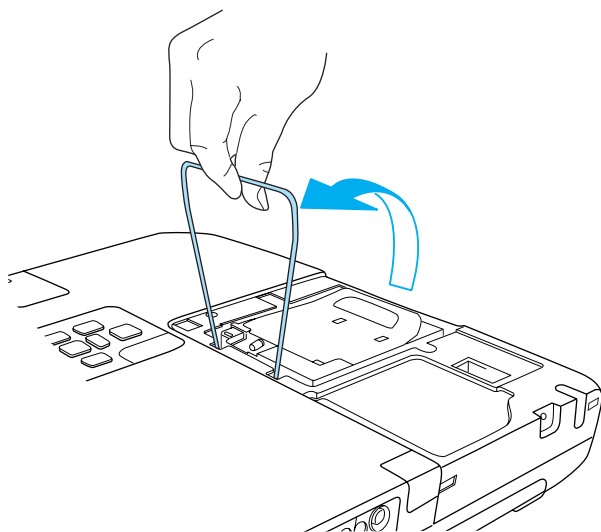
Развийте фиксиращия винт на капака на лампата с отверката, доставена с новата лампа, или с кръстата отверка.



После плъзнете капака на лампата напред и го повдигнете, за да го махнете.



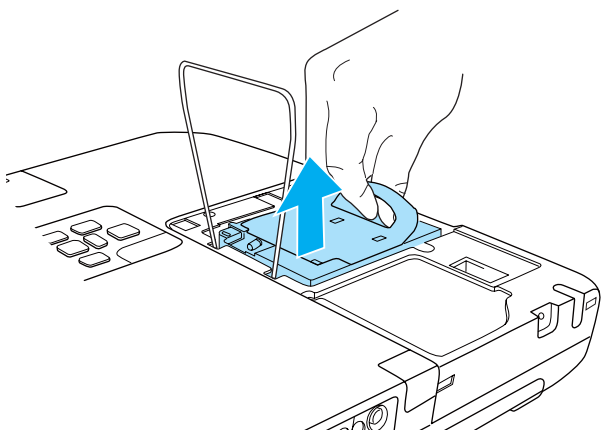
**3** Повдигнете фиксиращата пружина на лампата.



## 4 Повдигнете ръчката и извадете старата лампа.

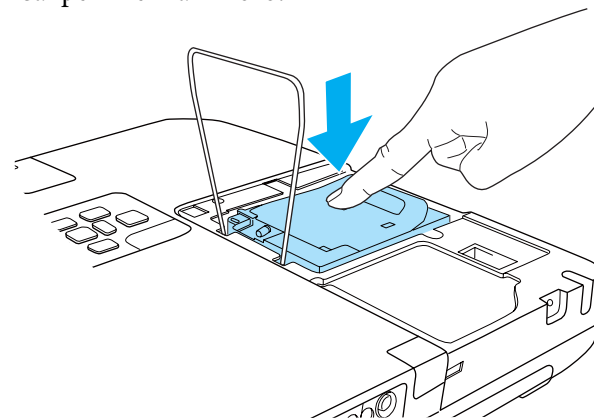
Ако лампата е пукната, свържете се с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в *Списък с контакти за проектор Epson*.

☛ *Списък с контакти за проектор Epson*

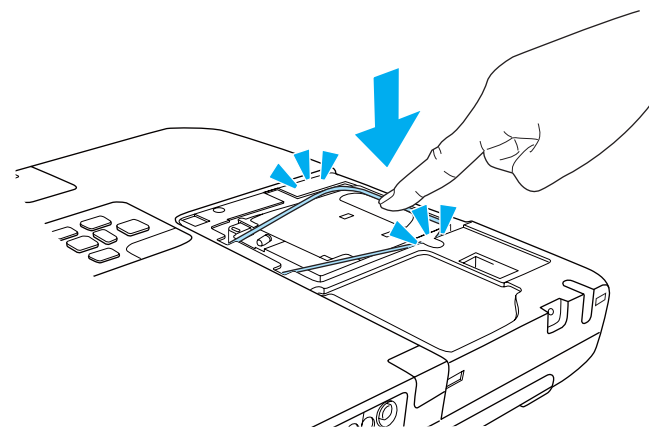


## 5 Монтирайте новата лампа.

Поставете новата лампа в правилната посока по направляващия детайл, така че да влезе на мястото си, и притиснете, за да влезе плътно. Натиснете надолу върху частта, маркирана с PUSH, за да закрепите на място.

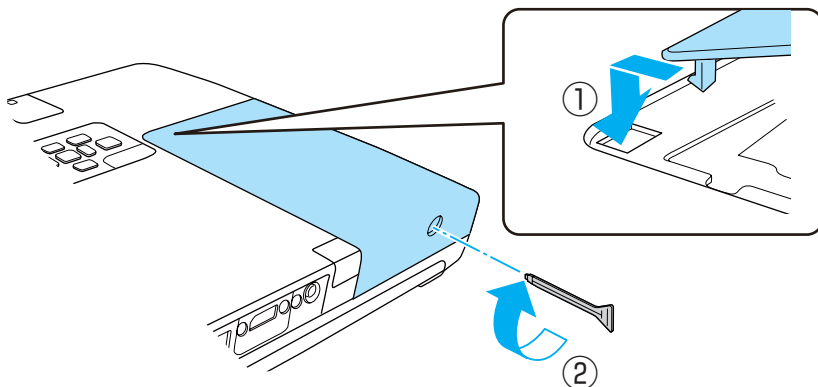


## 6 Сnižете фиксиращата пружина и натиснете надолу вляво и вдясно, докато щракне на място.



## 7 Поставете отново капака на лампата.

Вкарайте куката, както е показано на илюстрацията по-долу, и закрепете капака. Затегнете фиксиращите винтове на капака на лампата.



### Внимавайте

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

## Нулиране на часовете на лампата

Проекторът записва колко дълго е включена лампата, а съобщение и индикатор ви уведомяват, когато е необходимо да я смените. След смяна на лампата непременно занулете **Часове на лампа** от меню Конфигурация.

