



Guia de l'usuari

Multimedia Projector

EB-G5750WU



EB-G5450WU

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 a causa d'una manipulació incorrecta.
 Precaució	Aquest símbol indica informació que, si s'ignorés, podria ocasionar ferides personals o danys materials a causa d'una 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".  pàg.151
Procediment	Indica un procediment i l'ordre de les operacions corresponents. El procediment indicat s'ha de dur a terme en l'ordre dels passos numerats.
[(Nom)]	Indica el nom dels botons del comandament a distància o del tauler de control. Exemple: Botó [Esc]
"(Nom de menú)" Lluentor (negreta)	Indica elements del menú de configuració. Exemple: Seccioneu "Lluentor" al menú Imatge. Menú Imatge - Lluentor

Notacions Utilitzades en Aquesta Guia 2

Introducció

Característiques del Projector 8

Facilitat d'ús quan s'instal·la en un suport de sostre	8
Fiabilitat en la qual podeu confiar	8
Satisfà una gran varietat de necessitats	8
Funcions de seguretat millorades	9
Fàcil de manejar	9
Funcions de monitoratge i control	9
Aprofitar al màxim una connexió de xarxa	9

Noms de Components i Funcions 11

Part frontal i Superior	11
Base	12
Part posterior	12
Interfície	13
Tauler de control	14
Comandament a Distància	15
Instal·lar les bateries	17
Radi operatiu del funcionament a distància	18

Funcions Útils

Ajustar la imatge projectada 20

Visualitzar un patró de prova	20
Ajustar la posició de la imatge projectada (Canvi d'objectiu)	21
Corregir la distorsió de la imatge projectada	22
Quick Corner	23
H/V-Keystone	25

Canviar la Imatge Projectada 27

Detectar automàticament els senyals d'entrada i canviar la imatge projectada (Recerca de Font)	27
--	----

Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància	28
--	----

Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada 29

Canviar el mode d'aspecte	29
Projectar imatges des d'un equip de vídeo o des del port d'entrada HDMI	29
Projectar imatges des d'un ordinador	30

Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar Mode de color) 31

Projecció simultània de dues imatges (Split Screen) 32

Fonts d'entrada per a la projecció en pantalla dividida	32
Procediments operatius	32
Projectar en una pantalla dividida	32
Canviar les pantalles esquerra i dreta	33
Canviar la mida de les imatges de l'esquerra i de la dreta	33
Finalitzar la funció de pantalla dividida	34
Limitacions durant la projecció en pantalla dividida	34
Limitacions d'ús	34
Limitacions relacionades amb les imatges	35

Funcions per Millorar la Projecció 36

Amagar la imatge i silenciar el so temporalment (Pausa A/V)	36
Congelar la imatge (Congelar)	36
Funció de punter (Punter)	37
Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)	38

Limitació del Nombre de Projectors de Destí en fer Servir Múltiples Projectors 40

Definir l'ID del projector	40
Comprovar l'ID del projector	40
Configurar l'ID del comandament a distància	41

Correcció del color quan es projecta des de diversos projectors (ajust de color de pantalla múltiple) 43

Resum del procediment de correcció	43
Mètode de correcció	43

Desar un logotip de l'usuari	45
Funcions de Seguretat	47
Gestionar usuaris (Protecc. contrasenya)	47
Tipus de Protecc. contrasenya	47
Configurar Protecc. contrasenya	47
Introduir la contrasenya	48
Restringir el funcionament (Bloq. Panell Control)	49
Bloqueig Antiobradori	50
Instal·lar el bloqueig de cable	50
Objectiu de projecció antiobradori	50

Menú de Configuració

Utilitzar el menú Configuració	52
Menú Imatge	53
Menú Senyal	55
Ajustos Menú	57
Menú Ampliada	59
Menú Xarxa	62
Notes sobre com utilitzar el menú Xarxa	63
Funcionament del teclat en pantalla	63
Menú Bàsic	64
Menú LAN sense fils	65
Menú Seguretat (només disponible si s'ha instal·lat la unitat LAN sense fils)	67
Quan WEP està seleccionat	68
Quan se selecciona WPA-PSK(TKIP/AES) o WPA2-PSK(TKIP/AES)	70
Quan EAP-TLS està seleccionat	71
EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC està seleccionat	72
Menú LAN amb cables	73
Menú Correu	74
Menú Altres	75
Menú Reinicialitzar	76

Menú Informació (només visualització)	77
--	-----------

Menú Reinicialitzar	78
----------------------------	-----------

Detecció d'Errors

Utilitzar l'ajuda.	80
Solució dels Problemes	82
Lectura dels indicadors	82
L'indicador s'il·lumina o parpelleja en color vermell	83
L'indicador parpelleja o està il·luminat	84
Si els indicadors no són d'ajuda	86
Problemes relacionats amb les imatges	87
Problemes en començar la projecció	91
Altres problemes	92
Interpretar Event IDs	94

Manteniment

Netejar	96
Netejar la Superfície del Projector	96
Netejar l'Objectiu	96
Netejar el filtre d'aire	96
Substituir els Consumibles	99
Substituir la làmpada	99
Període de substitució de la làmpada	99
Com substituir la làmpada	99
Reinicialitzar les Hores làmpada	102
Substituir el filtre d'aire	102
Període de substitució del filtre d'aire	102
Com substituir el filtre d'aire	102
Notes sobre el transport	104
Desplaçar a una ubicació propera	104

