

Guia de l'usuari

Multimedia Projector

EB-1775W

EB-1770W

EB-1760W



EB-1750

Notacions Utilitzades en Aquesta Guia





- **Indicacions de seguretat**

La documentació i el projector utilitzen símbols gràfics per a mostrar la forma d'utilitzar amb seguretat el projector.

Apreneu el significat i feu cas d'aquests símbols de precaució amb la finalitat d'evitar ferides personals o danys materials.

 Advertència	Aquest símbol indica informació que, si s'ignorés, podria ocasionar ferides personals o perill de mort degut a la manipulació incorrecta.
 Precaució	Aquest símbol indica informació que, si s'ignorés, podria ocasionar ferides personals o danys materials deguts a la manipulació incorrecta.

- **Indicacions d'informació general**

Atenció	Indica procediments que poden causar danys o lesions si no es va amb prou compte.
	Indica informació addicional i aspectes que poden ser útils sobre un tema.
	Indica una pàgina que conté informació detallada sobre un tema.
	Indica que el glossari terminològic inclou una explicació de la paraula o les paraules subratllades que apareixen davant d'aquest símbol. Consulteu la secció "Glossari" a "Apèndix".  "Glossari" pàg.133
[Nom]	Indica el nom dels botons del comandament a distància o del tauler de control. Exemple: botó [Esc]
Nom de menú	Indica elements del menú Configuració. Exemple: Seleccioneu Lluentor des de Imatge . Imatge - Lluentor

Notacions Utilitzades en Aquesta Guia 2

Introducció

Característiques del Projector 8

Llista de funcions per model	8
Instal·lació, projecció i emmagatzematge ràpid i senzill	8
Connectar amb un cable USB i projectar (USB Display)	8
Correcció d'imatge senzilla	8
Ajustant la imatge projectada perquè s'ajusti automàticament al marc de la pantalla - Screen Fit - (només aEB-1775W)	8
Detectant els moviments del projector y corregint automàticament la distorsió de la imatge	9
Funcions Útils per Ampliar l'Abast de les Presentacions	9
Augmentar el contingut de la projecció en pantalla panoràmica (WXGA) (només a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	9
Connectat-vos a una LAN sense fils i projectant imatges des de la pantalla de l'ordinador (només a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	9
Connectant un projector i un ordinador sense fils amb Quick Wireless Connection (només a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	10
Aprofitar al màxim el comandament a distància	10

Noms de Components i Funcions 11

Part frontal i Superior	11
Posterior	12
Base	13
Tauler de control	14
Comand. a distància	16
Substituir les bateries del comandament a distància	18
Radi operatiu del comandament a distància	19

Preparació del projector

Instal·lació del projector 21

Mètodes d'instal·lació	21
Mètodes d'instal·lació	21

Mida de pantalla i Distància de projecció aproximada	22
--	----

Equip de connexió 23

Connexió d'un ordinador	23
Connexió de fonts d'imatge	24
Connectar dispositius USB	26

Ús bàsic

Projectar imatges 29

De la instal·lació a la projecció	29
Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)	30
Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància	31
Projecció amb USB Display	31
Requeriments del sistema	31
Connectar per primera vegada	32
Desinstal·lar	33

Ajust de les imatges projectades 34

Ajusteu automàticament per ajustar-se al marc de la pantalla - Screen Fit - (només EB-1775W)	34
Corregeix la distorsió Keystone	36
Corregir automàticament - Keystone H/V Auto (només EB-1775W)	36
Corregir automàticament - V-Keystone auto. - (només EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)	37
Corregir manualment - H/V-Keystone manual -	37
Corregir manualment - Quick Corner -	38
Ajustar la mida de la imatge	40
Ajustar la posició de la imatge	40
Ajustar la inclinació horitzontal	41
Corregir l'enfocament	41
Ajustar el volum	41
Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)	42
Configurar Iris automàtic	43
Canviar la Relació d'aspecte	43
Mètodes de canvi	43
Canviar la relació d'aspecte per a les imatges de l'equip de vídeo	44

Canviar la relació d'aspecte per a les imatges provinents d'un ordinador 45

Funcions Útils

Funcions de projecció 48

Projectar sense un ordinador (Presentació)	48
Especificacions per als fitxers que es poden projectar fent servir la funció de Presentació	48
Exemples de Presentació	49
Mètodes de funcionament de Presentació	49
Projectar la imatge seleccionada	51
Projectar arxius d'imatge d'una carpeta en seqüència (Presentació)	52
Veure un escenari	53
Procediments de funcionament durant la reproducció d'escenaris	53
Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació	54
Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)	55
Congelació de la imatge (Congelar)	55
Funció de punter (Punter)	56
Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)	57
Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)	58
Configurar l'ID i Fer servir el comandament a distància	59
Configurar l'ID del projector	60
Configurar l'ID del comandament a distància	60
Corregir el color quan es projecta des de múltiples projectors	61
Resum del procediment de correcció	61
Corregir	61
Desar un Logotip de l'usuari	63

Funcions de Seguretat 65

Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)	65
Tipus de Contrasenya protegida	65
Configurar Contrasenya protegida	65
Introduir la Contrasenya	66
Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)	67
Bloqueig Antirobatori	68

Menú Configuració

Utilitzar el menú menú Configuració 70

Llista de Funcions 71

Taula del menú Configuració	71
Menú Xarxa (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	72
Menú Imatge	74
Menú Senyal	75
Menú Ajustos	77
Menú Ampliada	78
Menú Xarxa (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	81
Notes sobre com utilitzar el menú Xarxa	81
Funcionament del teclat en pantalla	82
Menú Bàsic	83
Menú LAN sense fil	84
Menú Seguretat	85
Menú Correu	87
Menú Altres	88
Menú Reinicialitzar	88
Menú Informació (Només Pantalla)	89
Menú Reinicialitzar	90

Detecció d'Errors

Utilitzar l'Ajuda 92

Solució dels Problemes 94

Lectura dels Indicadors	94
Si els indicadors no són d'ajuda	97
Problemes relacionats amb les imatges	98
No es veu cap imatge	98
Les imatges en moviment no es veuen (la part de la imatge en moviment es torna negra)	99
La projecció s'atura automàticament	99
Apareix el missatge "No Suportat"	99
Apareix el missatge "Sense senyal"	99

Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades	100
Les imatges presenten interferències o distorsions	101
La imatge està tallada (gran) o és petita, o l'aspecte no és l'adequat	101
Els colors de la imatge no són correctes	102
Les imatges són fosques	103
Problemes en començar la projecció	103
El projector no s'engega	103
Altres problemes	104
No se sent cap so o el so és fluix	104
El comandament a distància no funciona	104
Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús	105
No es reben correus fins i tot si es produeix un problema en el projector (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	105

Manteniment

Netejar	108
Netejar la Superfície del Projector	108
Netejar l'Objectiu	108
Netejar el filtre d'aire	108
Substituir els Consumibles	109
Substituir la làmpada	109
Període de substitució de la làmpada	109
Com substituir la làmpada	110
Reinicialitzar les hores de la làmpada	112
Substituir el filtre d'aire	112
Període de substitució del filtre d'aire	112
Com substituir el filtre d'aire	112

Apèndix

Software útil	115
EasyMP Network Projection(només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	115
EasyMP Slide Converter	115
EasyMP Monitor(només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	115

Accessoris Opcionals i Productes Consumibles 116

Accessoris Opcionals	116
Consumibles	116

Supervisió i control (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

117

Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)	117
Configuració del Projector	117
Mostrar Pantalla Control Web	117
Mostrar la pantalla Web Remote	117
Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes	119
Correu de notificació d'error de lectura	119
Administració utilitzant SNMP	119
Ordres ESC/VP21	120
Abans de començar	120
Llista d'ordres	120
Protocol de comunicacions	121

Sobre Event ID (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) 122

Quant a PLink (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) 123

Mida de Pantalla i Distància de Projecció 124

Distància de projecció (Per a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	124
Distància de projecció (Per a EB-1750)	125

Pantalles de monitor admeses 127

Resolucions compatibles	127
Senyals d'ordinador (RGB analògica)	127
Vídeo de components	127
Vídeo compost	127
Senyal d'entrada del port HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	127

Especificacions 129

Especificacions Generals del Projector	129
--	-----

Aspecte	132
Glossari	133
Notes Generals	135
Sobre les notacions	135
Avis General:	135
Índex	152



Introducció

Aquest capítol explica les característiques del projector i els noms dels components.

Llista de funcions per model

Les funcions disponibles varien segons el model que es fa servir. Consulteu la taula següent per obtenir una llista de les funcions disponibles per a cada model.

Funció	EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
USB Display	✓	✓	✓	✓
Connexió HDMI	✓	✓	✓	-
Screen Fit	✓	-	-	-
Keystone H/V Auto	✓	-	-	-
V-Keystone auto.	-	✓	✓	✓
Connexió LAN sense fils	✓	✓*1	✓*1	-
Resolucions WXGA	✓	✓	✓	-
Quick Wireless Connection	✓	✓*2	✓*2	-
Menú Xarxa	✓	✓	✓	-
Presentació	✓	✓	✓	✓

*1 La Unitat LAN sense fils està disponible com a opció.

*2 La Quick Wireless Connection USB Key està disponible com a opció.

Instal·lació, projecció i emmagatzematge ràpid i senzill

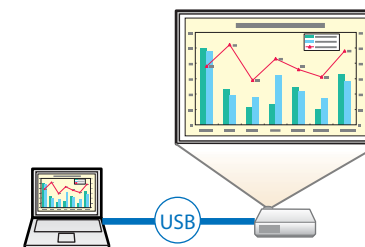
- El seu disseny lleuger i portàtil permet realitzar presentacions fàcilment fora de l'oficina.

- Enceneu i apagueu el projector només de connectar-lo o desconectar-lo.
- Projecteu a una pantalla gran des d'una distància curta.
- Feu ajustos d'altura fàcilment amb una palanca.
- Més fàcil de guardar perquè no cal esperar que es refredi.

Connectar amb un cable USB i projectar (USB Display)

Només connectant el cable USB inclòs, podreu projectar imatges des de la pantalla de l'ordinador sense un Cable d'ordinador.

☛ "Projecció amb USB Display" [pàg.31](#)

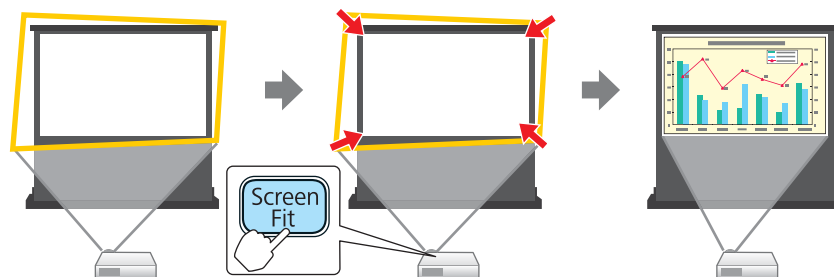


Correcció d'imatge senzilla

Ajustant la imatge projectada perquè s'ajusti automàticament al marc de la pantalla - Screen Fit - (només aEB-1775W)

Prement el botó [Screen Fit], podreu ajustar automàticament la imatge projectada perquè s'ajusti al marc de la pantalla i corregir qualsevol distorsió de la imatge.

☛ "Ajusteu automàticament per ajustar-se al marc de la pantalla - Screen Fit - (només EB-1775W)" [pàg.34](#)



Detectant els moviments del projector y corregint automàticament la distorsió de la imatge

Aquest projector corregeix automàticament els problemes de distorsió keystone i enfocament que sorgeixen quan es col·loca o es mou el projector.

Per EB-1775W

Corregeix automàticament la distorsió keystone vertical i horitzontal.

☛ "Corregir automàticament - Keystone H/V Auto (només EB-1775W)" [pàg.36](#)

Per EB-1770W/EB-1760W/EB-1750

Corregeix automàticament la distorsió keystone vertical.

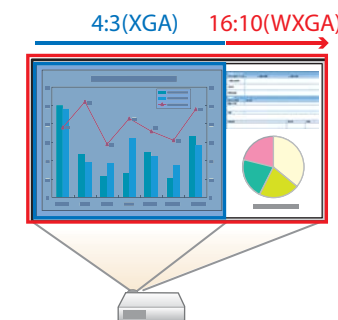
☛ "Corregir automàticament - V-Keystone auto. - (només EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)" [pàg.37](#)

Funcions Útils per Ampliar l'Abast de les Presentacions

Augmentar el contingut de la projecció en pantalla panoràmica (WXGA) (només a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Augmentant el volum d'imatges i text que mostreu, podeu millorar l'impacte de la vostra presentació.

☛ "Canviar la Relació d'aspecte" [pàg.43](#)



Connectat-vos a una LAN sense fils i projectant imatges des de la pantalla de l'ordinador (només a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

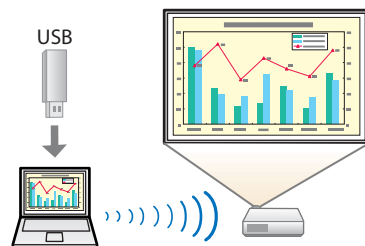
Mitjançant EasyMP Network Projection y la Unitat LAN sense fils inclosa o opcional, podeu projectar sense fils la pantalla de l'ordinador.

☛ [Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection](#)



Connectant un projector i un ordinador sense fils amb Quick Wireless Connection (només a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Només connectant la Quick Wireless Connection USB Key, inclosa o opcional, a un ordinador, podeu connectar el projector i l'ordinador mitjançant la comunicació sense fils i projectar imatges des de l'ordinador.



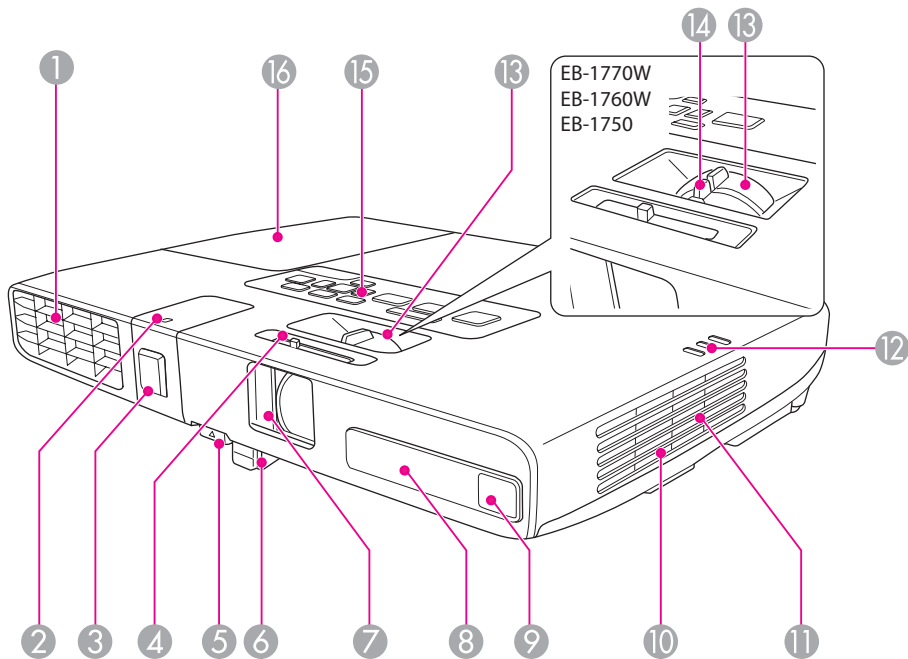
Aprofitar al màxim el comandament a distància


Podeu fer servir el comandament a distància per realitzar operacions com ampliar par de la imatge. També podeu fer servir el comandament a distància com a punter, durant les presentacions, o com a ratolí per a l'ordinador.

- ☛ "Funció de punter (Punter)" [pàg.56](#)
- ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" [pàg.57](#)
- ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" [pàg.58](#)

Totes les característiques d'aquesta guia s'expliquen mitjançant il·lustracions del model EB-1775W, i no és que esmentem una altra cosa.

Part frontal i Superior

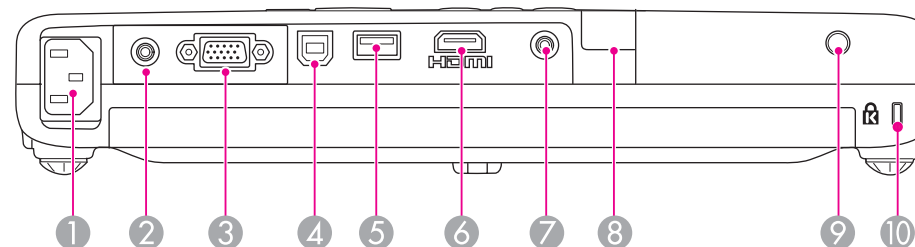


Nom		Funció
1	Sortida d'aire	Sortida d'aire per refredar l'interior del projector. <div> Precaució<p>Durant la projecció, no acosteu la cara ni les mans a la sortida d'aire, ni deixeu a prop objectes que es puguin deformar o espatllar a causa de l'escalfor.</p></div>

Nom		Funció
2	Indicador LAN sense fils (només EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Presenta l'estat d'accés de la unitat LAN sense fils inclosa o opcional.
3	Coberta de la unitat LAN sense fils (només EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Quan feu una connexió sense fils entre el projector i l'ordinador, extraieu aquesta coberta per a instal·lar la unitat LAN sense fils, inclosa o opcional.
4	Control de la diapositiva de silenci A/V	Feu lliscar el control per a obrir i tancar la diapositiva de silenci A/V.
5	Palanca d'ajust del peu	Premeu la palanca d'ajust del peu per alçar o abaixar el peu frontal. ☛ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.40
6	Peu frontal ajustable	Quan s'instal·li a una superfície com un escriptori, esteneu el peu per ajustar-lo a la posició de la imatge. ☛ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.40
7	Diapositiva de silenci A/V	Quan no hàgiu d'utilitzar el projector, deixeu-la tancada per protegir l'objectiu. Si la tanqueu durant la projecció, es tallarà la imatge i el so. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.55
8	Receptor remot	Rep els senyals del comandament a distància.
9	Sensor (només EB-1775W)	Pren mesures quan el projector corregeix automàticament la imatge.
10	Entrada d'aire (filtre d'aire)	Aspira aire per a refrigerar l'interior del projector. ☛ "Netejar el filtre d'aire" pàg.108
11	Altaveu	Reprodueix àudio.
12	Indicadors	Indica l'estat del projector. ☛ "Lectura dels Indicadors" pàg.94
13	Anella del zoom	Ajusta la mida de la imatge. ☛ "Ajustar la mida de la imatge" pàg.40

Nom	Funció
14 Anella d'enfocament (només EB-1770W/ EB-1760W/EB-1750)	Ajusta l'enfocament de la imatge. ☛ "Corregir l'enfocament" pàg.41
15 Tauler de control	Opera el projector. ☛ "Tauler de control" pàg.14
16 Coberta de la làmpada	Obriu quan hagueu de substituir la làmpada del projector. ☛ "Substituir la làmpada" pàg.109

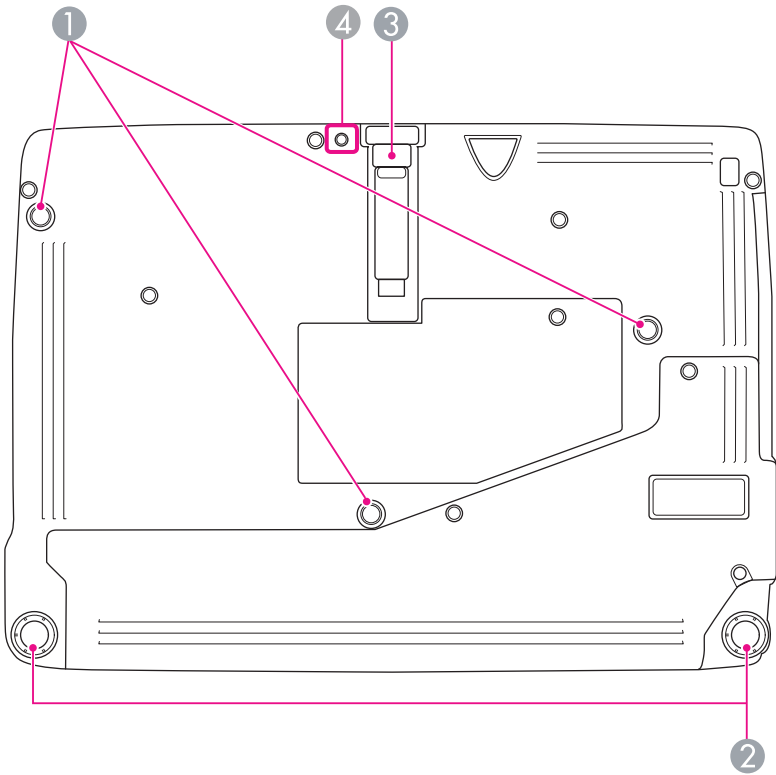
Posterior



Nom	Funció
1 Presa de corrent	Connecta el cable d'alimentació al projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29
2 Port de Video	Envia els senyals de vídeo compost de les fonts de vídeo.
3 Port Computer	Envia senyals d'imatge d'un ordinador y vídeo component des d'altres fonts de vídeo.
4 Port USB (TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> Serveix per connectar el projector a l'ordinador a través d'un cable USB inclòs i projectar-ne la imatge. ☛ "Projecció amb USB Display" pàg.31 Connecta el projector a un ordinador a través del cable USB inclòs, per fer servir la funció Ratolí sense fil. ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58
5 Port USB (Type A)	<ul style="list-style-type: none"> Connecta una memòria USB o una càmera digital per projectar les dades convertides amb l'EasyMP Slide Converter (.FSE i .SIT). Les dades es projecten amb Presentació. ☛ "Projectar sense un ordinador (Presentació)" pàg.48 Connecta la càmera de documents opcional (ELPDC06).

Nom		Funció
6	Port HDMI (només EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Introdueix els senyals de vídeo provinents d'equips de vídeo i ordinadors compatibles amb HDMI. Aquest projector és compatible amb HDCP . ☛ "Equip de connexió" pàg.23
7	Port d'Audio	Connecta un cable d'àudio per emetre àudio des dels altaveus del projector.
8	Receptor remot	Rep els senyals del comandament a distància. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" pàg.19
9	Cargol de fixació de la coberta de la làmpada	Cargol per fixar la coberta de la làmpada.
10	Ranura de seguretat	La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington. ☛ "Bloqueig Antirobatori" pàg.68

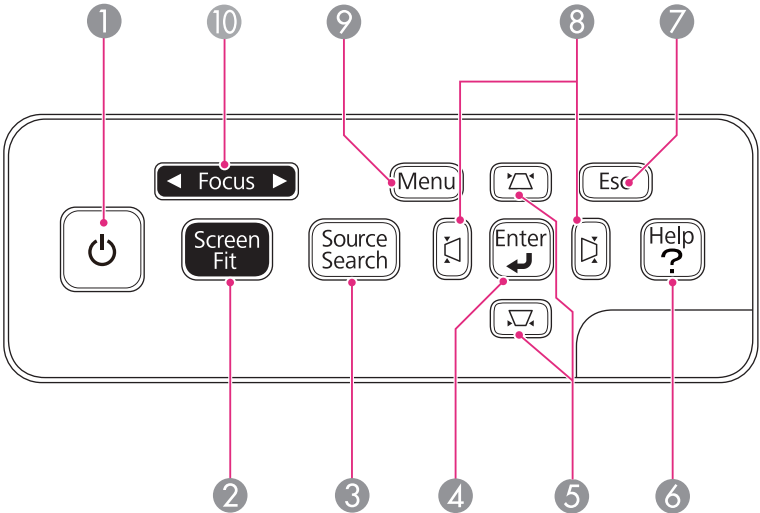
Base



Nom		Funció
1	Punts de fixació del suport per a sostre (tres punts)	Fixeu-hi la placa de fixació opcional quan vulgueu penjar el projector del sostre. ☛ "Instal·lació del projector" pàg.21 ☛ "Accessoris Opcionals" pàg.116
2	Peu posterior	Quan estigui en una superfície com un escriptori, gireu-lo per alçar i abaixar per ajustar la inclinació horitzontal. ☛ "Ajustar la inclinació horitzontal" pàg.41

Nom		Funció
3	Peu frontal ajustable	Quan s'instal·li a una superfície com un escriptori, esteneu el peu per ajustar-lo a la posició de la imatge. ☞ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.40
4	Orifici per al cargol de la coberta de la unitat LAN sense fils (només EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Orifici per al cargol que fixa la coberta de la unitat LAN sense fils.

Tauler de control

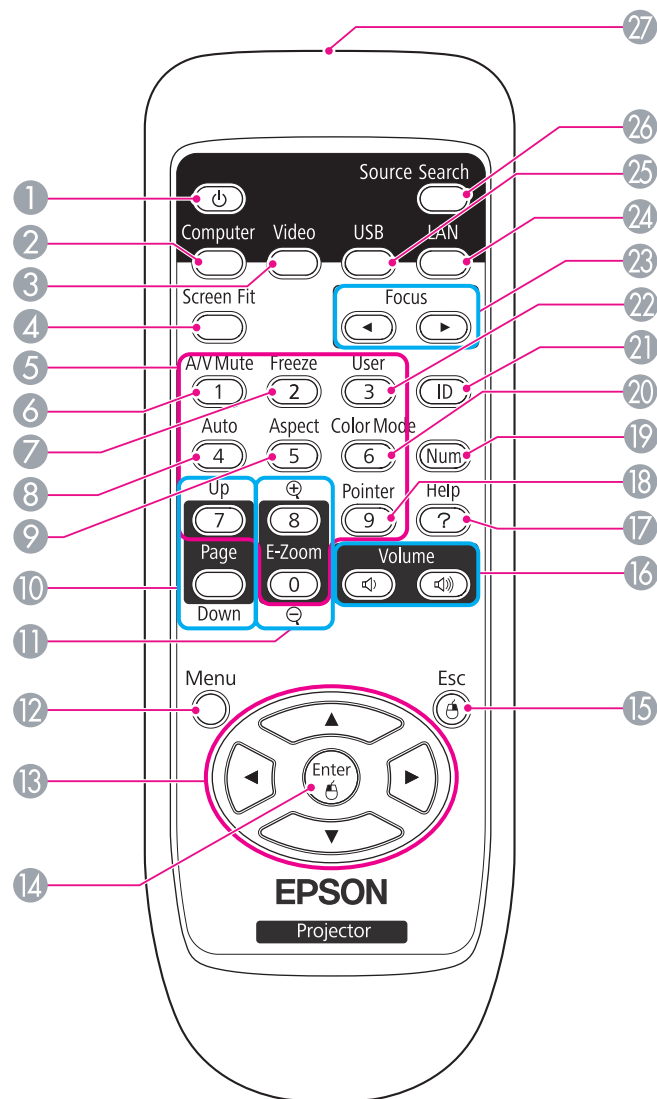


Nom		Funció
1	Botó [⏻]	Engega i apaga el projector. ☞ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29
2	Botó [Screen Fit] (només EB-1775W)	Ajusta la imatge projectada de manera que encaixi al marc de la pantalla. ☞ "Ajusteu automàticament per ajustar-se al marc de la pantalla - Screen Fit - (només EB-1775W)" pàg.34 Aquest botó està inhabilitat quan el projector està penjat del sostre.
3	Botó [Source Search]	Canvia a la següent font d'entrada que estigui enviant una imatge. ☞ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.30





Nom	Funció
4 Botó [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell. Si el premeu durant la projecció d'imatges de senyal d'ordinador, ajusta automàticament el Tracking, la Sync, i la Posició per a projectar una imatge òptima.
5 Botons [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Realitza la correcció keystone vertical. <ul style="list-style-type: none"> "Correcció de la distorsió keystone a les direccions verticals" pàg.37 Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70 "Utilitzar l'Ajuda" pàg.92
6 Botó [Help]	Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar l'Ajuda" pàg.92
7 Botó [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Atura la funció actual. Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al nivell de menú anterior. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70
8 Botons [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Realitza la correcció keystone horitzontal. <ul style="list-style-type: none"> "Correcció de la distorsió keystone a les direccions horitzontals" pàg.37 Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70 "Utilitzar l'Ajuda" pàg.92
9 Botó [Menu]	Mostra i tanca el menú de Configuració. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70

Nom	Funció
10 Botons [Focus] (només EB-1775W)	Ajusta l'enfocament de la imatge. <ul style="list-style-type: none"> "Corregir l'enfocament" pàg.41

Comand. a distància



Nom		Funció
1	Botó [Power]	Engega i apaga el projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29
2	Botó [Computer]	Serveix per anar a les imatges del port Computer.
3	Botó [Video]	Cada vegada que premeu el botó, la font d'entrada canvia entre les imatges des del port Video i el port HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).
4	Botó [Screen Fit]	Ajusta la imatge projectada de manera que encaixi al marc de la pantalla. (només EB-1775W) ☛ "Ajusteu automàticament per ajustar-se al marc de la pantalla - Screen Fit - (només EB-1775W)" pàg.34 Quan el projector està penjat del sostre o si feu servir EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, no funciona encara que premeu el botó.
5	Botons numèrics	<ul style="list-style-type: none"> • Feu servir aquest botó per introduir contrasenyes i ajustar l'ID del comandament a distància. ☛ "Configurar l'ID del comandament a distància" pàg.60 ☛ "Configurar Contrassenya protegida" pàg.65 • Feu servir aquest botó per introduir números a la config. de Xarxa al menú Configuració. (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
6	Botó [A/V Mute]	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.55
7	Botó [Freeze]	Les imatges s'interrompen o es reprenen. ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" pàg.55
8	Botó [Auto]	Si el premeu durant la projecció d'imatges de senyal d'ordinador, ajusta automàticament el Tracking , la Sync. i la Posició per a projectar una imatge òptima.
9	Botó [Aspect]	La relació d'aspecte canvia cada vegada que es prem aquest botó. ☛ "Canviar la Relació d'aspecte" pàg.43

Nom	Funció
10 Botons [Page] [Up] [Down]	<p>Canvia les pàgines en arxius PowerPoint quan feu servir els mètodes de projecció següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> Quan feu servir la funció Ratolí sense fil <ul style="list-style-type: none"> "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58 Quan feu servir USB Display <ul style="list-style-type: none"> "Projecció amb USB Display" pàg.31 Durant una connexió de xarxa (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) <p>Quan projecteu imatges o escenaris amb Presentació, aquests botons serveixen per anar a la pantalla següent o anterior.</p>
11 Botons [E-Zoom] [⊕][⊖]	<p>Amplia o redueix la imatge sense canviar la mida de projecció.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" pàg.57
12 Botó [Menu]	<p>Mostra i tanca el menú de Configuració.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70
13 Botons [] [] [] []	<ul style="list-style-type: none"> Si es premen quan es mostra un Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70 Quan es projecta una Presentació, aquest botons serveixen per anar a la pantalla següent o anterior, girar la imatge, etcètera. <ul style="list-style-type: none"> "Mètodes de funcionament de Presentació" pàg.49 Durant la funció de Ratolí sense fil, el punter del ratolí es mou en la direcció del botó que es prem. <ul style="list-style-type: none"> "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58

Nom	Funció
14 Botó [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70 Quan es fa servir la funció de Ratolí sense fil, funciona com el botó esquerre del ratolí. <ul style="list-style-type: none"> "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58
15 Botó [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Atura la funció actual. Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al menú anterior. <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar el menú menú Configuració" pàg.70 Quan es fa servir la funció de Ratolí sense fil, funciona com el botó dret del ratolí. <ul style="list-style-type: none"> "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58
16 Botons [Volume] [⏮][⏭]	<p>[⏮] Disminueix el volum.</p> <p>[⏭] Augmenta el volum.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Ajustar el volum" pàg.41
17 Botó [Help]	<p>Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilitzar l'Ajuda" pàg.92
18 Botó [Pointer]	<p>Mostra el punter en pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Funció de punter (Punter)" pàg.56
19 Botó [Num]	<p>Manteniu premut aquest botó i premeu els botons numèrics per introduir contrasenyes i números.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Configurar Contrasenya protegida" pàg.65
20 Botó [Color Mode]	<p>Cada vegada que premeu el botó, canviarà el Mode de color.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" pàg.42

Nom	Funció
21 Botó [ID]	Manteniu premut el botó i premeu els botons numèrics per ajustar l'ID del comandament a distància. ☛ "Configurar l'ID del comandament a distància" pàg.60
22 Botó [User]	Seleccioneu qualsevol element d'ús freqüent, de la llista de cinc que n'hi ha als elements del menú de Configuració i assigneu-li aquest botó. Prement el botó [User] es visualitza la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació. ☛ "Menú Ajustos" pàg.77 Consum d'energia s'assigna com a ajust per defecte.
23 Botons [Focus] [◀][▶]	Ajusta l'enfocament de la imatge. (només EB-1775W) Quan feu servir EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, això no funciona encara que premeu el botó. ☛ "Corregir l'enfocament" pàg.41
24 Botó [LAN]	Canvia a la imatge projectada amb EasyMP Network Projection. Quan es projecta amb la Quick Wireless Connection USB Key inclosa o opcional, aquest botó canvia a eixa imatge. (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
25 Botó [USB]	Cada cop que es prem el botó, passa pel següent cicle d'imatges: <ul style="list-style-type: none"> • USB Display • Imatges provinents del dispositiu connectat al port USB (TypeA)
26 Botó [Source Search]	Canvia a la següent font d'entrada que estigui enviant una imatge. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.30
27 Àrea d'emissió del llum del comandament a distància	Envia senyals del comandament a distància.

Substituir les bateries del comandament a distància

Si el comandament a distància triga a respondre o si no funciona després d'haver-se utilitzat durant un cert temps, és probable que les bateries s'estiguin esgotant. En aquest cas, substituiu-les per unes de noves. Tingueu preparades dues bateries alcalines o de manganès de mida AA. No podeu utilitzar altres bateries que no siguin alcalines o de manganès de mida AA.

Atenció

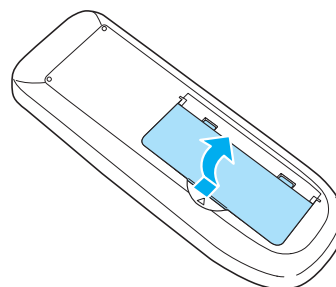
Assegureu-vos que llegiu el manual següent abans de manipular les bateries.

☛ [Instruccions de seguretat](#)

1

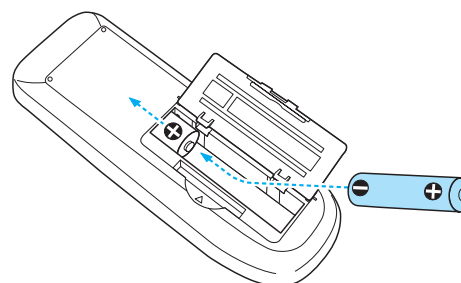
Extraieu la coberta de les bateries.

Empenyeu el fiador de la coberta del compartiment de les bateries i aixequen la coberta.



2

Substituiu les bateries usades per unes de noves.





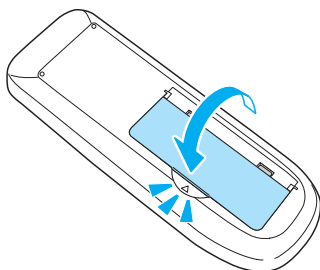
Precaució

Comproveu les posicions de les marques (+) i (-) dins del compartiment de les bateries per introduir-les correctament.