☛ "Нулиране Меню" [стр.93](#)



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

## Смяна на въздушен филтър

### Период за смяна на въздушен филтър

Необходимо е да смените въздушния филтър, когато:

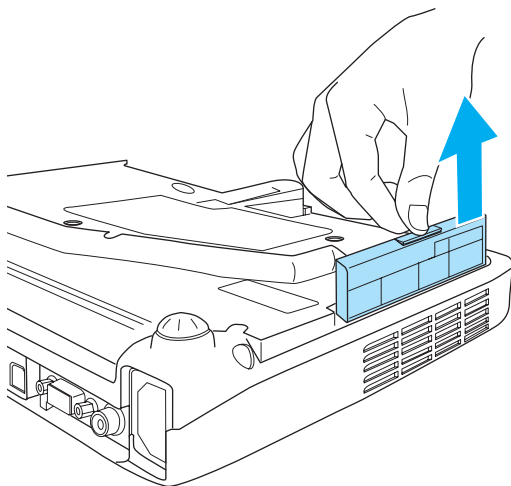
- Въздушният филтър е с нарушена цялост.
- Съобщението се показва, въпреки че сте почистили въздушния филтър.

### Как се сменя въздушният филтър

Въздушният филтър може да се смени, дори когато проекторът е окачен на тавана.

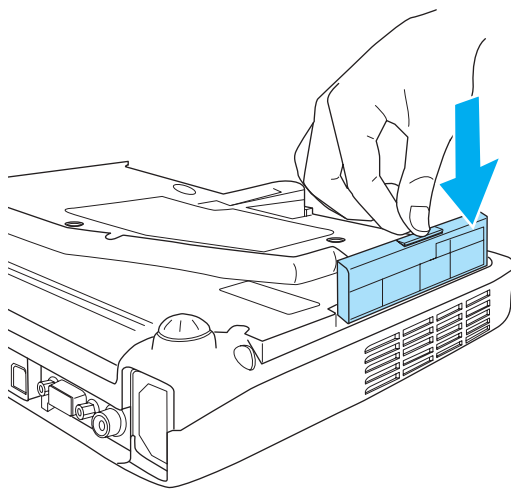
- 1 След като изключите захранването на проектора и чуete потвърдителния сигнал два пъти, откачете захранващия кабел.
- 2 Извадете въздушния филтър.  
Хванете дръжката в центъра на въздушния филтър и я изтеглете навън докрай.





### 3 Поставете новия въздушен филтър.

Притиснете въздушния филтър навътре, докато щракне на мястото си.



Изхвърляйте използваните въздушни филтри в съответствие с местните закони.

Материал на рамката: полифенилен етер и полистиролна смола

Материал, от който е изработена филтърната част: полиуретанова пяна

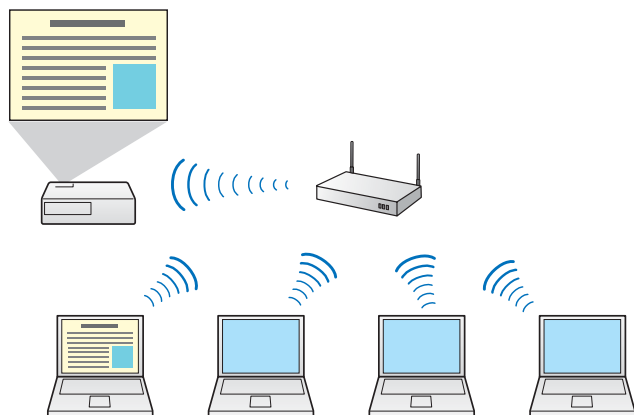


## Приложения

## EasyMP Network Projection (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Чрез използване на предоставения EasyMP Network Projection, вие можете да прожектирате вашия компютърен екран от проектора през мрежа. Споделянето на проектора в мрежа ви позволява да прожектирате данни от различни компютри без промяна на сигналния кабел. Дори когато проекторът е далеч от компютъра, все още можете да прожектирате данни през мрежата. Освен това можете да извеждате и звук от компютъра през проектора.

Този проектор поддържа само мрежови проекции чрез безжична LAN връзка.



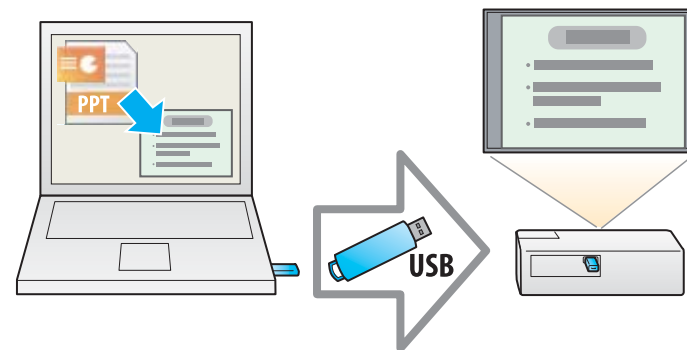
За повече подробности, вижте следното.

👉 [Ръководство за работа с EasyMP Network Projection](#)

## EasyMP Slide Converter

Чрез използване на предоставения EasyMP Slide Converter, вие можете да конвертирате файлове на PowerPoint в сценарии, които можете да показвате директно от проектора.

Запазете конвертирания сценарий на USB устройство за съхранение. Когато към проектора е свързано USB устройство за съхранение, стартира Слайдшоу.



За повече подробности, вижте следното.

👉 [Ръководство за работа с EasyMP Slide Converter](#)

👉 "Слайдшоу работни методи" [стр.50](#)

## EasyMP Monitor (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Чрез използване на EasyMP Monitor, вие можете да проверявате статуса на няколко проектора Epson в мрежата и можете да ги управлявате от компютъра.

Можете да свалите EasyMP Monitor от следния уебсайт.

<http://www.epson.com>

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

## Допълнителни аксесоари

### Портативен екран 50" ELPSC06

Компактен екран, който лесно може да се пренася. ([съотношение на картината](#) ▶ 4:3)

### Портативен екран 60" ELPSC27

### Портативен екран 80" ELPSC28

### 100" екран ELPSC29

Портативни навиващи се екрани (съотношение на картината 4:3)

### Портативен екран 53" ELPSC30

### Портативен екран 64" ELPSC31

Портативни магнитни екрани. (съотношение на картината 4:3)

### Кабел за компютър ELPKC02

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

Това е същото като кабела за компютър, доставен с проектора.

### Кабел за компютър ELPKC09

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

### Кабел за компютър ELPKC10

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

Използвайте тези по-дълги кабели, ако кабелът за компютър, доставен с продукта, е твърде къс.

### Видео компонент кабел ELPKC19

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

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

### Камера за документи ELPDC06

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

### Апарат за безжична локална мрежа ELPAP07 (само при EB-1770W/EB-1760W)

Използвайте, когато свързвате безжично проектора към компютър и проектирате от компютъра.

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Използвайте, когато искате бързо да установите двустранна връзка между проектора и компютър с инсталиран Windows.