Per al transport	104
Preparar l'embalatge	104
Notes sobre l'embalatge i el transport	104

Monitoratge i controls

EasyMP Monitor	106
Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)	
.....	107
Visualitzar el Control Web	107
Visualitzar Web Remote	107
Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes	
.....	109
Llegir el problema enviat per la funció Notificació Mail	109
Administració utilitzant SNMP	110
Ordres ESC/VP21	111
Connexió en sèrie	111
Protocol de comunicacions	111
Llista d'ordres	111
Quant a PLink	113
Quant a Crestron RoomView®	114
Control d'un projectador des d'una finestra d'un ordinador	114
Visualitzar la finestra d'operacions	114
Utilitzar la finestra d'operacions	115
Utilitzar la finestra d'eines	116

Funcions de xarxa

Projectar amb "Connectar-se a un projector de xarxa"	119
Establir una connexió WPS (Wi-Fi Protected Setup) amb un punt d'accés de LAN sense fils	120
Mètode de configuració de connexió	120
Establir una connexió fent servir el mètode prémer botó	121
Establir una connexió fent servir el Mètode codi PIN	122

Instal·lació i connexions

Mètodes d'instal·lació	126
Canviar el mode de Projecció	126
Connectar a un equip de vídeo	128
Connectar a un ordinador	128
Canviar la sortida de vídeo d'un ordinador portàtil.	130
Connectar a un equip de vídeo	130
Connectar a un equip extern	133
Connectar un Cable LAN	133
Connectar a un monitor extern	133
Connectar a altaveus externs	133
Instal·lar accessoris opcionals i inclosos	135
Posar i treure l'objectiu del projector	135
Treure	135
Instal·lar	136
Instal·lar la unitat LAN sense fils (ELPAP03)	137
Instal·lar	137
Lectura dels indicadors de LAN sense fils	137
Instal·lar i treure la coberta dels cables	138
Instal·lar	138
Treure	139

Apèndix

Accessoris Opcionals i Productes Consumibles	141
Accessoris Opcionals	141
Consumibles	142
Mida de pantalla i distància de projecció	143
Distància de projecció	143
Pantalles de monitor admeses	145
Pantalles de monitor admeses	145
Senyals d'ordinador (RGB analògica)	145
Vídeo de components	145
Vídeo compost/S-Video	145
Senyals d'entrada des dels ports d'entrada DVI-D i HDMI	145
Especificacions	147
Especificacions Generals del Projector	147
Aspecte	150
Glossari	151
Notes Generals	154
Sobre les notacions	154
Avís General	155
Índex	171



Introducció


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

Facilitat d'ús quan s'instal·la en un suport de sostre


Objectiu centrat

L'objectiu està situat al centre del projector, de manera que està ben equilibrat i és fàcil de muntar al sostre. Això també facilita l'alineació de la pantalla i el projector.

Equipat amb un desplaçament d'objectiu horitzontal i vertical

La funció de desplaçament de l'objectiu us permet ajustar la posició de la imatge projectada en els eixos horitzontal i vertical, cosa que fa possible una gran varietat de posicions d'instal·lació.  [pàg.21](#)

Inclou cinc objectius opcionals

Podeu seleccionar el millor objectiu, tenint en compte la distància i el propòsit de la projecció. La muntura de baioneta permet canviar i instal·lar els objectius opcionals de forma senzilla i fàcil.  [pàg.135](#), [pàg.141](#)

El seu disseny harmonitza amb l'ambient del voltant, i en facilita la instal·lació

El sofisticat disseny del projector inclou una tapa per a cables que amaga els cables per a donar-li una aparença neta.

Manteniment fàcil

La làmpada es pot substituir obrint la tapa que hi ha al costat del projector i traient-la horitzontalment.

També es pot substituir el filtre d'aire simplement desplaçant-lo cap a fora o cap a dins a la part del davant del projector.

Fiabilitat en la qual podeu confiar

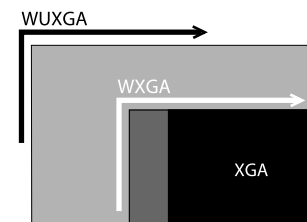
Al sistema d'entrada d'aire s'utilitza un filtre d'electricitat estàtica gran. Aquest filtre redueix la quantitat de pols que entra al projector per evitar

que s'apagui a causa d'augment de la temperatura encara que el projector estigui muntat permanentment al sostre.


Satisfà una gran varietat de necessitats

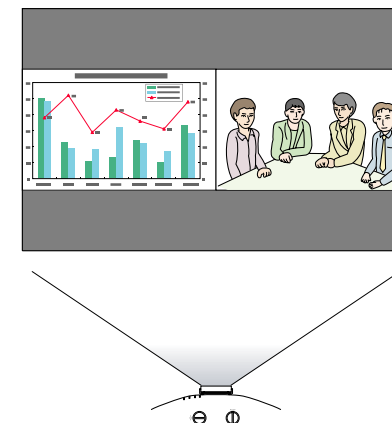
Equipat amb un panell d'alta resolució WUXGA

Permet projectar una quantitat impactant d'informació a la pantalla. Els espectadors poden veure la informació d'una sola vegada sense haver-se de desplaçar ni canviar de pantalla.



Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)

Podeu projectar les imatges simultàniament des de dues fonts de vídeo alineades a la pantalla. D'aquesta manera, s'aconsegueix una varietat d'aplicacions superior, com ara quan es porta a terme una videoconferència mentre es projecten materials de presentació.  [pàg.32](#)



Reproducció nítida d'imatges mèdiques

Es proporciona un mode de color anomenat "DICOM SIM" per projectar imatges mèdiques, com ara fotografies de raigs X. Aquest mode produeix una qualitat d'imatge que s'apropa a l'estàndard DICOM[®].