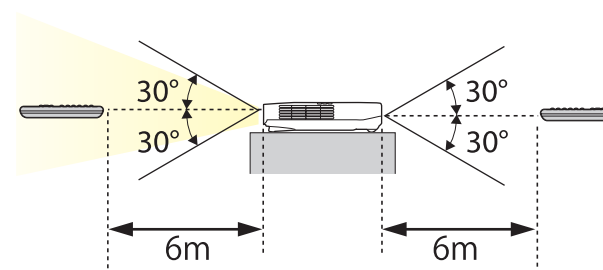
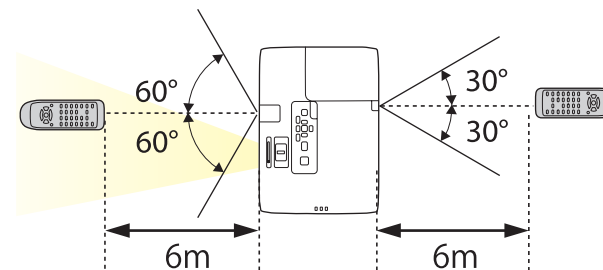
3

Torneu a col·locar la coberta de les bateries.

Premeu la coberta del compartiment de les bateries fins que quedi ben encaixada.



Radi operatiu del comandament a distància





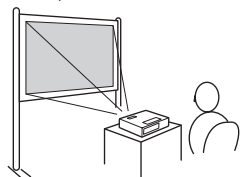
Preparació del projector

Aquest capítol explica com instal·lar el projector i connectar fonts de projecció.

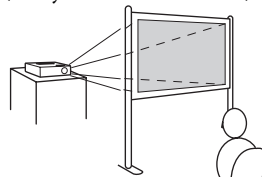
Mètodes d'instal·lació

El projector admet els següents quatre mètodes de projecció diferents. Instal·leu el projector d'acord amb les condicions de la ubicació d'instal·lació.

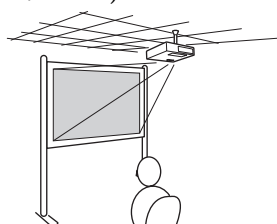
- Projecteu les imatges des de davant de la pantalla. (Projecció Frontal)



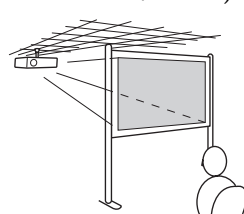
- Projecteu les imatges des de darrere una Pantalla translúcida. (Projecció Posterior)



- Suspeneu el projector del sostre i projecteu imatges des de davant d'una pantalla. (Projecció Frontal/Sostre)



- Suspeneu el projector del sostre i projecteu imatges des de darrere d'una pantalla translúcida. (Projecció Poster./Sostre)



Advertència

- Per penjar el projector del sostre s'ha d'utilitzar un mètode d'instal·lació especial (suport per a sostre). Si no s'instal·la correctament, podria caure i provocar un accident i lesions.
- Si feu servir adhesius en els Punts de fixació del suport per a sostre per evitar que els cargols s'afluixin, o si feu servir lubricants, olis o similars en el projector, la carcassa del projector podria esquerdar-se i aquest podria caure del seu suport per a sostre. Això podria causar lesions greus a qualsevol persona que fos sota el suport per a sostre i podria danyar el projector. Quan instal·leu o ajusteu el projector al sostre, no utilitzeu adhesius per tal d'evitar que els cargols s'afluixin, i tampoc utilitzeu olis, lubricants ni productes semblants.

Atenció

- No feu servir el projector en posició lateral. Això podria comportar problemes de funcionament.
- No cobriu l'entrada d'aire del projector. Si qualsevol de les trapes d'aire estan cobertes, la temperatura interna podria augmentar i provocar un incendi.



- Per suspendre el projector del sostre, és necessari un suport per a sostre i una placa de fixació opcional.
☛ "Accessoris Opcionals" [pàg.116](#)
- Podeu canviar l'ajust de la següent manera prement el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament.
Frontal ↔ Frontal/Sostre
Ajusteu **Posterior** o **Poster./Sostre** del menú de Configuració.
☛ **Ampliada - Projecció** [pàg.78](#)

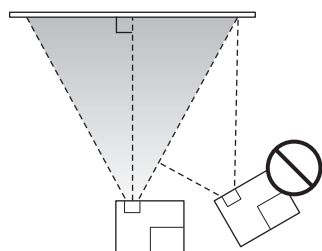
Mètodes d'instal·lació

Instal·leu el projector de manera que estigui paral·lel a la pantalla.

Si el projector està instal·lat a un angle de la pantalla, es produeix distorsió keystone en la imatge projectada. Per a més informació sobre la correcció de la distorsió keystone, consulteu la secció següent.

☞ "Ajusteu automàticament per ajustar-se al marc de la pantalla - Screen Fit - (només EB-1775W)" [pàg.34](#)

☞ "Corregeix la distorsió Keystone" [pàg.36](#)



Col·loqueu el projector sobre una superfície anivellada. Consulteu la següent secció si la imatge projectada està inclinada horitzontalment.

☞ "Ajustar la inclinació horitzontal" [pàg.41](#)

Mida de pantalla i Distància de projecció aproximada

La mida de projecció està determinada per la distància entre el projector i la pantalla. Consulteu les il·lustracions a la dreta per seleccionar la millor posició segons la mida de la pantalla. Les il·lustracions mostren la distància mínima aproximada a zoom màxim. Per a més informació sobre la distància de projecció, consulteu la secció següent.

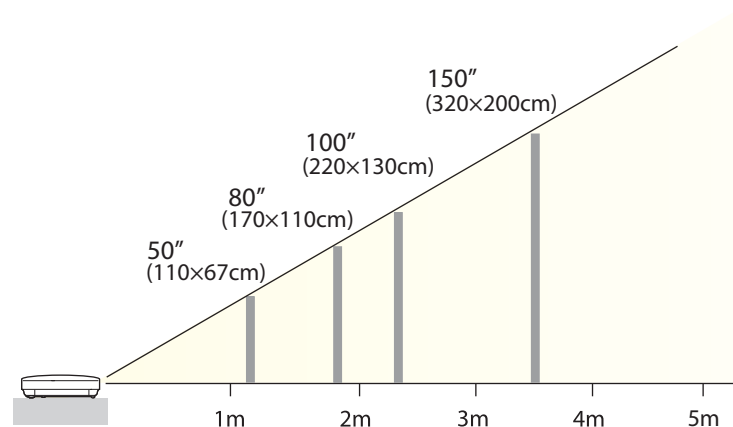
☞ "Mida de Pantalla i Distància de Projecció" [pàg.124](#)



Quan corregeix la distorsió keystone, és possible que la imatge projectada es redueixi.

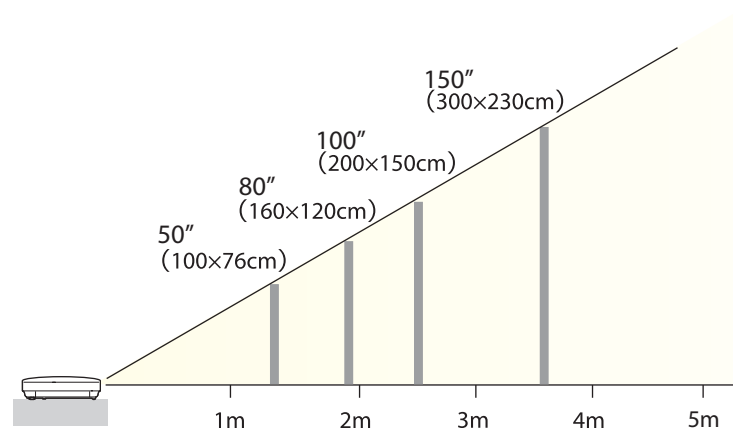
Per EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

Mida de pantalla 16:10



Per EB-1750

Mida de pantalla 4:3



Aquesta secció dona exemples de com connectar el projector i la font de projecció. Les il·lustracions d'aquesta secció són del model EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W.

El nom de port, ubicació i orientació del connector varien segons la font que estigui connectada.

Connexió d'un ordinador

Per projectar imatges des d'un ordinador, connecteu-lo seguint un dels mètodes següents.

1 Quan feu servir el cable d'ordinador inclòs

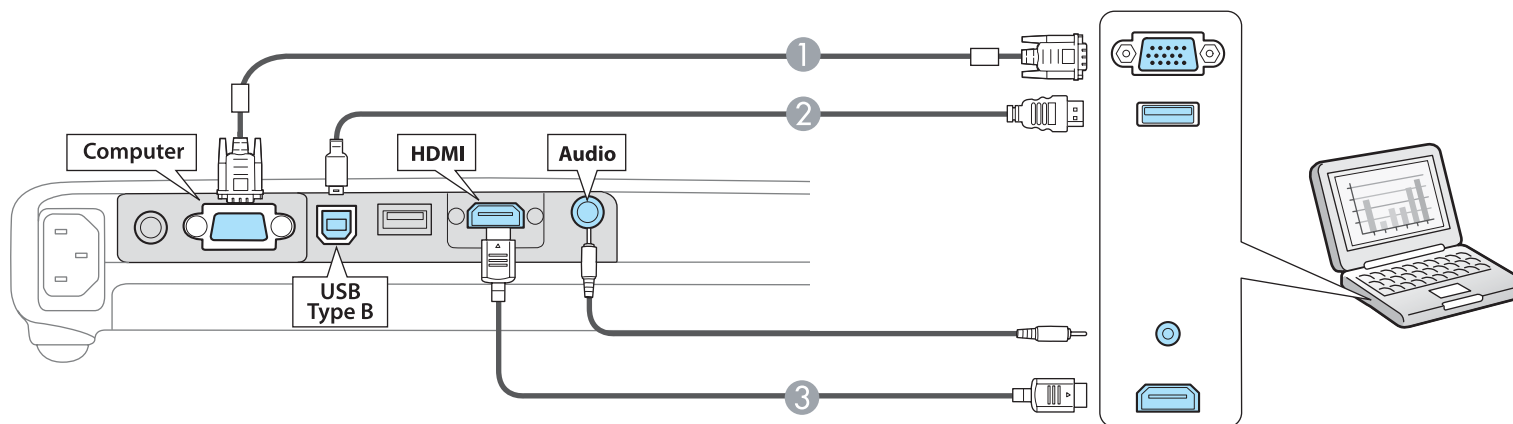
Connecteu el port de sortida de la pantalla de l'ordinador al port d'entrada Computer del projector, fent servir el cable de l'ordinador inclòs. Per emetre l'àudio de sortida de l'altaveu del projector, haureu de connectar un cable d'àudio disponible al mercat.

2 Quan feu servir el cable USB inclòs

Connecteu el port USB de l'ordinador al port USB (Type B) del projector, fent servir el cable USB inclòs.

3 Quan feu servir un cable HDMI disponible al mercat

Connecteu el port HDMI de l'ordinador al port HDMI de l'ordinador, mitjançant un cable HDMI disponible en el mercat.



Simplement connectant el projector a un ordinador amb el cable USB, podeu projectar imatges des de l'ordinador. Aquesta funció s'anomena USB Display.

☞ "Projecció amb USB Display" [pàg.31](#)

Connexió de fonts d'imatge

Per projectar imatges des de reproductors DVD o vídeo VHS, etcètera, connecteu el projector mitjançant un dels mètodes següents.

1 Quan feu servir un cable de vídeo disponible al mercat

Connecteu el port de sortida de vídeo de la font d'imatge al port d'entrada Video del projector, mitjançant un cable de vídeo disponible en el mercat. Per emetre l'àudio de sortida de l'altaveu del projector, haureu de connectar un cable d'àudio disponible al mercat.

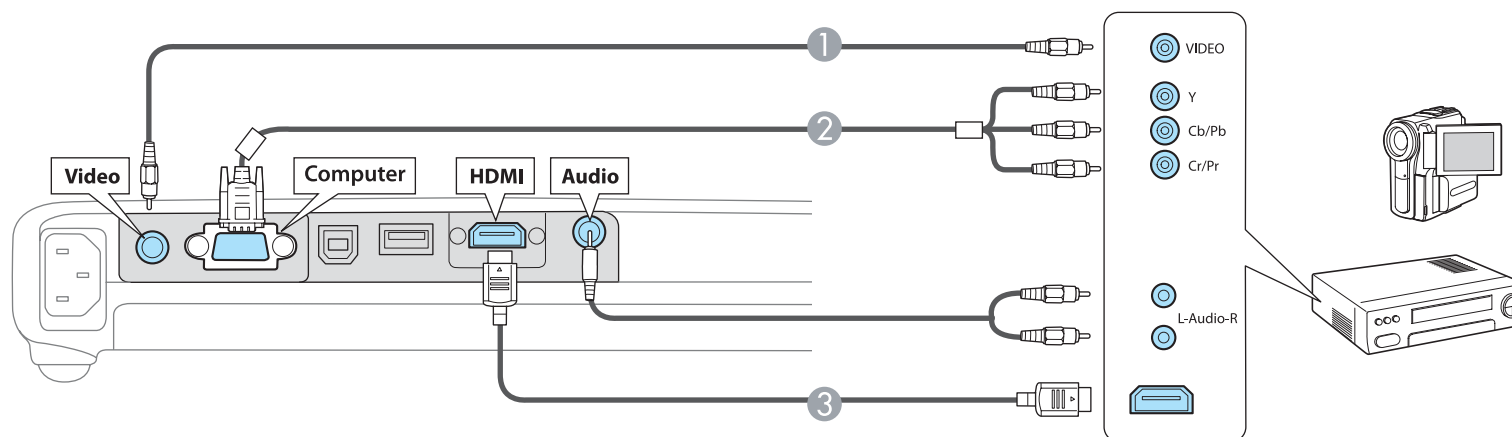
2 Quan es fa servir un cable de vídeo per components opcional

☛ "Accessoris Opcionals" [pàg.116](#)

Connecteu el port de sortida de components de la font d'imatge al port d'entrada Computer del projector, mitjançant un cable de vídeo per components disponible en el mercat. Per emetre l'àudio de sortida de l'altaveu del projector, haureu de connectar un cable d'àudio disponible al mercat.

3 Quan feu servir un cable HDMI disponible al mercat

Connecteu el port HDMI de la font d'imatge al port HDMI del projector, mitjançant un cable HDMI disponible en el mercat.



Atenció

- Si la font d'entrada està activada quan la connecteu al projector, podria provocar una avaria.
- Si l'orientació o la forma de l'endoll és diferent, no intenteu introduir-lo a la força. El dispositiu es podria malmetre o avariar.

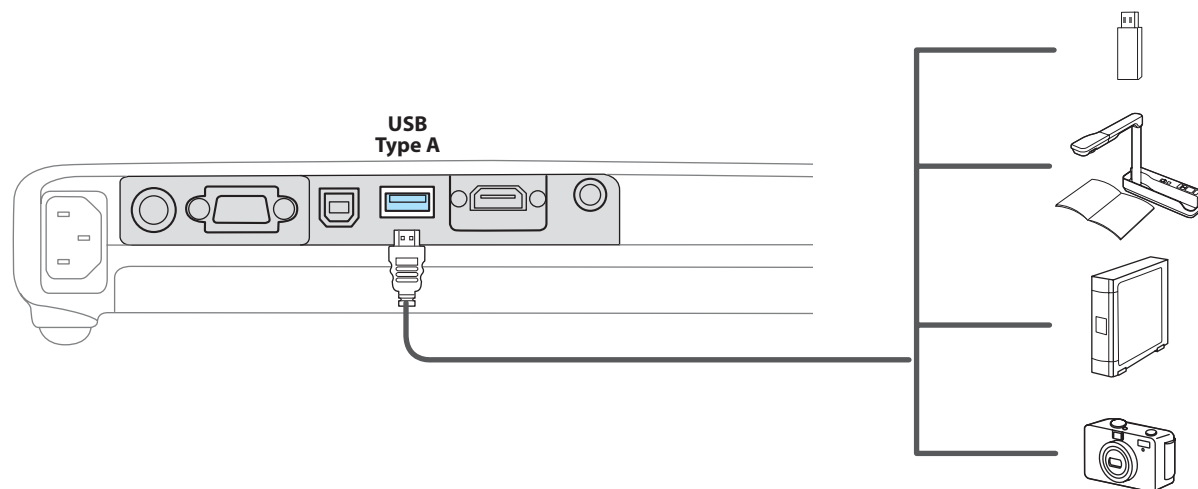


- Si la font a la que voleu connectar-vos té un port amb una forma estranya, feu servir el cable inclòs amb el dispositiu o un cable opcional per connectar-vos al projector.
- Quan utilitzeu un cable d'àudio disponible al mercat 2RCA(L/R)/estèreo amb mini contactes, assegureu-vos que està indicat com "Sense resistència".

Connectar dispositius USB

Podeu connectar dispositius com una memòria USB, la Càmera documents opcional i el disc dur i càmeres digitals compatibles amb USB.

Mitjançant el cable USB inclòs amb el dispositiu USB, connecteu el dispositiu USB al port USB (Type A) al projector.



Quan el dispositiu USB està connectat, podeu projectar arxius d'imatge de la memòria USB o la càmera digital, mitjançant Presentació.

☛ "Exemples de Presentació" [pàg.49](#)

Si la Càmera de documents està connectada al projector mentre s'estan projectant altres imatges, premeu el botó [USB] del comandament a distància o el botó [Source Search] del tauler de control per accedir a les imatges de la càmera de documents.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.30](#)

Atenció

- Si feu servir un concentrador USB, és possible que la connexió no funcioni correctament. Els dispositius com ara càmeres digitals i dispositius USB s'haurien de connectar directament al projector.
- Quan connecteu i feu servir un disc dur compatible amb USB, assegureu-vos de connectar l'adaptador de CA subministrat amb el disc dur.
- Connecteu la càmera digital o el disc dur al projector mitjançant el cable USB inclòs o el cable específic del vostre dispositiu.
- Utilitzeu un cable USB de menys de 3 metres. Si la longitud del cable és superior a 3 m, és possible que Presentació no funcioni correctament.



Retirar dispositius USB

En acabar la projecció, retireu els dispositius USB del projector. Per a dispositius com càmeres digitals o discs durs, apagueu el dispositiu i, a continuació, extraieu-lo del projector.

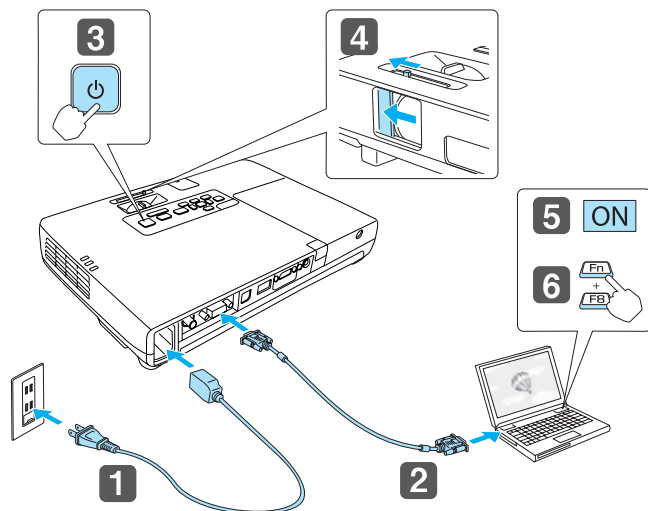


Ús bàsic

Aquest capítol explica com projectar i ajustar les imatges.

De la instal·lació a la projecció


Aquesta secció explica el procediment per connectar el projector a un ordinador amb el cable de l'ordinador i projectar imatges.



- 1** Connecteu el projector a una presa de corrent amb el cable d'alimentació.
- 2** Connecteu el projector a l'ordinador amb el cable de l'ordinador.
- 3** Enguegueu el projector.
- 4** Feu lliscar la diapositiva de silenci A/V.
- 5** Enceneu l'ordinador.

6 Canvieu la sortida de pantalla de l'ordinador.

Quan feu servir un ordinador portàtil, necessitareu canviar la sortida de pantalla de l'ordinador.

Manteniu premut el botó Fn (botó de funció) i premeu el botó .



El mètode per canviar varia segons l'ordinador que es faci servir. Consulteu la documentació subministrada amb l'ordinador.

Si la imatge no es projecta, podeu canviar la imatge projectada mitjançant un dels mètodes següents.

- Premeu el botó [Source Search] del tauler de control o del comandament a distància.
 - ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.30](#)
- Premeu el botó del port de destí del comandament a distància.
 - ☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" [pàg.31](#)



Després de projectar la imatge, ajusteu-la si cal.

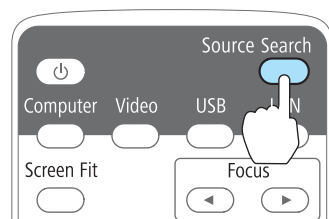
- ☛ "Ajusteu automàticament per ajustar-se al marc de la pantalla - Screen Fit - (només EB-1775W)" [pàg.34](#)
- ☛ "Corregeix la distorsió Keystone" [pàg.36](#)
- ☛ "Corregir l'enfocament" [pàg.41](#)

Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)

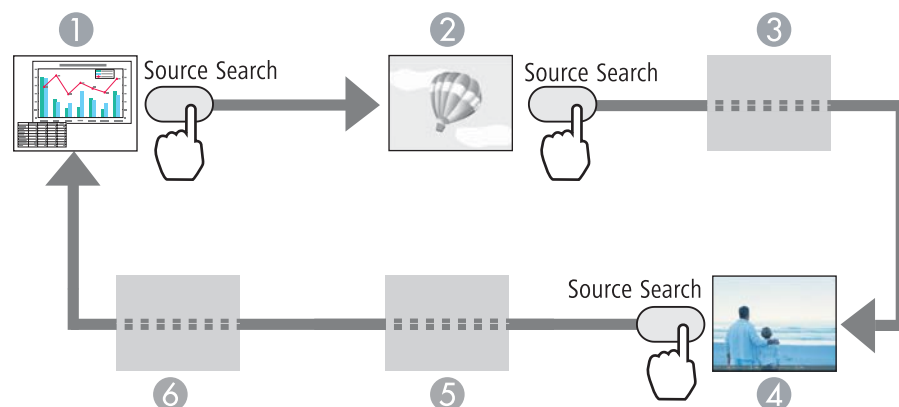
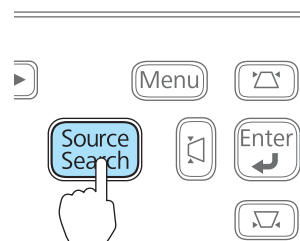
Premeu el botó [Source Search] per projectar imatges des del port que està rebent una imatge.

Podeu projectar ràpidament la imatge que voleu, ja que només es projecten les imatges dels ports que estiguin rebent una imatge.

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



- 1 Ordinador
- 2 Video
- 3 HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
- 4 USB Display

5 USB

6 LAN (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Quan hi hagi connectats dos fonts d'imatges o més, premeu el botó [Source Search] fins que es projecti la imatge desitjada.

Quan l'equip de vídeo estigui connectat, inicieu la reproducció abans de començar aquesta operació.



La pantalla següent només es visualitza quan només hi ha disponible la imatge que el projectador està mostrant actualment, o bé quan no es pot trobar cap senyal d'imatge. Podeu seleccionar el port on està connectat l'equip que voleu fer servir. Si no realitzeu cap operació després d'uns 10 segons, la pantalla es tanca.

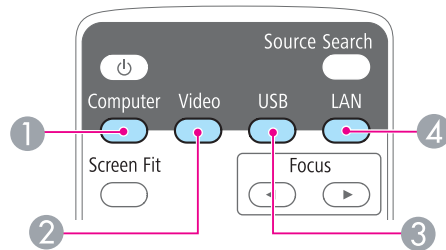
Exemple: EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W



Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància

Podeu canviar directament a la imatge desitjada prement aquests botons del comandament a distància.

Comandament a distància



- ① Serveix per anar a les imatges del port Computer.
- ② Cada cop que es prem el botó, passa pel següent cicle d'imatges:
 - Port Video
 - Port HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
- ③ Cada cop que es prem el botó, passa pel següent cicle d'imatges:
 - USB Display
 - Imatges provinents del dispositiu connectat al port USB (TypeA)
- ④ Canvia a la imatge projectada amb EasyMP Network Projection. Quan es projecta amb la Quick Wireless Connection USB Key inclosa o opcional, aquest botó canvia a eixa imatge. (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Projecció amb USB Display

Podreu fer servir el cable USB inclòs per connectar el projector a un ordinador i projectar imatges des de l'ordinador.

Per iniciar USB Display, ajusteu **USB Type B** a **USB Display** des del menú de Configuració.

🔍 **Ampliada** - USB Type B [pàg.78](#)

Requeriments del sistema

Per a Windows

SO	Windows 2000 Service Pack 4 Els sistemes operatius de 32 bit següents: Windows XP Windows XP Service Pack 2 o posterior Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 o posterior Windows 7
CPU	Mobile Pentium III 1.2 GHz o superior Recomanat: Pentium M 1,6 GHz o superior
Quantitat de memòria	256 MB o més Recomanat: 512 MB o més
Disc dur Espai lliure	20 MB o més
Pantalla	Resolució igual o superior a 640x480 i no superior a 1600x1200. Pantalla en color de 16 bits o superior

Per Mac OS

SO	Mac OS X 10.5.1 o posterior Mac OS X 10.6.x
-----------	--

CPU	Power PC G4 1GHz o més ràpid Recomanem: Core Duo 1,83GHz o més ràpid
Quantitat de memòria	512 MB o més
Disc dur Espai lliure	20 MB o més
Pantalla	Resolució igual o superior a 640x480 i no superior a 1680x1200. Pantalla en color de 16 bits o superior

Connectar per primera vegada

La primera vegada que connecteu el projector i l'ordinador amb un cable USB, cal que el driver estigui instal·lat. El procés és diferent a Windows i a Mac OS.




- No cal que torneu a instal·lar el driver la següent vegada que els connecteu.
- Quan introduïu imatges des de múltiples fonts, canvieu la font d'entrada a USB Display.

Per a Windows

- 1** La instal·lació del driver s'inicia automàticament.
Si feu servir Windows 2000, feu doble clic a **Ordinador** - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE, a l'ordinador.
- 2** Quan aparegui la pantalla del Contracte de llicència, feu clic a **Accepto**.
- 3** Es projecten imatges d'ordinador.
És possible que la projecció de les imatges de l'ordinador tardi uns instants. Fins que es projectin les imatges de l'ordinador, no toqueu l'equip i no desconnecteu el cable USB ni desactiveu el projector.
- 4** Desconnecteu el cable USB quan hàgiu terminat.
Quan desconnecteu el cable USB, no cal utilitzar **Suprimeix maquinari amb seguretat**.



- Si no s'instal·la automàticament, feu doble clic a **El meu ordinador - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE**, a l'ordinador.
- Si no es projecta cap imatge per algun motiu, feu clic a **Tots els programes - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.xx**, a l'ordinador.
- Quan es fa servir un ordinador que funciona amb Windows 2000 sota autoritat d'usuari, es visualitza un missatge d'error de Windows i és possible que no pugueu instal·lar el software. En aquest cas, proveu d'actualitzar Windows a la versió més nova, reinicieu i proveu de tornar-vos a connectar. Per a més detalls, poseu-vos en contacte amb el vostre proveïdor local o l'adreça més propera indicada al document següent.

 [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Per Mac OS

- 1 La carpeta de Setup de l'USB Display es visualitza al Finder.
- 2 Feu doble clic a la icona **Instal·lador de l'USB Display**.
- 3 Seguiu les instruccions d'instal·lació en pantalla.
- 4 Quan aparegui la pantalla del Contracte de llicència, feu clic a **Accepto**.
Introduïu la contrasenya de l'administrador i comenceu la instal·lació.
Quan termini la instal·lació, l'icona USB Display es visualitzarà al Dock i a la barra del menú.
- 5 Es projecten imatges d'ordinador.
És possible que la projecció de les imatges de l'ordinador tardi uns instants. Fins que es projectin les imatges de l'ordinador, no toqueu l'equip i no desconnecteu el cable USB ni desactiveu el projector.

6

Selecioneu **Disconnect** al menú de la icona **USB Display** de la barra del menú o Dock i, a continuació, extraieu el cable USB.



- Si la carpeta de setup USB Display no es visualitza automàticament al Finder, feu doble clic a **EPSON PJ_UD - Instal·lador de l'USB Display** a l'ordinador.
- Si per alguna raó no es projecta res, feu clic a l'icona **USB Display** al Dock.
- Si no hi ha icona de **USB Display** al Dock, inicieu **USB Display** des de la carpeta d'Aplicacions.
- Si seleccioneu **Sortir** al menú d'icones de **USB Display** al Dock, USB Display no s'iniciarà automàticament quan connecteu el cable USB.

Desinstal·lar

Per a Windows

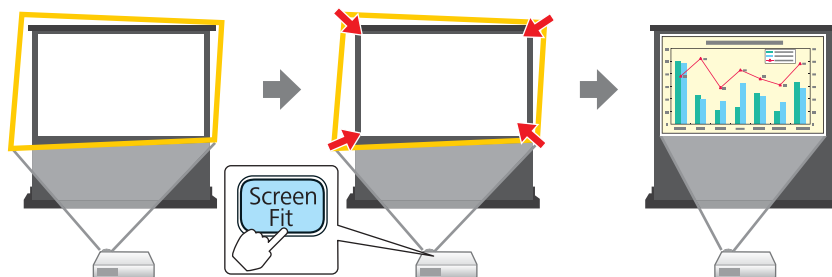
Feu clic a **Tauler de control - Addició o eliminació de programes** i desinstal·leu **EPSON USB Display**.

Per Mac OS

Feu doble clic a **Applications** i, a continuació, a **USB Display**. Inicieu **Desinstal·lador de l'USB Display** a la carpeta **Tool**.

Ajusteu automàticament per ajustar-se al marc de la pantalla - Screen Fit - (només EB-1775W)

Screen Fit és una funció per corregir la imatge projectada i alinear-la amb el marc (vora exterior) de la pantalla, pissarra blanca i similars. Si premeu el botó [Screen Fit] del comandament a distància o del tauler de control, la imatge projectada s'ajusta a la pantalla i es corregeixen automàticament la keystone i l'enfocament.

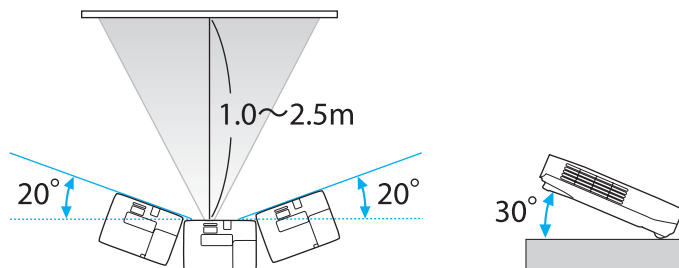


Tot seguit, es descriuen les condicions per corregir la imatge projectada amb Screen Fit.

Mida de pantalla: inferior o igual a 100"

Distància entre el projector i la pantalla: entre 1,0 i 2,5 m aprox.

Angle de correcció: aprox. 20° dreta i esquerra/ aprox. 30° dalt i baix

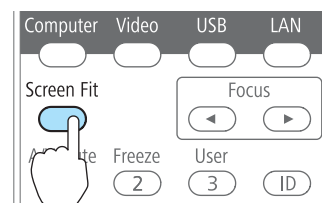


- Si s'excedeixen els límits esmentats, la imatge projectada no es corregirà bé. Corregiu la imatge manualment.
- Screen Fit no funciona si el projector està penjat del sostre. Corregiu la imatge manualment.

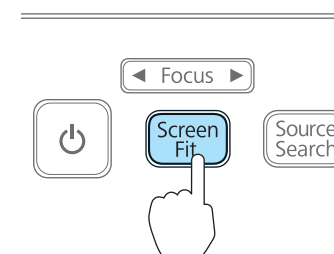
1

Premeu el botó [Screen Fit] del comandament a distància o del tauler de control durant la projecció.

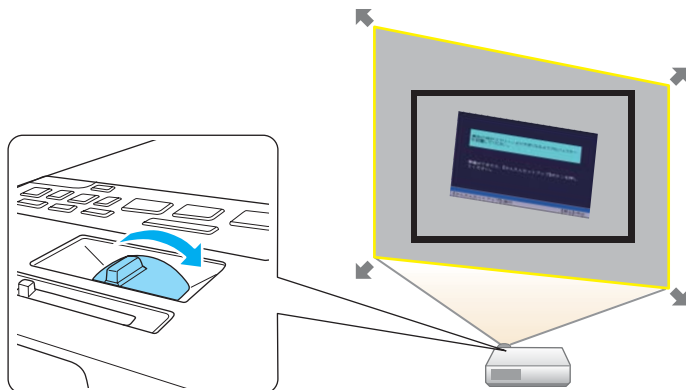
Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control

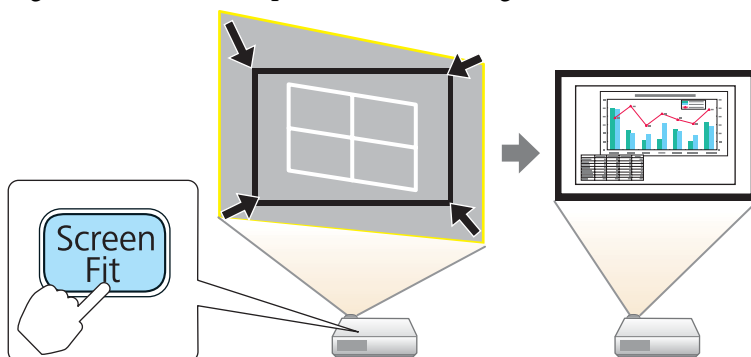


- 2** Ajusteu l'anella del zoom de manera que el marc groc sigui més gran que el marc de la pantalla, com es mostra a continuació. Col·loqueu el requadre del missatge negre al centre de la pantalla.



Si l'àrea groga segueix sent dins del marc de la pantalla fins i tot havent ajustat l'anella del zoom al màxim, intenteu allunyar el projector de la pantalla el màxim possible.


- 3** Premeu el botó [Screen Fit] o el botó [Enter].
Un cop apareix la pantalla d'ajust, la imatge projectada es corregeix segons la relació d'aspecte de la imatge entrant.



Quan la pantalla d'ajust apareix, no mogueu el projector ni bloquegeu la imatge. La imatge projectada no es corregirà adequadament.

- 4** Un cop la correcció efectuada, apareix el següent missatge. Per sortir del menú de correcció, premeu el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control per esborrar el missatge.

Per acabar de corregir la imatge, feu els ajusts que calguin amb els botons [↶][↷][↵][↶] del tauler de control.

Podeu ajustar el resultat amb  del tauler de control principal.

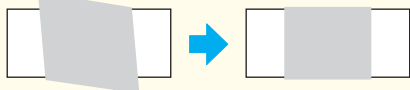
Si no feu res, el missatge es tanca després d'uns 7 segons.

Un cop executat Screen Fit, **Keystone** del menú Configuració s'ajusta a **Quick Corner**. Després d'això, qualsevol correcció de la imatge projectada amb els botons [↶][↷][↵][↶] del tauler de control es realitza amb la funció Quick Corner.