### Тръба за таван (450 мм)\* ELPFP13

### Тръба за таван (700 мм)\* ELPFP14

Използвайте, когато монтирате проектора на висок таван.

### Окачване на таван\* ELPMB23

Използвайте, когато монтирате проектора на таван.

### Стойка за окачване\* ELPPT01

Използвайте при монтиране на проектора на тавана.

\* Изисква се специална експертиза за окачване на проектора на таван. Свържете се с местния дистрибутор или с най-близкия адрес, посочен в [Списък с контакти за проектор Epson](#).

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

## Консумативи

### Блок на лампата ELPLP65

Използва се за замяна на използвани лампи.

### Въздушен филтър ELPAF31

Използва се за замяна на използвани въздушни филтри.

## Промяна на настройките с помощта на уеб браузър (Уеб контрол)

Като използвате уеб браузъра на компютър, свързан в обща мрежа с проектора, можете да зададете функциите на проектора и да го управлявате. Тази функция ви позволява да извършите настройка и да контролирате работата дистанционно. Освен това, тъй като можете да работите с клавиатурата на компютъра, въвеждането на необходимите за настройката знаци е по-лесно.

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



Ако зададете **Режим готовност** на **Комуник. вкл.**, можете да използвате уеб браузъра за настройки и управление, дори ако проекторът е в режим готовност (когато захранването е изключено).

☛ **Допълнит. - Режим готовност** [стр.81](#)

## Настройка на Проектора

В уеб браузъра можете да настройвате елементи, които обикновено се задават в меню Конфигурация на проектора. Настройки на съдържанието се отразяват в меню Конфигурация. Има и елементи, които могат да бъдат настроени само в уеб браузъра.

Елементи в меню Конфигурация, които не могат да бъдат настроени от уеб браузъра

- Меню Настройки - Форма на курсор
- Меню Настройки - Тестов модел
- Меню Настройки - Потреб. бутон
- Меню Допълнит. - Потребителско лого
- Меню Допълнит. - Език

- Меню Допълнит. - Операция - Режим голяма вис.
  - Меню Допълнит. - Операция - Таймер капак леща
  - Меню Нулиране - Нулиране всички и Нулир. часове на лампа
- Настройките на елементите за всяко меню са същите, както от меню Конфигурация на проектора.

☛ "Меню Конфигурация" [стр.72](#)

Елементи, които могат да бъдат настроени само с уеб браузър

- Име на общност SNMP
- Парола на монитора

## Показване на Екран Уеб контрол

Използвайте следната процедура за показване на екрана Уеб контрол.



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

**1**

Стартирайте уеб браузъра на компютъра.

**2**

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

Появява се екранът Уеб контрол.

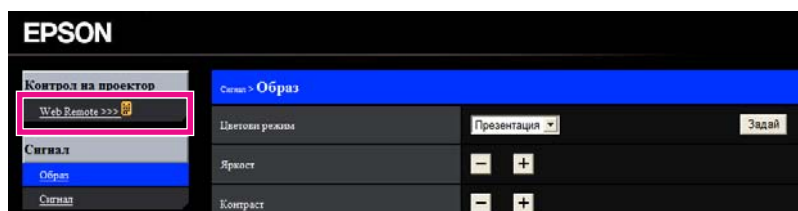
Когато Парола уеб контрол е зададена е меню Мрежа от меню Конфигурация на проектора, показва се екран за въвеждане на парола.

## Показване на екран Web Remote

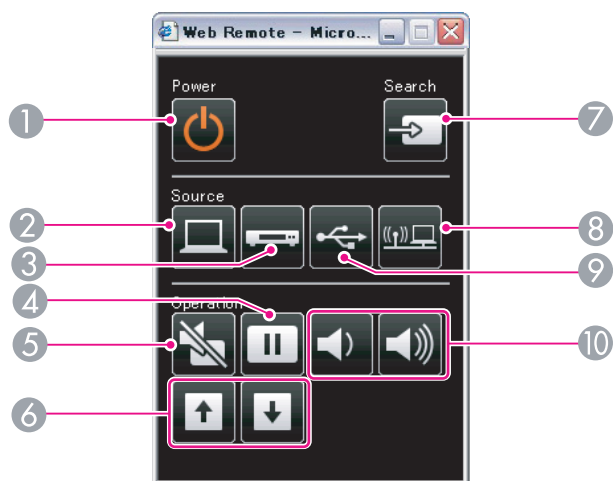
Функцията Web Remote позволява работа с проектора от разстояние чрез уеб браузър.

**1** Покажете екрана Уеб контрол.

**2** Кликнете върху **Web Remote**.



**3** Появява се екранът Web Remote.



Име	Функция
<b>1</b> Бутони [Power]	Включва и изключва захранването на проектора. ☛ "От монтиране към прожектиране" <a href="#">стр.30</a>

Име	Функция
<b>2</b> Бутон [Computer]	Променя към изображения от порт Computer.
<b>3</b> Бутон [Video]	Всеки път при натискане на бутона, входът се променя между изображения от Video порта и HDMI порта (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).
<b>4</b> Бутон [Freeze]	Паузира или продължава образа. ☛ "Спиране на изображението (Пауза)" <a href="#">стр.57</a>
<b>5</b> Бутон [A/V Mute]	Включва и изключва видеото и аудио. ☛ "Временно скриване на изображението и звука (Без A/V)" <a href="#">стр.56</a>
<b>6</b> Бутони [Page] [Up] [Down]	Променя страници във файлове, като файлове на PowerPoint, при използване на следните методи за прожектиране. <ul style="list-style-type: none"> <li>При използване на функцията Безжична мишка ☛ "Използване на дистанционното управление за управление на курсора на мишката (Безжична мишка)" <a href="#">стр.59</a></li> <li>При използване на USB Display ☛ "Прожектиране с USB Display" <a href="#">стр.32</a></li> <li>По време на мрежово свързване (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)</li> </ul> Когато прожектирате изображения или сценарии с Слайдшоу, натискането на тези бутони показва предишен/следващ екран.
<b>7</b> Бутон [Source Search]	Променя към следващия източник, който изпраща изображение. ☛ "Автоматично засича входящи сигнали и сменя прожектираното изображение (Търсене на източник)" <a href="#">стр.31</a>

Име	Функция
8 Бутон [LAN]	Преминава към образа, проектиран с EasyMP Network Projection. Когато за прожектиране използвате предоставения или допълнителния Quick Wireless Connection USB Key, този бутон превключва към това изображение. (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) ☛ "Превключване към желанния образ чрез дистанционното управление" <a href="#">стр.32</a>
9 Бутон [USB]	При всяко натискане бутонът преминава през следните образи: <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display</li> <li>• Образи от устройството, свързано към USB порта</li> </ul> ☛ "Превключване към желанния образ чрез дистанционното управление" <a href="#">стр.32</a>
10 Бутони [Volume] [<v>][>v>]	[<v>] Намалява силата на звука. [>v>] Увеличава силата на звука. ☛ "Регулиране на силата на звука" <a href="#">стр.42</a>

## Работа с функцията Известие за поща за съобщаване на проблеми

Когато зададете Известие за поща, когато се появи проблем или предупреждение, свързано с проектора, се изпращат уведомителни съобщения към предварително зададени електронни адреси. Това ще позволи операторът да бъде известен за проблеми с проектора дори на места, отдалечени от проекторите.