(El projector no és un dispositiu mèdic i no es pot fer servir per al diagnòstic mèdic).

☛ [pàg.31](#)

Ajustos precisos del color

A més del Mode de color, podeu ajustar la temperatura de color absoluta de la imatge i la intensitat de cada color RGB. A més, com que podeu ajustar el matís, la saturació i la lluentor de cada RGBCMY, la imatge es pot projectar amb profunditat i amb un ajust de color de gran precisió de detalls.

Funcions de seguretat millorades

Protecc. contrasenya per a restringir i gestionar els usuaris

Ajustant una contrasenya, podeu restringir qui fa servir el projector. ☛ [pàg.47](#)

Bloq. Panell control restringeix l'ús dels botons del tauler de control.

Podeu fer-lo servir per evitar que canviïn els ajustos del projector sense permís en un esdeveniment, a l'escola, etc. ☛ [pàg.49](#)

Equipat amb diferents dispositius antirobatori

El projector està equipat amb els següents tipus de dispositius de seguretat antirobatori.

☛ [pàg.50](#)

- Ranura de seguretat
- Punt d'instal·lació per a cable de seguretat
- Cargol de fixació del botó d'extracció de l'objectiu

Fàcil de manejar

Activació/desactivació directa

A llocs on hi ha un control centralitzat de l'alimentació elèctrica, tal com una sala de conferències, es pot ajustar el projector perquè s'activi i desactivi automàticament en activar i desactivar la font d'alimentació a la qual està connectat.

No cal esperar que es refredi

Després de desactivar el projector, podeu desconnectar-ne el cable d'alimentació sense haver d'esperar que es refredi.

Funcions de monitoratge i control

S'admeten diversos protocols de monitoratge i control, com ara el programari d'aplicació Epson EasyMP Monitor. Això us permet utilitzar el projector d'acord amb l'entorn del vostre sistema. ☛ "Monitoratge i controls" [pàg.105](#)

Aprofitar al màxim una connexió de xarxa

Projecció simultània de quatre imatges per a conferències dinàmiques

Gràcies al programari d'aplicacions EasyMP Multi PC Projection inclòs, es poden mostrar simultàniament les imatges d'un màxim de quatre ordinadors connectats a la xarxa. Qualsevol persona pot projectar amb llibertat i facilitat imatges d'ordinadors connectats per fer que les conferències siguin més dinàmiques. ☛ [Guia de funcionament de l'EasyMP Multi PC Projection](#)

Transferir imatges i àudio a través de la xarxa

El programari d'aplicacions EasyMP Network Projection inclòs es pot fer servir per connectar-se a ordinadors de xarxa i transferir vídeo, àudio i pel·lícules. L'ús d'una gran varietat de funcions de transferència augmenta les possibilitats de presentació. ☛ [Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection](#)

Projectar fent servir "Connectar-se a un projector de xarxa"

Connectant el projector a una xarxa i fent servir la funció Network Projector de Windows Vista o Windows 7, diferents usuaris de la xarxa poden compartir el projector.

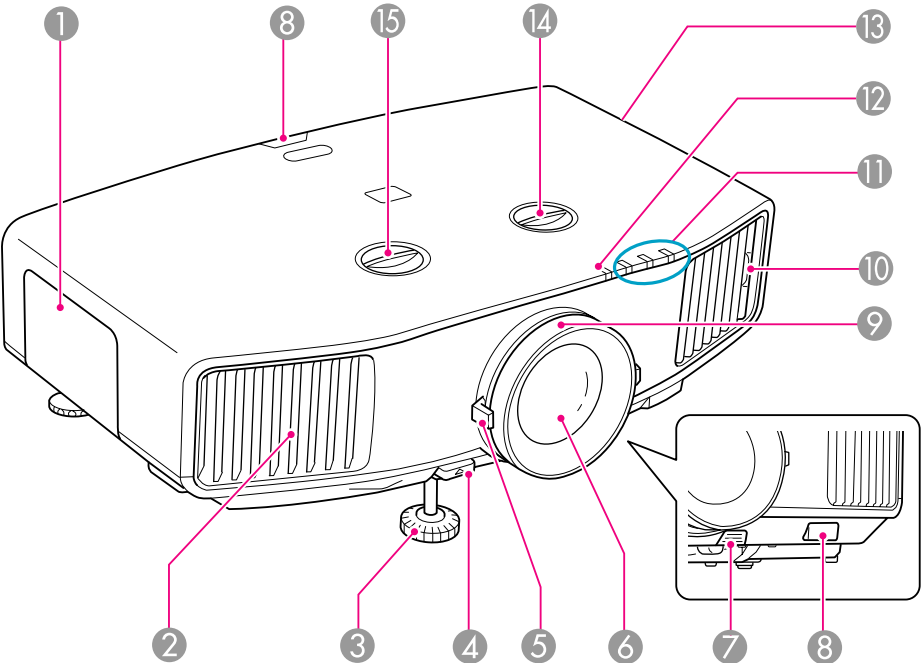
☛ [pàg.119](#)

Connexions sense fils ràpides per connectar-se fàcilment a la xarxa

Els ordinadors de xarxa es poden connectar fàcilment al projector connectant una Quick Wireless Connection USB Key. (Aquesta funció només és compatible amb els ordinadors Windows). ☛ [pàg.141](#)