☛ "Corregir manualment - Quick Corner -" [pàg.38](#)



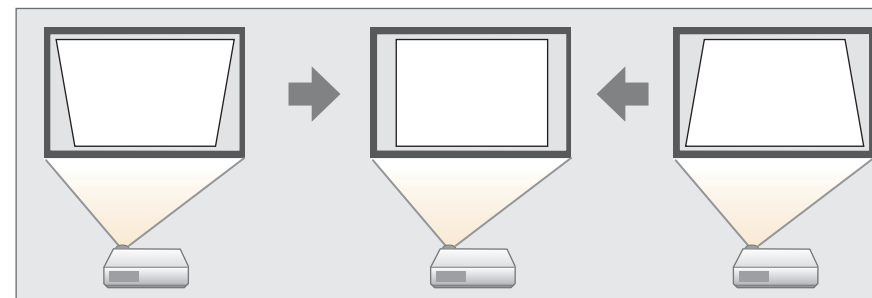
- Screen Fit corregeix la imatge quan detecta dos o més costats dins de l'àrea projectada i els alinea amb el marc detectat. Per exemple, quan projecteu a una pantalla gran en una sala petita, podeu fer coincidir la part de dalt i la base de la pantalla amb l'àrea projectada.



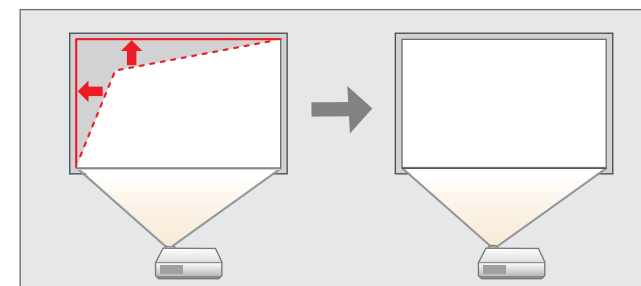
- És possible que Screen Fit no funcioni bé en entorns foscs, com ara una sala amb les llums apagades. En aquest cas, doneu més claror a la sala i torneu a executar Screen Fit.
- Com Screen Fit fa servir un sensor, és possible que no funcioni correctament segons l'estat de la superfície de projecció (desviacions, sanefes, etc.) o els efectes de la llum exterior. En aquest cas, feu els ajusts manualment.

☞ "Corregir manualment - H/V-Keystone manual -" [pàg.37](#)

- Corregir manualment (Keystone H/V manual)
Corregiu manualment la distorsió horitzontal i vertical independentment.



- Corregir manualment (Quick Corner)
Corregiu manualment les quatre cantonades independentment.



Quan corregiu la distorsió keystone, és possible que la imatge projectada es redueixi.

Corregeix la distorsió Keystone

Podeu corregir la distorsió keystone seguint un del mètodes següents.

- Corregir automàticament
Corregiu automàticament la distorsió keystone.
-Keystone H/V Auto (només EB-1775W)
-V-Keystone auto. (només EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

Corregir automàticament - Keystone H/V Auto (només EB-1775W)

Quan el projector detecta un moviment, per exemple, quan l'instal·leu, el moveu, el recol·loqueu, l'inclineu, corregeix automàticament les distorsions keystone verticals i horitzontals. Aquesta funció s'anomena Keystone H/V Auto.

Quan el projector roman quiet durant uns dos segons després d'haver detectat el moviment, mostra una pantalla d'ajust i tot seguit corregeix automàticament la imatge projectada.



- Keystone H/V Auto només funciona quan **Projecció** s'ajusta a **Frontal** des del menú Configuració.
- **Ampliada - Projecció** [pàg.78](#)
- Si no voleu fer servir la funció Keystone H/V Auto, ajusteu **Keystone H/V Auto** a **Desactivat**.
- **Ajustos - Keystone - H/V-Keystone - Keystone H/V Auto** [pàg.77](#)



Corregir automàticament - V-Keystone auto. - (només EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

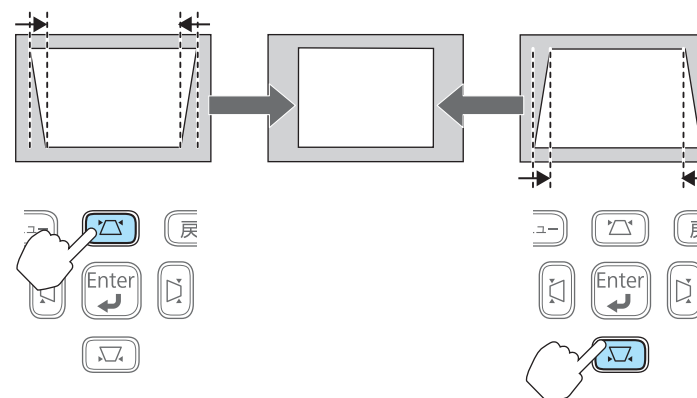
Si utilitzeu EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, només es corregeix automàticament la direcció vertical. Si necessiteu corregir la direcció horitzontal, feu servir l'H/V-Keystone manual.

Corregir manualment - H/V-Keystone manual -

Corregiu manualment la distorsió horitzontal y vertical independentment. La correcció H/V-Keystone és ideal per precisar la distorsió keystone.

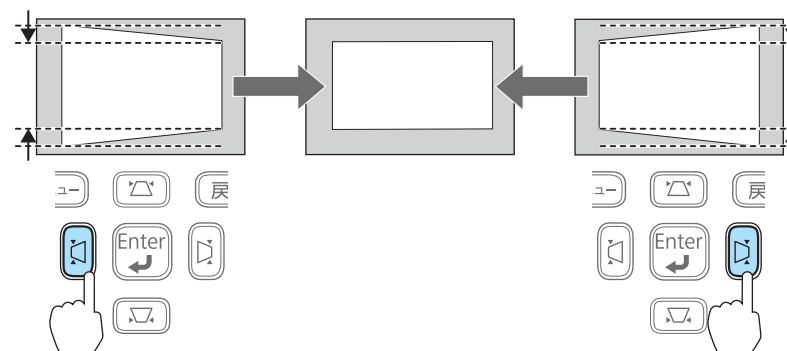
Correcció de la distorsió keystone a les direccions verticals

Premeu el botó  del Comandament a distància.



Correcció de la distorsió keystone a les direccions horitzontals

Premeu el botó  del Comandament a distància.



Podeu configurar l'H/V-Keystone manual des del menú Configuració.

• **Ajustos - Keystone - H/V-Keystone** [pàg.77](#)

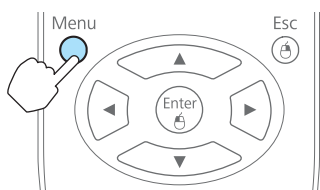
Corregir manualment - Quick Corner -

Permet corregir manualment i per separat les quatre cantonades de la imatge projectada.

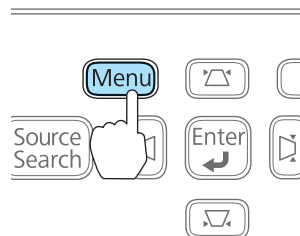
1 Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

☞ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.70](#)

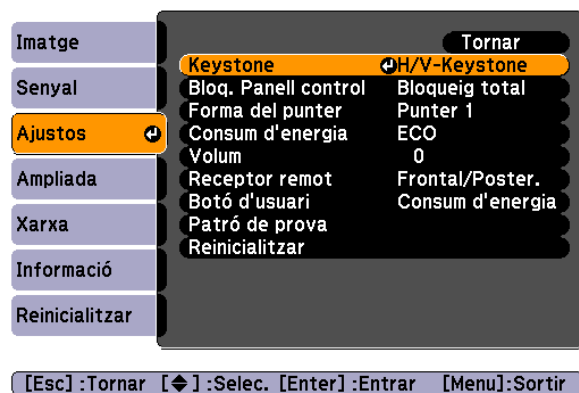
Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control

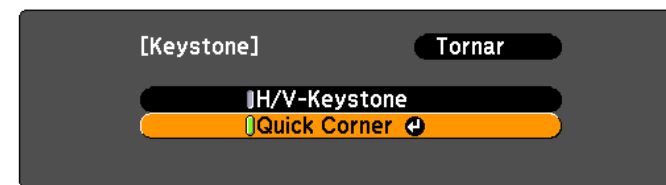


2 Seleccioneu **Keystone** de **Ajustos**.

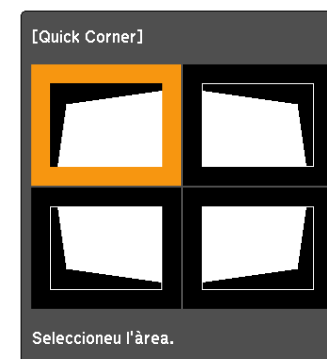


[Esc] :Tornar [◄] :Selecc. [Enter] :Entrar [Menu]:Sortir

3 Seleccioneu **Quick Corner** i, a continuació, premeu el botó [Enter].

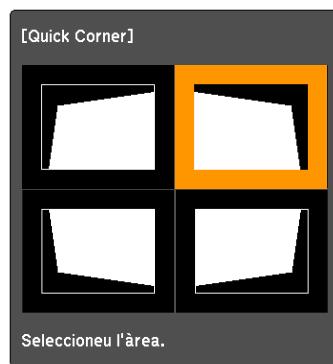


[Esc] :Tornar [◄] :Selecc. [Enter] :Entrar [Menu]:Sortir



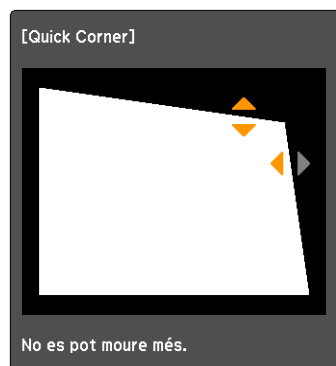
[◄/►] :Seleccionar
[Enter] :Entrar
[Esc] : Tornar (Premeu 2 segons per a rein./canviar)

4 Amb els botons [◄], [►], [↶] i [↷] del comandament a distància o els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del tauler de control, seleccioneu la cantonada que vulgueu corregir i premeu el botó [Enter].



- 5** Amb els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del comandament a distància o els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del tauler de control, corregiu la posició de la cantonada.

Si el triangle de la direcció que esteu ajustant es torna gris, tal com es mostra a la captura de pantalla següent, la forma ja no es pot ajustar més en aquesta direcció.



- 6** Repetiu els procediments 4 i 5 les vegades que calgui per ajustar la resta de cantonades.





- 7** Quan hàgiu acabat, premeu el botó [Esc] per sortir del menú de correcció.

Keystone es va canviar a **Quick Corner** i per tant la pantalla de selecció de cantonada es mostra des del punt 3 quan premeu els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del tauler de control la propera vegada. Canvieu **Keystone** a **H/V-Keystone** si voleu realitzar la correcció horitzontal i vertical amb els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del tauler de control.

☛ **Ajustos - Keystone - H/V-Keystone** [pàg.77](#)

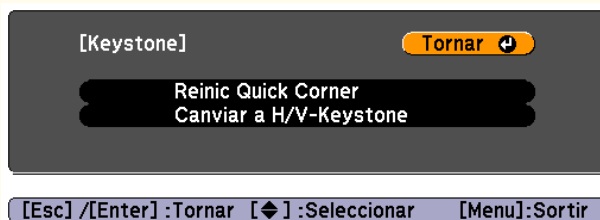


- Si **Keystone H/V Auto** s'ajusta a **Activat**, quan es mou el projector, es mostra el missatge "Voleu executar la correcció Keystone H/V automàtica?". (només EB-1775W)

Un cop executada aquesta funció, l'ajust **Keystone** canvia de **Quick Corner** a **H/V-Keystone**, després d'això si premeu els botons , ,  i  del tauler de control s'executa H/V-Keystone.

☛ **Ajustos - Keystone - H/V-Keystone** [pàg.77](#)

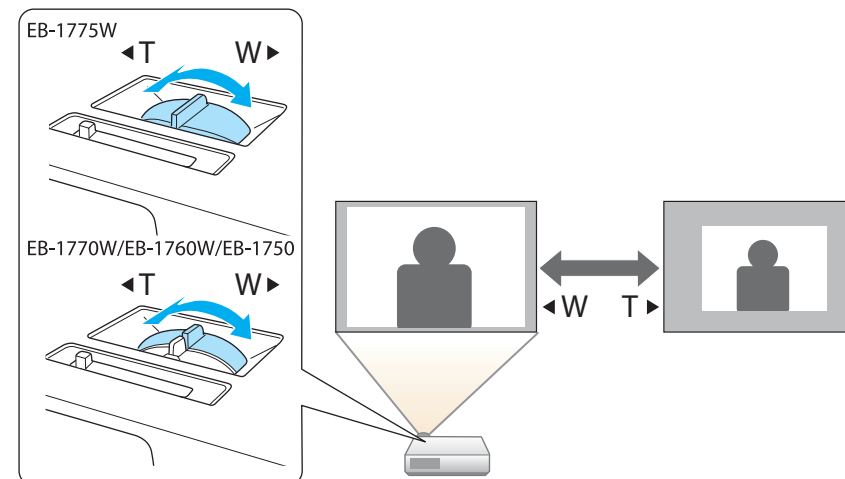
- Si manteniu premut el botó [Esc] durant uns dos segons mentre corregiu amb Quick Corner, es visualitzarà la pantalla següent.



Reinic Quick Corner: Reinicia el resultat de les correccions Quick Corner.

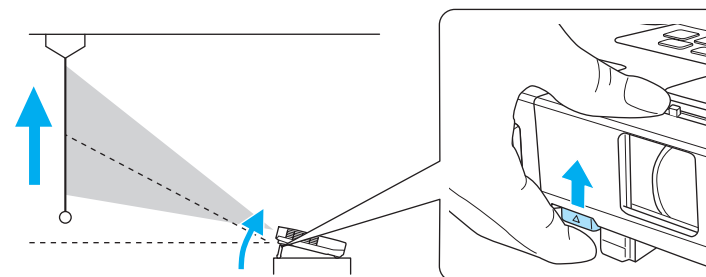
Canviar a H/V-Keystone: Canvia el mètode de correcció a H/V-Keystone.

☛ "Menú Ajustos" [pàg.77](#)



Ajustar la posició de la imatge

Premeu la palanca d'ajust del peu per alçar o abaixar el peu frontal. Podeu ajustar la posició de la imatge inclinant el projector fins a 14 graus.



Ajustar la mida de la imatge

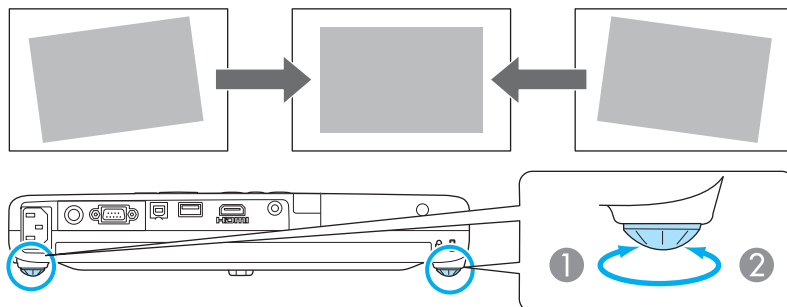
Gireu l'anella de zoom per ajustar la mida de la imatge projectada.



Quan més gran sigui l'angle d'inclinació, és més difícil enfocar. Intal·leu el projector de manera que no més necessiti inclinar-se a un angle petit.

Ajustar la inclinació horitzontal

Alceu i abaixeu el peu posterior per ajustar la inclinació horitzontal del projector.



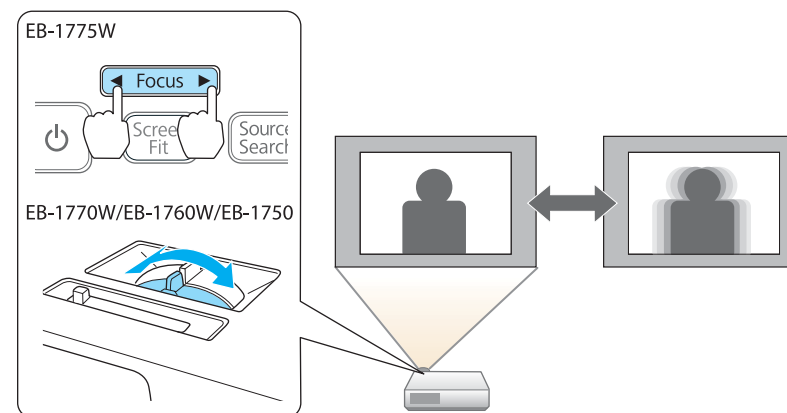
- ① Alceu el peu posterior.
- ② Abaixeu el peu posterior.

Corregir l'enfocament

Podeu corregir l'enfocament seguint un del mètodes següents.

- Premeu el botó [Focus] del tauler de control o del comandament a distància per ajustar l'enfocament. (només EB-1775W)

- Gireu l'anella d'enfocament per ajustar l'enfocament. (només EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

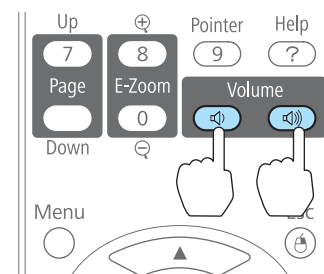


Ajustar el volum

Podeu ajustar el volum seguint un del mètodes següents.

- Premeu el botó [Volume] del tauler de control per ajustar el volum.

Comandament a distància



[🔊] Disminueix el volum.

[🔊] Augmenta el volum.

- Ajusteu el volum des del menú Configuració.

🔊 **Ajustos - Volum** [pàg.77](#)

⚠️ Precaució

No comenceu amb el volum alt.

Un volum excessiu i sobtat pot provocar sordesa. Baixeu sempre el volum abans d'apagar l'aparell, d'aquesta manera, quan el torneu a engegar, podreu apujar el volum gradualment.

Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)

Podeu obtenir fàcilment una qualitat d'imatge òptima seleccionant l'ajust que correspongui millor al vostre entorn quan projecteu. La lluentor de la imatge depèn del mode seleccionat.

Mode	Aplicació
Dinàmic	Ideal per a una sala lluminosa. Aquest és el mode més lluent, i reproduceix bé els tons de les ombres.
Presentació	Ideal per fer presentacions fent servir materials en color en una sala lluminosa.
Teatre	Ideal per mirar pel·lícules en una sala fosca. Dóna un to natural a les imatges.
Foto*1	Ideal per projectar imatges fixes, com ara fotografies, en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten un bon contrast.
Esports*2	Ideal per veure programes de TV en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten una gran vivesa.
sRGB	Ideal per a imatges que compleixen l'estàndard de colors <u>sRGB</u> ▶▶ .

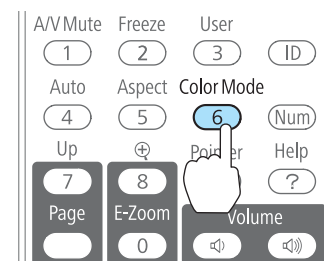
Mode	Aplicació
Pissarra negra	Fins i tot si projecteu les imatges en una pissarra negra (o verda), aquest ajust els dóna un tint natural, com si les projectéssiu en una pantalla.
Pissarra blanca	Ideal per fer presentacions en una pissarra blanca.
Personalitzat	Seleccioneu Personalitzat si voleu determinar els ajusts R, G, B, C, M i Y al submenú Ajust de color del menú Configuració.

*1 Aquesta selecció només està disponible quan el senyal d'entrada és RGB o quan la font d'entrada és USB Display, USB o LAN. (Segons el model utilitzat, algunes fonts no són compatibles).

*2 Aquesta selecció només està disponible quan el senyal d'entrada és vídeo de components o quan la font d'entrada és Vídeo.

Cada vegada que premeu el botó [Color Mode], el nom del Mode de color es visualitza a la pantalla i el Mode de color canvia.

Comandament a distància



Podeu configurar Mode de color des del menú Configuració.

🔊 **Imatge - Mode de color** [pàg.74](#)

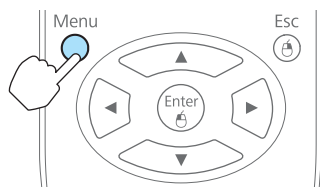
Configurar Iris automàtic

Ajustant la luminància automàticament segons la lluentor, podeu gaudir d'imatges intenses i nítides.

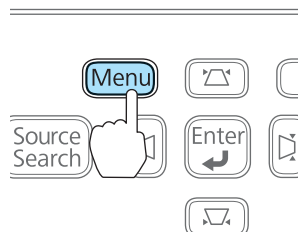
1 Premeu el botó [Menu].

☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.70](#)

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



2 Seleccioneu Iris automàtic des de Imatge.



[Esc] : Tornar [◀▶] : Selec. [Enter] : Entrar [Menu] : Sortir

3 Seleccioneu Activat.

L'ajust es desa per a cada Mode de color.

4 Premeu el botó [Menu] per terminar de fer els ajusts.



Només podeu definir l'Iris automàtic quan el **Mode de color** és **Dinàmic**, **Teatre** o **Personalitzat**.

Canviar la Relació d'aspecte

Canvieu la relació d'aspecte quan l'equip de vídeo estigui connectat, de tal manera que les imatges gravades en vídeo digital o DVD es puguin veure en format de pantalla panoràmica 16:9. Canvieu la relació d'aspecte quan projecteu imatges d'ordinador a mida completa.

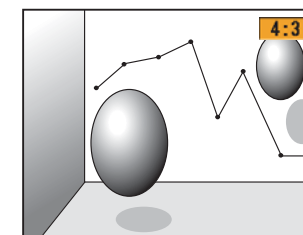
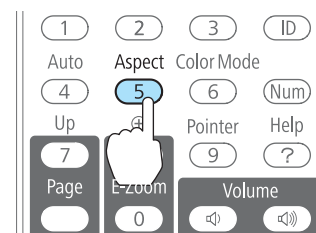
Els modes d'aspecte disponibles varien segons la senyal d'imatge que estigui en projecció.

Els mètodes de canvi i els tipus de mode d'aspecte són els següents.

Mètodes de canvi

Cada vegada que premeu el botó, el botó d'[Aspect] es visualitza a la pantalla el mode d'aspecte i la relació d'aspecte canvia.

Comandament a distància



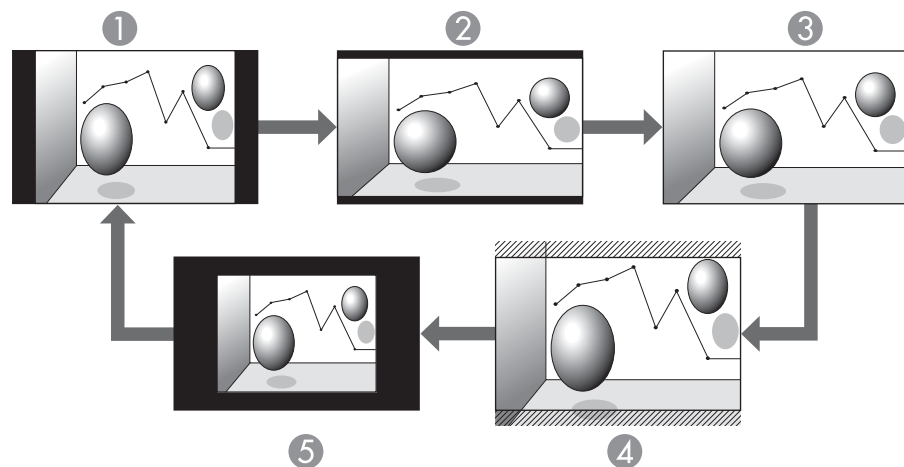
Podeu configurar la relació d'aspecte des del menú Configuració.

☛ Senyal - Aspecte [pàg.75](#)

Canviar la relació d'aspecte per a les imatges de l'equip de vídeo

Per EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

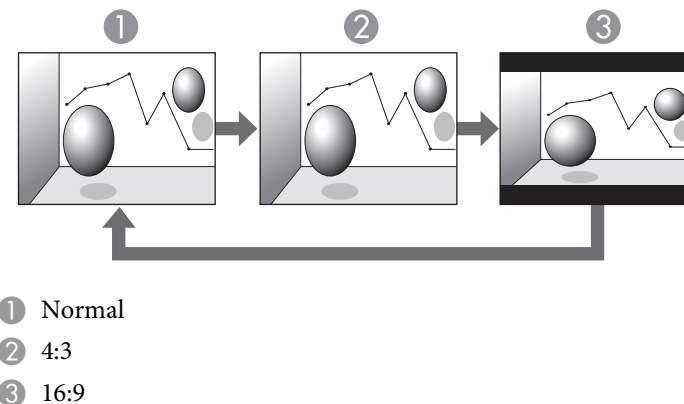
Cada vegada que premeu el botó, la relació d'aspecte canvia entre **Normal** o **Auto**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** i **Natiu**.



- ① Normal o Auto
- ② 16:9
- ③ Complet
- ④ Zoom
- ⑤ Natiu

Per EB-1750

Cada vegada que premeu el botó, la relació d'aspecte canvia en l'ordre **Normal**, **4:3** i **16:9**.



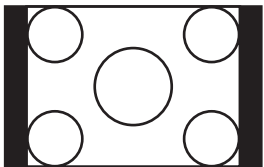
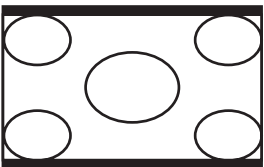
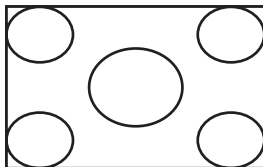
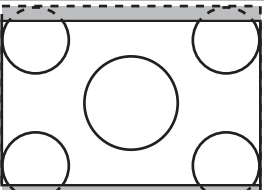
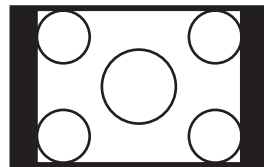
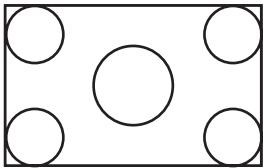
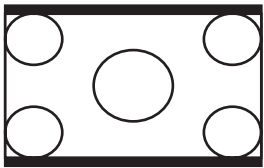
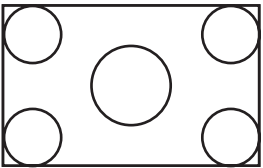
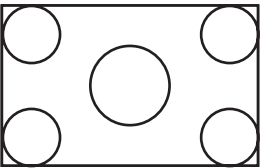
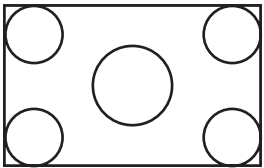
- ① Normal
- ② 4:3
- ③ 16:9

* Quan s'introdueix un senyal 720p/1080i, la pantalla té un format ampliat de 4:3 (la imatge es talla per la dreta i l'esquerra).

Canviar la relació d'aspecte per a les imatges provinents d'un ordinador

Per EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

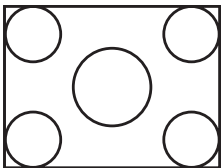
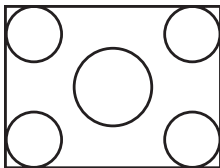
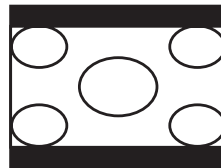
Cada vegada que premeu el botó, la relació d'aspecte canvia entre **Normal** o **Auto**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** i **Natiu**.

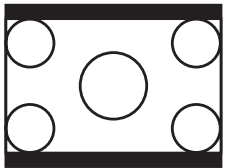
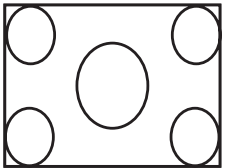
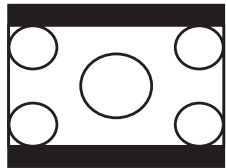
Entrada ordinador		Configurar l'aspecte del projector				
Resolució	Relació d'aspecte	Normal/Auto*	16:9	Complet	Zoom	Natiu
XGA (1024x768)	4:3					
WXGA (1280x800)	16:10					

* Només disponible quan la font és HDMI.

Per EB-1750

Cada vegada que premeu el botó, la relació d'aspecte canvia en l'ordre **Normal**, **4:3** i **16:9**.

Entrada ordinador		Configurar l'aspecte del projector		
Resolució	Relació d'aspecte	Normal	4:3	16:9
XGA (1024x768)	4:3			

Entrada ordinador		Configurar l'aspecte del projector		
Resolució	Relació d'aspecte	Normal	4:3	16:9
WXGA (1280x800)	16:10			



Si la imatge està tallada, configureu l'ajust **Resolució** a **Ample** o **Normal** des del menú Configuració, segons la mida del tauler de l'ordinador.

☛ Senyal - Resolució [pàg.75](#)



Funcions Útils





En aquest capítol es descriuen consells útils per fer presentacions i les funcions de seguretat.

Projectar sense un ordinador (Presentació)

Connectant un dispositiu d'emmagatzematge USB com una memòria USB o un disc dur USB al projector, podeu projectar els arxius que hi ha emmagatzemats sense fer servir un ordinador. Aquesta funció s'anomena Presentació.

Podeu fer presentacions amb només un dispositiu d'emmagatzematge USB i el projector, convertint arxius PowerPoint en escenaris mitjançant l'EasyMP Slide Converter, i, a continuació, desant-los al dispositiu d'emmagatzematge USB.



- Es possible que no pugueu fer servir dispositius s'emmagatzematge USB que incorporin funcions de seguretat.
- No podeu corregir la distorsió keystone mentre estigueu projectant una Presentació, encara que premeu el botons , ,  i  al tauler de control.

Especificacions per als fitxers que es poden projectar fent servir la funció de Presentació

Tipus	Tipus de fitxer (extensió)	Notes
Imatge	.jpg	No es poden projectar aquests tipus d'imatge: <ul style="list-style-type: none"> - Formats de mode de color CMYK - Formats progressius - Imatges amb una resolució superior a 8192x8192 Degut a les característiques dels arxius JPEG, es possible que les imatges no es puguin projectar amb claredat si el ràtio de compressió és massa alt.
	.bmp	No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 1280x800.

Tipus	Tipus de fitxer (extensió)	Notes
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 1280x800. • No es poden projectar GIF animats.
	.png	No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 1280x800.
Fitxer d'escenari	.fse	Els arxius PowerPoint es converteixen a aquest format en EasyMP Slide Converter.
	.sit	Els arxius PowerPoint es converteixen a aquest format mitjançant la conversió simplificada en EasyMP Slide Converter. No es convertirà cap dels efectes d'animacions de PowerPoint.



- Quan connecteu i feu servir un disc dur compatible amb USB, assegureu-vos de connectar l'adaptador de CA subministrat amb el disc dur.
- El projector no funciona amb alguns arxius del sistema, per aquest motiu, feu servir els mitjans que heu formatat a Windows.
- Formateu els mitjans en FAT16/32.

Exemples de Presentació

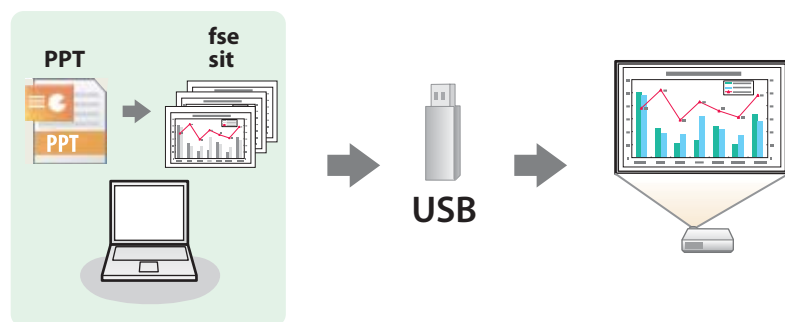
Projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu USB



☛ "Projectar la imatge seleccionada" [pàg.51](#)

☛ "Projectar arxius d'imatge d'una carpeta en seqüència (Presentació)" [pàg.52](#)

Projectar arxius PowerPoint convertits en EasyMP Slide Converter



Consulteu el manual següent per a més informació sobre convertir arxius PowerPoint en escenaris mitjançant EasyMP Slide Converter.

☛ [Guia de funcionament de l'EasyMP Slide Converter](#)







Mètodes de funcionament de Presentació

Malgrat que els passos següents es basen en l'ús del comandament a distància, podreu realitzar les mateixes operacions des del Panell de control.

Iniciar la Presentació

- 1** Canvieu l'origen de la imatge projectada a USB.
☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" [pàg.31](#)
- 2** Connecteu un dispositiu d'emmagatzematge USB o una càmera digital al projector.
☛ "Connectar dispositius USB" [pàg.26](#)
S'inicia la Presentació i apareix una pantalla amb la llista de fitxers.

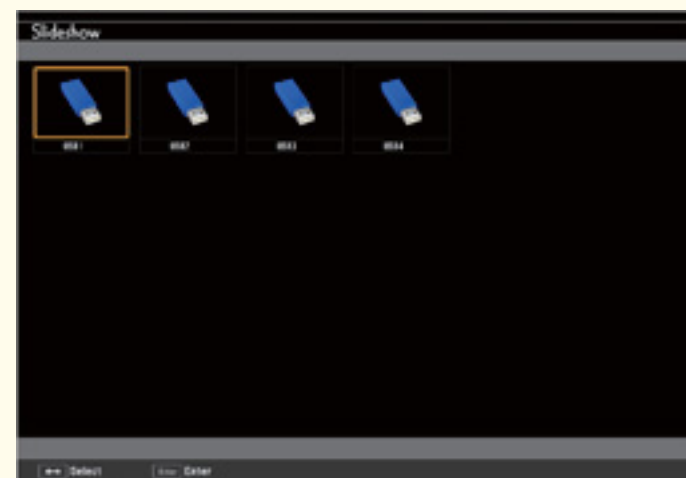
- Els fitxers JPEG es visualitzen en forma de miniatures (el contingut del fitxer es visualitza en forma d'imatges petites).
- Els escenaris (fitxers FSE i SIT) es visualitzen en forma de miniatures de la primera imatge de la presentació.
- Els altres fitxers o carpetes es visualitzen en forma d'icones, de la manera indicada a la taula següent.

Icona	Arxiu	Icona	Arxiu
	Fitxers FSE*		Fitxers BMP
	Fitxers SIT*		Fitxers GIF
	Fitxers JPEG*		Fitxers PNG

* Si no es pot mostrar en forma de miniatura, es mostra com una icona.



- Si heu activat l'execució automàtica (AutoRun) per a un escenari, es reproduirà automàticament amb la màxima prioritat sobre les fonts d'entrada. Si voleu aturar aquesta reproducció, premeu el botó [Esc] del comandament a distància.
- També podeu inserir una targeta de memòria a un lector de targetes USB, i connectar el lector al projector. Però és possible que alguns dels lectors de targetes USB disponibles al mercat no siguin compatibles amb el projector.
- Quan aparegui la pantalla següent (la pantalla Selec. unitat), premeu els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] per seleccionar la unitat que voleu utilitzar i, a continuació, premeu el botó [Enter].



- Per fer aparèixer la pantalla Selec. unitat, col·loqueu el cursor a **Selec. unitat** a la part superior de la pantalla de la llista de fitxers i, a continuació, premeu [Enter].

Projectar imatges

1

Feu servir els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] per seleccionar el fitxer o carpeta que voleu projectar.



Si no es mostren tots els fitxers de la carpeta en la pantalla actual, premeu el botó [Down] al comandament a distància o col·loqueu el cursor a **Pàgina següent** a la part inferior de la pantalla i premeu [Enter].

Per tornar a la pantalla anterior, premeu el botó [Up] del comandament a distància o moveu el cursor al botó **Pàgina anterior** que hi ha a la part superior de la pantalla i premeu [Enter].

2 Premeu el botó [Enter].

Es mostra la imatge seleccionada.