☛ Мрежа - Поща - Известие за поща [стр.90](#)



- Могат да бъдат регистрирани максимум три дестинации (адреси) за уведомяване, а съобщенията могат да бъдат изпращани до трите адреса едновременно.
- Ако при даден проектор възникне критичен проблем и внезапно спре да работи, е възможно да не изпрати уведомително съобщение до оператора.
- Ако зададете **Режим готовност** на **Комуник. вкл.**, можете да управлявате проектора, дори ако е в режим готовност (когато захранването е изключено).  
☛ **Допълнит. - Режим готовност** [стр.81](#)

## Прочитане на поща със съобщение за грешка

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

Тема: EPSON Projector

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

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

Ред 3 и следващи: подробности за проблема

Следните съобщения са описани ред по ред, за да покажат подробности за проблема. Вижте следното, за да разберете как да се справите с проблемите или предупрежденията.

☛ "Разчитане на индикаторите" [стр.97](#)

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error

- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

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

(+): възникнал е проблем с проектора

(-): проблемът с проектора е разрешен

## Управление при работа с SNMP

Чрез задаване на **SNMP** на **Вкл.**, на предварително зададени електронни адреси се изпращат уведомителни съобщения при възникване на проблем или предупреждение. Това ще позволи операторът да бъде известен за проблеми с проектора дори на места, отдалечени от проекторите.

☛ **Мрежа - Други - SNMP** [стр.91](#)



- SNMP трябва да се управлява от мрежов администратор или от човек, запознат с мрежата.
- За да използвате функцията SNMP за наблюдение на проектора, е необходимо да инсталирате на компютъра си програма за управление на SNMP.
- Функцията за управление чрез SNMP не може да се използва с безжичен LAN в режим на бързо свързване.
- Могат да бъдат запазени до два IP адреса-дестинации.

## ESC/VP21 Команди

Можете да следите и управлявате проекторите от компютъра чрез USB. Свържете устройството и проектора чрез USB кабел и след това въведете комуникационните команди (команди ESC/VP21).

### Преди стартиране

За контролиране и наблюдение на проектора чрез команди ESC/VP21, трябва да извършите следната подготовка.

- 1** Инсталирайте USB комуникационното устройство (EPSON USB-COM Driver) на компютъра. За информация относно устройството EPSON USB-COM, свържете се с най-близкия местен търговец или адрес, посочен в Списък с контакти за проектор Epson.  
☛ [Списък с контакти за проектор Epson](#)
- 2** Задайте **USB Type B** на **Link 21L** от меню Конфигурация на проектора.  
☛ **Допълнит. - USB Type B** [стр.81](#)
- 3** Задайте **Link 21L** на **Вкл.**  
☛ **Допълнит. - Link 21L** [стр.81](#)
- 4** Свържете USB порта на компютъра към порта USB (Type B) на проектора чрез USB кабел.  
Втория път стартирайте от стъпка 2.



## Списък с команди

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

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

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

Елемент			Команда
Захранване ВКЛ/ ИЗКЛ	Вкл.		PWR ON
	Изкл.		PWR OFF
Избор на сигнал	Компютър	Авто	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Компонент	SOURCE 14
	HDMI (само при EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)		SOURCE 30
	Видео		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN (само при EB-1775W/EB-1770W/ EB-1760W)		SOURCE 53
	Без A/V Вкл./Изкл.	Вкл.	
Изкл.		MUTE OFF	
Избор на Без A/V	Черно		MSEL 00
	Синьо		MSEL 01
	Лого		MSEL 02

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

## Комуникационен протокол

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

Проверете числата и след това приложете следните контрамерки. Ако не можете да решите проблема, свържете се с вашия мрежов администратор или с най-близкия местен търговец или адрес, посочен в списъка с контакти за проектор Epson.

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

Event ID	Причина	Решение
0432 0435	Неуспешно стартиране на EasyMP Network Projection.	Рестартирайте проектора.
0434 0482 0484 0485	Мрежовата комуникация не е стабилна.	Проверете статуса на мрежовата комуникация и свържете след известно изчакване.
0433	Прехвърлените изображения не могат да бъдат пуснати.	Рестартирайте EasyMP Network Projection.
0481	Комуникацията е откачена от компютъра.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection приключва неочаквано.	Проверете статуса на мрежовата връзка и рестартирайте проектора.
0479 04FF	В проектора се появява системна грешка.	Рестартирайте проектора.
0891	Не може да бъде намерена точка за достъп със същото SSID.	Настройте компютъра, точката за достъп и проектора с един и същ SSID.
0892	Видът удостоверяване WPA/WPA2 не съвпада.	Проверете дали настройките за сигурността на безжичната LAN мрежа са правилни. ☛ <a href="#">Защита стр.88</a>
0893	Видът криптиране WEP/TKIP/AES не съвпада.	
0894	Връзката е прекъсната, тъй като проекторът се е свързал към неототоризирана точка за достъп.	За повече информация се свържете с мрежовия администратор.
0898	Неуспешно придобиване на DHCP.	Проверете дали DHCP сървърът работи правилно. Ако не използвате DHCP, изключете настройката за DHCP. ☛ <a href="#">Безжичен LAN - IP настройки стр.87</a>
0895 0899	Други комуникационни грешки	Ако рестартирането на проектора или на EasyMP Network Projection не реши проблема, свържете се с най-близкия местен търговец или адрес, посочен в списъка с контакти за проектор Epson. ☛ <a href="#">Списък с контакти за проектор Epson</a>

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

Пректорът отговаря на стандарта PJLink Class1, създаден от JBMA.