Part frontal i Superior

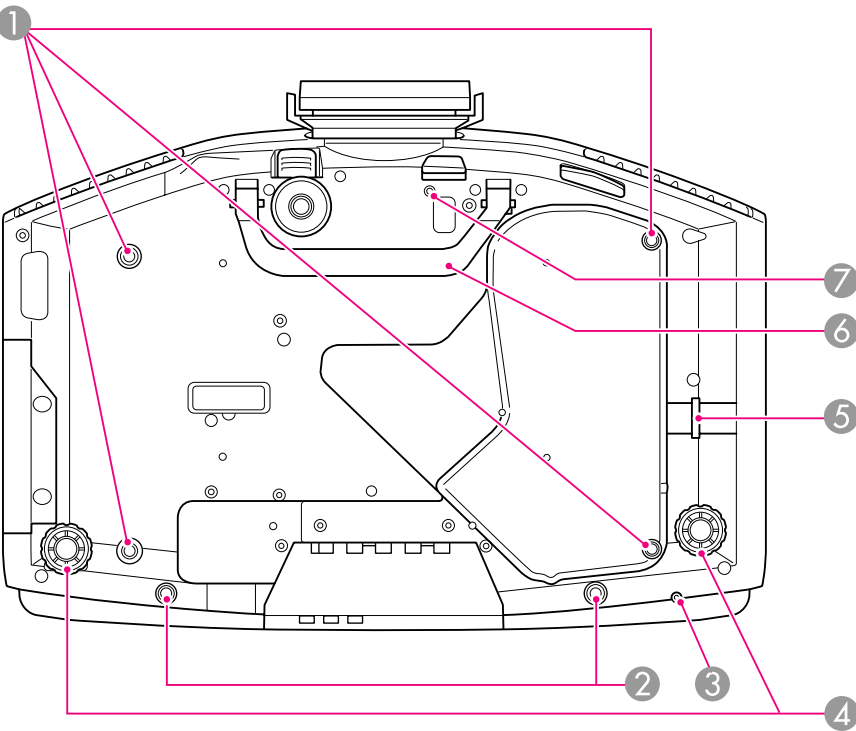
La il·lustració mostra el projector amb un objectiu zoom estàndard instal·lat.



Nom		Funció
1	Coberta de la làmpada	Obriu aquesta coberta quan hagueu de substituir la làmpada del projector. pàg.99
2	Sortida d'aire	Sortida d'aire per refredar l'interior del projector. <div> Precaució No deixeu objectes que es puguin deformar o espatllar a causa de l'escalfor a prop de la sortida d'aire, ni hi acosteu la cara ni les mans mentre es dugui a terme una projecció.</div>

Nom		Funció
3	Peu frontal ajustable	Esteneu i ajusteu la posició de la imatge projectada quan el projector estigui situat a sobre d'una superfície com ara un escriptori. Guia d'inici ràpid
4	Palanca d'ajust del peu	Accioneu la palanca del peu per alçar o abaixar el peu frontal. Guia d'inici ràpid
5	Anella del zoom	Ajusta la mida de la imatge. Guia d'inici ràpid
6	Objectiu de projecció	Les imatges es projecten a través d'aquí.
7	Botó d'extracció de l'objectiu	Premeu aquest botó per treure o instal·lar l'objectiu quan el substituiu. pàg.135
8	Receptor remot	Rep els senyals del comandament a distància. pàg.18
9	Anella d'enfocament	Ajusta l'enfocament de la imatge. Guia d'inici ràpid
10	Pestanya del filtre d'aire	Quan netegeu o substituiu el filtre d'aire, utilitzeu aquesta pestanya per treure'l. pàg.96 , pàg.102
11	Indicadors d'estat	La llum (encesa, parpellejant o apagada) i el color dels indicadors mostren l'estat del projector. pàg.82
12	Indicador LAN sense fils	Aquest indicador mostra l'estat d'accés a la xarxa quan la unitat de LAN sense fils està instal·lada. pàg.137
13	Entrada d'aire (Filtre d'aire)	Pren aire cap a l'interior del projector per a refrigerar-lo. Si s'hi s'acumula pols, pot augmentar la temperatura interior del projector, i això pot comportar problemes de funcionament i escurçar la vida útil del motor òptic. Netegeu el filtre d'aire periòdicament. pàg.96
14	Roda de desplaçament vertical de l'objectiu	Gireu la roda per moure la posició de la imatge projectada cap amunt o cap avall. pàg.21
15	Roda de desplaçament horitzontal de l'objectiu	Gireu la roda per moure la posició de la imatge projectada cap a l'esquerra o cap a la dreta. pàg.21