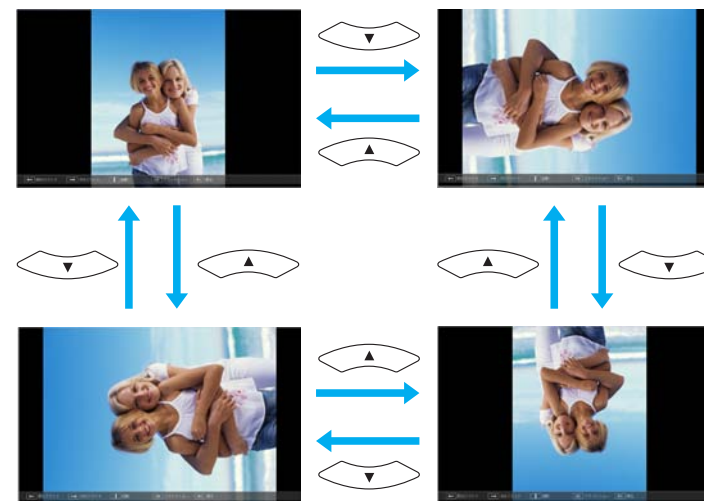
Quan seleccioneu una carpeta, es mostren els fitxers de la carpeta seleccionada. Per tornar a la pantalla anterior, moveu el cursor a **A l'inici** i premeu [Enter].

Girar imatges

Podreu girar les imatges reproduïdes en 90° increments. La funció de gir també està disponible durant la Presentació.

1 Reproduïu imatges o executeu Presentació.

2 Mentre es projecta, premeu el botó [↶] o [↷].



Aturar la presentació

Per tancar una Presentació, desconnecteu el dispositiu USB del port USB del projector. Per a càmeres digitals, discs durs i similars, desactiveu el dispositiu i retireu-los.

Projectar la imatge seleccionada

Atenció

No desconnecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB mentre hi accediu. Es pot produir un error en Presentació.

1 Inicieu la Presentació.

Apareix la pantalla de la llista de fitxers.

☛ "Iniciar la Presentació" [pàg.49](#)

- 2** Premeu els botons [↶], [↷], [⏪] i [⏩] per seleccionar el fitxer d'imatge que voleu projectar.



- 3** Premeu el botó [Enter].
Es mostra la imatge.



Premeu els botons [⏪] [⏩] per anar a l'arxiu d'imatge següent o anterior.

- 4** Premeu el botó [Esc] per retornar a la pantalla de la llista de fitxers.

Projectar arxius d'imatge d'una carpeta en seqüència (Presentació)

Podeu projectar en ordre els fitxers d'imatge d'una carpeta, d'un en un. Aquesta funció s'anomena Presentació. Seguiu aquest procediment per executar Presentació.



Per canviar automàticament els fitxers quan realitzeu una Presentació, ajusteu **Temps canvi pantalla** de **Opció** de Presentació a qualsevol valor que no sigui **No**. El paràmetre per defecte és 3 segons.

☞ "Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació" [pàg.54](#)

- 1** Iniciu la Presentació.
Apareix la pantalla de la llista de fitxers.
☞ "Iniciar la Presentació" [pàg.49](#)

- 2** Feu servir els botons [↶] [↷] [⏪] [⏩] per a situar el cursor damunt de la carpeta a partir de la qual vulgueu fer la Presentació i, a continuació, premeu [Enter].

- 3** Seleccioneu **Presentació** a la part d'avall de la pantalla de la llista de fitxers i premeu [Enter].

S'inicia la Presentació i els fitxers d'imatge de la carpeta es projecten automàticament en seqüència, un per un.

Quan es projecta l'últim fitxer, torna a aparèixer automàticament la llista de fitxers. Si ajusteu **Reprod. contínua** a **Activat** a la finestra Opció, la projecció tornarà a començar des del principi quan arribi al final.

☞ "Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació" [pàg.54](#)

Podeu passar a la pantalla següent, tornar a la pantalla anterior o aturar la reproducció durant la projecció d'una Presentació.



Si el **Temps canvi pantalla** de la pantalla **Opció** està ajustat a **No**, els fitxers no canviaran automàticament quan seleccioneu una Veure presentació. Premeu el botó [Page], el botó [Enter] o el botó [Down] al comandament a distància per continuar al fitxer següent.

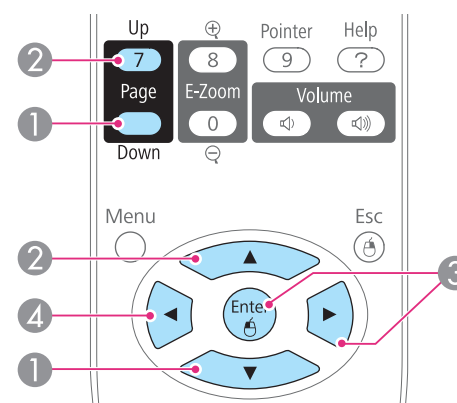
Veure un escenari

- 1** Inicieu la Presentació.
Apareix la pantalla de la llista de fitxers.
☛ "Iniciar la Presentació" [pàg.49](#)
- 2** Premeu els botons [Up], [Down], [Left] i [Right] per seleccionar l'escenari que voleu projectar.
- 3** Premeu el botó [Enter].
S'inicia la reproducció.

Procediments de funcionament durant la reproducció d'escenaris

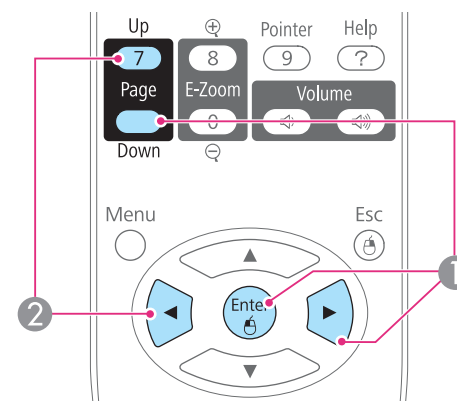
Canvi de pantalla

Per als fitxers FSE



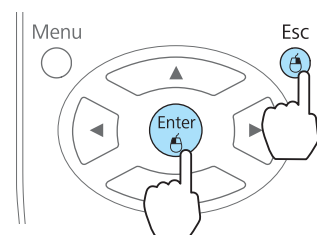
- 1 Diapositiva següent
- 2 Diapositiva anterior
- 3 Diapositiva següent o animació
- 4 Diapositiva anterior o animació

Per als fitxers SIT



- 1 Diapositiva següent
- 2 Diapositiva anterior

Aturar la reproducció



Quan premeu el botó [Esc], apareixerà el missatge "Voleu deixar de reproduir l'escenari?". Per aturar la reproducció, seleccioneu **Sortir** i premeu el botó [Enter].
Per continuar reproduint l'escenari, seleccioneu **Tornar** i premeu el botó [Enter].





Les següents funcions es poden fer servir quan s'està projectant un escenari o un fitxer d'imatge amb Presentació.

- Bloquejar
 - ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" [pàg.55](#)
- Silenci A/V
 - ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" [pàg.55](#)
- E-Zoom
 - ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" [pàg.57](#)

Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació

Podeu ajustar l'orde de visualització dels fitxers i les operacions de la Presentació des de la pantalla Opció.

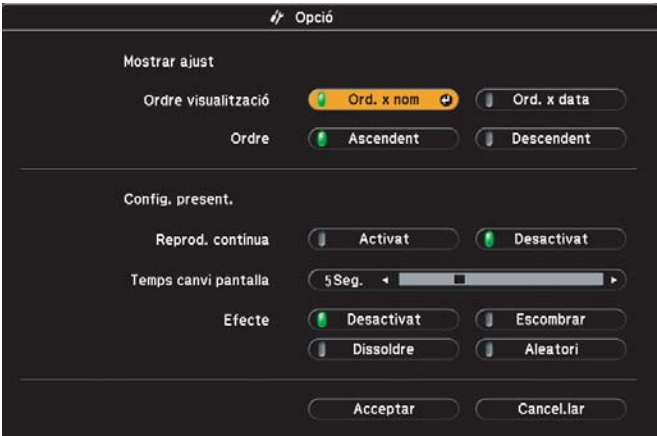
- 1

Premeu els botons  per situar el cursor damunt de la carpeta de què vulgueu configurar les condicions de visualització i, a continuació, premeu el botó [Esc]. Seleccioneu **Opció** al submenú que es visualitza, i premeu el botó [Enter].

Quan aparegui la següent pantalla d'Opció, ajusteu tots els elements.





Habiliteu els paràmetres col·locant el cursor a l'element de destí i prement el botó [Enter].

La taula següent indica els detalls de cada element.



Ordre visualització	Podeu seleccionar mostrar els fitxers per Ord. x nom o per Ord. x data .
Ordre	Podeu seleccionar ordenar els fitxers en ordre Ascendent o Descendent .
Reprod. contínua	Podeu configurar si s'ha de repetir la Presentació.
Temps canvi pantalla	Podeu ajustar el temps de visualització de cada fitxer a Veure presentació. Podeu definir l'interval de temps entre No , (0) a 60 Segons. Si seleccioneu No , es desactiva la reproducció automàtica.
Efecte	Podeu configurar els efectes que apareixeran a la pantalla quan es canviï de diapositiva.

- 3

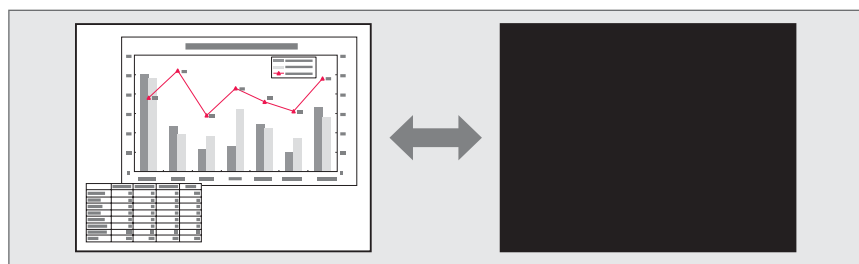
Quan hàgiu terminat de configurar els ajusts, feu servir els botons  per col·locat el cursor sobre **Acceptar** i premeu [Enter].

D'aquesta manera, s'apliquen els paràmetres.

Si no voleu aplicar els paràmetres, col·loqueu el cursor a **Cancel·lar** i premeu [Enter].

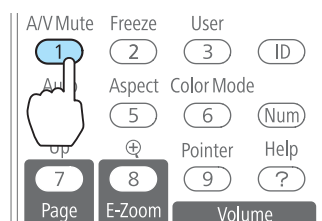
Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)

Podeu fer-lo servir quan vulgueu centrar l'atenció del públic en el que expliqueu, o bé si no voleu mostrar detalls com ara el canvi de fitxers durant les presentacions des d'un ordinador.

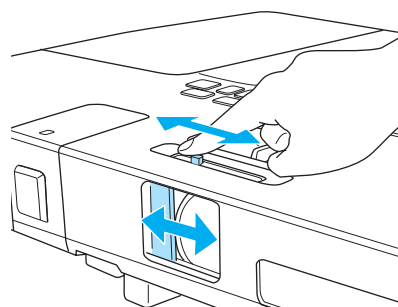


Cada vegada que premeu el botó [A/V Mute] o que obriu/tanqueu la tapa de l'objectiu, s'activa o es desactiva Pausa A/V.

Comandament a distància



Projector



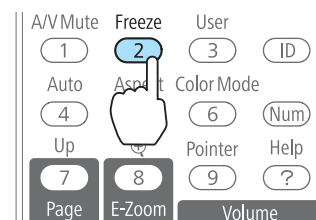
- Si feu servir aquesta funció quan projecteu imatges en moviment, la font continuarà reproduint les imatges i el so, i no podreu tornar al punt en què s'ha activat la funció Pausa A/V.
- Podeu seleccionar la pantalla que es mostra quan es premi el botó [A/V Mute] al menú Configuració.
 - ☛ **Ampliada - Pantalla - Pausa A/V** [pàg.78](#)
- Si es tanca la diapositiva de silenci A/V durant aproximadament 30 minuts, s'activa la funció Temps Tapa Objectiu i l'equip es desactiva automàticament. Si no voleu que s'activi Temps tapa objectiu, configureu **Temps tapa objectiu** a **Desactivat**.
 - ☛ **Ampliada - Funcionament - Temps tapa objectiu** [pàg.78](#)
- La làmpada continua fent llum durant Pausa A/V, és a dir, que les hores de làmpada segueixen acumulant-se.

Congelació de la imatge (Congelar)

Quan s'activa Congelar en una imatge en moviment, la imatge congelada continua projectant-se a la pantalla, per a poder reproduir-la fotograma per fotograma com si fos una imatge fixa. Igualment, podeu realitzar operacions com ara canviar de fitxers durant les presentacions des d'un ordinador sense projectar cap imatge si heu activat prèviament la funció Congelar.

Cada vegada que premeu el botó [Freeze], s'activa o desactiva Congelar.

Comandament a distància

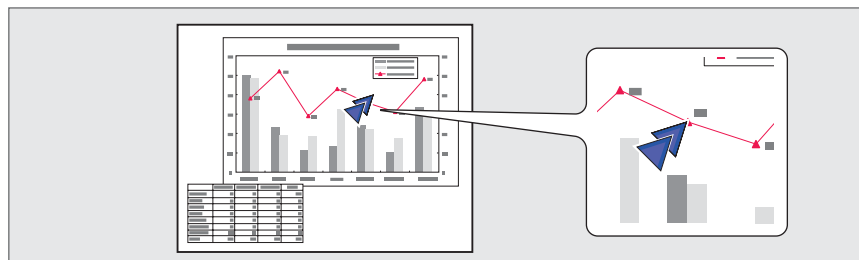




- L'àudio no s'atura.
- Per moure imatges, les imatges es continuen reproduint mentre la pantalla està congelada, de manera que no es pot reprendre la projecció des del punt on la pantalla es va congelar.
- Si premeu el botó [Freeze] mentre es visualitza el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, es tancaran aquest menú o aquesta pantalla d'Ajut.
- Congelar encara funciona mentre s'està fent servir E-Zoom.

Funció de punter (Punter)

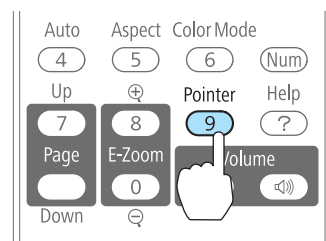
Aquesta funció permet moure una icona de Punter per la imatge projectada, i ajuda a centrar l'atenció en l'àrea de la qual esteu parlant.



1 Visualitzeu el Punter.

Cada vegada que premeu el botó [Pointer], el punter apareix o desapareix.

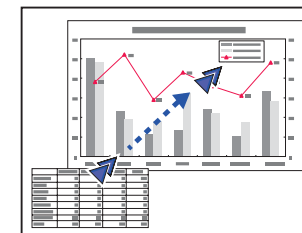
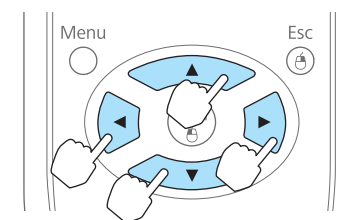
Comandament a distància



2

Moueu la icona del Punter (↗).

Comandament a distància



Quan es prem al mateix temps que els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] del costat, el punter es belluga en diagonal.

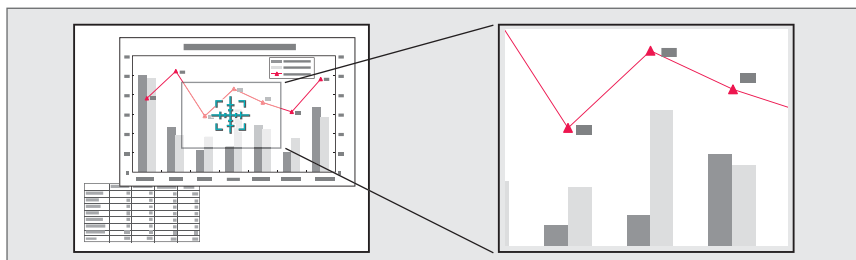


Podeu fer servir **Forma del punter** per ajustar la forma de la icona del punter.

🖱 Ajustos - Forma del punter [pàg.77](#)

Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)

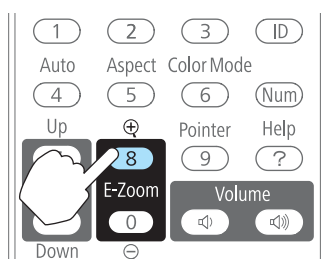
Resulta útil si voleu ampliar les imatges per veure-les amb més detall, com ara gràfics i taules.



1 Iniciu E-Zoom.

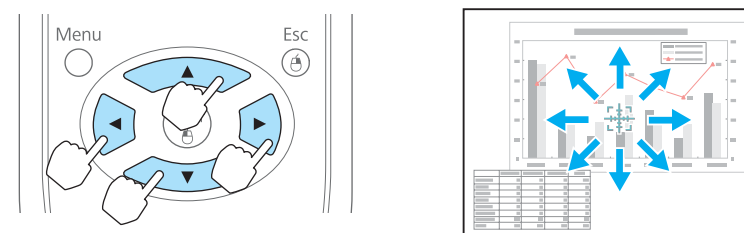
Premeu el botó [⊕] per visualitzar la Creu (⛶).

Comandament a distància



2 Mogueu la Creu (⛶) per l'àrea de la imatge que vulgueu ampliar.

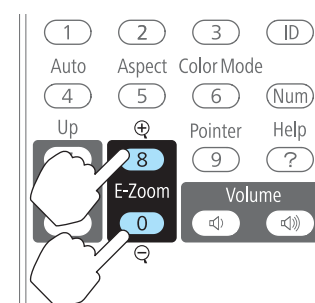
Comandament a distància



Quan es prem al mateix temps que els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] del costat, el punter es belluga en diagonal.

3 Amplieu la imatge.

Comandament a distància



Botó [⊕]: amplia l'àrea cada vegada que es prem. Podeu ampliar amb més rapidesa si manteniu premut el botó.
Botó [⊖]: redueix les imatges que s'han ampliat.
Botó [Esc]: cancel·la E-Zoom.



- La relació d'ampliació s'indica a la pantalla. L'àrea seleccionada es pot ampliar d'1 a 4 vegades, en 25 passos incrementals.
- Durant la projecció ampliada, premeu els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] per desplaçar la imatge.
- Si se selecciona E-Zoom, es cancel·len **Progressiu** i **Reducció de soroll**.

Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)

Quan el port USB de l'ordinador i el port USB (TypeB) del projector estan connectats amb un cable USB, podeu utilitzar el comandament a distància per controlar el punter de l'ordinador.

Aquesta funció només està disponible quan la font és Ordinador o HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).

☛ "Connexió d'un ordinador" [pàg.23](#)

Per activar la funció Ratolí sense fil, configureu **USB Type B** a **Link 21L**. Per defecte, **USB Type B** està configurat a **USB Display**. Canvieu l'ajust prèviament.

☛ **Ampliat - USB Type B** [pàg.78](#)

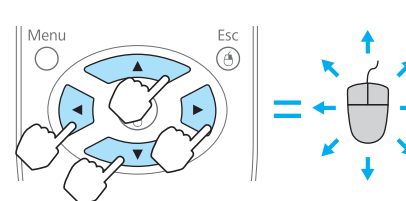
Els sistemes operatius següents són compatibles amb la funció Ratolí sense fil.

	Windows	Mac OS
SO	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	

* És possible que la funció del Ratolí sense fil no es pugui fer servir amb algunes versions dels sistemes operatius.

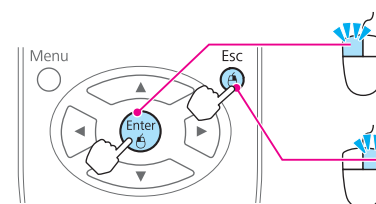
Un cop establerta la connexió, podeu fer servir el punter del ratolí de la manera següent.

Desplaçar el cursor del ratolí



Botons [Up] [Down] [Left] [Right]:
Desplaça el cursor del ratolí.

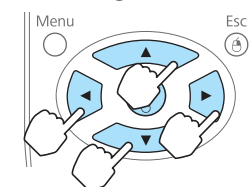
Clics amb ratolí



Botó [Enter]: clic amb el botó esquerre.
Premeu dues vegades ràpidament per fer doble clic.

Botó [Esc]: clic amb el botó dret.

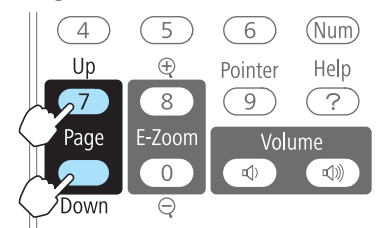
Arrossegat i deixar anar



Mentre premeu el botó [Enter], premeu els botons [Up], [Down], [Left] i [Right].

Deixeu anar el botó [Enter] perquè quedi a l'indret que desitgeu.





Pàgina amunt/avall



Botó [Up]: torna a la pantalla anterior.

Botó [Down]: va a la pantalla següent.



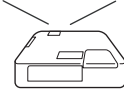
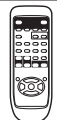
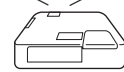
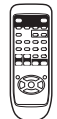
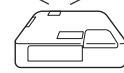
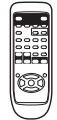
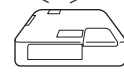
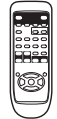
- Quan es prem al mateix temps que els botons [], [], [] i [] del costat, el punter es belluga en diagonal.
- Si els botons del ratolí estan configurats al contrari a l'ordinador, els botons del comandament a distància també funcionaran al contrari.
- La funció de Ratolí sense fil no es pot fer servir mentre s'utilitzen les funcions següents.
 - Durant la visualització del menú Configuració
 - Durant la visualització d'un menú d'ajuda
 - Mentre s'està fent servir la funció E-Zoom
 - Durant la captura d'un logotip d'usuari
 - Mentre s'està fent servir la funció de punter
 - Mentre s'ajusta el volum del so
 - Mentre s'està utilitzant USB Display
 - Mentre es visualitza un patró de prova
 - Mentre s'està ajustant el mode de color
 - Mentre es visualitza el nom del mode de color
 - Durant la visualització del nom de la Font
 - Mentre es canvia la font d'entrada

Configurar l'ID i Fer servir el comandament a distància

Quan s'ajusta un ID per al projector i el comandament a distància, podeu utilitzar el comandament per controlar només el projector amb l'ID corresponent. Això és útil quan es gestionen múltiples projectors.

Podeu definir un ID per al projector dins d'un interval d'"1" a "9". El valor per defecte és Desactivat.

Podeu definir un ID per al comandament a distància dins d'un interval de "0" a "9". El valor per defecte és "0". La taula següent mostra les possibles combinacions d'ID del projector i del comandament a distància.

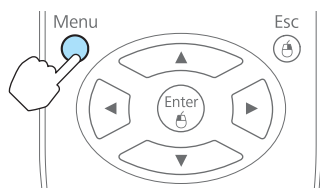
Funcio-nament	Combinacions		Descripcions
Possible		ID del projector: 1	L'ID del projector i el del comandament a distància són idèntics, per tant podeu fer servir el projector amb el comandament a distància.
		ID del comandament a distància: 1	
Possible		ID del projector: Desactivat	Quan l'ID del projector està Desactivat, es pot fer funcionar el projector amb el comandament a distància independentment de la configuració d'ID del comandament.
		ID del comandament a distància: 1	
Possible		ID del projector: 1	Quan l'ID del comandament a distància és "0", podeu fer servir el projector amb el comandament a distància independentment de la configuració d'ID del projector.
		ID del comandament a distància: 0	
No és possible		ID del projector: 1	L'ID del projector i el del comandament a distància no són iguals, per tant no podeu fer servir el projector amb el comandament a distància.
		ID del comandament a distància: 3	

Configurar l'ID del projector

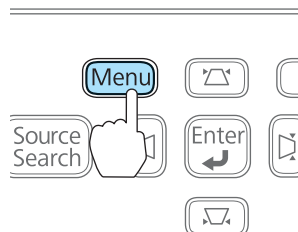
1 Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.70](#)

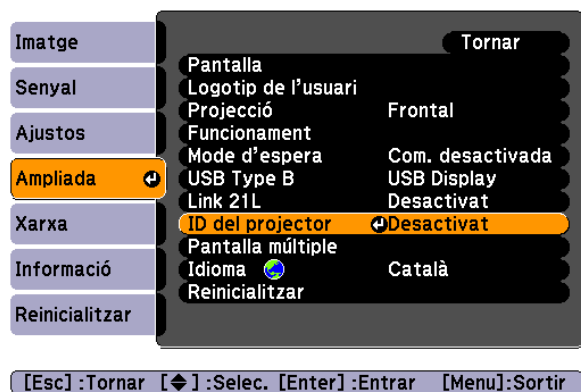
Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



2 Seleccioneu ID del projector de **Ampliada**.



3 Seleccioneu l'ID que voleu establir i premeu el botó [Enter].



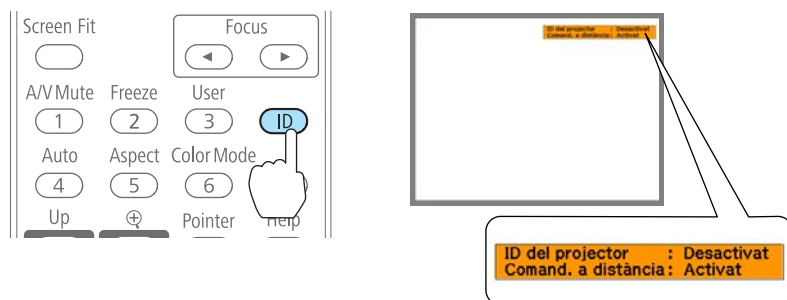
4 Premeu el botó [Menu] per terminar de fer els ajusts.

Configurar l'ID del comandament a distància

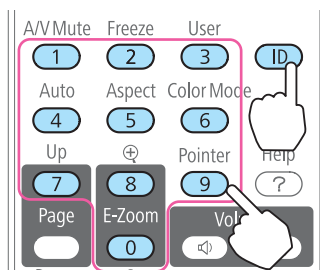
Ajusteu l'ID al comandament a distància cada cop que engegueu el projector. En engegar el projector, l'ID del comandament a distància és "0" (p.ex. podeu fer servir el projector amb el comandament a distància independentment de l'ID del projector).

- 1 Enfoqueu el comandament a distància al receptor remot del projector i premeu el botó [ID] del comandament a distància. En prémer el botó [ID], es visualitza el valor actual d'ID del projector a la pantalla de projecció. Desapareix al cap d'uns tres segons.

Comandament a distància



- 2 Mentre manteniu premut el botó [ID], premeu el botó de número que coincideixi amb l'ID del projector que voleu controlar.



Un cop definit aquest ajust, queda limitat el projector que podeu controlar amb el comandament a distància.



En apagar el projector, l'ID del comandament a distància es restableix a "0" (p.ex. podeu fer servir el projector amb el comandament a distància independentment de l'ID del projector).

Corregir el color quan es projecta des de múltiples projectors

Quan s'alineen diversos projectors per projectar imatges, podeu corregir la lluentor i el to de color de les imatges de cada projector amb l'ajust de color de pantalla múltiple pantalla múltiple, de manera que els colors de les imatges de cada projector siguin el més semblants possible.



En alguns casos és possible que la lluentor i el to de color no siguin totalment iguals, fins i tot després de la correcció.

Resum del procediment de correcció

Si configureu diversos projectors i us cal fer correccions, feu servir aquest procediment per a corregir els projectors un per un.

1. Ajusteu l'ID del projector i l'ID del comandament a distància.

Establiu un ID pel projector, establiu el mateix ID al comandament a distància, per a poder limitar el funcionament a un sol projector.

☞ "Configurar l'ID i Fer servir el comandament a distància" [pàg.59](#)

2. Corregiu la diferència de color.

Podeu realitzar la correcció de color quan projecteu des de diversos projectors. Podeu seleccionar cinc nivells de l'1 al 5, que van del negre al blanc, i a cadascun d'ells podeu ajustar els dos punts següents.

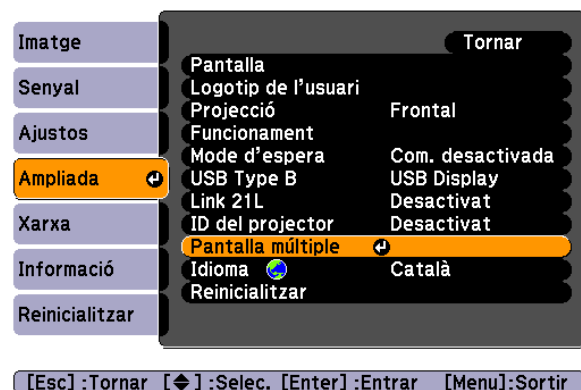
- Corregir la lluentor
Podeu corregir la lluentor de les imatges per fer-les totes iguals.
- Corregir el color
Podeu corregir el color de la imatge perquè coincideixin.

Corregir

Després de configurar els projectors, corregiu la lluentor i el to de cada projector per reduir les diferències.

- 1 Premeu el botó [Menu].
☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.70](#)

- 2 Seleccioneu **Pantalla múltiple d'Ampliada**.



- 3 Seleccioneu el nivell que voleu corregir a **Nivell ajust**.

- Cada vegada que seleccioneu un nivell, es visualitza el patró del nivell seleccionat.
- Podeu iniciar la correcció des de qualsevol nivell. Normalment podeu fer-lo més fosc o més clar corregint d'1 a 5 o de 5 a 1.

- 4 Corregiu la lluentor amb **Correcció lluentor**.

- En seleccionar **Nivell 5**, totes les imatges s'ajusten a la més fosca d'entre els múltiples projectors.
- En seleccionar **Nivell 1**, totes les imatges s'ajusten a la més lluent d'entre els múltiples projectors.
- En seleccionar de **Nivell 2** fins a **Nivell 4**, totes les imatges s'ajusten al nivell mig de lluentor d'entre els múltiples projectors.
- Com que cada cop que premeu el botó [Enter], la imatge passa de la visualització del patró a la imatge real i a l'inrevés, podeu comprovar els resultats de la correcció i realitzar correccions sobre la imatge real.

- 5 Corregiu la **Correc. color (G/R)** i ajustos **Correc. color (B/Y)**.

- 6 Repetiu els procediments 3 a 5 fins que hàgiu acabat les correccions.

- 7 Un cop acabades totes les correccions, premeu el botó [Menu] per terminar de configurar els ajusts.

Desar un Logotip de l'usuari

Podeu desar la imatge projectada en un moment donat com a Logotip de l'usuari.

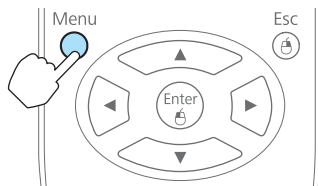


Un cop desat el Logotip de l'usuari, no es pot recuperar el valor per defecte del logotip.

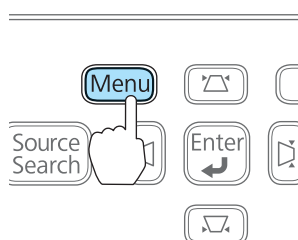
- 1 Projecteu la imatge que voleu desar com a logotip de l'usuari i premeu el botó [Menu].

☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.70](#)

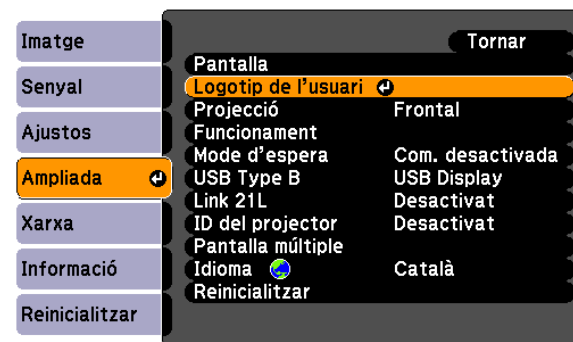
Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



- 2 Seleccioneu **Logotip de l'usuari** de **Ampliada**.



[Esc]:Tornar [◀]:Selecc. [Enter]:Entrar [Menu]:Sortir



- Quan **Protecc logo usuari** de **Contrasenya protegida** està ajustat a **Activat**, es visualitza un missatge i el logotip de l'usuari no es pot canviar. Podeu realitzar canvis un cop **Protecc logo usuari** estigui ajustat a **Desactivat**.
☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.65](#)
- Si heu seleccionat **Logotip de l'usuari** mentre s'està realitzant una operació de Keystone, E-Zoom, Aspecte, Progressiu o Zoom, es cancel·la la funció que s'està realitzant actualment.

- 3 Quan aparegui el missatge "Acceptar imatge com a logo d'usuari?", seleccioneu **Sí**.

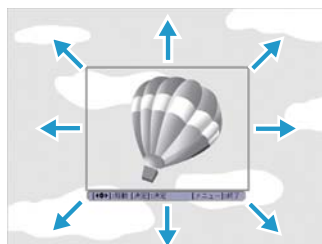
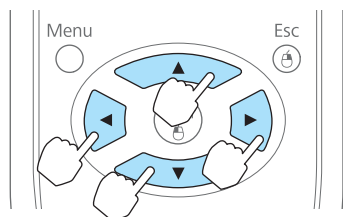


Quan premeu el botó [Enter] del comandament a distància o del tauler de control, pot ser que la mida de la pantalla canviï segons el senyal, per fer-la coincidir amb la resolució del senyal d'imatge actual.

- 4 Moveu el quadre per a seleccionar la part de la imatge que voleu utilitzar com a Logotip de l'usuari.

Podeu realitzar la mateixa operació des del tauler de control del projector.

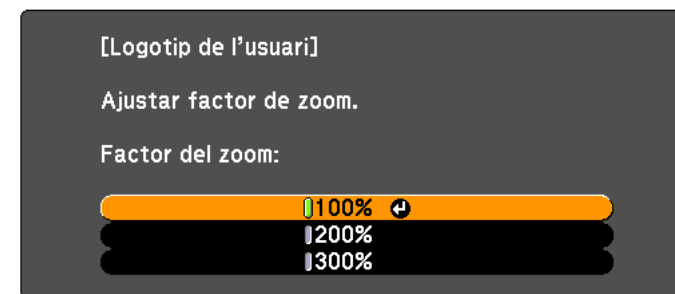
Comandament a distància



Podeu desar amb una mida de 400 x 300 punts.

- 5 Si premeu el botó [Enter] i es mostra el missatge "Seleccionar aquesta imatge?", seleccioneu **Sí**.

- 6 Seleccioneu el factor del zoom a la pantalla de configuració de zoom.



[Esc] :Tornar [◆] :Selecc. [Enter] :Valid. [Menu]:Sortir

- 7 Quan aparegui "Guardar imatge com logo d'usuari?", seleccioneu **Sí**.

La imatge s'ha desat. Quan la imatge s'hagi desat, apareixerà el missatge "Complet."



- Quan es desa un logotip de l'usuari, s'esborra el Logotip de l'usuari anterior.
- El procés de desar el logotip de l'usuari pot trigar uns 15 segons. No utilitzeu ni el projecte ni cap equip connectat mentre es desa, podria comportar problemes de funcionament.

El projector disposa d'aquestes funcions de seguretat millorades.

- **Contrasenya protegida**
Podeu limitar les persones que poden fer servir el projector.
- **Bloq. Panell control**
Podeu evitar que els usuaris canviïn els ajustos del projector sense permís.
☛ "Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)" [pàg.67](#)
- **Bloqueig Antirobatori**
El projector està equipat amb el següents dispositius de seguretat antirobatori.
☛ "Bloqueig Antirobatori" [pàg.68](#)

Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)

Mentre Contrasenya protegida estigui activada, les persones que no coneguin la Contrasenya no podran utilitzar el projector per projectar imatges, encara que estigui activat. A més, no es pot canviar el logotip de l'usuari que es mostra quan s'activa el projector. Això serveix de dispositiu antirobatori, ja que el projector no es podrà utilitzar encara que el robin. En el moment de la seva adquisició, Contrasenya protegida no està activada.