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

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

- Несъвместими команди

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

- Имена на входове, определени от PJLink и съответстващите източници на проектора

Източник	Команда PJLink
Компютър	INPT 11
Видео	INPT 21
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

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

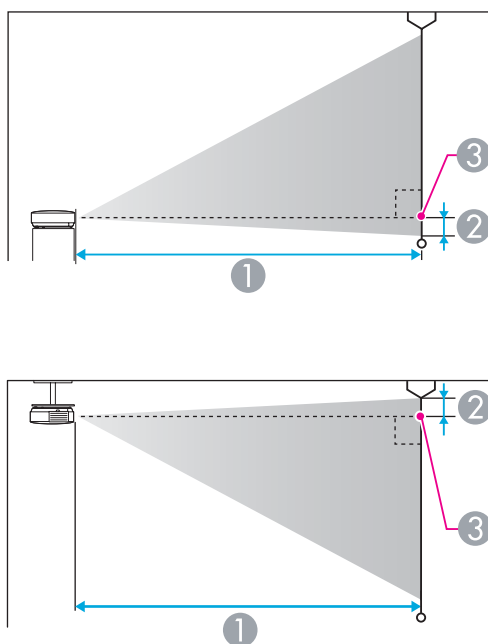
- Име на модел, изобразено за “Запитване за информация за име на продукт”

EB-1775W/PowerLite 1775W/EB-C300MS

EB-1770W/PowerLite 1770W/EB-C300MN/EB-C3010WN

EB-1760W/PowerLite 1760W/EB-C260MN

## Разстояние за прожектиране (за EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)



- ① Разстояние за проектиране
- ② Разстояние от центъра на лещата до основата на екрана (или до горната част на екрана, ако проекторът е окачен на таван)
- ③ Център на лещата

Единица: см

Размер на екрана 4:3		①	②
		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	
28"	57x43	71 - 85	-4
30"	61x46	76 - 91	-4

Размер на екрана 4:3		①	②
		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	
40"	81x61	102 - 122	-6
50"	100x76	127 - 153	-7
60"	120x91	153 - 184	-8
80"	160x120	205 - 246	-11
100"	200x150	256 - 308	-14
150"	300x230	385 - 462	-21
200"	410x300	514 - 617	-28
250"	500x380	643 - 771	-35
260"	520x400	668 - 802	-36

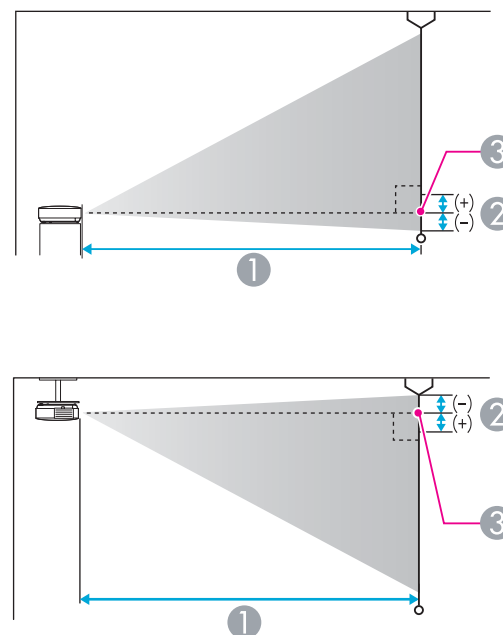
Единица: см

Размер на екрана 16:9		①	②
		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	
30"	66x37	69 - 83	-2
40"	89x50	92 - 111	-2
50"	110x62	115 - 139	-3
60"	130x75	139 - 167	-3
70"	160x87	162 - 195	-4
80"	180x100	186 - 223	-5
100"	220x120	232 - 279	-6
150"	330x190	349 - 419	-8
200"	440x250	466 - 560	-11
250"	550x310	583 - 700	-14
280"	620x350	653 - 784	-16

Единица: см

Размер на екрана 16:10		①	②
		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	
30"	64x40	67 - 80	-4
40"	86x54	89 - 108	-5
50"	110x67	112 - 135	-6
60"	130x81	135 - 162	-7
80"	170x110	181 - 217	-10
100"	220x130	226 - 271	-12
150"	320x200	340 - 408	-18
200"	430x270	454 - 545	-24
250"	540x340	567 - 681	-31
300"	640x400	681 - 818	-37

## Разстояние за прожектиране (за EB-1750)



- ① Разстояние за проектиране
- ② Разстояние от центъра на лещата до основата на екрана  
(или до горната част на екрана, ако проекторът е окачен на таван)
- ③ Център на лещата

Единица: см

Размер на екрана 4:3		①	②
		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	
30"	61x46	72 - 86	-5
40"	81x61	96 - 116	-7
50"	100x76	120 - 145	-9

Размер на екрана 4:3		①	②
		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	
60"	120x91	145 - 174	-10
80"	160x120	194 - 233	-14
100"	200x150	242 - 291	-17
150"	300x230	364 - 438	-26
200"	410x300	486 - 584	-34
250"	510x380	608 - 730	-43
300"	610x460	730 - 877	-51

Единица: см

Размер на екрана 16:9		①	②
		Минимум (Широк) до Максимум (Теле)	
30"	66x37	78 - 94	+1
40"	89x50	105 - 126	+1
50"	110x62	131 - 158	+1
60"	130x75	158 - 190	+1
70"	160x87	185 - 222	+1
80"	180x100	211 - 254	+2
100"	220x120	264 - 317	+2
150"	330x190	397 - 477	+3
200"	440x250	530 - 636	+4
250"	550x310	663 - 796	+5
275"	610x340	729 - 875	+6

## Поддържана разделителна способност

### Компютърни сигнали (аналогов RGB)

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1, 2	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

\*1 (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

\*2 Съвместимо единствено когато е избрано **Широк** в **Резолюция** от меню Конфигурация.

Дори когато се вкарват други сигнали, освен гореспоменатите, е вероятно образът да може да се проектира. Но все пак, не всички функции се поддържат.