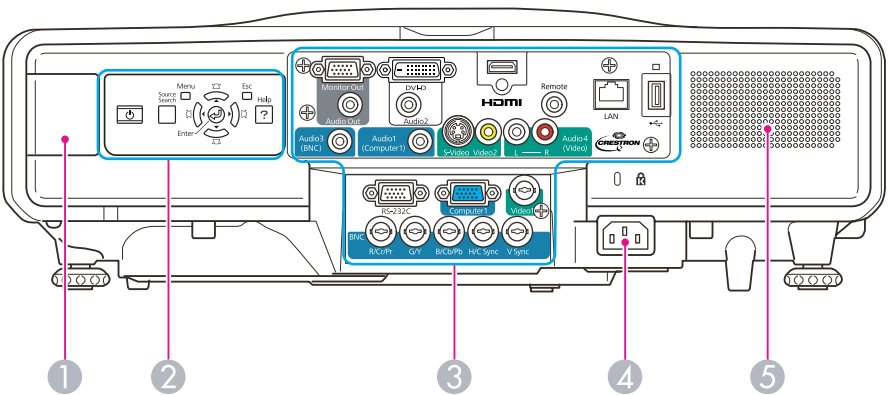
Base




Nom		Funció
1	Punts de fixació del suport per a sostre (4 punts)	Fixeu-hi el suport per a sostre opcional quan vulgueu penjar el projector del sostre. pàg.141 , pàg.126
2	Orificis per als cargols que fixen la coberta del cable	Orificis per als cargols que fixen la coberta del cable al seu lloc. pàg.138
3	Orifici per al cargol que fixa la unitat LAN sense fils	Quan instal·leu la unitat LAN sense fils, feu servir aquest orifici per al cargol que fixa la unitat per evitar pèrdues i altres problemes. pàg.137

Nom		Funció
4	Peu posterior	Quan estigui en un escriptori, gireu-lo per alçar i abaixar per ajustar la inclinació horitzontal. Guia d'inici ràpid
5	Punt d'instal·lació per a cable de seguretat	Podeu fer passar un cable antirobatori, disponible al mercat, a través d'aquest punt per tal de fixar el projector a un objecte fix. pàg.50
6	Nansa	Feu servir aquestes nanses per transportar el projector.
7	Orifici per al cargol per fixar el botó d'extracció de l'objectiu	Quan instal·leu un objectiu, feu servir aquest orifici per al cargol que fixa el botó d'extracció de l'objectiu mitjançant el cargol inclòs. pàg.50

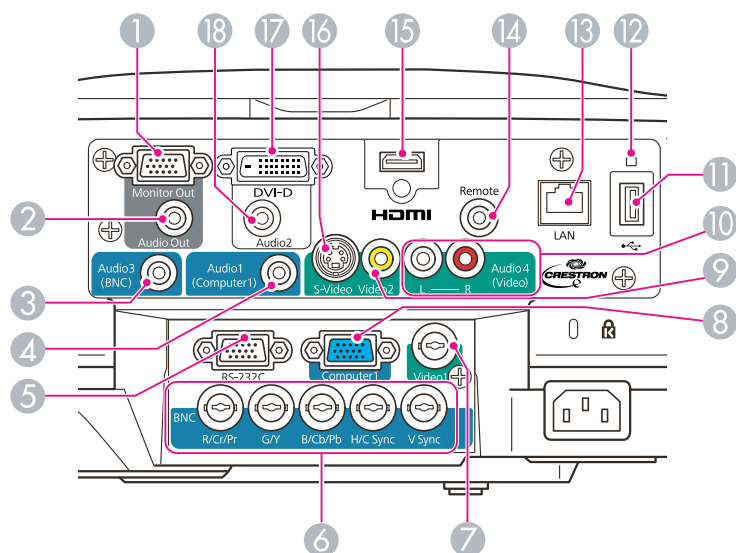
Part posterior





Nom		Funció
1	Secció d'instal·lació de la unitat LAN sense fils	Instal·leu-hi la unitat LAN sense fils. Retireu la coberta quan porteu a terme la instal·lació. "Instal·lar la unitat LAN sense fils (ELPAP03)" pàg.137
2	Taulel de control	"Taulel de control" pàg.14
3	Interfície	"Interfície" pàg.13

Nom	Funció
4 Presa de corrent	S'hi connecta el cable d'alimentació.  <i>Guia d'inici ràpid</i>
5 Altaveu	

Interfície

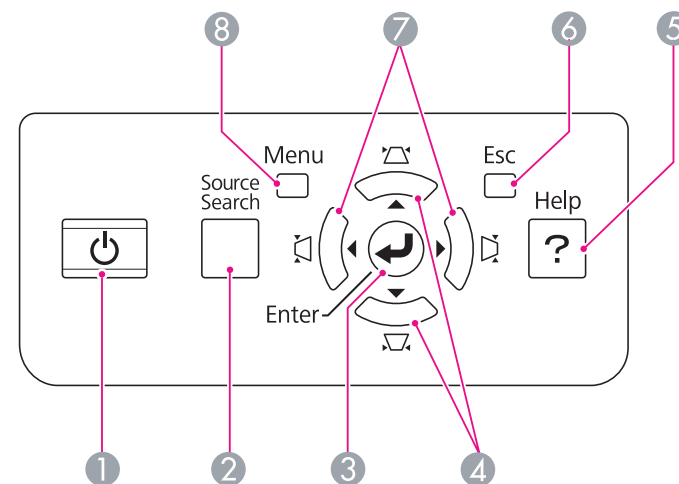


Nom	Funció
1 Port Monitor Out	Transfereix a un monitor extern el senyal analògic RGB rebut des d'un ordinador connectat al port d'entrada Computer1 o al port d'entrada BNC. Els senyals que entren per altres ports i els senyals de vídeo de components no es poden emetre.
2 Port Audio Out	Emet el so de la imatge projectada pels altaveus externs.
3 Port d'entrada Audio3	Es connecta al port de sortida d'àudio del dispositiu connectat al port d'entrada BNC.