Tipus de Contrasenya protegida

Es poden definir aquests tres tipus d'ajusts de Protecc. contrasenya, segons com es faci servir el projector.

- **Protecció en activar**
Quan **Protecció en activar** és **Activat**, cal introduir la Contrasenya predefinida un cop que el projector estigui endollat i encès (això també s'aplica a Direct Power On). Si no introduïu la contrasenya correcta, la projecció no s'inicia.

• Protecció logo usuari

Encara que algú provi de canviar el Logotip de l'usuari definit pel propietari del projector, no es pot canviar. Quan **Protecció logo usuari** està ajustat a **Activat**, no es poden fer els següents canvis als ajusts de Logotip de l'usuari.

- Capturar un Logotip de l'usuari
- Configurar **Mostrar fons, Pantalla d'inici o A/V Mute** des de **Pantalla**
☛ **Ampliada - Pantalla** [pàg.78](#)
- **Protecció xarxa** (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
Si **Protecció xarxa** està **Activat** no es poden realitzar canvis d'ajustos per a **Xarxa**.
☛ "Menú Xarxa (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)" [pàg.81](#)

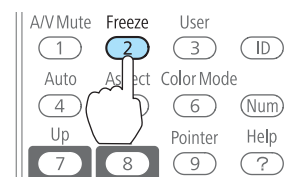
Configurar Contrasenya protegida

Seguiu aquest procediment per tal de configurar Protecc. contrasenya.

- 1 Durant la projecció, manteniu premut el botó [Freeze] durant uns cinc segons.

Es visualitza el menú de configuració de Contrasenya protegida.

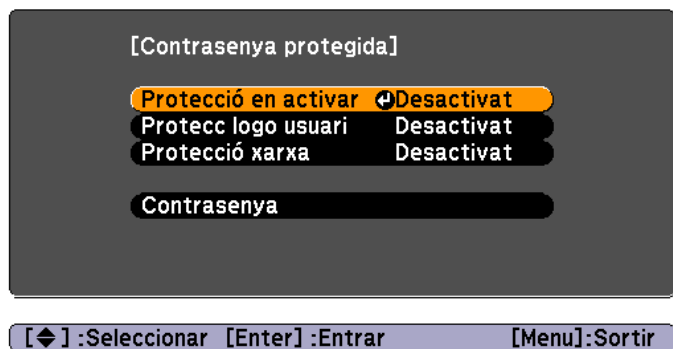
Comandament a distància





- Si Contrasenya protegida ja està activada, heu d'inserir la contrasenya.
Si la contrasenya és correcta, apareix el menú d'ajust Contrasenya protegida.
- "Introduir la Contrasenya" [pàg.66](#)
- Un cop establerta la contrasenya, enganxeu l'Adhesiu protecc. contrasenya subministrat en un lloc visible del projector com un element més de dissuasió.

- 2** Seleccioneu el tipus de Contrasenya protegida que voleu configurar i, a continuació, premeu [Enter].



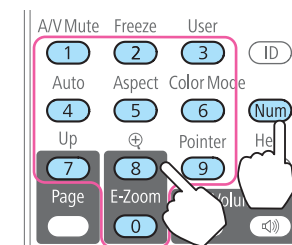
- 3** Seleccioneu **Activat**, i premeu el botó [Enter].
Premeu el botó [Esc], es torna a mostrar la pantalla del punt 2.

- 4** Establiu la contrasenya.

- (1) Seleccioneu **Contrasenya**, i premeu el botó [Enter].
- (2) Si es visualitza el missatge "Canviar contrasenya?", seleccioneu **Si** i premeu el botó [Enter]. La contrasenya per defecte és "0000". Canvieu-lo per la vostra contrasenya desitjada. Si seleccioneu **No**, tornarà a aparèixer la pantalla que es mostra al pas 2.

- (3) Manteniu premut el botó [Num] i inseriu un número de quatre dígit fent servir els botons numèrics. El número introduït es mostra com "****". Quan introduïu el quart dígit, es visualitza la pantalla de confirmació.

Comandament a distància

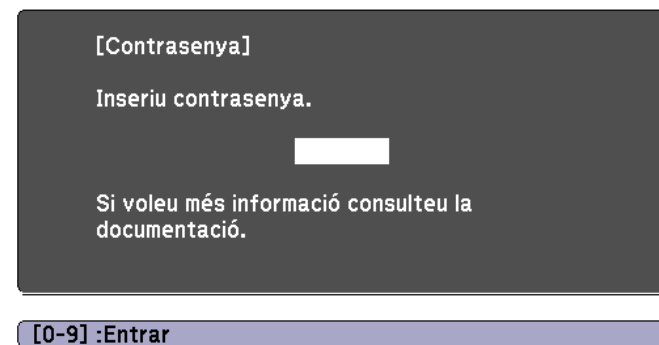


- (4) Torneu a introduir la contrasenya.
Apareix el missatge "Contrasenya acceptada."
Si introduïu una contrasenya incorrecta, apareix un missatge que us demana que torneu a introduir-la.

Introduir la Contrasenya

Quan es visualitzi la pantalla per introduir la contrasenya, introduïu-la fent servir els botons numèrics del comandament a distància.

Manteniu premut el botó [Num] i introduïu la contrasenya amb els botons numèrics.



Si introduïu la contrasenya correcta, Contrasenya protegida quedarà desbloquejada temporalment.

Atenció

- Si introduïu una contrasenya incorrecta tres cops seguits, apareixerà el missatge "El projector quedarà bloquejat." durant aproximadament cinc minuts i, a continuació, el projector passarà al mode d'espera. Si passa això, desconnecteu l'endoll de la presa de corrent, torneu a connectar-lo i engegueu el projector. El projector torna a mostrar la pantalla per introduir la contrasenya, on podreu introduir la contrasenya correcta.
- Si heu oblidat la contrasenya, anoteu el número "**Codi sol·licitud: xxxxx**" que apareix a la pantalla i poseu-vos en contacte amb el distribuïdor més proper indicat a *Llista de contactes per a projectors Epson*.
☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)
- Si seguïu repetint aquesta operació i introduïu una contrasenya errònia trenta vegades seguides, apareixerà el missatge següent i el projector no permetrà introduir més contrasenyes. "El projector quedarà bloquejat." "Contacteu amb Epson tal com indica la documentació."
☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)

Per bloquejar els botons de funcionament del tauler de control, feu un dels següents passos.

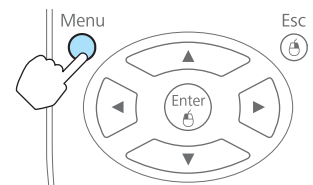
- **Bloqueig total**
Tots els botons del tauler de control estan bloquejats. No podeu realitzar cap operació des del tauler de control, ni tan sols activar i desactivar.
- **Bloqueig parcial**
Tots els botons del Tauler de control, excepte el botó [⏻], estan bloquejats.

Això és útil en esdeveniments o actuacions on voleu desactivar tots els botons durant la projecció, o bé en escoles si voleu limitar l'ús dels botons. Podeu seguir utilitzant el projector amb el comandament a distància.

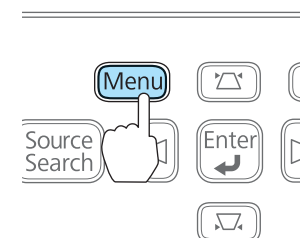
- 1 Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.70](#)

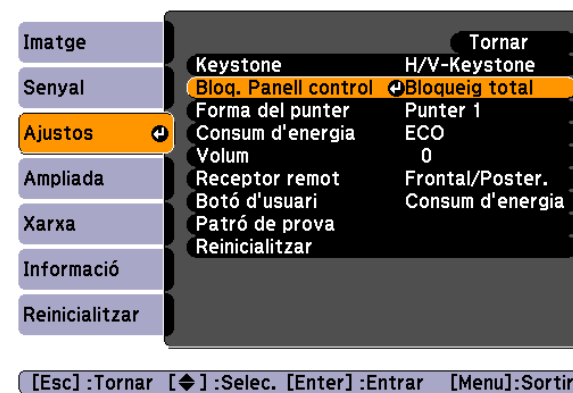
Fent servir el comandament a distància



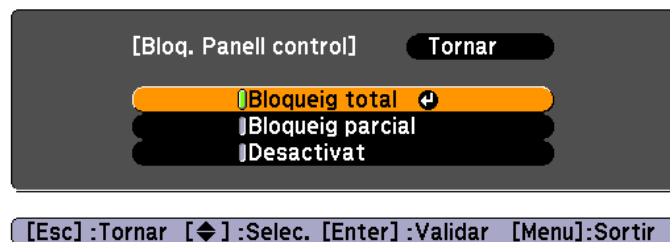
Ús del tauler de control



- 2 Seleccioneu **Bloq. Panell control** des de **Ajustos**.



- 3 Seleccioneu **Bloqueig total** o bé **Bloqueig parcial** segons el vostre objectiu.



- 4** Seleccioneu **Sí** quan aparegui el missatge de confirmació.
Els botons del tauler de control estan bloquejats d'acord amb l'ajust que heu triat.



Podeu suprimir el bloqueig del tauler de control seguint un d'aquests dos mètodes.

- Seleccioneu **Desactivat** des de **Bloq. Panell control**.
☞ **Ajustos - Bloq. Panell control** [pàg.77](#)
- Manteniu premut el botó [Enter] del tauler de control durant uns set segons. Apareixerà un missatge i se suprimirà el bloqueig.

Bloqueig Antirobatori

Com a mesura antirobatori, el projector està equipat amb una ranura de seguretat compatible amb el sistema Microsaver Security fabricat per Kensington.

Consulteu la secció següent per a més detalls sobre el sistema Microsaver Security.

☞ <http://www.kensington.com/>



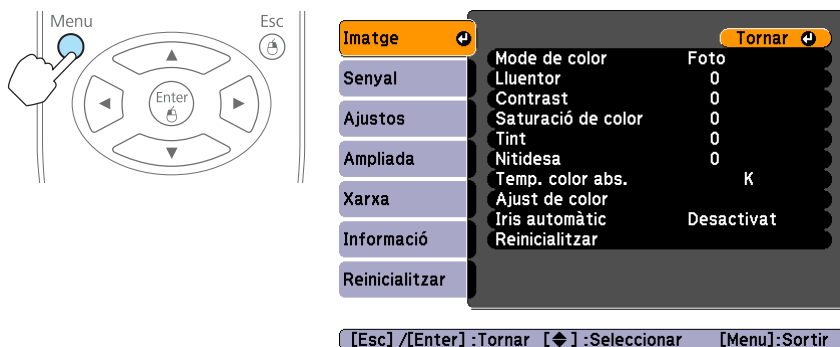
Menú Configuració

En aquest capítol es descriu com utilitzar el menú Configuració i les seves funcions.

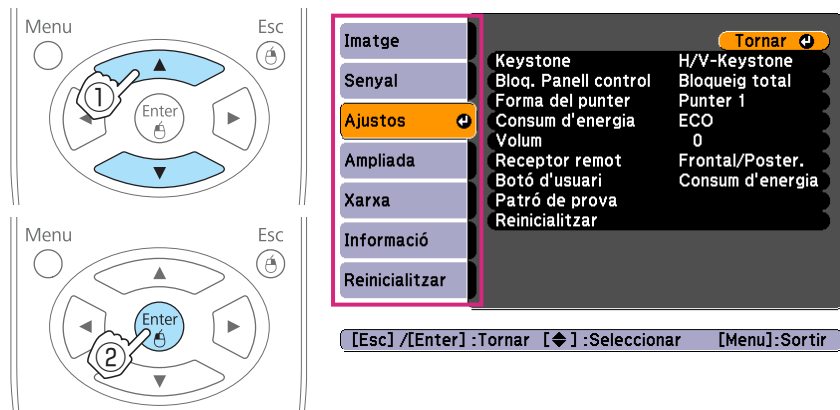
Aquesta secció explica com fer servir el menú Configuració.

Malgrat que els passos es basen en l'ús del comandament a distància, podreu realitzar les mateixes operacions des del tauler de control. Comproveu la guia a sota del menú per al botons disponibles i les seues funcions.

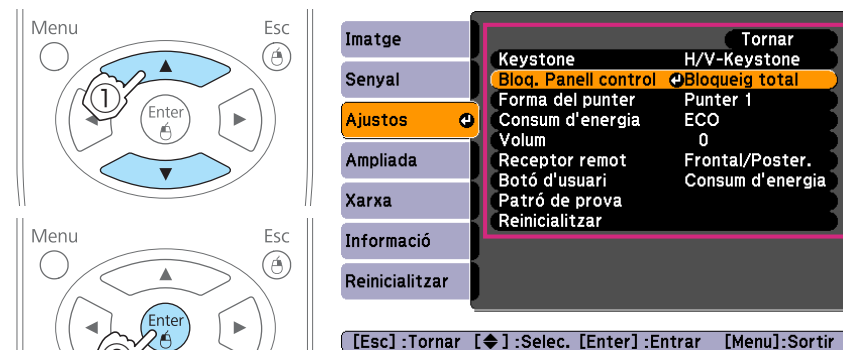
1 Mostreu la pantalla del menú Configuració.



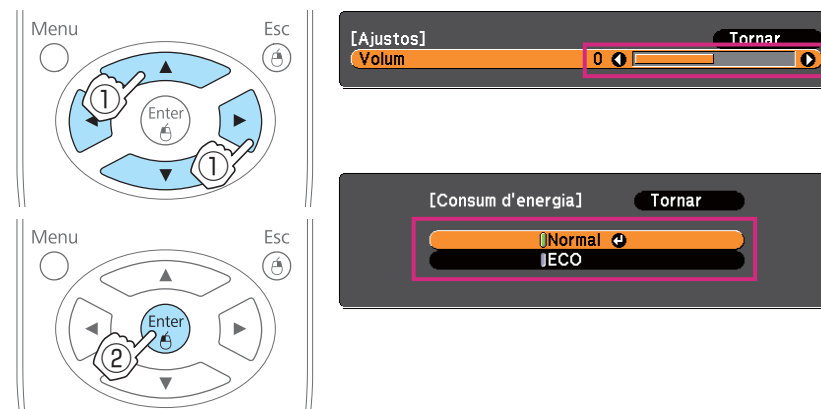
2 Seleccioneu un element de menú superior.



3 Seleccioneu un element del submenú.





4 Canvieu els ajustos.







5 Premeu el botó [Menu] per terminar de fer els ajustos.

Taula del menú Configuració

Els elements configurables canvien segons el model que s'estigui fent servir i el senyal i la font d'imatge que s'estigui projectant.


Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
Menú Imatge  pàg.74	Mode de color	Dinàmic, Presentació, Teatre, Foto, sRGB, Pissarra negra, Pissarra blanca i Personalitzat
	Lluentor	-24 a 24
	Contrast	-24 a 24
	Saturació de color	-32 a 32
	Tint	-32 a 32
	Nitidesa	-5 a 5
	Temp. color abs.	5000K a 10000K
	Ajust de color	R: -16 a 16 G: -16 a 16 B: -16 a 16
	Iris automàtic	Activat i Desactivat
Menú Senyal  pàg.75	Configuració auto.	Activat i Desactivat
	Resolució	Auto, Ample i Normal
	Tracking	1216 a 1470
	Sync.	0 a 31
	Posició	Amunt, Abaix, Esquerra i Dreta
	Progressiu	Desactivat, Vídeo i Film/Auto
	Reducció de soroll	Desactivat, NR1 i NR2
	Interval vídeo HDMI	Auto, Normal i Ampliada
	Senyal d'entrada	Auto, RGB i Component




Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
	Senyal de vídeo	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 i SECAM
	Aspecte	Normal, 4:3, 16:9, Complet, Zoom i Natiu
	Overscan	Auto, Desactivat, 4% i 8%
Menú d'Ajustos  pàg.77	Keystone	H/V-Keystone i Quick Corner
	Bloq. Panell control	Bloqueig total, Bloqueig parcial i Desactivat
	Forma del punter	Punter 1, 2 i 3
	Consum d'energia	Normal i ECO
	Volum	0 a 20
	Receptor remot	Frontal/Poster., Frontal, Posterior i Desactivat
	Botó d'usuari	Consum d'energia, Informació, Progressiu, Patró de prova, Pantalla múltiple i Resolució
	Patró de prova	-
Menú Ampliada  pàg.78	Pantalla	Missatges, Mostrar fons, Pantalla d'inici i Pausa A/V
	Logotip de l'usuari	-
	Projecció	Frontal, Frontal/Sostre, Posterior i Poster./Sostre
	Funcionament	Direct Power On, Mode de repòs, Temps Mode de repòs, Temps tapa objectiu i Mode alta altitud
	Mode d'espera	Com. activada i Com. desactivada
	USB Type B	USB Display i Link 21L


Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
	Link 21L	Activat i Desactivat
	ID del projector	Desactivat i 1 a 9
	Pantalla múltiple	Nivell ajust, Correcció lluentor, Correc. color (G/R) i Correc. color (B/Y).
	Idioma	15 o 35 idiomes* ¹
Menú Informació  pàg.89	Hores làmpada	-
	Font	-
	Senyal d'entrada	-
	Resolució	-
	Senyal de vídeo	-
	Veloc. Refresc	-
	Info Sinc	-
	Estat	-
	Número de sèrie	-
	Event ID	-
Menú Reinicialitzar  pàg.90	Reinicialitzar tot	-
	Reinicialitza hores làmpada	-

*1 El número d'idiomes compatibles varia segons la regió on es va adquirir el projector.

Menú Xarxa (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
Menú Bàsic  pàg.83	Nom del projector	-
	Contrasenya PJLink	-

Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
Menú LAN sense fils  pàg.84	Contras. control Web	-
	Paraula clau projector	Activat i Desactivat
	Alim. LAN sense fil	Activat i Desactivat
	Mode de connexió	Ràpid i Avançat
	Canal	1can (1ch), 6can (6ch) i 11can (11ch)
	Sis.LAN sense fil	802.11b/g i 802.11b/g/n
	Config. auto SSID	Activat i Desactivat
	SSID	-
	Paràmetres IP	DHCP, Adreça IP, Màscara subxarxa i Direcció passarel·la
Menú Seguretat  pàg.85	Visualització SSID	Activat i Desactivat
	Mostrar direcció IP	Activat i Desactivat
	Seguretat	Cap (None), WEP, WPA-PSK i WPA2-PSK
	Xifratge WEP	128 Bit i 64 Bit
	Format	ASCII i HEX
	ID clau	1, 2, 3, 4
	Clau 1 xifratge, Clau 2 xifratge, Clau 3 xifratge i Clau 4 xifratge	-
	Tipus d'autenticació	Obert (Open) i Compartit (Shared)
	PSK	-
Menú Correu  pàg.87	Notificació Mail	Activat i Desactivat
	Servidor SMTP	-
	Número de port	-

Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
	Ajust Adreça 1, Ajust Adreça 2, i Ajust Adreça 3	-
Menú Altres  pàg.88	SNMP	Activat i Desactivat
	Interr. IP Adreça 1 i Interr. IP Adreça 2	-
	AMX Device Discovery	Activat i Desactivat

Menú Imatge

Els elements configurables canvien segons el senyal i la font d'imatge que s'estigui projectant. Ajustar detalls que estan guardats per a cada senyal d'imatge.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.30](#)



Submenú	Funció
Mode de color	Podeu seleccionar la qualitat de la imatge adequada per al vostre entorn. ☛ "Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" pàg.42
Lluentor	Podeu ajustar la lluentor de la imatge.
Contrast	Podeu ajustar la diferència entre clares i fosques a les imatges.
Saturació de color	Podeu ajustar la saturació del color de les imatges.

Submenú	Funció
Tint	(Aquest ajust només es pot definir quan es reben senyals NTSC si utilitzeu vídeo compost). Podeu ajustar el tint de la imatge.
Nitidesa	Podeu ajustar la nitidesa de la imatge.
Temp. color abs.	(Aquest element no es pot seleccionar si Mode de color està configurat a sRGB). Podeu ajustar el tint global de les imatges. El tint es pot ajustar en 10 nivells des de 5000 K a 10000 K. Si seleccioneu un valor alt, la imatge es tenyeix de color blau, si seleccioneu un valor baix la imatge es tenyeix de color vermell.
Ajust de color	(Aquest element no es pot seleccionar si Mode de color està configurat a sRGB). <ul style="list-style-type: none"> Si Mode de color s'ajusta a qualsevol ajust que no sigui Personalitzat: Podeu ajustar individualment la força del Vermell, Verd i del Blau. Si Mode de color s'ajusta a Personalitzat: Podeu ajustar individualment Matís, Saturació i Lluentor per a R (vermell), G (verd), B (blau), C (cian), M (magenta), i Y (groc).
Iris automàtic	(Aquest element només es pot ajustar si Mode de color està ajustat a Dinàmic , Teatre o Personalitzat .) Configurat a Activat per ajustar l'iris per obtenir la llum òptima per a les imatges projectades. L'ajust es desa per a cada Mode de color. ☛ "Configurar Iris automàtic" pàg.43
Reinicialitzar	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos per a les funcions del menú Imatge . Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajustos per defecte. ☛ "Menú Reinicialitzar" pàg.90

Menú Senyal

Els elements configurables canvien segons el senyal i la font d'imatge que s'estigui projectant. Ajustar detalls que estan guardats per a cada senyal d'imatge.




No podeu fer ajusts al menú Senyal quan la font és USB Display, USB o LAN.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.30](#)

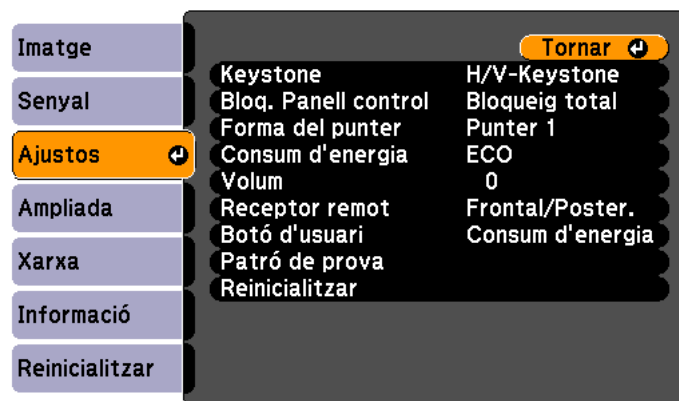


Submenú	Funció
Configuració auto.	Configureu a Activat per ajustar automàticament la imatge a l'estat òptim quan canvia el senyal d'entrada.
Resolució	Ajusteu a Auto per identificar automàticament la resolució del senyal d'entrada. Si les imatges no es projecten correctament quan està ajustat a Auto , com ara que falti alguna part de la imatge, ajusteu-ho a Ample per a pantalles panoràmiques, o ajusteu-ho a Normal per a pantalles 4:3 o 5:4 segons l'ordinador connectat.

Submenú	Funció
Tracking	Podeu ajustar les imatges de l'ordinador quan hi apareixen bandes verticals.
Sync.	Podeu ajustar les imatges de l'ordinador quan parpellegen, són borroses o presenten interferències.
Posició	Podeu ajustar la Posició de visualització cap amunt, cap avall, cap a l'esquerra i cap a la dreta quan falti una part de la imatge per tal que es projecti la imatge sencera.
Progressiu	(Aquest ajust només es pot ajustar quan s'introdueix un vídeo de components o vídeo RGB amb un senyal entrellaçat (480i/576i/1080i). No es pot ajustar quan s'introdueix un senyal RGB digital.) <u>Entrellaçat</u> (i) senyal es converteix en <u>Progressiu</u> (p). (Conversió IP) Desactivat : aquest ajust és ideal per a imatges amb molt moviment. Vídeo : ideal per imatges de vídeo general. Film/Auto : ideal per a pel·lícules, CG i animacions.
Reducció de soroll	(No es pot ajustar quan s'introdueix un senyal RGB digital o quan s'estigui mostrant un senyal entrellaçat si Progressiu està ajustat a Desactivat .) Suavitza les imatges desiguals. Hi ha dos modes. Seleccioneu l'ajust favorit. Es recomana ajustar-lo a Desactivat quan es visualitzen fonts d'imatge amb molt poc soroll, com per exemple DVD.
Interval vídeo HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Quan el port d'entrada HDMI del projector es connecta a un reproductor de DVDs, l'interval de vídeo del projector s'ajusta d'acord amb l'ajust de la gamma de vídeo del reproductor de DVDs.




Submenú	Funció
Senyal d'entrada	<p>Podeu seleccionar el senyal d'entrada del port d'entrada de Computer.</p> <p>Si s'estableix a Auto el senyal d'entrada es configura automàticament d'acord amb l'equip connectat.</p> <p>Si els colors no apareixen correctament quan està ajustat a Auto, seleccioneu el senyal adequat d'acord amb l'equip connectat.</p>
Senyal de vídeo	<p>Podeu seleccionar el senyal d'entrada del port de Video. Si això està ajustat a Auto, els senyals de vídeo es reconeixen automàticament. Si la imatge presenta interferències, o es produeix un problema, com per exemple si no es projecta cap imatge, quan està ajustat a Auto, seleccioneu el senyal adequat segons l'equip connectat.</p>
Aspecte	<p>Podeu ajustar la relació d'aspecte  per a les imatges projectades.</p> <p> "Canviar la Relació d'aspecte" pàg.43</p>
Overscan	<p>(No es pot ajustar quan s'introdueix un senyal RGB digital).</p> <p>Canvia la relació d'imatge emesa (l'interval de la imatge projectada). Podeu ajustar l'interval d'enquadrament a Desactivat, 4% o 8%. Si la font és HDMI, està disponible Auto. Si es selecciona Auto, canvia automàticament a Desactivat o 8% segons el senyal d'entrada. Tot i així, això només es produeix si el port HDMI del dispositiu connectat està connectat al port HDMI del projector.</p>
Reinicialitzar	<p>Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos en el menú Senyal, excepte els de Senyal d'entrada.</p> <p>Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte.</p> <p> "Menú Reinicialitzar" pàg.90</p>

Menú Ajustos



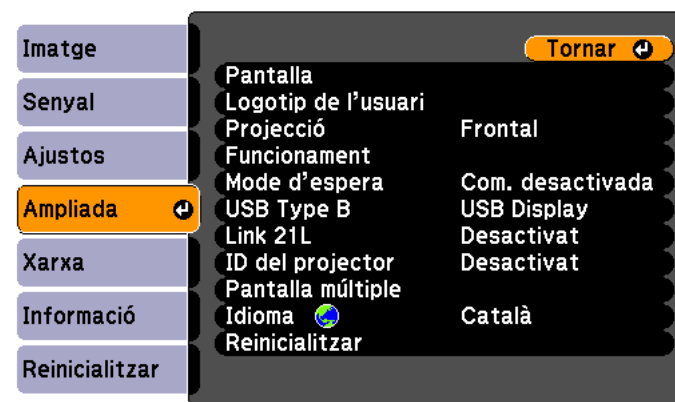
[Esc] / [Enter] : Tornar [◀] : Seleccionar [Menu] : Sortir

Submenú	Funció
Keystone	<p>Podeu corregir la distorsió Keystone.</p> <ul style="list-style-type: none"> Si es selecciona H/V-Keystone: <ul style="list-style-type: none"> Corregir manualment Ajusteu V-Keystone i H-Keystone per corregir la distorsió keystone horitzontal i vertical. Corregir automàticament Ajusteu Keystone H/V Auto* a Activat. ☞ "Corregir automàticament - Keystone H/V Auto (només EB-1775W)" pàg.36 * Quan feu servir EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, ajusteu V-Keystone auto. a Activat. Si es selecciona Quick Corner: Seleccioneu i connecteu les quatre cantonades de la imatge projectada. ☞ "Corregir manualment - Quick Corner -" pàg.38

Submenú	Funció
Bloq. Panell control	<p>Podeu utilitzar-lo per restringir el funcionament del tauler de control del projector.</p> <p>☞ "Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)" pàg.67</p>
Forma del punter	<p>Podeu seleccionar la forma del punter.</p> <p>Punter 1: </p> <p>Punter 2: </p> <p>Punter 3: </p> <p>☞ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58</p>
Consum d'energia	<p>Podeu ajustar la lluentor de la làmpada de dues maneres diferents.</p> <p>Seleccioneu ECO si les imatges que es projecten són massa lluent, com quan es projecten en una sala fosca o en una pantalla petita. Si seleccioneu ECO, la quantitat d'electricitat consumida canvia de la següent manera, i es redueix el soroll de rotació del ventilador durant la projecció.</p> <p>Consum elèctric: disminució de, aproximadament, 27%</p>
Volum	<p>Podeu ajustar el volum. Els valors de la configuració es desen per a cada font.</p>
Receptor remot	<p>Podeu limitar la recepció del senyal de funcionament des del comandament a distància.</p> <p>Si s'ajusta a Desactivat, no podeu realitzar cap operació des del comandament a distància. Si voleu fer operacions des del comandament a distància, manteniu premut el botó [Menu] al comandament a distància o al tauler de control durant uns 15 segons, per reiniciar la configuració al seu valor per defecte.</p>

Submenú	Funció
Botó d'usuari	<p>Podeu seleccionar i assignar un element des del menú Configuració amb el botó [User] del comandament a distància. Prement el botó [User] es visualitza directament la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació. Podeu assignar un dels cinc elements següents al botó [User].</p> <p>Consum d'energia, Informació, Progressiu, Patró de prova, Pantalla múltiple i Resolució</p>
Patró de prova	<p>Podeu visualitzar un patró de prova per ajustar la projecció sense connectar-se a cap altre equip quan instal·leu el projector. Mentre es visualitza el patró de prova, podeu ajustar keystone, zoom i enfocament.</p> <p>Per a cancel·lar el patró de prova, premeu el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control.</p>
Reinicialitzar	<p>Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos en el menú Ajustos, excepte els de Botó d'usuari.</p> <p>Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajustos per defecte.</p> <p>☛ "Menú Reinicialitzar" pàg.90</p>

Menú Ampliada



[Esc] / [Enter] : Tornar [◀] : Seleccionar [Menu] : Sortir

Submenú	Funció
Pantalla	<p>Podeu realitzar ajustos relatius a la pantalla del projector.</p> <p>Missatges: si està Desactivat, no apareixeran els següents elements.</p> <p>El nom de la selecció actual quan es canviï la font, el mode de color o la relació d'aspecte; el missatge que apareix quan no es rep cap senyal; advertències com ara Avís temp. alta.</p> <p>Mostrar fons*1: podeu definir l'estat de la pantalla quan el senyal d'imatge no estigui disponible a Negre, Blau o Logo.</p> <p>Pantalla d'inici*1: seleccioneu Activat per visualitzar el Logotip de l'usuari en començar la projecció.</p> <p>Pausa A/V*1: podeu definir la pantalla de visualització quan el botó [A/V Mute] del comandament a distància es configura a Negre, Blau o Logo.</p>
Logotip de l'usuari*1	<p>Podeu canviar el Logotip de l'usuari que apareix com a fons durant Mostrar fons, Pausa A/V, etc.</p> <p>☛ "Desar un Logotip de l'usuari" pàg.63</p>

Submenú	Funció
Projecció	<p>Selecioneu un del mètodes de projecció següents, segons la instal·lació del projector.</p> <p>Frontal, Frontal/Sostre, Posterior i Poster./Sostre</p> <p>Podeu canviar l'ajust de la següent manera prement el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament.</p> <p>Frontal↔Frontal/Sostre</p> <p>Posterior↔Poster./Sostre</p> <p>☛ "Mètodes d'instal·lació" pàg.21</p>
Funcionament	<p>Direct Power On: seleccioneu Activat per encendre o apagar el projector només de connectar-lo.</p> <p>Quan el cable d'alimentació està connectat, tingueu en compte que el projector s'activa automàticament quan es restableixi el corrent.</p> <p>Mode de repòs: quan està ajustat a Activat, la projecció s'atura automàticament quan no es rep cap senyal d'imatge i no es duu a terme cap operació.</p> <p>Temps Mode de repòs: quan Mode de repòs està Activat, podeu seleccionar el temps que s'esperarà el projector abans d'aturar-se automàticament en un interval d'entre 1 i 30 minuts.</p> <p>Temps tapa objectiu: quan està Activat, es desconnecta del corrent automàticament 30 minuts després d'haver tancat la diapositiva de silenci A/V.</p> <p>Per defecte, està Activat.</p> <p>Mode alta altitud: ajusteu-lo a Activat quan utilitzeu el projector a una alçada de més de 1.500 m.</p>
Mode d'espera	<p>Podeu utilitzar les funcions de control i monitoratge de xarxa mentre el projector es troba en mode d'espera quan està ajustat a Com. activada. (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)</p> <p>Podeu monitorar i controlar l'estat del projector a través d'una xarxa mitjançant SNMP☛ o amb el software de l'EasyMP Monitor.</p> <p>☛ "Software útil" pàg.115</p>

Submenú	Funció
USB Type B	<p>Establiu USB Display quan el projector i l'ordinador estiguin connectats per un cable USB i es projectin les imatges de l'ordinador.</p> <p>☛ "Projecció amb USB Display" pàg.31</p> <p>Selecioneu Link 21L per fer servir el punter del ratolí mitjançant el comandament a distància.</p> <p>☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58</p>
Link 21L	Selecioneu Activat per fer servir el software Link 21L.
ID del projector	<p>Ajusteu l'ID del projector en un número entre 1 i 9.</p> <p>Desactivat indica que la ID no està ajustada.</p> <p>☛ "Configurar l'ID del projector" pàg.60</p>
Pantalla múltiple	<p>Podeu ajustar el matis i la lluentor de cada imatge projectada quan els diferents projectors estan alineats i funcionant.</p> <p>Nivell ajust: podeu ajustar des de negre fins a blanc en cinc nivells anomenats nivell 1 a 5, a cadascun d'aquests nivells podeu ajustar Correcció lluentor i Correcció color.</p> <p>Correcció lluentor: podeu corregir la diferència de lluentor de cada projector.</p> <p>Correc. color (G/R) / Correc. color (B/Y): podeu corregir la diferència de color de cada projector.</p> <p>☛ "Corregir el color quan es projecta des de múltiples projectors" pàg.61</p>
Idioma	Podeu establir l'idioma dels missatges i menús.
Reinicialitzar	<p>Podeu recuperar els ajusts per defecte de Pantalla*1 i Funcionament*2 des del menú Ampliada.</p> <p>Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte.</p> <p>☛ "Menú Reinicialitzar" pàg.90</p>

*1 Quan **Protecc logo usuari** està **Activat** a **Contrasenya protegida**, no es poden canviar els ajusts relacionats amb el Logotip de l'usuari. Podeu realitzar canvis un cop **Protecc logo usuari** estigui ajustat a **Desactivat**.

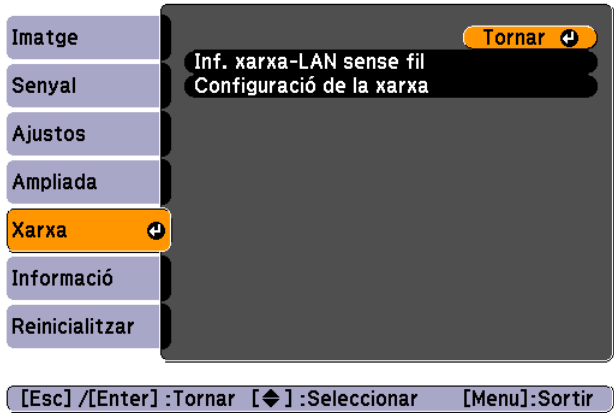
☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.65](#)

*2 Excepte per a Mode alta altitud.