### Видео компонент

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

### Съставно видео

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

### При приемане на сигнал от HDMI порта (само при EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050

Сигнал	Опресн. честота (Hz)	Резолюция (точки)
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080



## Общи Спецификации на Проектора

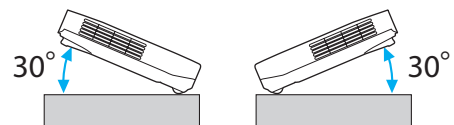
Име на продукта		EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
Размери		292 (Ш) x 44 (В) x 210 (Д) мм (без повдигнатата секция)			
Размер на LCD панела		Широк 0,59"			0,55"
Метод за работа на дисплея		Полисиликонова активна матрица TFT			
Резолюция		1 024 000 пиксела WXGA (1280 (Ш)x 800 (В) точки)x 3			786 432 пиксела XGA (1024 (Ш)x 768 (В) точки)x 3
Настройка на фокуса		Електрическа/Автоматична	Ръчна		
Настройка на увеличението		Ръчна (1 до 1,2)			
Лампа		UHE лампа, 230 W Модел №: ELPLP65		UHE лампа, 205 W Модел №: ELPLP65	UHE лампа, 230 W Модел №: ELPLP65
Макс. аудио мощност		1 W моно			
Високоговорител		1			
Захранване		от 100 до 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.3 до 1.5 A		от 100 до 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.0 до 1.4 A	от 100 до 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.3 до 1.5 A
Консумация на ел.енергия	зона от 100 до 120 V	Работна: 322 W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 7.4 W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.38 W		Работна: 293 W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 7.4 W W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.38 W	Работна: 322 W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 7.4 W W Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.38 W

	зона от 220 до 240 V	<p>Работна: 304 W</p> <p>Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 7.7 W</p> <p>Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.44 W</p>	<p>Работна: 278 W</p> <p>Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 7.7 W</p> <p>Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.44 W</p>	<p>Работна: 304 W</p> <p>Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. вкл.): 7.7 W</p> <p>Консумация на електричество в режим на готовност (Комуник. изкл.): 0.44 W</p>
Надм. височина за работа	Надморска височина 0 до 2 286 м			
Работна температура	5 до +35°C (без кондензация)			
Температура на съхранение	-10 до +60°C (без кондензация)			
Маса	Прибл. 1.7 кг			

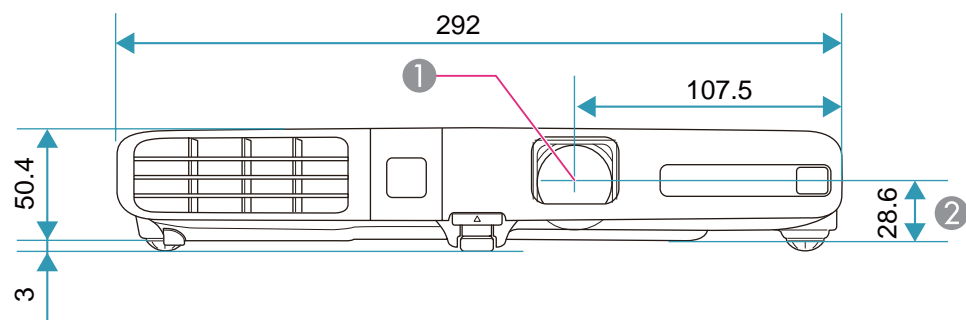
Име на продукта			EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
Ко-нектори	Порт Computer	1	Mini D-Sub15-пинов (женски)			
	Video порт	1	RCA пинов жак			
	Audio порт	1	Стерео мини жак			
	Порт HDMI	1	HDMI (Аудио се поддържа само в PCM)			-
	USB (TypeA) порт*	1	USB конектор (Тип A)			
	USB (TypeB) порт*	1	USB конектор (Тип B)			
	USB порт (специално за Апарат за безжична локална мрежа)	1	USB конектор (Тип A)			-

\* Поддържа USB 2.0. Не се гарантира, че USB портовете ще работят с всички устройства, поддържащи USB.

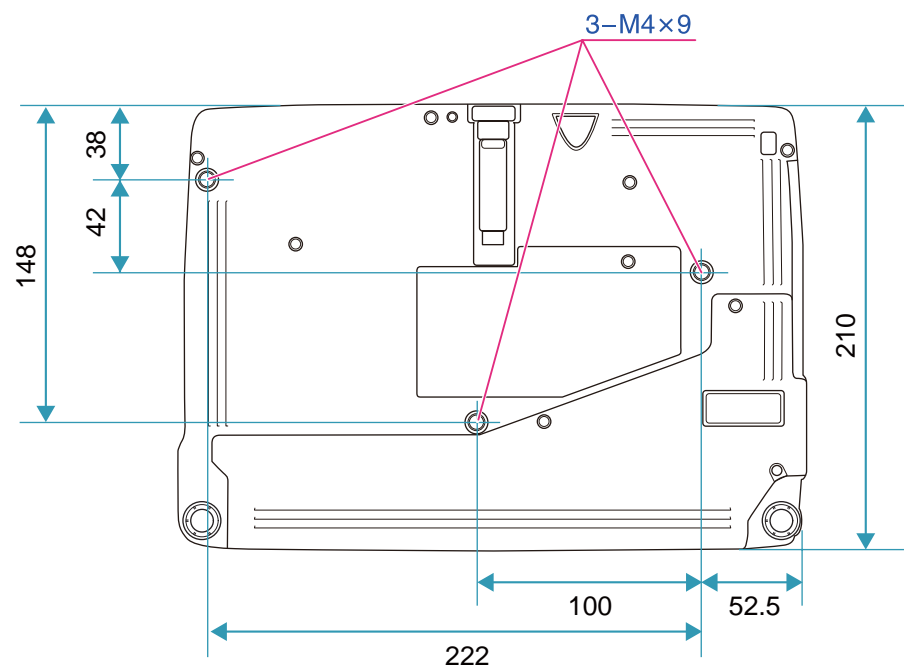
Ъгъл на накланяне



Ако използвате проектора, наклонен под ъгъл от повече от  $30^\circ$ , можете да го повредите или да предизвикате злополука.




- ① Център на лещата
- ② Разстояние от центъра на лещата до точките за фиксиране на окачваща скоба



Единици: мм

Този раздел накратко пояснява трудните термини, които не са обяснени другаде в текста на това ръководство. За подробности, вижте в другите издавани публикации.