Nom	Funció
4 Port d'entrada Audio1	Es connecta al port de sortida d'àudio del dispositiu connectat al port d'entrada Computer1.
5 Port RS-232C	Per controlar el projecteur des d'un ordinador, connecteu-lo a l'ordinador amb un cable RS-232C. Aquest port té funcionalitat de control i normalment no s'ha de fer servir.  "Ordres ESC/VP21" pàg.111
6 Port d'entrada BNC	Per als senyals de vídeo analògic RGB provinents d'un ordinador i els senyals de vídeo de components d'altres fonts de vídeo.
7 Port d'entrada Video1	Per als senyals de vídeo compost de les fonts de vídeo.
8 Port d'entrada Computer1	Per als senyals de vídeo analògic RGB provinents d'un ordinador i els senyals de vídeo de components d'altres fonts de vídeo.
9 Port d'entrada Video2	Per als senyals de vídeo compost de les fonts de vídeo.
10 Port d'entrada Audio4	Es connecta al port de sortida d'àudio per emetre àudio des del projecteur des de l'equip connectat al port d'entrada S-Video, al port d'entrada Video1 o al port d'entrada Video2.
11 Port USB(TypeA)	Connecta un dispositiu d'emmagatzematge USB o una càmera digital i projecta fitxers d'imatges o de pel·lícula i escenaris.  Guia de funcionament de PC Free
12 Indicador USB	Tot seguit, s'explica l'estat dels dispositius USB connectats al port USB(TypeA). APAGAT: Cap dispositiu USB es troba connectat Llum taronja ENCESA: Hi ha un dispositiu USB connectat Llum verda ENCESA: Hi ha un dispositiu USB en funcionament Llum vermella ENCESA: Hi ha un error
13 Port LAN	Connecta un cable LAN per connectar a una xarxa.

Nom	Funció
14 Port Remote	Connecta el conjunt de cables del comandament a distància opcional i rep els senyals del comandament a distància. Quan el cable del comandament a distància està connectat a aquest port remot, el receptor remot del projector es desactiva.
15 Port d'entrada HDMI	Introdueix els senyals de vídeo provinents d'equips de vídeo i ordinadors compatibles amb HDMI™. Aquest projector és compatible amb senyals <u>HDCP</u> ▶▶.
16 Port d'entrada S-Video	Per als senyals d'S-video de les fonts de vídeo.
17 Port d'entrada DVI-D	Es reben senyals digitals RGB des d'un ordinador connectat al port de sortida DIV-D. Aquest projector és compatible amb senyals <u>HDCP</u> ▶▶.
18 Port d'entrada Audio2	Es connecta al port de sortida d'àudio del dispositiu connectat al port d'entrada DVI-D.

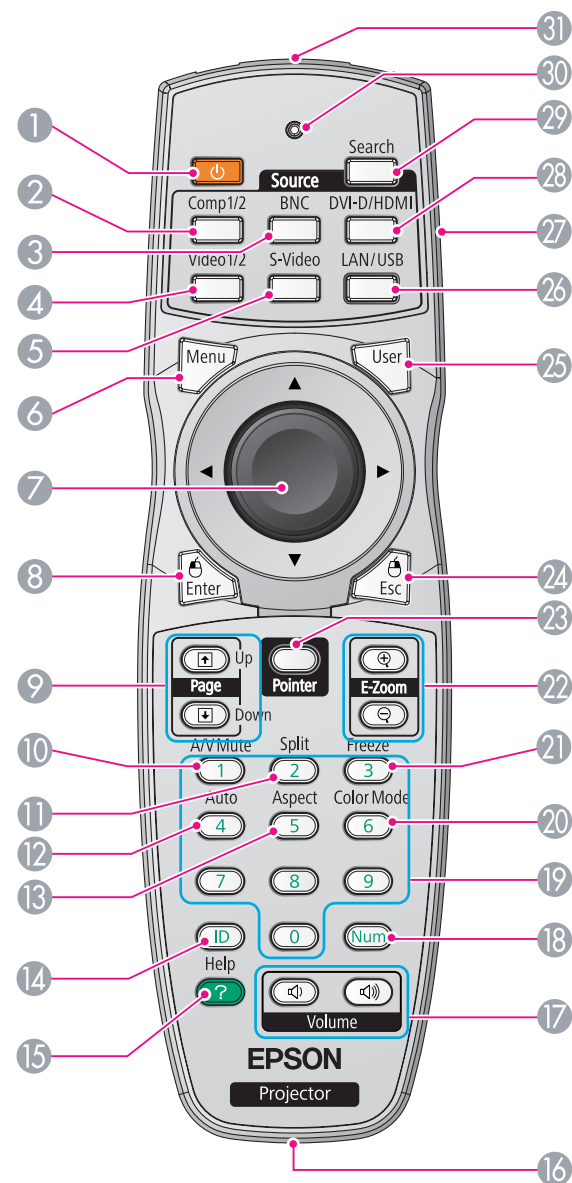
Tauler de control

















Nom	Funció
1 Botó [⏻]	Engega i apaga el projector. 🖱️ <i>Guia d'inici ràpid</i>
2 Botó [Source Search]	Canvia a la següent font d'entrada que estigui connectada al projector i estigui enviant una imatge. 🖱️ pàg.27
3 Botó [Enter]	Si el premeu durant la projecció de senyals RGB analògiques provinents d'un ordinador, aquest botó ajusta automàticament el Tracking, la Sync. i la Posició per projectar una imatge òptima. Mentre es mostra un menú de configuració o una pantalla d'Ajuda, serveix per acceptar i introduir la selecció actual i passar al següent nivell. 🖱️ pàg.52