Menú Xarxa (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Si **Protecció xarxa** està **Activat** a **Contrasenya protegida**, es visualitza un missatge i els ajusts no es poden canviar. Ajusteu **Protecció xarxa** a **Desactivat** i configureu la xarxa.

☛ "Configurar Contrasenya protegida" [pàg.65](#)




Submenú	Funció
Inf. xarxa-LAN sense fil	Mostra la següent informació de configuració de xarxa. <ul style="list-style-type: none">• Mode de connexió• Nivell d'antena• Nom del projector• SSID• DHCP• Adreça IP• Màscara subxarxa• Direcció passarel·la• Adreça MAC• Codi de regió*

Submenú	Funció
Configuració de la xarxa	Els següents menús estan disponibles per configurar els elements de xarxa. Bàsic, LAN sense fils, Seguretat, Correu, Altres, Reinicialitzar i Configuració acabada

* Mostra la informació de regió per a la Unitat LAN sense fils que esteu utilitzant. Per a més detalls, poseu-vos en contacte amb el vostre proveïdor local o l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson.

☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)



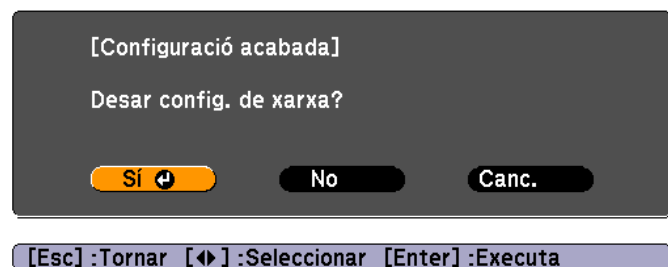
Utilitzant el navegador Web d'un ordinador connectat al projector en una xarxa, podeu ajustar funcions i controlar el projector. Aquesta funció rep el nom de Control Web. Podeu introduir fàcilment text utilitzant un teclat per definir ajustos per al Control Web com ara els ajustos de Seguretat.

☛ "Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)" [pàg.117](#)

Notes sobre com utilitzar el menú Xarxa

El procés de seleccionar les opcions del menú principal i dels submenús, i de canviar els elements seleccionats funciona com en el menú Configuració.

Quan hagueu acabat, assegureu-vos d'anar al menú **Configuració acabada**, i seleccionar **Sí**, **No** o **Canc**. Si seleccioneu **Sí** o **No**, tornareu al menú Configuració.



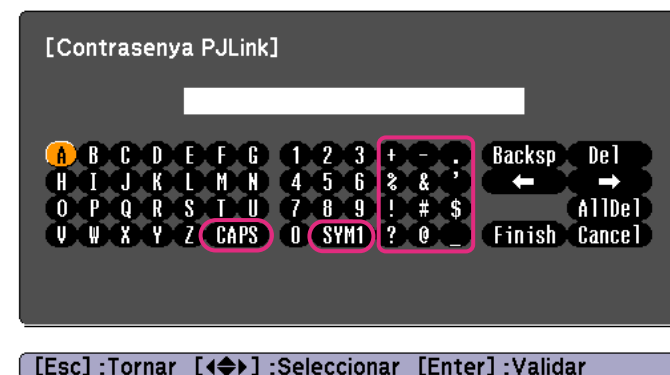
Sí: desa els ajusts i surt del menú de Xarxa.

No: no desa els ajusts i surt del menú Xarxa.

Canc.: continua visualitzant el menú Xarxa.

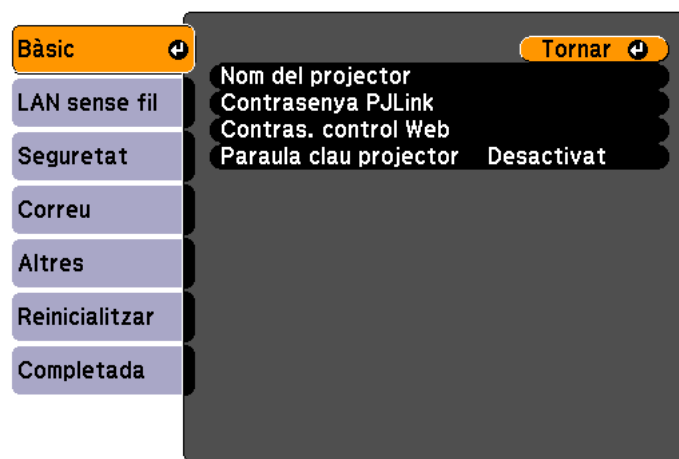
Funcionament del teclat en pantalla

El menú Xarxa conté elements que necessiten la introducció de caràcters alfanumèrics durant la configuració. En aquest cas, es visualitza el següent teclat en pantalla. Feu servir els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del comandament a distància o els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del taulell de control per moure el cursor fins la tecla desitjada i premeu el botó [Enter] per introduir caràcters alfanumèrics. Introduïu les xifres tot mantenint premut el botó [Num] del comandament a distància i prement els botons numèrics. Un cop introduïts, premeu **Finish** al teclat per confirmar la xifra introduïda. Premeu **Cancel** al teclat per cancel·lar la xifra introduïda.



- Cada cop que se selecciona la tecla **CAPS** i es prem [Enter], es commuta entre majúscules i minúscules.
- Cada cop que se selecciona la tecla **SYM1/2** i es prem [Enter], es defineixen i es canvien les tecles de símbols de la secció delimitada pel marc.

Menú Bàsic

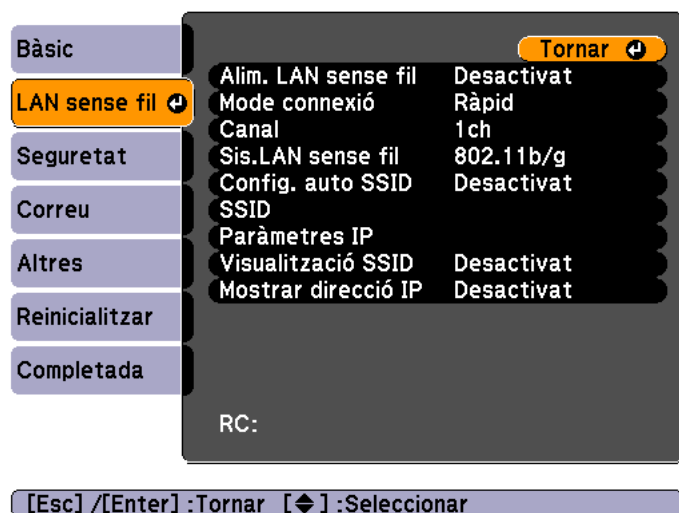


[Esc] /[Enter] :Tornar [◆] :Seleccionar

Submenú	Funció
Paraula clau projector	<p>Quan està Activat, heu d'introduir la paraula clau quan intenteu connectar el projector a un ordinador a través d'una xarxa. Com a resultat, evitareu les interrupcions de les presentacions a causa de connexions des d'altres ordinadors.</p> <p>Normalment ha d'estar ajustat a Activat.</p> <p>☛ Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection</p>

Submenú	Funció
Nom del projector	<p>Visualitza el nom que identifica el projector quan està connectat a una xarxa.</p> <p>En l'edició, podeu introduir un màxim de 16 caràcters alfanumèrics d'un byte.</p>
Contrasenya PJLink	<p>Introduïu una contrasenya per utilitzar-la quan accediu al projector utilitzant un programari PJLink compatible.</p> <p>Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un byte.</p>
Contras. control Web	<p>Determineu una contrasenya per utilitzar-la quan definiu els ajustos i controleu el projector utilitzant el Control Web. No introduïu més de vuit caràcters alfanumèrics. Control Web és una funció d'ordinador que permet configurar i controlar el projector utilitzant el navegador Web en un ordinador connectat a una xarxa.</p> <p>☛ "Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)" pàg.117</p>

Menú LAN sense fil



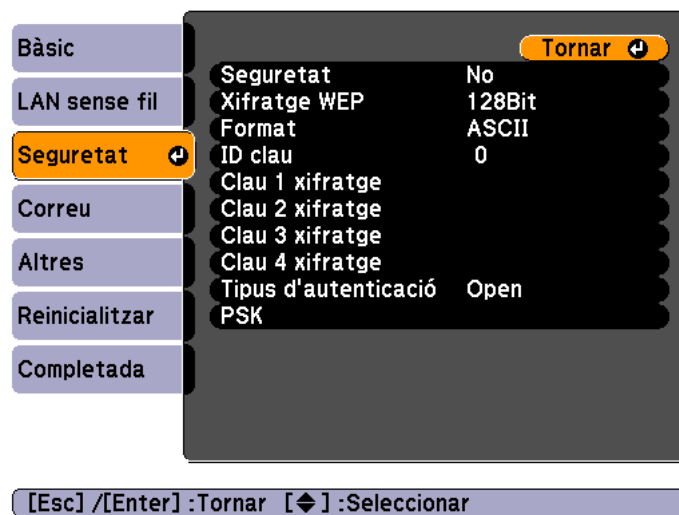
Submenú	Funció
Alim. LAN sense fil	Ajusteu a Activat quan connecteu el projector a l'ordinador a través d'una LAN sense fils. Si no voleu connectar-vos per LAN sense fils, ajusteu a Desactivat per evitar accessos no autoritzats. Per defecte, està Activat .
Mode connexió	Ajusteu el mode connexió quan feu servir EasyMP Network Projection per connectar el projector i l'ordinador. Per defecte, està Ràpid . Consulteu el manual següent per detalls sobre el mode connexió. Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection
Canal	(Això només es pot configurar si Mode connexió està ajustat a Ràpid). Selecioneu la banda freqüència que fa servir la LAN sense fils des de 1can (1ch) , 6can (6ch) o 11can (11ch) . Per defecte, està 11can (11ch) .

Submenú	Funció
Sis.LAN sense fil	Ajusteu el Sistema LAN sense fils a 802.11b/g o 802.11b/g/n . Per defecte, està 802.11b/g .
Config.auto SSID	Selecioneu Activat per reduir el temps de cerca del projector quan es connecta a una xarxa amb Ràpid des de Mode connexió . Selecioneu Desactivat quan connecteu múltiples projectors a la vegada. Per defecte, està Activat .
SSID	Introduïu un SSID . Quan es facilita un SSID per a un sistema LAN sense fils en el qual participa el projector, introduïu el SSID. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un byte.
Paràmetres IP	Permet configurar la xarxa. DHCP : seleccioneu Activat per configurar la xarxa amb DHCP . Si està ajustat a Activat , no podeu definir més adreces. Adreça IP : podeu introduir l' Adreça IP assignada al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255) Màscara subxarxa : podeu introduir la Màscara subxarxa per al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents màscares de subxarxa. 0.0.0.0, 255.255.255.255 Direcció passarel·la : podeu introduir l' Adreça IP per a la passarel·la del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents direccions passarel·la . 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)
Visualització SSID	Per evitar que l' SSID es visualitzi a la pantalla en repòs LAN, deixeu-ho Desactivat .

Submenú	Funció
Mostrar direcció IP	Per evitar que l'Adreça IP es visualitzi a la pantalla en repòs LAN, deixeu-ho Desactivat .

Menú Seguretat

Només si s'ha instal·lat la Unitat LAN sense fils inclosa amb el projector o opcional.



Submenú	Funció
Seguretat	Seleccioneu el tipus de seguretat dels elements que es visualitzen. En configurar la seguretat, seguiu les instruccions de l'administrador del sistema de la xarxa a la qual voleu accedir.
Xifratge WEP	Podeu definir el xifratge per al Xifratge WEP. 128Bit : utilitza un xifratge de 128 (104) bits. 64Bit : utilitza un xifratge de 64 (40) bits.

Submenú	Funció
Format	Podeu definir el mètode d'entrada per a la clau de xifratge WEP. ASCII : entrada de text. HEX : entrada en HEX (hexadecimal).
ID clau	Selecciona la clau de la ID de xifratge.
Clau 1 xifratge/ Clau 2 xifratge/ Clau 3 xifratge/ Clau 4 xifratge	Podeu introduir la clau utilitzada per al xifratge WEP. Introduïu caràcters d'un bit seguint les instruccions de l'administrador de xarxa per la xarxa de la qual el projector forma part. El tipus de caràcter i el número que es pot introduir varien d'acord amb els ajusts Xifratge WEP i Format . 128Bit - ASCII : alfanumèric d'1 byte, 13 caràcters. 64Bit - ASCII : alfanumèric d'1 byte, 5 caràcters. 128Bit - HEX : de 0 a 9 i d'A a F, 26 caràcters 64Bit - HEX : de 0 a 9 i d'A a F, 10 caràcters
Tipus d'autenticació	Definiu el tipus d'autenticació WEP. Open : utilitza el sistema d'autenticació obert. Shared : utilitza l'autenticació de clau compartida.
PSK	(Això només es pot configurar si seleccioneu WPA-PSK o WPA2-PSK de Seguretat .) Podeu introduir una clau compartida inicial (clau xifrada) utilitzant caràcters alfanumèrics d'un bit. Introduïu un mínim de 8 caràcters i un màxim de 32.

Tipus de seguretat

Si la unitat LAN sense fils, opcional o subministrada, està instal·lada i s'utilitza en mode connexió Avançada, és molt recomanable que establiu una seguretat. Seleccionau un dels següents mètodes de seguretat.

• WEP

Les dades estan xifrades amb un codi clau (clau WEP). Aquest mecanisme evita la comunicació, excepte si les claus xifrades per al punt d'accés i el projector coincideixen.

- **WPA**

Es tracta d'un estàndard de xifratge que millora la seguretat, que és un punt dèbil del WEP. Encara que existeix més d'un mètode de xifratge WPA, aquest projector utilitza TKIP i AES.

WPA també inclou les funcions d'autenticació d'usuari. Hi ha dos mètodes d'autenticació WPA: utilitzant un servidor d'autenticació, o autenticar un ordinador i un punt d'accés sense fer servir un servidor. Aquest projector accepta l'últim mètode, sense servidor.

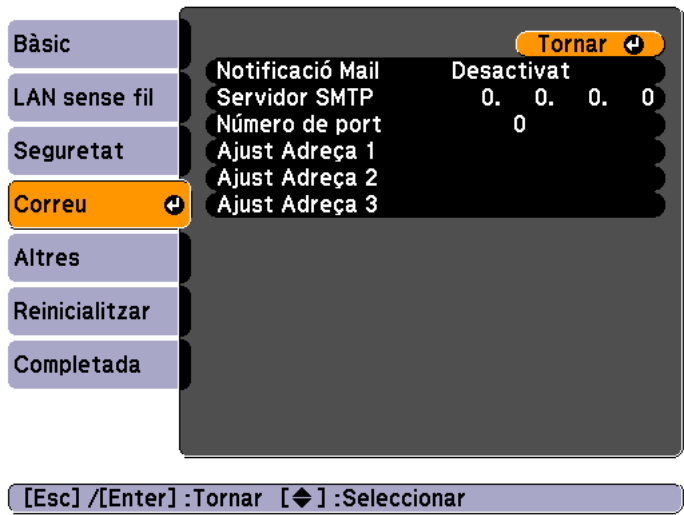


Per obtenir informació sobre els ajusts, seguiu les instruccions de l'administrador de la vostra xarxa.

Menú Correu

Quan està definit, si es produeix un error o una alerta en el monitor rebeu una notificació per correu electrònic.

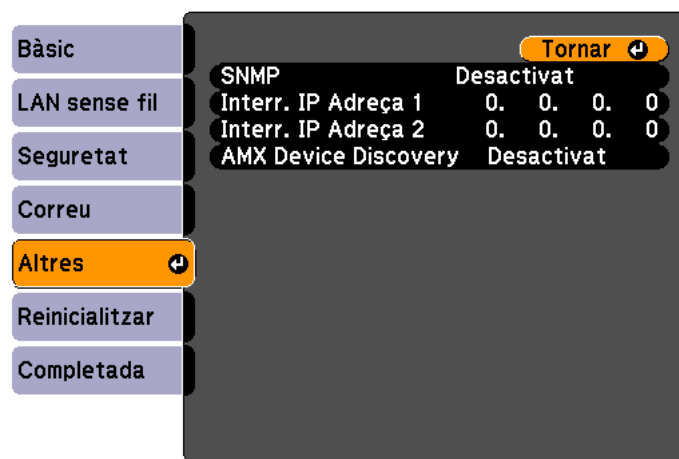
☛ "Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes"
[pàg.119](#)



Submenú	Funció
Ajust Adreça 1, Ajust Adreça 2 i Ajust Adreça 3	Podeu introduir l'adreça de correu electrònic de la destinació on s'ha d'enviar la notificació. Podeu registrar un màxim de tres destinataris. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un byte per a les adreces de correu electrònic. Podeu seleccionar els problemes o advertències que desitgeu rebre notificats per correu electrònic. Quan es produeix un dels problemes o advertències seleccionats, s'envia un correu electrònic a l'adreça de destinació seleccionada per a notificar que s'ha produït un problema o advertència. Podeu seleccionar més d'un element dels elements visualitzats.

Submenú	Funció
Notificació Mail	Seleccioneu Activat per enviar correus a les adreces predeterminades quan es produeixi un problema o una advertència amb un projector.
Servidor SMTP	Podeu introduir l' <u>Adreça IP</u> per al Servidor SMTP del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)
Número de port	Podeu introduir el número de port per al servidor SMTP. El valor per defecte és 25. Podeu introduir números entre 1 i 65535.

Menú Altres

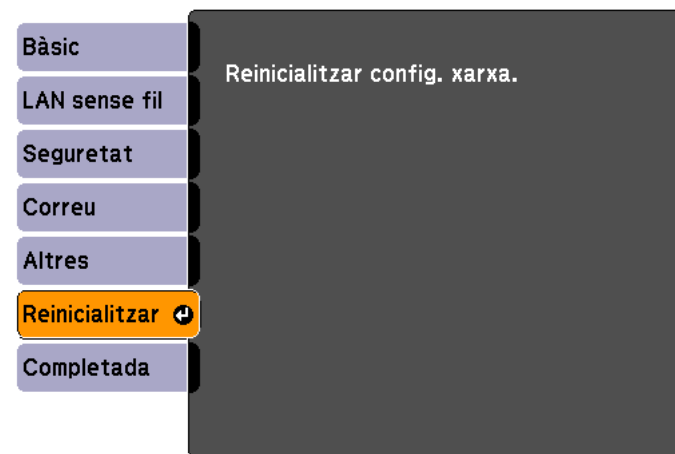


[Esc] / [Enter] : Tornar [◆] : Seleccionar

Submenú	Funció
SNMP	Seccioneu Activat per monitorar el projector amb SNMP. Per monitorar el projector, cal instal·lar el programa gestor SNMP a l'ordinador. Cal que l'SNMP el gestioni un administrador de xarxes. El valor per defecte és Desactivat .
Interr. IP Adreça 1/Interr. IP Adreça 2	En podeu registrar un màxim de dues adreces IP per a la destinació de notificació d'interr. SNMP. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)
AMX Device Discovery	Quan el projector estigui connectat a una xarxa, ajusteu-lo a Activat si voleu permetre que AMX Device Discovery detecti el projector. Ajusteu-lo a Desactivat si no esteu connectats a un ambient controlat amb un controlador d'AMX o AMX Device Discovery.

Menú Reinicialitzar

Reinicialitza tots els ajusts de la xarxa.



[◆] : Seleccionar [Enter] : Entrar

Submenú	Funció
Reinicialitzar config. xarxa.	Per reinicialitzar tots els ajusts de xarxa, seccioneu Sí .

Menú Informació (Només Pantalla)

Permet consultar l'estat del projector i el dels senyals d'imatge que es projecten. Els elements que es visualitzen canvien segons la font que s'estigui projectant. Segons el model utilitzat, algunes fonts d'entrada no són compatibles.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.30](#)

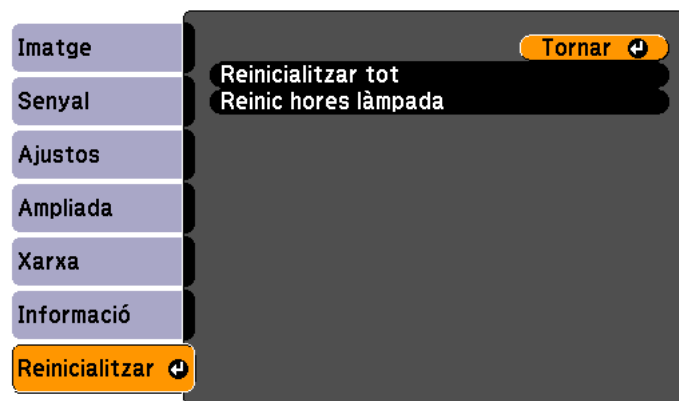


Submenú	Funció
Hores làmpada	Podeu visualitzar el temps de funcionament acumulat de la làmpada*. Si s'assoleix el temps d'advertència de la làmpada, els caràcters apareixeran en groc.
Font	Podeu visualitzar el nom de la font per l'equip connectat que s'està projectant.
Senyal d'entrada	Podeu visualitzar el contingut del Senyal d'entrada ajustat en el menú Senyal d'acord amb la Font.
Resolució	Podeu visualitzar la resolució.

Submenú	Funció
Senyal de vídeo	Podeu visualitzar els ajusts del Senyal de vídeo ajustat en el menú Senyal .
Veloc. Refresc	Podeu visualitzar la <u>velocitat de refrescament</u> ▶▶.
Info Sinc	Podeu visualitzar la informació del senyal d'imatge. És possible que hàgiu d'utilitzar aquesta informació en cas de necessitar assistència.
Estat	Aquesta informació és sobre errors que s'han produït en el projector. És possible que hàgiu d'utilitzar aquesta informació en cas de necessitar assistència.
Número de sèrie	Mostra el número de sèrie del projector.
Event ID (només EB-1775W/ EB-1770W/ EB-1760W)	Mostra el registre d'error de l'aplicació. ☛ "Sobre Event ID (només EB-1775W/EB-1770W/ EB-1760W)" pàg.122

* El temps d'utilització acumulatiu es visualitza com "0H" durant les primeres 10 hores. A partir de les 10 hores es visualitza com "10H", "11H", etc.

Menú Reinicialitzar



[Esc] / [Enter] : Tornar [◀] : Seleccionar [Menu] : Sortir

Submenú	Funció
Reinicialitzar tot	Restableix tots els elements del menú Configuració als seus valors predeterminats. Els valors predeterminats dels següents ajusts no es restableixen: Senyal d'entrada , Logotip de l'usuari , tots els elements dels menús Xarxa * , Hores làmpada , Idioma , Contrasenya , Botó d'usuari i Pantalla múltiple .
Reinic hores làmpada	Esborra el temps d'utilització d'hores de làmpada acumulatiu. Reinicialitzeu-lo quan substituïu la làmpada.

* (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)



Detecció d'Errors

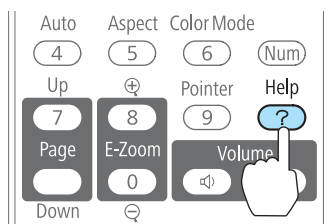
En aquest capítol s'explica com identificar els problemes i què cal fer si se'n detecta un.

Si es produeix un problema al projector, premeu el botó Help per visualitzar la pantalla Ajut i obtenir assistència. Podeu solucionar els problemes contestant les preguntes.

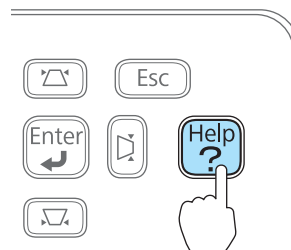
1 Premeu el botó [Help].

Es mostrarà la pantalla Help.

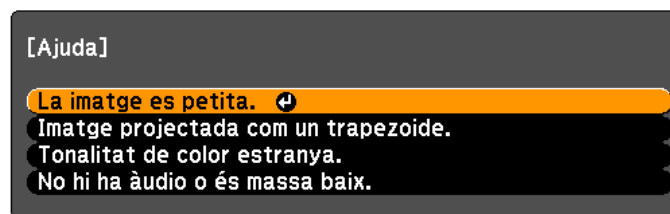
Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control

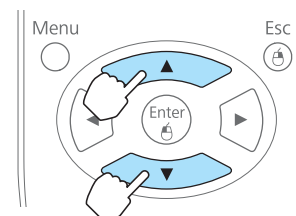


2 Seleccioneu un element de menú.

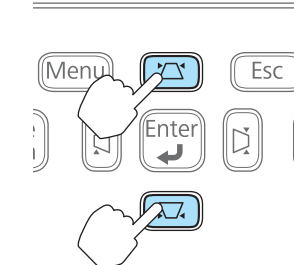


[◀] :Seleccionar [Enter] :Entrar [Help] :Sortir

Fent servir el comandament a distància

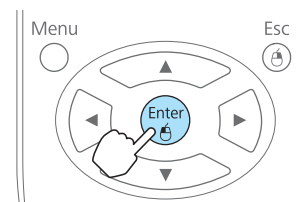


Ús del tauler de control

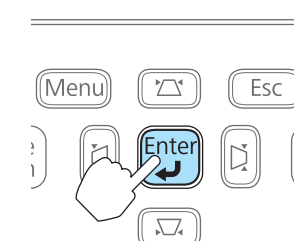


3 Confirmeu la selecció.

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



Les preguntes i les solucions es visualitzen com es mostra a la següent pantalla.

Premeu el botó [Help] per sortir de l'Ajut.

La imatge es petita.

- ? Zoom ajustat al mínim?
· Useu anella de zoom per canviar la mida de la imatge.
- ? Projector massa a prop de la pantalla?
· Separeu el projector de la pantalla.

[Esc] :Tornar

[Help] :Sortir



Si la pantalla Ajut no proporciona cap solució al problema, consulteu la secció següent.

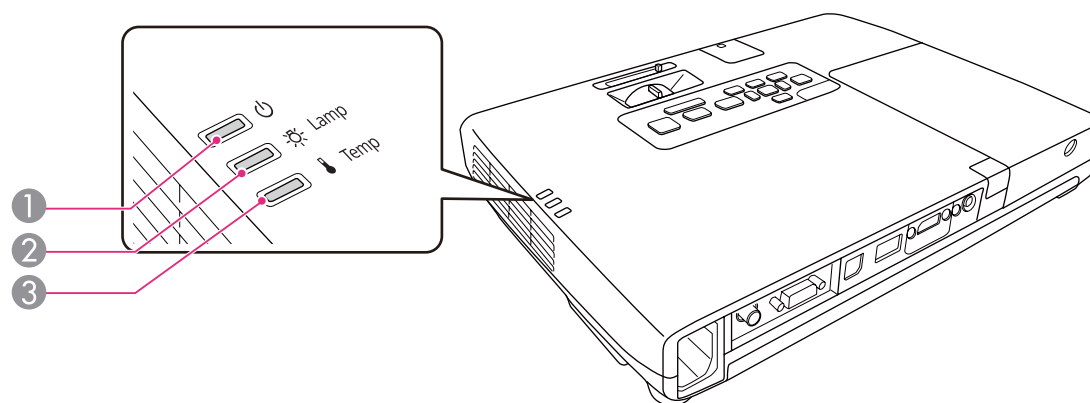
☞ "Solució dels Problemes" [pàg.94](#)

Si teniu un problema amb el projector, en primer lloc cal que comproveu els indicadors del projector i que llegiu la secció següent “Lectura dels indicadors”. Consulteu la secció següent si els indicadors no mostren clarament el possible problema.

☛ "Si els indicadors no són d'ajuda" [pàg.97](#)





Lectura dels Indicadors

El projector inclou els tres indicadors següents, que indiquen quin és l'estat operatiu.



① Indicador d'alimentació

Indica l'estat de funcionament.

-  Condició en repòs
Quan es premi el botó [⏻] en aquesta condició, s'inicia el projecte.
-  Preparant la supervisió xarxa o refredament en curs
Tots els botons estan desactivats mentre l'indicador parpelleja.
-  Escalfant-se
El temps d'escalfament és d'uns 30 segons. Un cop ha finalitzat l'escalfament, l'indicador deixa de parpellejar.
El botó [⏻] està desactivat mentre s'escalfa.
-  Projectant

② Indicador de la làmpada


Indica l'estat de la làmpada de projecció.





③ Indicador de temperatura



























Indica l'estat de la temperatura interna.

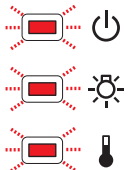
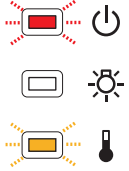
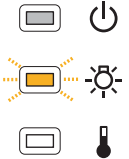
Consulteu les taules següents per veure què signifiquen els indicadors i com es poden solucionar els problemes que indiquen.

Si tots els indicadors estan apagats, comproveu que el cable d'alimentació estigui ben connectat i que el projector rebi corrent sense problemes.

De vegades, quan el cable d'alimentació està desendollat, l'indicador  es manté il·luminat durant un petit període de temps, no és cap funcionament erroni.

 : Il·luminat  : Parpellejant  : Desactivat  : Varia segons l'estat del projector

Estat	Causa	Solució o estat
      	Error intern	<p>Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i>.</p> <p>☞ Llista de contactes per a projectors Epson</p>
     	Error del ventilador Error del sensor	<p>Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i>.</p> <p>☞ Llista de contactes per a projectors Epson</p>
     	Error temp. alta (sobreescaïfament)	<p>La làmpada s'apaga automàticament i la projecció s'atura. Espereu uns cinc minuts. Després d'uns cinc minuts, el projector passarà al mode d'espera, i caldrà que comproveu els dos punts que s'indiquen tot seguit.</p> <ul style="list-style-type: none"> Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. <ul style="list-style-type: none"> ☞ "Netejar el filtre d'aire" pàg.108, "Substituir el filtre d'aire" pàg.112 <p>Si després de comprovar els punts indicats anteriorment continua l'error, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i>.</p> <p>☞ Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el Mode alta altitud a Activat.</p> <p>☞ "Menú Ampliada" pàg.78</p>
      	Error làmpada Avaria làmpada	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> Traieu la làmpada i comproveu que no s'hagi trencat. <ul style="list-style-type: none"> ☞ "Substituir la làmpada" pàg.109 Netejar el filtre d'aire. <ul style="list-style-type: none"> ☞ "Netejar el filtre d'aire" pàg.108

Estat	Causa	Solució o estat
		<p>Si no està trencada: Torneu a col·locar la làmpada i enceneu el projector.</p> <p>Si l'error persisteix: Substituïu la làmpada per una de nova i enceneu el projector.</p> <p>Si continua l'error: deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i>.</p> <p>☛ Llista de contactes per a projectors Epson</p>
		<p>Si està trencada: poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i>. (No es poden projectar imatges fins que hàgiu canviat la làmpada.)</p> <p>☛ Llista de contactes per a projectors Epson</p>
		<p>Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el Mode alta altitud a Activat.</p> <p>☛ "Menú Ampliada" pàg.78</p>
	Auto Iris Error Err.aliment. (Llast)	<p>Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i>.</p> <p>☛ Llista de contactes per a projectors Epson</p>
	Avis temp. alta	<p>(Aquesta condició no és anormal. No obstant això, si la temperatura torna a ser massa elevada, la projecció s'aturarà automàticament.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. <p>☛ "Netejar el filtre d'aire" pàg.108, "Substituir el filtre d'aire" pàg.112</p>
	Substitueix làmpada	<p>Substituïu-la per una làmpada nova.</p> <p>☛ "Substituir la làmpada" pàg.109</p> <p>Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Substituïu la làmpada per una de nova tan aviat com sigui possible.</p>












- Consulteu la següent secció, si el projector no funciona correctament, encara que els indicadors no mostrin cap problema.
☛ "Si els indicadors no són d'ajuda" [pàg.97](#)
- Si els indicadors no apareixen en aquesta taula, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a *Llista de contactes per a projectors Epson*.
☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Si els indicadors no són d'ajuda

Si es produeix algun dels problemes que es descriuen a continuació i els indicadors no ofereixen cap solució, consulteu les pàgines corresponents a cada problema.





Problemes relacionats amb les imatges

<ul style="list-style-type: none"> • No es veu cap imatge La projecció no s'inicia, l'àrea de projecció està completament negra, l'àrea de projecció està completament blava. 	 pàg.98
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges en moviment no es visualitzen Les imatges en moviment que es projecten des d'un ordinador apareixen negres i no es projecta res. 	 pàg.99
<ul style="list-style-type: none"> • La projecció s'atura automàticament 	 pàg.99
<ul style="list-style-type: none"> • Apareix el missatge "No Suportat" 	 pàg.99
<ul style="list-style-type: none"> • Apareix el missatge "Sense senyal" 	 pàg.99
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges presenten interferències o distorsions 	 pàg.101
<ul style="list-style-type: none"> • La imatge està tallada (gran) o és petita, o la relació d'aspecte no és l'adequada Només es visualitza part de la imatge, o les proporciona d'alçada i amplada i de la imatge no són correctes. 	 pàg.101
<ul style="list-style-type: none"> • Els colors de la imatge no són correctes Tota la imatge apareix violàcia o verdosa, les imatges són en blanc i negre, els colors estan apagats. 	 pàg.102
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges són fosques 	 pàg.103

Problemes en començar la projecció

<ul style="list-style-type: none"> • El projector no s'engega 	 pàg.103
---	--

Altres problemes

<ul style="list-style-type: none"> • No se sent cap so o el so és fluix 	 pàg.104
<ul style="list-style-type: none"> • El comandament a distància no funciona 	 pàg.104
<ul style="list-style-type: none"> • Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús 	 pàg.105
<ul style="list-style-type: none"> • No es reben correus fins i tot si es produeix un problema en el projector (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) 	 pàg.105

Problemes relacionats amb les imatges

No es veu cap imatge

Comprovació	Solució
Heu premut el botó [⏻]?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector.
Els indicadors estan apagats?	El cable d'alimentació no està ben connectat o el projector no rep bé el corrent. Connecteu correctament el cable d'alimentació del projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29 Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
Heu activat Pausa A/V?	Premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància per cancel·lar Pausa A/V. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.55
La diapositiva de silenci A/V està tancada?	Obriu la diapositiva de silenci A/V. ☛ "Part frontal i Superior" pàg.11
Els ajusts del menú Configuració són correctes?	Reinicialitzeu tots els paràmetres. ☛ Reinicialitzar - Reinicialitzar tot pàg.90 Si feu servir USB Display, ajusteu USB Type B a USB Display . ☛ Ampliada - USB Type B pàg.78
La imatge que es vol projectar és completament negra? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Algunes imatges d'entrada, com ara els estalvis de pantalla, poden aparèixer completament negres.
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.75
El cable USB està connectat correctament? (Només quan feu servir USB Display)	Comproveu que el cable USB estigui ben connectat. Torneu-lo a connectar si no està connectat, o bé si no està connectat correctament.
Es mostra Windows Media Center a pantalla completa? (Només quan projecteu amb USB Display o una connexió de xarxa)	Si es mostra Windows Media Center a pantalla completa, no podeu projectar amb USB Display o una connexió de xarxa. Reduïu la mida de pantalla.
S'està visualitzant una aplicació que fa servir Windows DirectX? (Només quan projecteu amb USB Display o una connexió de xarxa)	Es possible que les aplicacions que fan servir Windows DirectX no mostrin les imatges correctament.