<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery е технология, разработена от AMX за улесняване на AMX контролните системи за по-лесно функциониране на желаното оборудване. Epson е внедрил тази технология за протокол и е предоставил възможност за настройка за активиране на протоколната функция (Вкл.). Вижте уеб сайта на AMX за повече подробности. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>DHCP</b>	Съкращение от Dynamic Host Configuration Protocol, този протокол автоматично задава <u>IP адрес</u> на оборудването, свързано в мрежа.
<b>HDCP</b>	HDCP е съкращение от High-bandwidth Digital Content Protection. Тази технология се използва за предотвратяване на нелегалното копиране и за защита на авторските права, като криптира цифровите сигнали, изпращани през DVI и HDMI портове. Тъй като HDMI портът на този проектор поддържа HDCP, той може да проектира цифрови изображения, защитени с технологията HDCP. Все пак имайте предвид, че е възможно проекторът да не може да проектира изображения, защитени с актуализирани или редактирани версии на криптирането HDCP.
<b>HDTV</b>	Съкращение от High-Definition Television, с което се обозначават системи с висока резолюция, отговарящи на следните условия. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вертикална резолюция от 720p или 1080i или повече (p = <u>Прогресивен</u>, i = <u>Презредов</u>)</li> <li>• Екран със <u>съотношение на картината</u> от 16:9</li> </ul>
<b>IP адрес</b>	Номер за идентифициране на компютър, свързан в мрежа.
<b>SDTV</b>	Съкращение от Standard Definition Television, с което се обозначават системи за стандартна телевизия, които не отговарят на стандартите на <u>HDTV</u> телевизията с висока резолюция.
<b>SNMP</b>	Съкращение от Simple Network Management Protocol, който представлява протокол за следене и управление на устройства като маршрутизатори (рутери) и компютри, свързани в TCP/IP мрежа.
<b>sRGB</b>	Международен стандарт за цветови интервали, формулиран така, че с цветовете, възпроизвеждани от видео оборудването, лесно да може да се борави от компютърни операционни системи (OS) и Интернет. Ако свързаният източник има режим sRGB, задайте sRGB и в проектора, и в свързания източник на сигнал.
<b>SSID</b>	SSID са идентификационни данни за свързване на друго устройство в безжична LAN. Безжичната комуникация е възможна между устройства със съвпадащи SSID.
<b>SVGA</b>	Стандартен размер на екран с резолюция 800 (хоризонтално) x 600 (вертикално) точки.
<b>S-Video</b>	Метод, който разделя видео сигнала на компонент "осветеност" (Y) и компонент "цвят" (C).
<b>SXGA</b>	Стандартен размер на екран с резолюция 1 280 (хоризонтално) x 1 024 (вертикално) точки.
<b>Trap IP адрес</b>	Това е <u>IP адрес</u> за целевия компютър, използван за известяване за грешка в SNMP.
<b>VGA</b>	Стандартен размер на екран с резолюция 640 (хоризонтално) x 480 (вертикално) точки.

<b>XGA</b>	Стандартен размер на екран с резолюция 1 024 (хоризонтално) x 768 (вертикално) точки.
<b>Адрес на гейтуей</b>	Гейтуейт (шлюзът) представлява сървър (рутер) за комуникация през мрежа (подмрежа) разделена в съответствие с <u>подмрежовата маска</u>  .
<b>Видео компонент</b>	Метод за разделяне на видео сигнала на компонент "осветеност" (Y), и синьо минус осветеност (Cb или Pb) и червено минус осветеност (Cr или Pr).
<b>Контраст</b>	Относителната яркост на светлите и тъмните части от образа може да се увеличи или намали, за да изпъкват по-ясно текстът и графиките, или за да изглеждат по-меки. Регулирането на това свойство на образа се нарича регулиране на контраста.
<b>Подмреж. маска</b>	Това е цифрова стойност, която определя броя на битовете, използвани за мрежовия адрес в разделена мрежа (подмрежа) от IP адреса.
<b>Презредов</b>	Предава информация, необходима за създаване на един екран чрез изпращане на всеки ред, започвайки от горната част на изображението и надолу. Много вероятно е изображенията да мигат, тъй като един кадър показва всеки следващ ред.
<b>Прогресивен</b>	Прожектира информация за създаване на един екран едновременно, показвайки изображение за един кадър. Дори и ако броят на сканираните редове е един и същ, количеството мигания на изображенията се намалява, тъй като обемът на информацията се удвоява в сравнение с презредовата система.
<b>Проследяване</b>	Сигналите, извеждани от компютри, имат специфична честота. Ако честотата на проектора не съвпада с тази честота, полученият образ не е с много добро качество. Процесът по напасване на честотата на тези сигнали (броят гребени в сигнала) се нарича "Проследяване". Ако проследяването не бъде извършено правилно, в сигнала се появяват широки вертикални черти.
<b>Синхр.</b>	Сигналите, извеждани от компютри, имат специфична честота. Ако честотата на проектора не съвпада с тази честота, полученият образ не е с много добро качество. Процесът по напасване на фазите на тези сигнали (относителната позиция на гребените и доловете в сигнала) се нарича "синхронизация". Ако сигналите не са синхронизирани, ще има мигане, размазване и хоризонтална интерференция.
<b>Съотношение на картината</b>	Съотношението между дължината на образа и неговата височина. Екрани със съотношение хоризонтално:вертикално 16:9, като HDTV екрани, са познати като широки екрани. SDTV и повечето компютърни екрани има съотношение 4:3.
<b>Съставно видео</b>	Метод, който комбинира видео сигнала в компонент "осветеност" и компонент "цвят" за предаване по сигнален кабел.

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

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

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

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

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

## Операционна система Microsoft® Windows® 7

В това ръководство операционните системи по-горе са отнасят за "Windows 98", Windows Me", "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" и "Windows 7". Освен това, терминът Windows може да се отнася за Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista и Windows 7, и многото версии на Windows могат да се изписват като, например, Windows 98/Me/2000/XP/Vista, с пропуснати нотации на Windows.

Mac OS X 10.3.x

Mac OS X 10.4.x

Mac OS X 10.5.x

Mac OS X 10.6.x

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

---

## За нотациите

Операционна система Microsoft® Windows® 98

Операционна система Microsoft® Windows® Me

Операционна система Microsoft® Windows® 2000

Операционна система Microsoft® Windows® XP Professional

Операционна система Microsoft® Windows® XP Home Edition

Операционна система Microsoft® Windows Vista®


## Общо уведомление:

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

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

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint и логото на Windows са търговски марки или регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation в САЩ и/или други страни.

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

HDMI и High-Definition Multimedia Interface са търговски марки или регистрирани търговски марки на HDMI Licensing LLC. 

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

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

## GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

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

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

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

The list of GPL Programs

**busybox-1.13.4**

**iptables-1.4.2**

**libgcc1(gcc-4.3.3)**

**linux-2.6.27**

**patches**

**udhcp 0.9.8**

**uvc rev.219**

**wireless\_tools 29**

**EPSON original drivers**

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

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### NO WARRANTY

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

## END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

## GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

**glibc-2.10**

**SDL-1.2.13**

**SDL-Image**

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

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

### Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

### NO WARRANTY

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

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

### END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

### BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

#### busybox-1.13.4

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

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

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

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

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

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

### libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

#### libjpeg-6b

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

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

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

#### LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

### libpng

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

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

List of libpng programs

#### libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### zlib

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

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

List of zlib programs

#### zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly  
jloup@gzip.org

Mark Adler  
madler@alumni.caltech.edu

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

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

### libmd5-rfc

This project product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

#### libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.



The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

- 2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.
- 1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.
- 1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.
- 1999-05-03 lpd Original version.