Nom	Funció
4 Botó [∇ / \blacktriangle][\blacktriangledown / \blacktriangledown]	Corregeix la distorsió Keystone vertical.  pàg.25 Durant la visualització d'un menú de configuració o d'una pantalla d'Ajuda, aquests botons només compleixen les funcions [\blacktriangle] i [\blacktriangledown] per seleccionar elements del menú i ajustar-ne els valors.  pàg.52 Quan projecteu amb el programari PC Free o amb la funció Connectar-se a un projector de xarxa, aquests botons només funcionaran com a botons [\blacktriangle] i [\blacktriangledown].
5 Botó [Help]	Si es produeix algun problema, mostra i tanca la pantalla d'Ajuda que indica com resoldre'l.  pàg.80
6 Botó [Esc]	Atura la funció actual. Si es prem mentre es visualitza un menú de configuració, passa al nivell de menú anterior.  pàg.52
7 Botó [\blacktriangleleft / \blacktriangleright][\blacktriangleleft / \blacktriangleright]	Corregeix la distorsió Keystone horitzontal.  pàg.25 Durant la visualització d'un menú de configuració o d'una pantalla d'Ajuda, aquests botons només compleixen les funcions [\blacktriangleleft] i [\blacktriangleright] per seleccionar elements del menú i ajustar-ne els valors.  pàg.52 Quan projecteu amb el programari PC Free o amb la funció Connectar-se a un projector de xarxa, aquests botons només funcionaran com a botons [\blacktriangleleft] i [\blacktriangleright].
8 Botó [Menu]	Mostra i tanca el menú de configuració.  pàg.51

Comandament a Distància



Nom	Funció
1 Botó [⏻]	Engega i apaga el projector.  <i>Guia d'inici ràpid</i>
2 Botó [Comp1/2]	Canvia a les imatges del port d'entrada Computer1.
3 Botó [BNC]	Canvia a les imatges del port d'entrada BNC.
4 Botó [Video1/2]	Cada vegada que es prem el botó, la imatge que es mostra canvia entre el port d'entrada Video1 i el port d'entrada Video2 .
5 Botó [S-Video]	Canvia a les imatges provinents del port d'entrada S-video.
6 Botó [Menu]	Mostra i tanca el menú de configuració.  <i>pàg.51</i>
7 Botó [⬅️]	Mentre es mostra un menú de configuració o una pantalla d'ajuda, serveix per seleccionar elements del menú i ajustar-ne els valors.  <i>pàg.52, pàg.80</i> Quan es fa servir el receptor de ratolí sense fils opcional, el punter es mourà en la direcció en la qual es premi aquest botó (vuit direccions possibles).
8 Botó [Enter]	Mentre es mostra un menú de configuració o una pantalla d'Ajuda, serveix per acceptar i introduir la selecció actual i passar al següent nivell.  <i>pàg.52, pàg.80</i> Quan es fa servir el receptor de ratolí sense fils opcional, funciona com a botó esquerre del ratolí.
9 Botons [Page] [⬆️] [⬇️]	Aquests botons es poden fer servir per passar les pàgines endavant i endarrere quan projecteu una imatge des d'un ordinador connectat al projector mitjançant la xarxa Aquests botons es poden utilitzar per canviar la pantalla quan projecteu amb el PC Free. Aquests botons es poden fer servir per passar les pàgines endavant i endarrere quan feu servir el receptor de ratolí sense fils opcional.
10 Botó [A/V Mute]	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio.  <i>pàg.36</i>
11 Botó [Split]	Premeu aquest botó per dividir la pantalla en dues parts i projectar dues imatges simultàniament.  <i>pàg.32</i>

Nom	Funció
12 Botó [Auto]	Si el premeu durant la projecció de senyals RGB analògiques provinents d'un ordinador, aquest botó ajusta automàticament el Tracking, la Sync. i la Posició per projectar una imatge òptima.
13 Botó [Aspect]	La <i>Relació d'aspecte</i>  canvia cada vegada que es prem aquest botó.  <i>pàg.29</i>
14 Botó [ID]	Premeu-lo per ajustar l'ID del comandament a distància.  <i>pàg.41</i>
15 Botó [Help]	Si es produeix algun problema, mostra i tanca la pantalla d'Ajuda que indica com resoldre'l.  <i>pàg.80</i>
16 Port Remote	S'hi connecta el conjunt opcional de cables del comandament a distància i emet els senyals del comandament a distància. Quan el cable del comandament a distància està connectat a aquest port remot, el receptor remot es desactiva.
17 Botó [Volume] [⏮️] [⏭️]	[⏮️] Disminueix el volum. [⏭️] Augmenta el volum.  <i>Guia d'inici ràpid</i> <div> Precaució <i>No comenceu si el volum està massa alt. Els sons forts poden provocar pèrdua d'audició. Abaixeu sempre el volum abans d'apagar el projector. Apugeu el volum gradualment després d'engegar el projector.</i></div>
18 Botó [Num]	Feu servir aquest botó per a introduir contrasenyes, Adreça IP de Xarxa, etc.
19 Botons numèrics	Feu servir aquest botó per a introduir contrasenyes, l'ajust d'ID del comandament a distància, Adreça IP de Xarxa, etc.
20 Botó [Color Mode]	Cada vegada que premeu el botó, canviarà el mode de color.  <i>pàg.31</i>
21 Botó [Freeze]	Les imatges s'interrompen o es reprenen.  <i>pàg.36</i>