Les imatges en moviment no es veuen (la part de la imatge en moviment es torna negra)

Comprovació	Solució
El senyal de la imatge de l'ordinador s'envia a la LCD i al monitor? (Només quan es projecten imatges des d'un ordinador o un ordinador portàtil amb una pantalla LCD integrada)	Canvieu el senyal d'imatge de l'ordinador a la sortida externa solament. Comproveu la documentació de l'ordinador o contacteu amb el fabricant.

La projecció s'atura automàticament

Comprovació	Solució
El Mode de repòs està ajustat a Activat ?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector. Si no voleu fer servir el Mode de repòs, canvieu l'ajust a Desactivat . ☛ Ampliada - Funcionament - Mode de repòs pàg.78

Apareix el missatge "No Suportat"

Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.75
La resolució del senyal d'imatge i la velocitat de refrescament corresponen al mode? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Consulteu la documentació de l'ordinador per obtenir informació sobre com canviar la resolució del senyal d'imatge i la sortida de la velocitat de refrescament de l'ordinador. ☛ "Pantalles de monitor admeses" pàg.127

Apareix el missatge "Sense senyal"

Comprovació	Solució
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29
Heu seleccionat el port correcte?	Canvieu la imatge prement el botó [Source Search] del comandament a distància o del tauler de control. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.30
Estan encesos l'ordinador o la font de vídeo?	Activeu l'equip.

Comprovació	Solució
Els senyals d'imatge arriben al projector? (Només quan es projecten imatges des d'un ordinador o un ordinador portàtil amb una pantalla LCD integrada)	<p>Si els senyals d'imatge només arriben al monitor LCD de l'ordinador o al monitor accessori, cal que canvieu la sortida a una destinació externa a més del monitor de l'ordinador. En alguns models d'ordinador, quan els senyals d'imatge s'envien externament, deixen d'aparèixer al monitor LCD o al monitor accessori.</p> <p>Si realitzeu la connexió mentre el projector o l'ordinador ja estan activats, pot ser que la tecla de funció Fn, que permet canviar el senyal d'imatge de l'ordinador a una sortida externa, no funcioni. Apagueu l'ordinador i el projector i inicieu-los de nou.</p> <p>☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29</p> <p>☛ Documentació de l'ordinador</p>

Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades

Comprovació	Solució
La distància entre el projector i la pantalla és superior a 2,5 m? (Per a EB-1775W)	Per a què la imatge projectada s'ajusti automàticament amb Keystone H/V Auto o Screen Fit, el projector ha d'estar a una distància d'entre 1,0 i 2,5 m de la pantalla. Si el projector està més lluny, ajusteu manualment la imatge.
Està Keystone H/V Auto Desactivat? (només EB-1775W)	<p>Si el definiu a Activat activareu Keystone H/V Auto.</p> <p>☛ Ajustos - Keystone - Keystone H/V Auto pàg.77</p> <p>Si esteu fent servir el projector amb aquest ajust desactivat, ajusteu la imatge manualment.</p> <p>☛ "Corregir manualment - H/V-Keystone manual -" pàg.37</p>
L'enfocament està ajustat correctament?	<p>Ajusteu l'enfocament amb els botons [Focus] (només EB-1775W) o l'Anella d'enfocament (només EB-1770W/EB-1760W/EB-1750).</p> <p>☛ "Corregir l'enfocament" pàg.41</p>
El projector és a una distància adequada?	<p>La projecció es realitza des d'una distància que supera els límits recomanats.</p> <p>Configureu el projector a una distància que no superi els límits recomanats.</p> <p>☛ "Mida de Pantalla i Distància de Projecció" pàg.124</p>
El valor de l'ajust keystone és massa alt?	<p>Disminuiu l'angle de projecció a fi de reduir la correcció trapezoïdal.</p> <p>☛ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.40</p>
La lent està entelada?	<p>Si traslladeu el projector ràpidament d'un entorn fred a un entorn calent, o si es produeix un canvi sobtat de la temperatura ambient, la superfície de l'objectiu es pot entelar i això pot provocar que les imatges es vegin borroses. Deixeu el projector a la sala durant aproximadament una hora abans d'utilitzar-lo. Si l'objectiu s'entela, desactiveu el projector i espereu fins que l'objectiu deixi d'estar entelat.</p>

Les imatges presenten interferències o distorsions


Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.75
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "Equip de connexió" pàg.23
Esteu fent servir un cable allargador?	Si feu servir un cable allargador, pot ser que es produeixin interferències elèctriques en els senyals. Utilitzeu els cables que es lliuren amb el projector per a comprovar si els cables que esteu utilitzant causen problemes.
Heu seleccionat la resolució correcta? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector. ☛ "Pantalles de monitor admeses" pàg.127 ☛ Documentació de l'ordinador
Els ajusts Sync i Tracking estan ajustats correctament? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [Enter] del tauler de control per a realitzar un ajust automàtic. Si les imatges no estan ajustades correctament després d'utilitzar l'ajust automàtic, podeu realitzar els ajusts des del menú Configuració. ☛ Senyal - Tracking, Sync. pàg.75
Heu seleccionat Transferir finestra per capes ? (Només quan feu servir USB Display)	Feu clic a Tots els programes - EPSON Projector - EPSON USB Display - Paràmetres d'EPSON USB Display Ver.x.xx i, a continuació, cancel·leu el quadre de verificació Transferir finestra per capes .

La imatge està tallada (gran) o és petita, o l'aspecte no és l'adequat


Comprovació	Solució
Es projecta una imatge d'ordinador de pantalla panoràmica? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Resolució pàg.75
La imatge es continua ampliant amb E-Zoom?	Premeu el botó [Esc] del comandament a distància per cancel·lar E-Zoom. ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" pàg.57
Heu ajustat correctament la posició de la imatge?	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [Enter] del Tauler de control per a realitzar un ajust automàtic de la imatge d'ordinador que s'està projectant. Si les imatges no estan ajustades correctament després d'utilitzar l'ajust automàtic, podeu realitzar els ajusts des del menú Configuració. A més dels senyals d'imatge de l'ordinador, podeu ajustar altres senyals alhora que es projecta des del menú Configuració. ☛ Senyal - Posició pàg.75

Comprovació	Solució
L'ordinador està configurat per a la visualització dual? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Si la visualització dual està activada a les Propietats de la pantalla del Tauler de control de l'ordinador, aleshores només es projecta aproximadament la meitat de la imatge de la pantalla de l'ordinador. Per visualitzar tota la imatge a la pantalla de l'ordinador, desactiveu l'ajust de la visualització dual. ☛ Documentació del driver de vídeo de l'ordinador
Heu seleccionat la resolució correcta? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector. ☛ "Pantalles de monitor admeses" pàg.127 ☛ Documentació de l'ordinador

Els colors de la imatge no són correctes

Comprovació	Solució
La configuració dels senyals d'entrada coincideix amb els senyals del dispositiu connectat?	Canvieu els següents ajustos d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. <ul style="list-style-type: none"> • Quan la imatge prové d'un dispositiu connectat al port de l'Computer ☛ Senyal - Senyal d'entrada pàg.75 • Quan la imatge prové d'un dispositiu connectat al port Video ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.75
Heu ajustat correctament la lluentor de la imatge?	Definiu l'ajust Lluentor del menú Configuració. ☛ Imatge - Lluentor pàg.74
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "Equip de connexió" pàg.23
El Contrast  està ajustat correctament?	Definiu l'ajust Contrast del menú Configuració. ☛ Imatge - Contrast pàg.74
El color està ajustat correctament?	Definiu l' Ajust de color del menú Configuració. ☛ Imatge - Ajust de color pàg.74
La Saturació de color i Tint estan ajustats correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Definiu els ajustos de Saturació de color i Tint del menú Configuració. ☛ Imatge - Saturació de color, Tint pàg.74

Les imatges són fosques

Comprovació	Solució
Heu ajustat correctament la lluentor de la imatge?	Ajusteu la Lluentor i el Consum d'energia des del menú de configuració. ☛ Imatge - Lluentor pàg.74 ☛ Ajustos - Consum d'energia pàg.77
El Contrast  està ajustat correctament?	Definiu l'ajust Contrast del menú Configuració. ☛ Imatge - Contrast pàg.74
Toca substituir la làmpada?	Quan la làmpada està a punt d'arribar al final de la seva vida útil, les imatges es tornen més fosques i la qualitat del color minva. Quan passi això, substituïu la làmpada per una de nova. ☛ "Substituir la làmpada" pàg.109

Problemes en començar la projecció

El projector no s'engega

Comprovació	Solució
Heu premut el botó [⏻]?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector.
Els indicadors estan apagats?	El cable d'alimentació no està ben connectat o el projector no rep bé el corrent. Desconnecteu el cable d'alimentació i torneu-lo a connectar. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29 Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
Els indicadors s'encenen i s'apaguen quan es toca el cable d'alimentació?	Pot ser que el cable d'alimentació faci un mal contacte o bé que sigui defectuós. Torneu a connectar el cable d'alimentació. Si el problema no se soluciona, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctric i poseu-vos en contacte amb el distribuïdor local o l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i> . ☛ Llista de contactes per a projectors Epson
El Bloq. Panell control està ajustat a Bloqueig total ?	Premeu el botó [⏻] del comandament a distància. Si no voleu fer servir el Bloq. Panell control , canvieu l'ajust a Desactivat . ☛ Ajustos - Bloq. Panell control pàg.77

Comprovació	Solució
Heu seleccionat l'ajust correcte per al receptor remot?	Comproveu el Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.77

Altres problemes

No se sent cap so o el so és fluix

Comprovació	Solució
Comproveu que el cable àudio/vídeo estigui fixat correctament al projector i a la font d'àudio.	Desconnecteu el cable del port Audio i torneu a connectar el cable.
Heu ajustat el volum al valor mínim?	Ajusteu el volum de manera que se senti el so. ☛ Ajustos - Volum pàg.77 ☛ "Ajustar el volum" pàg.41
Heu activat Pausa A/V?	Premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància per cancel·lar Pausa A/V. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.55
L'especificació del cable d'àudio és "sense resistència"?	Quan utilitzeu un cable d'àudio disponible al mercat, assegureu-vos que està indicat com "Sense resistència".
Està connectat amb un cable HDMI? (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Si no podeu sentir àudio quan es connecta amb un cable HDMI, seleccioneu la sortida PCM per als equips connectats.
Heu seleccionat Sortida d'àudio del projector ? (Només quan feu servir USB Display)	Feu clic a Tots els programes - EPSON Projector - EPSON USB Display - Paràmetres d'EPSON USB Display Ver.x.xx i, a continuació, seleccioneu Sortida d'àudio del projector .

El comandament a distància no funciona

Comprovació	Solució
L'àrea d'emissió del senyal del comandament a distància està orientada cap al receptor remot del projector quan el feu servir?	Apunteu el control remot al receptor remot. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" pàg.19
El comandament a distància és massa lluny del projector?	El radi operatiu del comandament a distància és d'uns 6 m. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" pàg.19

Comprovació	Solució
El receptor remot rep llum solar directa o una llum intensa provinent de làmpades fluorescents?	Col·loqueu el projector en un lloc on el receptor remot no estigui exposat a cap llum intensa. O ajusteu el receptor remot a Desactivat del Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.77
Heu seleccionat l'ajust correcte al Receptor remot ?	Comproveu el Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.77
Les bateries estan esgotades o s'han inserit incorrectament?	Comproveu que les bateries s'han inserit correctament o substituïu-les per unes de noves si cal. ☛ "Substituir les bateries del comandament a distància" pàg.18
La ID del comandament a distància i la ID del projector coincideixen?	Assegureu-vos que l'ID per al projector que desitgeu utilitzar i l'ID del comandament a distància coincideixen. Per fer funcionar tots els projectors a través del comandament a distància independentment de l'ID, definiu "0" a l'ID del comandament a distància. ☛ "Configurar l'ID del comandament a distància" pàg.60

Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús

Comprovació	Solució
Canvieu l'ajust Idioma.	Definiu l'ajust Idioma del menú Configuració. ☛ Ampliada - Idioma pàg.78

No es reben correus fins i tot si es produeix un problema en el projector (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Comprovació	Solució
Està Mode d'espera ajustat a Com. activada ?	Per utilitzar la funció Notificació Mail quan el projector està en espera, ajusteu Com. activada a Mode d'espera del menú Configuració. ☛ Ampliada - Mode d'espera pàg.78
S'ha produït una situació anormal i el projector s'ha aturat de manera inesperada?	Si el projector s'atura de manera inesperada, no es poden enviar correus electrònics. Si continua l'estat anormal, poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a <i>Llista de contactes per a projectors Epson</i> . ☛ Llista de contactes per a projectors Epson
El projector rep corrent sense problemes?	Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.

Comprovació	Solució
La funció Notificació Mail està ajustada correctament al menú Configuració?	S'envia una notificació de correu dels errors segons els ajusts Correu del menú Configuració. Comproveu si està ajustat correctament. ☞ "Menú Correu" pàg.87



Manteniment

En aquest capítol trobareu informació sobre procediments de manteniment que permeten obtenir el millor rendiment del projector durant molt de temps.

Si el projector s'embruta o la qualitat de la imatge projectada comença a minvar, cal que netegeu el projector.

Atenció

Apagueu el projector abans de netejar-lo.

Netejar la Superfície del Projector

Netegeu la superfície del projector amb un drap suau.

Si el projector està molt brut, mulleu el drap amb aigua i una mica de detergent neutre, i escorreu-lo bé abans de passar-lo per la superfície del projector.

Atenció

No feu servir substàncies volàtils, com ara cera, alcohol o dissolvent, per netejar la superfície del projector. L'acabat de la carcassa podria canviar o descolorir-se.

Netejar l'Objectiu

Feu servir un drap especial per a vidres disponible al mercat per a netejar l'objectiu amb cura.



Advertència

Per treure la pols i brossa de la lent, no feu servir esprais que continguin gasos inflamables. El projector podria prendre foc a causa de l'alta temperatura interna de la làmpada.

Atenció

No el fregueu amb materials aspres i eviteu que rebí cops, ja que l'objectiu es fa malbé fàcilment.

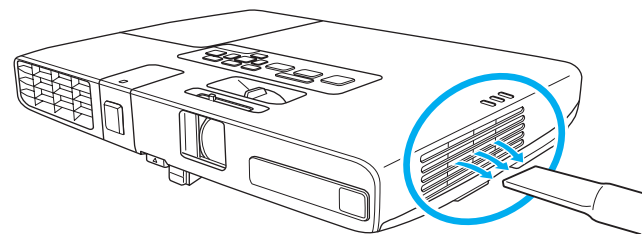
Netejar el filtre d'aire

Netegeu el filtre d'aire i l'entrada d'aire quan aparegui el missatge següent.

"El projector se sobreescalfa. Comproveu que l'entrada d'aire no estigui obstruïda, i netegeu/canvieu filtre d'aire."

Atenció

- Si s'acumula pols al filtre d'aire, pot augmentar la temperatura interna del projector, i això pot comportar problemes de funcionament i escurçar la vida útil del motor òptic. Netegeu el filtre d'aire immediatament quan aparegui el missatge.
- No esbandiu el filtre d'aire amb aigua. No feu servir detergents ni dissolvents.



- Si el missatge apareix freqüentment, fins i tot després d'haver netejat, cal substituir el filtre d'aire. Substituiu-lo per un de nou.
 ➡ "Substituir el filtre d'aire" [pàg.112](#)
- Es recomana netejar aquestes parts almenys un cop cada tres mesos. Netegeu-les més sovint si utilitzeu el projector en entorns on hi ha molta pols.

En aquesta secció s'explica com substituir la làmpada i el filtre d'aire.

Substituir la làmpada

Període de substitució de la làmpada

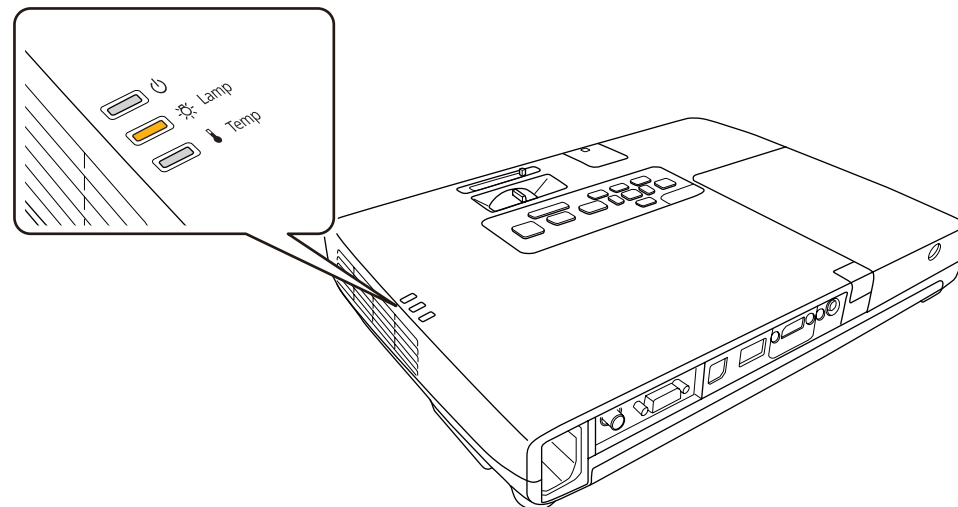
La làmpada s'ha de substituir quan:

- Es visualitza el missatge "Substituir làmpada" a la cantonada inferior esquerra de la pantalla de projecció en iniciar la projecció.



El missatge es mostra durant 30 segons.

- L'indicador de la làmpada parpelleja en taronja.



- La imatge projectada s'enfosqueix o es comença a deteriorar.

Atenció

- El missatge de substitució de la làmpada està programat perquè aparegui després dels períodes de temps següents per tal de mantenir la lluentor i la qualitat inicials de les imatges projectades.
Vida útil de la làmpada: unes 3900 hores
- Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Quan apareix el missatge de substitució de la làmpada, substituïu la làmpada per una de nova al més aviat possible encara que continuï funcionant.
- No apagueu i torneu a engegar l'alimentació acte seguit moltes vegades seguides. Engegar i apagar l'alimentació molt sovint pot escurçar la vida útil de la làmpada.
- Segons les característiques de la làmpada i de com s'hagi fet servir, pot ser que s'enfosqueixi o deixi de funcionar abans que aparegui el missatge d'avertència. Per aquest motiu, es recomana tenir sempre a mà una làmpada de recanvi.

Com substituir la làmpada

La làmpada es pot substituir fins i tot quan el projector està suspès del sostre.



Advertència

- Al substituir la làmpada perquè ha deixat d'il·luminar-se, hi ha la possibilitat que la làmpada es trenqui. Quan substituïu la làmpada d'un projector instal·lat en un sostre, penseu sempre que la làmpada està trencada i situeu-vos cap al cantó de la coberta de la làmpada, mai a sota. Retireu la coberta de la làmpada amb cura.
- No desmunteu ni modifiqueu mai la Làmpada. Si instal·leu una làmpada modificada o desmuntada al projector i l'utilitzeu, podeu provocar un incendi, una descàrrega elèctrica o un accident.



Precaució

Per extreure la coberta de la làmpada, espereu fins que la làmpada s'hagi refredat. Si la làmpada encara està calenta, podria provocar cremades o altres lesions. Després de desactivar-la, la làmpada trigarà una hora a refredar-se.

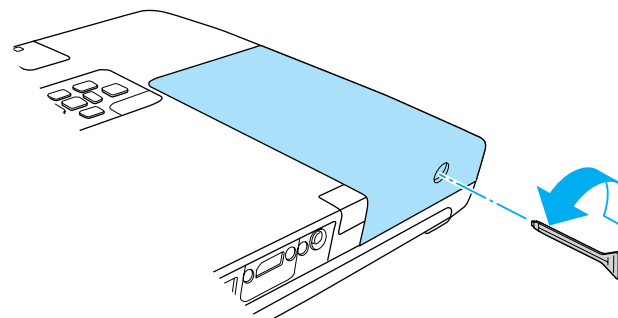
1

Un cop hagueu desactivat el projector i el bronzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.

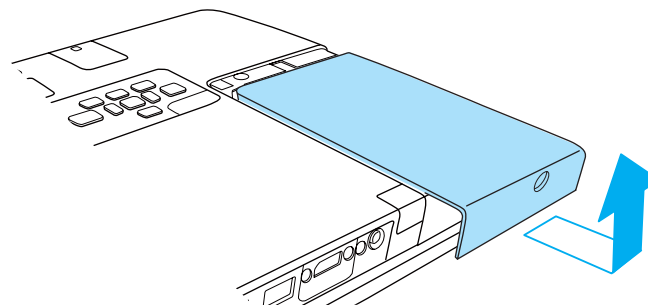
2

Espera fins que la làmpada s'hagi refredat i lleueu la coberta de la làmpada que hi ha a la part superior del projector.

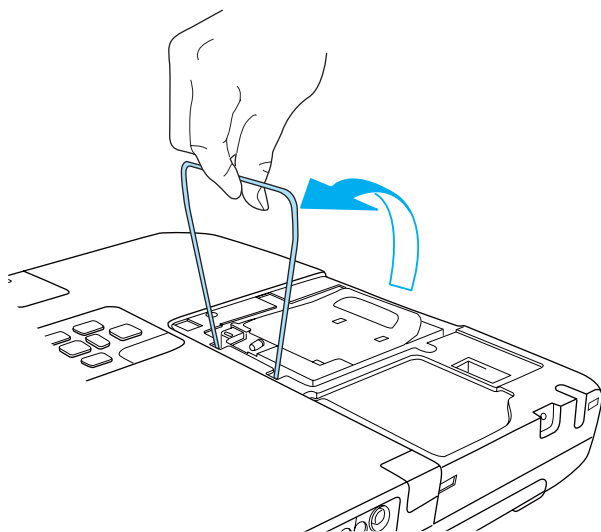
Afluixeu el cargol de fixació de la coberta de la làmpada amb el tornavís inclòs amb la nova làmpada o amb un tornavís d'estrella.



A continuació, feu lliscar la cobertura de la làmpada cap endavant i aixequeu-la per a retirar-la.

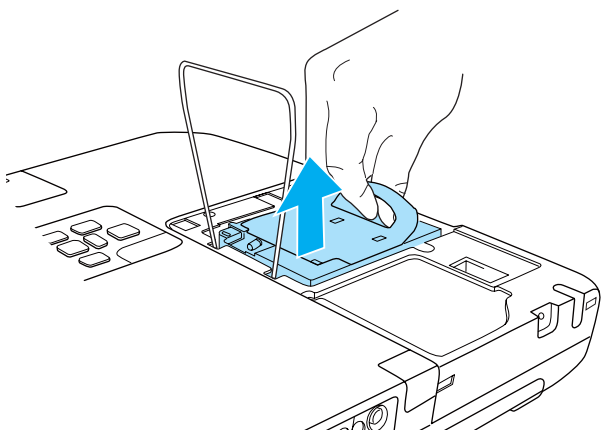
**3**

Alceu la molla de fixació de la làmpada.

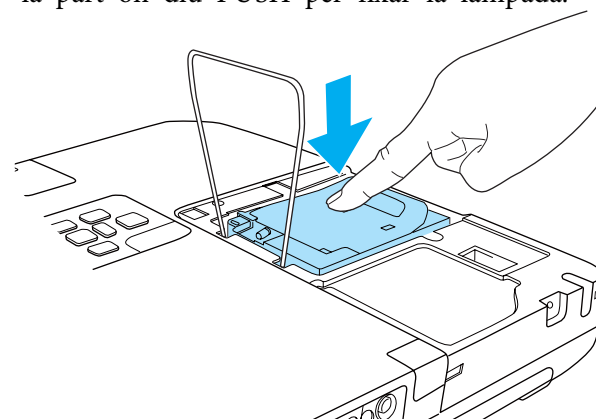


- 4** Alceu la nansa i extraieu la làmpada antiga.
Si la làmpada està trencada, poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a *Llista de contactes per a projectors Epson*.

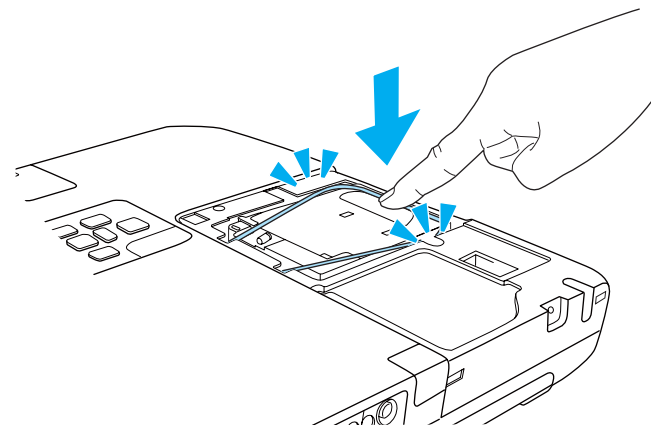
☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)



- 5** Instal·leu la làmpada nova.
Inseriu la làmpada nova seguint el rail de guia en la direcció correcta de manera que encaixi al seu lloc, pressioneu amb fermesa. Premeu la part on diu PUSH per fixar la làmpada.

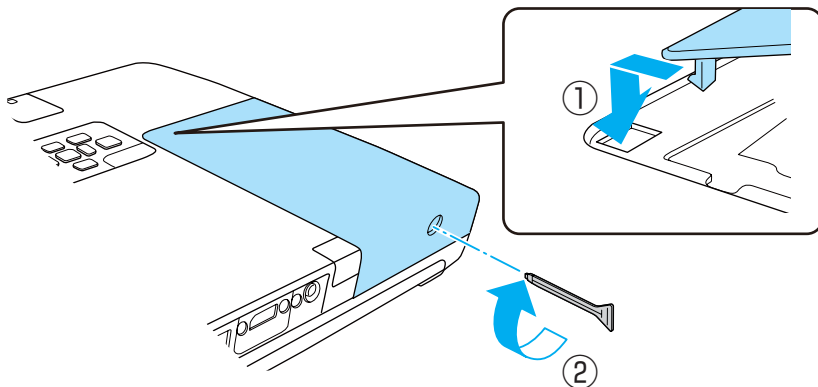


- 6** Abaixeu la molla de fixació de la làmpada i premeu a dreta i esquerra fins que faci clic.



7 Substituiu la coberta de la làmpada.

Inseriu el ganxo, com es mostra a la il·lustració següent, i ajusteu la coberta. Colleu el cargol fixació de la coberta de la làmpada.



Atenció

- Assegureu-vos d'instal·lar la làmpada amb seguretat. Si extraieu la coberta de la làmpada, l'alimentació s'apagarà automàticament com a mesura de precaució. Si la làmpada o la coberta de la làmpada no estan ben instal·lades, l'alimentació no s'activarà.
- Aquest producte inclou un component de la làmpada que conté mercuri (Hg). Consulteu la normativa local aplicable sobre l'eliminació o el reciclatge. No els rebutgeu amb els residus normals.

Reinicialitzar les hores de la làmpada

El projector calcula el temps de funcionament de la làmpada i notifica quan s'ha de substituir mitjançant un missatge i un indicador. Després de substituir la làmpada, assegureu-vos de reinicialitzar les **Hores làmpada** des del menú de configuració.

☛ "Menú Reinicialitzar" [pàg.90](#)



Reinicialitzeu les **Hores làmpada** només després de substituir la làmpada. En cas contrari, el període de substitució de la làmpada no s'indicarà correctament.

Substituir el filtre d'aire

Període de substitució del filtre d'aire

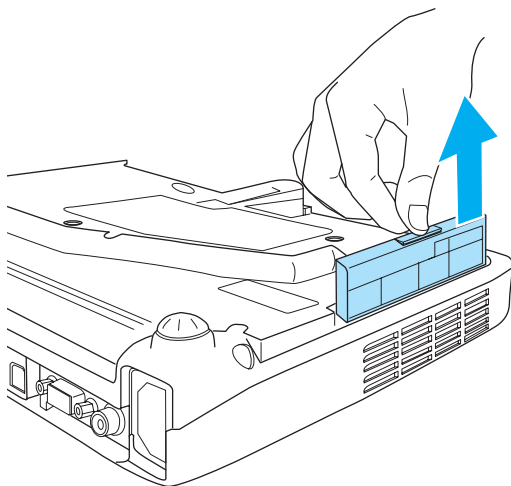
El filtre d'aire s'ha de substituir quan:

- El filtre d'aire està trencat.
- Apareix el missatge encara que s'hagi netejat el filtre d'aire.

Com substituir el filtre d'aire

El filtre d'aire es pot substituir fins i tot quan el projector està suspès del sostre.

- 1** Un cop hagueu desactivat el projector i el bronzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.
- 2** Extraieu el filtre d'aire.
Subjecteu la pestanya del centre del filtre d'aire i estireu-la fermament cap enfora.



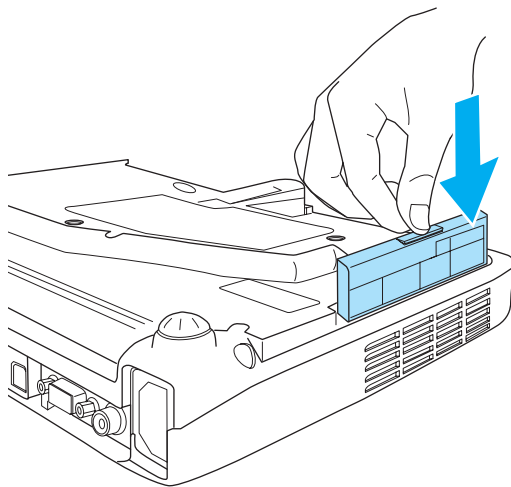
Desfeu-vos dels filtres d'aire usats d'acord amb les normatives aplicables.

Material de la carcassa: èter polifenilènic i resina de poliestirè

Material del filtre: escuma de poliuretà

3 Instal·leu el filtre d'aire nou.

Empenyeu el filtre d'aire fins que quedi ben encaixat per un clic.



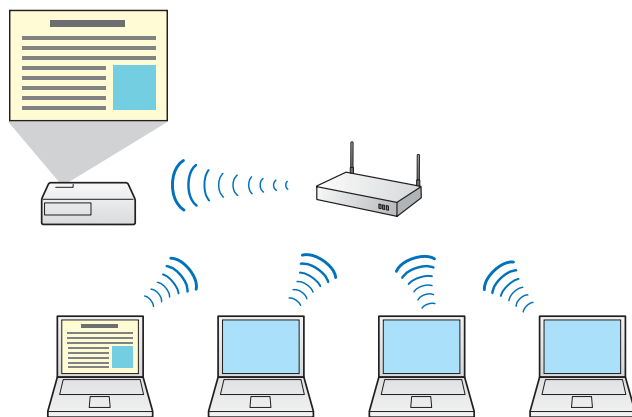


Apèndix

EasyMP Network Projection (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Podeu projectar la pantalla de l'ordinador pel projector a través d'una xarxa, fent servir l'EasyMP Network Projection. Si compartiu el projector a través d'una xarxa, podreu projectar dades de diferents ordinadors sense haver de canviar el cable de senyal. Podeu projectar dades a través d'una xarxa, fins i tot, quan el projector està lluny de l'ordinador. També podeu emetre l'àudio de l'ordinador des del projector.

Aquest projector només és compatible amb la projecció en xarxa amb una connexió LAN sense fils.



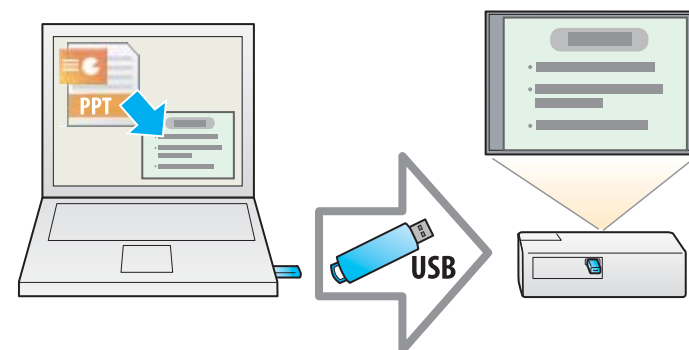
Consulteu la secció següent per a més detalls.

☛ [Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection](#)

EasyMP Slide Converter

Si feu servir l'EasyMP Slide Converter, podreu convertir fitxers PowerPoint a escenaris que es poden reproduir directament des del projector.

Deseu els escenaris a un dispositiu d'emmagatzematge USB. Quan un dispositiu d'emmagatzematge USB està connectat al projector, s'inicia la Presentació.



Consulteu la secció següent per a més detalls.

☛ [Guia de funcionament de l'EasyMP Slide Converter](#)

☛ "Mètodes de funcionament de Presentació" [pàg.49](#)

EasyMP Monitor (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Mitjançant EasyMP Monitor, podeu comprovar l'estat de múltiples projectors Epson de la xarxa i controlar-los des de l'ordinador.

Podeu descarregar l'EasyMP Monitor des de la següent pàgina web.

<http://www.epson.com>

Estan disponibles els accessoris opcionals i els consumibles següents. Adquiriu aquests productes en cas que sigui necessari. Aquesta llista d'accessoris opcionals i consumibles s'ha actualitzat l'agost de 2010. Els detalls dels accessoris estan subjectes a canvis sense previ avís i la disponibilitat en pot variar depenent del país on s'adquireixin.

Accessoris Opcionals

Pantalla portàtil de 50" ELPSC06

Pantalla compacta que es pot transportar fàcilment. (Relació d'aspecte 4:3)

Pantalla portàtil de 60" ELPSC27

Pantalla portàtil de 80" ELPSC28

Pantalla de 100" ELPSC29

Pantalles portàtils enrotllables. (relació d'aspecte 4:3)

Pantalla portàtil de 53" ELPSC30

Pantalla portàtil de 64" ELPSC31

Pantalles magnètiques portàtils. (relació d'aspecte 4:3)

Cable d'ordinador ELPKC02

(1,8 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/D-Sub mini de 15 contactes)

És el mateix que el cable d'ordinador subministrat amb el projector.

Cable d'ordinador ELPKC09

(3 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/D-Sub mini de 15 contactes)

Cable d'ordinador ELPKC10

(20 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/D-Sub mini de 15 contactes)

Utilitzeu un d'aquests cables més llargs si el cable d'ordinador subministrat amb el projector és massa curt.

Cable de vídeo component ELPKC19

(3 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/mascle RCA×3)

Utilitzeu-lo per connectar una font de vídeo de components.

Càmera de documents ELPDC06

Utilitzeu-la per projectar imatges com ara llibres, documents OHP o diapositives.

Unitat LAN sense fils ELPAP07 (només EB-1770W/EB-1760W)

Utilitzeu-la quan connecteu sense fils el projector a un ordinador i projecteu.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Serveix per quan voleu establir ràpidament una connexió one-to-one entre el projector i l'ordinador amb Windows.

Extensió de sostre (450 mm)* ELPFP13

Extensió de sostre (700 mm)* ELPFP14

Utilitzeu-lo quan vulgueu instal·lar el projector a un sostre alt.

Suport de sostre* ELPMB23

Utilitzeu-lo quan vulgueu instal·lar el projector al sostre.

Placa de fixació* ELPPT01

Feu servir per fixar el suport de sostre al projector.

* Cal un coneixement especial per penjar el projector del sostre. Poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a *Llista de contactes per a projectors Epson*.

☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Consumibles

Làmpada de recanvi ELPLP65

Utilitzeu-la com a recanvi de les làmpades usades.