### **mDNSResponder**

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

List of "mDNSResponder"

#### **mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)**

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

Apache License

Version 2.0, January 2004

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

### **TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION**

#### **1. Definitions.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

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

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

You may obtain a copy of the License at

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

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

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



## A

A/V заглушаване .....	56
Aspect .....	44

## C

Computer порт .....	13
---------------------	----

## E

ESC/VP21 .....	124
E-Zoom .....	58

## H

HDMI видео диапазон .....	78
HDMI вход .....	13

## I

ID на дистанционно управление .....	62
ID на проектор .....	62, 82
IP адрес .....	90

## L

Link 21L .....	124
----------------	-----

## P

PJLink .....	127
PJLink парола .....	86

## Q

Quick Corner .....	80
--------------------	----

## S

SMTP сървър .....	90
SNMP .....	124
Source Search .....	15
sRGB .....	43
SSID .....	87

## U

USB (TypeA) порт .....	13
USB (TypeB) порт .....	13
USB Type B .....	82

## V

Video порт .....	13
------------------	----

## A

Абс. Цветова темп. ....	77
Авто ирис .....	44, 77
Авто настройки .....	78
Авто X/B-ключ .....	80
Адрес на гейтуей .....	88
Аспект .....	79

## B

Безжична LAN система .....	87
Бутон Focus .....	16
Бял екран .....	43

## B

Видео сигнал .....	79, 92
Време за превключване на екран .....	56

Вход за захранването .....	13
Входен сигнал .....	79, 92

## D

Динамичен .....	43
Директно включване .....	82
Дисплей .....	81
Дистанционен приемник .....	12, 13
Дистанционно управление .....	16
Допълнителни аксесоари .....	120
Допълнително меню .....	81

## E

Език .....	83
Ел. консумация .....	80

## З

Завъртане на изображения .....	52
заден екран .....	22
Задни крачета .....	14
задния .....	22
Задно .....	82
Закл. контр. панел .....	70
Заклучване на контролния панел .....	80
Захранв. безж. LAN .....	87
Защита - включване .....	68
Защита потреб. лого .....	68
Защита с парола .....	68

## И

Избор на устройство .....	51
Известие за поща .....	90, 123

Източник .....	92
Име на проектор .....	86
Имейл адрес .....	90
Имена и функции на частите .....	11
Индикатор за безжичен LAN .....	12
Индикатор за захранване .....	97
Индикатор за лампа .....	97
Индикатор за температура .....	97
Индикатори .....	97
Инфо за синхр. ....	92

**К**

Как се сменя въздушният филтър .....	116
Как се сменя лампата .....	114
Камера за документи .....	120
Капак на лампата .....	12
Капак на модул за безжичен LAN .....	12
Ключ .....	80
Ключова дума на проектор .....	86
Консумативи .....	120
Контраст .....	77
Контролен панел .....	15
кръстче .....	59
Курсор .....	57
Курсор на мишката .....	59

**Л**

Лост за настройка на крачето .....	12
------------------------------------	----

**М**

Меню Безжичен LAN .....	87
Меню за известие по пощата .....	90
Меню Защита .....	88

Меню Инфо .....	92
Меню Конфигурация .....	73
Меню Мрежа .....	84
Меню Настройки .....	80
Меню Нулиране .....	91, 93
Меню Образ .....	77
Меню Сигнал .....	78
Монитори и дисплеи .....	131
Мрежова информация .....	84
Мрежова конфигурация .....	84
Мулти-екран .....	63, 83

**Н**

Намаляване на шум .....	78
Настройка на проектора .....	121
Настройки за извеждане .....	55
Нулиране всички .....	93
Нулиране на времето на употреба на лампата .....	93, 116

**О**

Опреснителна честота .....	92
Основно меню .....	86
Острота .....	77
Отвор за въздух .....	11
Отдалечена уеб функция .....	122
Отсянка .....	77

**П**

Парола за уеб контрол .....	86
Пауза .....	57
Период за смяна на въздушен филтър .....	116

Период за смяна на лампата .....	113
Персонализиран .....	43
Поддържани монитори и дисплеи .....	131
Подмрежова маска .....	88
Позиция .....	78
Поредност на показване .....	55
Порт номер .....	90
Потребителски бутон .....	81
Потребителско лого .....	65
Почистване .....	111
Почистване на въздушния филтър и отвора за въздух .....	111
Почистване на повърхността на проектора .....	111
Прегряване .....	98
Предно .....	22, 82
Предно регулируемо краче .....	12
Презентация .....	43, 49
Прогресивен .....	78
Продължително .....	56
Проектиране .....	82
Прожекция на широк екран .....	44
Проследяване .....	78
Прочитане на поща .....	123
Пръстен за увеличаване .....	12
Пълно заключване .....	70

**Р**

Работа .....	82
Работна температура .....	134
Размер на екрана .....	128
Разрешаване на проблеми .....	97
Разстояние .....	128

Режим Голяма височина .....	82
Режим Готовност .....	82
Режим Заспиване .....	82
Режим на връзка .....	87
Резолуция .....	92

## С

Сила на звука .....	80
Синхр. ....	78
Слайдшоу .....	50, 53
Слот за безопасност .....	13
Смяна на батерии .....	19
Софтуерна клавиатура .....	85
Спецификации .....	133
Спорт .....	43
Стартов екран .....	81
Стикер за защита с парола .....	69
Съобщения .....	81

## Т

Таван .....	22, 82
Таймер капак леща .....	82
Театър .....	43
Температура на съхранение .....	134
Тестов модел .....	81
Точки за фиксиране към таван .....	14
Търсене на източник .....	31

## У

Уеб браузър .....	121
Уеб контрол .....	121

## Ф

Фокусиращ пръстен .....	12
Фон на дисплея .....	81
Форма на курсор .....	80
Фото .....	43
Функция безжична мишка .....	59
Функция Помощ .....	95

## Ц

Цветова наситеност .....	77
Цветова настройка .....	77
Цветови режим .....	43, 77

## Ч

Часове на лампа .....	92
Черна дъска .....	43

## Я

Яркост .....	77
--------------	----