Filtre d'aire ELPAF31

Utilitzeu-lo com a recanvi dels filtres d'aire usats.

Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)

Utilitzant el navegador Web d'un ordinador connectat al projector en una xarxa, podeu ajustar i controlar el projector. Aquesta funció permet realitzar ajustos i controlar les operacions a distància. A més, com que podeu utilitzar el teclat de l'ordinador per introduir els caràcters necessaris, la configuració resulta més fàcil.

Utilitzeu Microsoft Internet Explorer 6.0 o posterior com a navegador web. També podeu fer servir Safari si utilitzeu Mac OS.



Si configureu **Mode d'espera** a **Com. activada**, podeu fer servir el navegador Web per ajustar i controlar, fins i tot si el projector està en mode d'espera (quan està desactivat).

☛ **Ampliada - Mode d'espera** [pàg.78](#)

Configuració del Projector

Al navegador web, podeu definir els elements que normalment s'ajusten al menú de Configuració del projector. Els ajustos queden reflectits al menú de Configuració. També hi ha elements que només es poden ajustar al navegador web.

Elements del menú de Configuració que no es poden ajustar amb el navegador web

- Menú Ajustos - Forma del punter
- Menú Ajustos - Patró de prova
- Menú Ajustos - Botó d'usuari
- Menú Ampliada - Logotip de l'usuari
- Menú Ampliada - Idioma
- Menú Ampliada - Funcionament - Mode alta altitud
- Menú Ampliada - Funcionament - Temps tapa objectiu

- Menú Reinicialitzar - Reinicialitzar tot i Reinic hores làmpada
- Els ajustos per als elements de cada menú són els mateixos al menú Configuració del projector.

☛ "Menú Configuració" [pàg.69](#)

Elements que només es poden ajustar amb el navegador web

- Nom de comunitat SNMP
- Contras. Monitor

Mostrar Pantalla Control Web

Utilitzeu el procediment següent per visualitzar la pantalla Control Web.



Si el navegador web que utilitzeu està configurat per a connectar-lo a un servidor proxy, no podreu visualitzar la pantalla control Web. Per a mostrar el control Web, haureu de fer els ajustos adients perquè el servidor proxy no s'utilitzi per la connexió.

1

Inicieu el navegador web a l'ordinador.

2

Introduïu l'adreça IP del projector al quadre d'entrada d'adreça del navegador web i premeu la tecla Enter del teclat de l'ordinador.

Es mostra la pantalla Control Web.

Si heu activat l'opció Contras. control Web al menú Xarxa del menú de Configuració del projector, es mostrarà la pantalla per introduir la contrasenya.

Mostrar la pantalla Web Remote

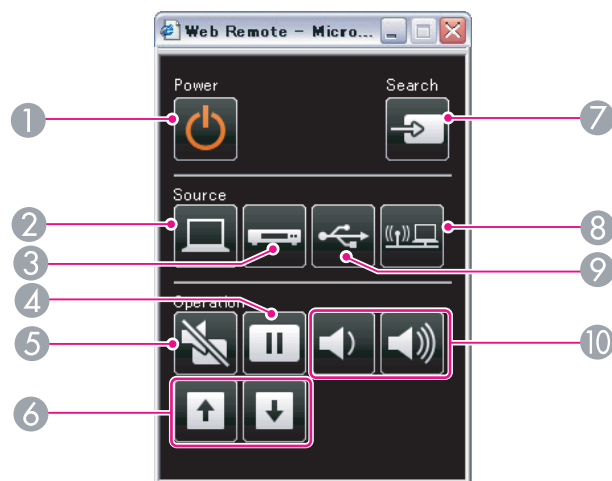
La funció Web Remote vos permet realitzar operacions del projector amb el comandament a distància amb un navegador web.

1 Visualitzar la pantalla Control Web.

2 Feu clic **Web Remote**.




3 Es mostra la pantalla Web Remote.



Nom	Funció
1 Botó [Power]	Engega i apaga el projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.29
2 Botó [Computer]	Serveix per anar a les imatges del port Computer.
3 Botó [Video]	Cada vegada que premeu el botó, la font d'entrada canvia entre les imatges des del port Video i el port HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).

Nom	Funció
4 Botó [Freeze]	Les imatges s'interrompen o es reprenen. ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" pàg.55
5 Botó [A/V Mute]	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.55
6 Botons [Page] [Up] [Down]	Canvia les pàgines en arxius PowerPoint quan feu servir els mètodes de projecció següents. <ul style="list-style-type: none"> Quan feu servir la funció Ratolí sense fil ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.58 Quan feu servir USB Display ☛ "Projecció amb USB Display" pàg.31 Durant una connexió de xarxa (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) Quan projecteu imatges o escenaris amb Presentació, aquests botons serveixen per anar a la pantalla següent o anterior.
7 Botó [Source Search]	Canvia a la següent font d'entrada que estigui enviant una imatge. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.30
8 Botó [LAN]	Canvia a la imatge projectada amb EasyMP Network Projection. Quan es projecta amb la Quick Wireless Connection USB Key inclosa o opcional, aquest botó canvia a eixa imatge. (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) ☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" pàg.31
9 Botó [USB]	Cada cop que es prem el botó, passa pel següent cicle d'imatges: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imatges provinents del dispositiu connectat al port USB ☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" pàg.31

Nom	Funció
10 Botons [Volume] [<] [>]	[<] Disminueix el volum. [>] Augmenta el volum.  "Ajustar el volum" pàg.41

Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes

Si seleccioneu Notificació Mail, els missatges de notificació s'envien a l'adreça electrònica predeterminada quan es produeix un problema o un avís al projector. Això permet que l'operador rebi les notificacions dels problemes dels projectors encara que n'estigui lluny.

 **Xarxa - Correu - Notificació Mail** [pàg.87](#)



- Es poden enregistrar un màxim de tres destinacions de notificació (adrees), i es poden enviar els missatges de notificació a totes tres destinacions alhora.
- Si apareix un problema crític en un projector que fa que se n'aturi el funcionament de forma sobtada, és possible que el projector no pugui enviar un missatge notificant el problema a l'operador.
- Si ajusteu **Mode d'espera** a **Com. activada**, podreu controlar el projector, fins i tot quan estigui en mode d'espera (quan està desactivat).

 **Ampliada - Mode d'espera** [pàg.78](#)

Correu de notificació d'error de lectura

Si la funció Notificació Mail està ajustada a Activat i el projector té algun problema o avís, s'envia aquest correu electrònic.


Assumpte: EPSON Projector

Línia 1: el Nom del projector on s'ha produït el problema

Línia 2: l'Adreça IP establerta per al projector on s'ha produït el problema.

Línia 3 i posteriors: detalls del problema

Els missatges següents es llisten línia per línia per indicar els detalls del problema. Consulteu la secció següent per solucionar problemes o avisos.

 "Lectura dels Indicadors" [pàg.94](#)

- 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)

Apareix un signe (+) o (-) al començament del missatge.

(+): s'ha produït un problema amb el projector

(-): s'ha solucionat un problema amb el projector

Administració utilitzant SNMP

Ajustant **SNMP** a **Activat**, els missatges de notificació s'envien a l'adreça electrònica predeterminada quan es produeix un problema o un avís. Això permet que l'operador rebi les notificacions dels problemes dels projectors encara que n'estigui lluny.

 **Xarxa - Altres - SNMP** [pàg.88](#)



- El protocol SNMP hauria d'estar gestionat per un administrador de xarxes o per algú que estigués familiaritzat amb la xarxa.
- Per utilitzar la funció SNMP per monitorar el projector, cal instal·lar el programa gestor de SNMP a l'ordinador.
- La funció d'administració utilitzant SNMP no es pot utilitzar a través d'una LAN sense fils en el mode connexió Ràpida.
- Es poden desar un màxim de dues adreces IP de destinació.

Ordres ESC/VP21

Podeu monitorar i controlar el projector d'un ordinador a través d'un USB. Connecteu el dispositiu i el projector amb un cable USB i, a continuació, introduïu les ordres de comunicació (ordres ESC/VP21).

Abans de començar

Per controlar i monitorar el projector amb ordres ESC/VP21, s'han de dur a terme les preparacions següents.

- 1 Instal·leu el driver de comunicació USB (EPSON USB-COM Driver) a l'ordinador. Per a més informació sobre el driver EPSON USB-COM, poseu-vos en contacte amb el vostre proveïdor local o l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson.

☞ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

- 2 Ajusteu **USB Type B** com a **Link 21L** des del menú Configuració.

☞ [Ampliada - USB Type B pàg.78](#)

- 3 Ajusteu **Link 21L** a **Activat**.

☞ [Ampliada - Link 21L pàg.78](#)

- 4 Connecteu el port USB de l'ordinador al port USB (Type B) del projector, fent servir un cable USB.

Comenceu des del punt 2 per segona vegada.

Llista d'ordres

Quan es transmet l'ordre d'activar el projector (ON), s'activa el projector i entra en mode d'escalfament. Un cop activat el projector, es retornen dos punts ":" (3Ah).

Quan s'introdueixi una ordre, el projector executarà l'ordre i es retornaran dos punts ":", a continuació s'acceptarà l'ordre següent.

Si l'ordre que es processa acaba amb algun problema, s'envia un missatge d'error i es retornen dos punts ":".

Element			Ordre
ACTIVAT/DESACTIVAT	Activat		PWR ON
	Desactivat		PWR OFF
Selecció de senyal	Ordinador	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)		SOURCE 30
	Vídeo		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)		SOURCE 53
Pausa A/V Activat/Desactivat	Activat		MUTE ON
	Desactivat		MUTE OFF
Selecció Pausa A/V	Negre		MSEL 00

Element		Ordre
	Blau	MSEL 01
	Logo	MSEL 02

Afegiu un codi de retorn de carro (CR) codi (0Dh) al final de cada ordre i transmeteu-lo.

Protocol de comunicacions

- Velocitat de bauds predeterminada: 9600 bps
- Longitud de dades: 8 bits
- Paritat: cap
- Bit d'aturada: 1 bit
- Control del cabal: cap

Comproveu els números i, a continuació, preneu les mesures següents. Si el problema no es resol, contacteu amb el vostre administrador de xarxa o amb el vostre distribuïdor o amb l'adreça més propera de la Llista de contactes per a projectors Epson.

☞ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Event ID	Causa	Solució
0432 0435	No s'ha pogut iniciar EasyMP Network Projection.	Reinicieu el projector.
0434 0482 0484 0485	La comunicació de xarxa és inestable.	Comproveu l'estat de comunicació de xarxa, espereu-vos un moment i torneu a connectar-la.
0433	No es reproduïxen les imatges transferides.	Reinicieu l'EasyMP Network Projection.
0481	La comunicació s'ha desconnectat de l'ordinador.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection s'ha terminat de sobte.	Comproveu l'estat de la comunicació de xarxa i, a continuació, reinicieu el projector.
0479 04FF	S'ha produït un error del sistema al projector.	Reinicieu el projector.
0891	No troba el punt d'accés amb el mateix SSID.	Definiu el mateix SSID a l'ordinador, el punt d'accés i el projector.
0892	El tipus d'autenticació WPA/WPA2 no coincideix.	Comproveu que la configuració de seguretat LAN sense fils és correcta. ☞ Seguretat pàg.85
0893	El tipus de xifratge WEP/TKIP/AES no coincideix.	
0894	La comunicació s'ha desconnectat perquè el projector s'ha connectat a un punt d'accés no autoritzat.	Contacteu amb el vostre administrador de xarxa per a més informació.
0898	No s'ha pogut adquirir DHCP.	Comproveu que el servidor DHCP funciona correctament. Si no esteu fent servir DHCP, desactiveu-ne l'ajust. ☞ LAN sense fils - Paràmetres IP pàg.84
0895 0899	Altres errors de comunicació	Si no es resol el problema reiniciant el projector o l'EasyMP Network Projection, contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☞ Llista de contactes per a projectors Epson

La JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) va establir el protocol PLink Class1 per controlar els projectors compatibles en xarxa com a part dels seus esforços per estandarditzar els protocols de control dels projectors.

Aquest projector compleix l'estàndard PLink Class1 establert per la JBMIA.

És compatible amb totes les ordres definides per PLink Class1, i l'acord ha estat confirmat per la verificació d'adaptació a l'estàndard PLink.

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

• Ordres no compatibles

Funció		Ordre PLink
Ajustos de silenci	Ajustar emmudiment d'imatge	AVMT 11
	Ajustar emmudiment d'àudio	AVMT 21

• Noms d'entrada definits per PLink i fonts corresponents del projector

Font	Ordre PLink
Ordinador	INPT 11
Vídeo	INPT 21
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Nom del fabricant mostrat per a "Recerca d'informació del nom del fabricant"
EPSON

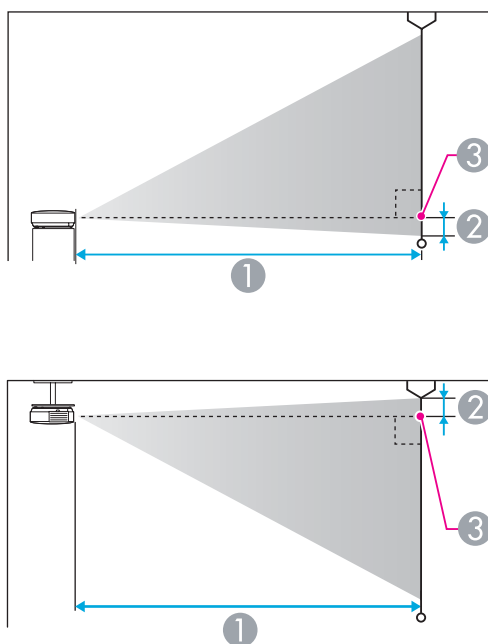
- Nom del model mostrat per a "Recerca d'informació del nom del producte"

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

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

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

Distància de projectió (Per a EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)



- ① Distància de projectió
- ② Distància del centre de la lent a la base de la pantalla (o a la part superior de la pantalla, si està penjat del sostre)
- ③ Centre de l'objectiu

Unitats: cm

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
28"	57x43	71 - 85	-4
30"	61x46	76 - 91	-4

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
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

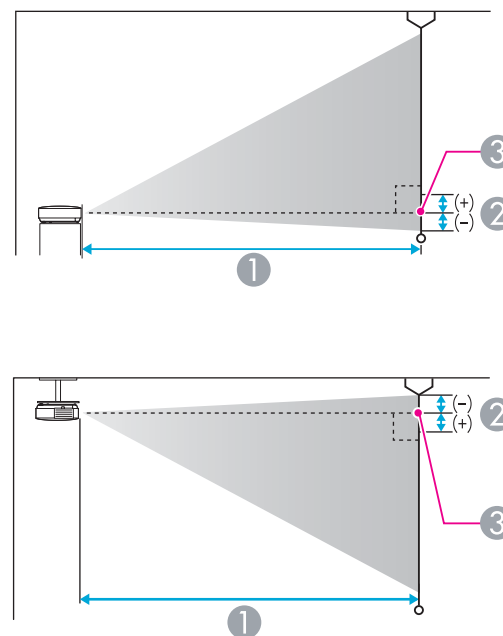
Unitats: cm

Mida de pantalla 16:9		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
30"	66x37	69 - 83	-2
40"	89x50	92 - 111	-2
50"	110x62	115 - 139	-3
60"	130x75	139 - 167	-3
70"	160 x 87	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

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:10		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
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

Distància de projectió (Per a EB-1750)



- ① Distància de projectió
- ② Distància del centre de la lent a la base de la pantalla (o a la part superior de la pantalla, si està penjat del sostre)
- ③ Centre de l'objectiu

Unitats: cm

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
30"	61x46	72 - 86	-5
40"	81x61	96 - 116	-7
50"	100x76	120 - 145	-9

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
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

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:9		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
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

Resolucions compatibles

Senyals d'ordinador (RGB analògica)

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
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 (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

*2 Només compatible si heu seleccionat **Ample** com a **Resolució** des del menú Configuració.

Fins i tot quan es reben senyals diferents dels que acabem d'esmentar, és probable que la imatge es pugui projectar. No obstant, pot ser que no totes les funcions estiguin disponibles.

Vídeo de components

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
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

Vídeo compost

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Senyal d'entrada del port HDMI (només EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
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

Especificacions Generals del Projector

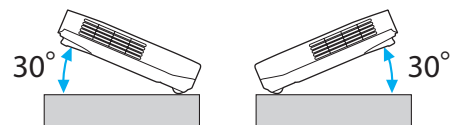
Nom del producte		EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
Dimensions		292 (ampl.) x 44 (alç.) x 210 (prof.) mm (sense incloure la secció elevada)			
Mida del panel LCD		0,59" d'amplada			0.55"
Mètode de visualització		Matriu activa de TFT de polisilici			
Resolució		1.024.000 píxels WXGA (1280 (ampl.)x 800 (alç.) punts)x 3			786.432 píxels XGA (1024 (ampl.)x 768 (alç.) punts)x 3
Ajust d'enfocament		Elèctric/Auto	Manual		
Ajust del zoom		Manual (d'1 a 1,2)			
Làmpada		Làmpada UHE, 230 W Model No.: ELPLP65		Làmpada UHE, 205 W Model No.: ELPLP65	Làmpada UHE, 230 W Model No.: ELPLP65
Sortida màx. d'àudio		1 W monoaural			
Altaveu		1			
Font d'alimentació		De 100 a 240 V CA ±10%, 50/60 Hz 3.3 a 1.5 A		De 100 a 240 V CA ±10%, 50/60 Hz 3.0 a 1.4 A	De 100 a 240 V CA ±10%, 50/60 Hz 3.3 a 1.5 A
Consum	Àrea de 100 a 120 V	Funcionament: 322 W Consum en espera (Com. activada): 7.4 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.38 W		Funcionament: 293 W Consum en espera (Com. activada): 7.4 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.38 W	Funcionament: 322 W Consum en espera (Com. activada): 7.4 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.38 W
	Àrea de 220 a 240 V	Funcionament: 304 W Consum en espera (Com. activada): 7.7 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.44 W		Funcionament: 278 W Consum en espera (Com. activada): 7.7 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.44 W	Funcionament: 304 W Consum en espera (Com. activada): 7.7 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.44 W
Altitud de funcionament		Altitud de 0 a 2286 m			
Temperatura de funcionament		De 5 a +35 °C (Sense condensació)			
Temperatura d'emmagatzematge		De -10 a +60 °C (Sense condensació)			

Massa	Aprox. 1.7 kg
-------	---------------

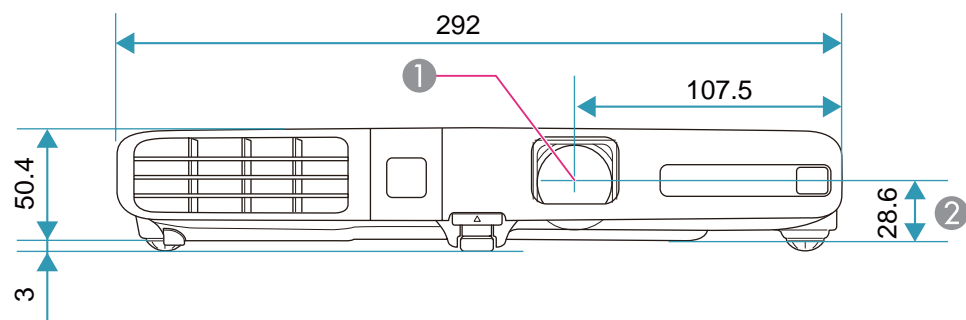
Nom del producte			EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
Con-nec-tors	Port Computer	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella)			
	Port Video	1	Connector RCA			
	Port d'Audio	1	Connector mini estèreo			
	Port HDMI	1	HDMI (només PCM és compatible amb l'àudio)			-
	Port USB (TypeA) *	1	Connector USB (Tipus A)			
	Port (USB (TypeB)*)	1	Connector USB (Tipus B)			
	Port USB (especial per a unitat LAN sense fils)	1	Connector USB (Tipus A)			-

* Compatible amb USB 2.0. No obstant això, no es garanteix que els ports USB funcionin amb tots els dispositius compatibles amb USB.

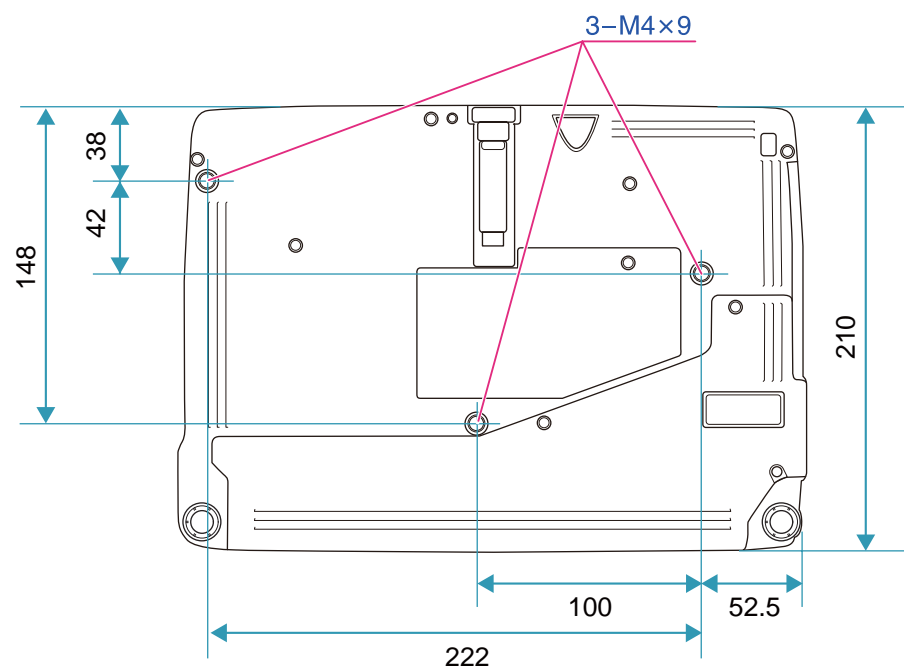
Angle d'inclinació



Si utilitzeu el projector quan està inclinat més de 30°, es podria danyar i provocar un accident.



- ① Centre de l'objectiu
- ② Distància des del centre de la lent fins al punt de subjecció del suport de suspensió



Unitats: mm

Aquesta secció explica breument els termes difícils que no s'expliquen en el text d'aquesta guia. Per a més detalls, consulteu altres publicacions disponibles al mercat.

Adreça IP	Un número que serveix per identificar un ordinador connectat a una xarxa.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery és una tecnologia desenvolupada per AMX per tal de simplificar els sistemes de control AMX i facilitar el funcionament de l'equip de destí. Epson ha aplicat aquesta tecnologia de protocol i ofereix un ajust per activar la funció de protocol (ON). Consulteu el lloc Web d'AMX per a més detalls. URL http://www.amx.com/
Contrast	La lluentor relativa de les àrees clares i fosques d'una imatge es pot augmentar o disminuir per fer ressaltar més el text i els gràfics o per suavitzar-los. L'ajustament d'aquesta propietat de la imatge s'anomena ajust de Contrast.
DHCP	Acrònim de Dynamic Host Configuration Protocol, aquest protocol assigna automàticament una Adreça IP als equips connectats a una xarxa.
Direcció passarel·la	Es tracta d'un servidor (encaminador) que serveix per comunicar-se a través d'una xarxa (subxarxa) dividida segons màscara subxarxa .
Entrellaçat	Transmet la informació necessària per crear una pantalla, enviant una línia sí i una altra no, des de la part superior de la imatge fins a la part inferior. Les imatges poden parpellejar perquè es mostra un fotograma en una línia sí i una altra, no.
HDCP	HDCP és l'acrònim de High-bandwidth Digital Content Protection. Serveix per a evitar les còpies il·legals i protegir els drets d'autor tot encriptant els senyals digitals que es transmeten a través de ports DVI i HDMI. Com el port HDMI d'aquest projector admet HDCP, pot projectar imatges digitals protegides amb tecnologia HDCP. No obstant, pot ser que el projector no pugui projectar imatges protegides amb versions actualitzades o revisades de l'encriptació HDCP.
HDTV	Abreviació de High-Definition Television, que es refereix a sistemes d'alta definició que compleixin aquestes condicions. <ul style="list-style-type: none"> • La resolució vertical és de 720p o 1080i o superior (p = Progressiu, i = Entrellaçat) • La relació d'aspecte de la pantalla és 16:9
Interr. IP Adreça	Aquesta és l' Adreça IP de l'ordinador de destí per a la notificació d'errors mitjançant SNMP.
Màscara subxarxa	Es tracta d'un valor numèric que defineix el número de bits utilitzat per a l'adreça de xarxa d'una xarxa dividida (subxarxa) des de l'adreça IP.
Progressiu	Projecta informació per crear una pantalla d'una en una, mostrant la imatge d'un fotograma. Encara que el número de línies escanejades és la mateixa, la quantitat de parpelleig de la imatge baixa perquè el volum d'informació s'ha doblat, en comparació amb el sistema d'entrellaçat.
Relació d'aspecte	Relació entre la longitud i l'alçada d'una imatge. Les pantalles amb una relació horitzontal vertical de 16:9, com ara pantalles HDTV, reben el nom de pantalles panoràmiques. Les pantalles SDTV i d'ordinadors normal tenen una relació d'aspecte de 4:3.
SDTV	Acrònim de Standard Definition Television, que es refereix als sistemes de televisió estàndard que no compleixen les condicions de la HDTV televisió d'alta definició.
SNMP	Acrònim de Simple Network Management Protocol (protocol simple de gestió de xarxes), que és el protocol per monitorar i controlar dispositius com ara encaminadors i ordinadors connectats a una xarxa TCP/IP.

sRGB	Estàndard internacional per a intervals de color elaborat amb la finalitat que els colors reproduïts per un equip de vídeo puguin ser gestionats fàcilment pels sistemes operatius (SO) dels ordinadors i Internet. Si la font connectada té un mode sRGB, seleccioneu sRGB per al projector i la font de senyal connectada.
SSID	SSID són dades d'identificació per connectar-se a una altre dispositiu amb LAN sense fils. La comunicació sense fils és possible entre dispositius que corresponen a SSID.
SVGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 800 (horitzontal) x 600 (vertical) punts.
S-Video	Un mètode que separa el senyal de vídeo en un component component de luminància (Y) i el component de color (C).
SXGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 1.280 (horitzontal) x 1.024 (vertical) punts.
Sync.	Els senyals enviats des d'ordinadors tenen una freqüència específica. Si la freqüència del projector no coincideix amb aquesta freqüència, les imatges resultants no seran de bona qualitat. El procés de fer coincidir les fases d'aquests senyals (la posició relativa de les crestes i les valls del senyal) s'anomena "sincronització". Si els senyals no se sincronitzen, poden sorgir problemes com ara imatges borroses i parpellejants o interferències horitzontals.
Tracking	Els senyals enviats des d'ordinadors tenen una freqüència específica. Si la freqüència del projector no coincideix amb aquesta freqüència, les imatges resultants no seran de bona qualitat. El procés de fer coincidir la freqüència d'aquests senyals (el nombre de crestes del senyal) s'anomena seguiment (Tracking). Si el seguiment (Tracking) no es realitza correctament, apareixen franges verticals amples al senyal.
VGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 640 (horitzontal) x 480 (vertical) punts.
Vídeo compost	Un mètode que combina el senyal de vídeo en un component de luminància i un component de color per transmissió a través d'un únic cable.
Vídeo de components	Un mètode que separa el senyal de vídeo en un component de luminància (Y), una luminància negativa blau (Cb o Pb) i una luminància negativa vermella (Cr o Pr).
XGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 1.024 (horitzontal) x 768 (vertical) punts.

Tots els drets reservats. No es permet reproduir, emmagatzemar en un sistema de recuperació ni transmetre de cap forma ni per cap mitjà, ja sia per procediments electrònics, mecànics, fotocòpia, enregistrament o d'altres, cap part d'aquesta publicació sense el consentiment per escrit de Seiko Epson Corporation. No s'acceptaran responsabilitats de patent en relació amb l'ús de la informació continguda. Tampoc no s'acceptaran responsabilitats per perjudicis resultants de l'ús de la informació continguda.

Ni Seiko Epson Corporation ni les seves filials es responsabilitzaran davant el comprador del producte per perjudicis, costos o despeses de tercers ocasionats al comprador o a les tercers parts com a resultat de: accident, ús inadequat o abús d'aquest producte o modificacions no autoritzades, reparacions o alteracions en aquest producte, o bé (excloent-hi els Estats Units) l'incompliment estricte de les instruccions de funcionament i manteniment de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no es responsabilitzarà per perjudicis o problemes resultants de l'ús d'altres elements opcionals o productes consumibles que no siguin els designats com a productes originals d'Epson o productes aprovats per Epson per part de Seiko Epson Corporation.

El contingut d'aquesta guia pot canviar-se o actualitzar-se sense previ avís.

Les il·lustracions d'aquesta guia i el projector real poden ser diferents.

Sobre les notacions

Sistema operatiu Microsoft® Windows® 98
Sistema operatiu Microsoft® Windows® Me
Sistema operatiu Microsoft® Windows® 2000
Sistema operatiu Microsoft® Windows® XP Professional
Sistema operatiu Microsoft® Windows® XP Home Edition
Sistema operatiu Microsoft® Windows Vista®
Sistema operatiu Microsoft® Windows® 7

A aquesta guia, ens referim als sistemes operatius anteriors com "Windows 98", "Windows Me", "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" i

"Windows 7". A més, el terme Windows es pot fer servir per referir-se a Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista i Windows 7, i ens podem referir a diverses versions de Windows com, per exemple, Windows 98/Me/2000/XP/Vista, sense esmentar 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

A aquesta guia, ens referim als sistemes operatius anteriors com "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x", i "Mac OS X 10.6.x". A més, el terme "Mac OS" es pot fer servir per referir-se a aquests sistemes operatius.

Avís General:

IBM, DOS/V i XGA són marques o marques registrades de International Business Machines Corporation

Macintosh, Mac, Mac OS i iMac són marques de Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint, i el logotip de Windows són marques registrades de Microsoft Corporation als Estats Units o altres països.

WPA™ i WPA2™ són marques registrades de Wi-Fi Alliance.

HDMI i High-Definition Multimedia Interface són marques o marques registrades de HDMI Licensing LLC. 

La marca PLink és una marca en curs de registre o registrada al Japó, els Estats Units d'Amèrica i d'altres països i àrees.

Els altres noms de productes utilitzats a la present publicació s'inclouen només amb finalitats d'identificació i poden ser marques comercials dels propietaris respectius. Epson declina qualsevol dret sobre aquestes marques.

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
 jloup@gzip.org

Mark Adler
 madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
 - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
 - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
 - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
 - (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.
Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

A

Accessoris Opcionals	116
Adhesiu protecc. contrasenya	66
Adreça IP	87
Ajust Adreça	87
Ajust de color	74
Ajusts de visualització	54
Alim. LAN sense fil	84
Anella del zoom	11
Anella d'enfocament	12
Aspecte	43, 76

B

Bloquejar Panell control	67, 77
Bloqueig total	67
Bloquejar	55
Botó d'usuari	78
Botons Focus	15

C

Càmera de documents	116
Coberta de la làmpada	12
Coberta de la unitat LAN sense fils	11
Com substituir el filtre d'aire	112
Com substituir la làmpada	110
Comandament a distància	16
Configuració	70
Configuració automàtica	75
Configuració de la xarxa	81
Configuració del projector	117
Consum d'energia	77
Consumibles	116

Contínua	54
Contrasenya control Web	83
Contrasenya PjLink	83
Contrasenya protecc.	65
Contrast	74
Control Web	117
Creu	57

D

Dinàmic	42
Direcció passarel·la	84
Direct Power On	79
Distància	124

E

ESC/VP21	120
Especificacions	129
Esports	42
E-Zoom	57

F

Font	89
Forma del punter	77
Foto	42
Frontal	21, 79
Funció Ajuda	92
Funció de ratolí sense fils	58
Funcionament	79

G

Girar imatges	51
---------------------	----

H

Hores làmpada	89
---------------------	----

I

ID del comandament a distància	60
ID del projector	60, 79
Idioma	79
Indicador de potència	94
Indicador de temperatura	94
Indicador làmpada	94
Indicador LAN sense fils	11
Indicadors	94
Inform xarxa	81
Informació de sincronització	89
Interval vídeo HDMI	75
Iris automàtic	43, 74

K

Keystone	77
Keystone H/V Auto	77

L

Link 21L	120
Lluentor	74
Logotip de l'usuari	63

M

Màscara subxarxa	84
Menú ajustos	77
Menú ampliada	78
Menú Bàsic	83
Menú Imatge	74

Menú informació	89
Menú LAN sense fil	84
Menú Notificació Mail	87
Menú Reinicialitzar	88, 90
Menú Seguretat	85
Menú senyal	75
Menú xarxa	81
Mida de pantalla	124
Missatges	78
Mode alta altitud	79
Mode connexió	84
Mode de color	42, 74
Mode de repòs	79
Mode d'espera	79
Mostrar fons	78

N

Navegador web	117
Netejar	108
Netejar el filtre d'aire i l'entrada d'aire	108
Netejar la superfície del projector	108
Nitidesa	74
Nom del projector	83
Noms de components i funcions	11
Notificació Mail	87, 119
Número de port	87

O

Ordre visualització	54
---------------------------	----

P

Palanca d'ajust del peu	11
-------------------------------	----

Pantalla	78
Pantalla d'inici	78
Pantalla múltiple	61, 79
Pantalla posterior	21
Pantalles de monitor	127
Pantalles de monitor admeses	127
Paraula clau projector	83
Patró de prova	78
Període de substitució de la làmpada	109
Període de substitució del filtre d'aire	112
Personalitzat	42
Peu frontal ajustable	11
Peu posterior	13
Pissarra blanca	42
Pissarra negra	42
PJLink	123
Port Computer	12
Port de Video	12
Port HDMI	13
Port USB (Type A)	12
Port USB(TypeB)	12
Posició	75
Posterior	79
posterior	21
Presa de corrent	12
Presentació	42, 48, 49, 52
Progressiu	75
Projecció	79
Projecció panoràmica	43
Protecc logo usuari	65
Protecció en activar	65
Punter	56
Punter del ratolí	58
Punts de fixació del suport per a sostre	13

Q

Quick Corner	77
--------------------	----

R

Ranura de seguretat	13
Receptor remot	11, 13
Recerca de Font	14
Reducció de soroll	75
Regir correu	119
Reinicialitzar el temps de funcionament de la làmpada	112
Reinicialitzar el temps de funcionament de la làmpada	90
Reinicialitzar tot	90
Resolució	89

S

Saturació de color	74
Seleccionar Unitat	50
Senyal de vídeo	76, 89
Senyal d'entrada	76, 89
Servidor SMTP	87
Silenci A/V	55
Sincronització	75
Sistema LAN sense fils	84
SNMP	119
Sobreescalfament	95
Solució dels problemes	94
Sortida d'aire	11
Sostre	21, 79
Source Search	30
sRGB	42

SSID	84
Substituir les bateries	18

T

Tauler de control	14
Teatre	42
Teclat en pantalla	82
Temperatura d'emmagatzematge	129
Temperatura de color absoluta	74
Temperatura de funcionament	129
Temps canvi pantalla	54
Temps tapa objectiu	79
Tint	74
Tracking	75

U

USB Type B	79
------------------	----

V

Veloc. Refresc	89
Volum	77

W

Web Remote	117
------------------	-----