Nom	Funció
22 Botons [E-Zoom] [⊕][⊖]	El botó [⊕] amplia la imatge sense canviar la mida de projecció. El botó [⊖] redueix les parts de les imatges que s'hagin ampliat prèviament amb el botó [⊕].  pàg.38
23 Botó [Pointer]	Premeu-lo per activar el punter en pantalla.  pàg.37
24 Botó [Esc]	Atura la funció actual. Si es prem mentre es visualitza un menú de configuració, passa al nivell de menú anterior.  pàg.52 Quan es fa servir el receptor de ratolí sense fils opcional, funciona com a botó dret del ratolí.
25 Botó [User]	Premeu-lo per assignar un element utilitzat amb freqüència entre els sis elements disponibles al menú de configuració. Premant el botó es visualitza la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació.  pàg.57 Patró de prova hi està assignat per defecte.
26 Botó [LAN/USB]	Cada vegada que premeu aquest botó, la imatge canvi entre la imatge d'un ordinador connectat al projector en xarxa i la imatge del dispositiu USB connectat al port USB(TypeA).
27 Commutador d'ID	Feu servir aquest commutador per activar (On)/desactivar (Off) l'ajust d'ID del comandament a distància.  pàg.40
28 Botó [DVI-D/HDMI]	Cada vegada que es prem el botó, la imatge que es mostra canvia entre el port d'entrada DVI-D i el port d'entrada HDMI.
29 Botó [Source Search]	Canvia a la següent font d'entrada que estigui connectada al projector i estigui enviant una imatge.  pàg.27
30 Indicadors	S'emet un llum quan s'envien senyals des del comandament a distància.

Nom	Funció
31 Àrea d'emissió del llum del comandament a distància	Envia senyals del comandament a distància.

Instal·lar les bateries

Les bateries no estan instal·lades al comandament a distància en el moment de la venda. Instal·leu les bateries incloses (dues bateries AA alcalines) per fer servir el comandament a distància.

Atenció

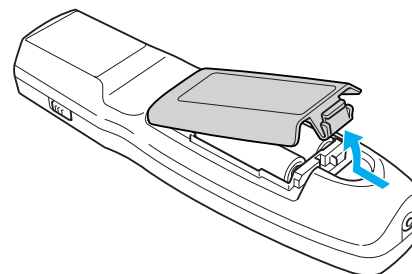
Assegureu-vos que llegiu les Instruccions de seguretat abans de manipular les bateries.  [Instruccions de seguretat](#)

Procediment

1

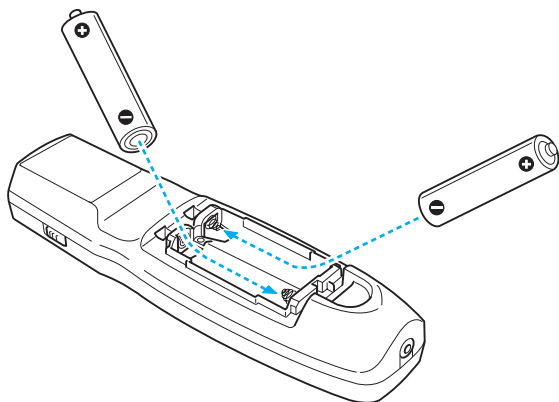
Extraieu la coberta de les bateries.

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



2

Inseriu les bateries en la direcció correcta.



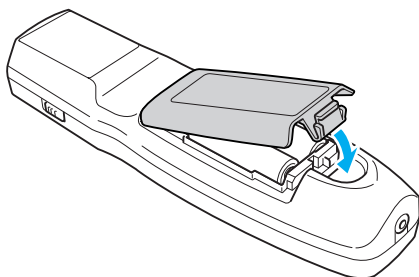
Precaució

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.

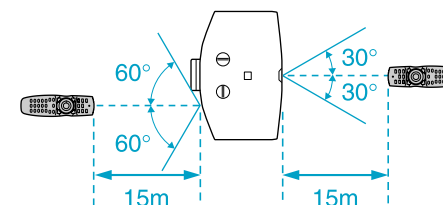


Si el projector triga a respondre al comandament a distància o si el comandament no funciona després d'haver-se utilitzat durant un cert temps, és probable que les bateries s'estiguin esgotant. En aquest cas, substituïu-les per unes de noves. Tingueu preparades dues bateries alcalines de mida AA. No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

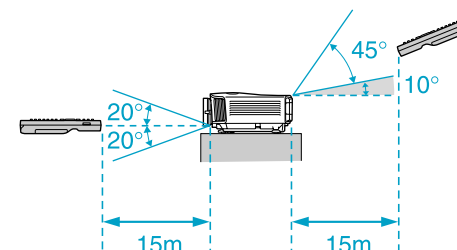
Radi operatiu del funcionament a distància

Quan feu servir el comandament a distància, apunteu l'àrea d'emissió del senyal del comandament a distància al receptor remot del projector. A continuació es mostra el radi operatiu del comandament a distància inclòs amb el projector.

Radi operatiu horitzontal



Radi operatiu vertical



- Per restringir la recepció dels senyals operatius del comandament a distància, ajusteu el **Receptor remot** al menú **Validar**.
👉 [pàg.57](#)
- Quan feu servir un comandament a distància inclòs amb altres projectors Epson, ajusteu el **Tipus comand. dist.** al menú **Ampliada**.
👉 [pàg.59](#)
El radi operatiu dependrà del comandament a distància que feu servir.



Funcions Útils

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

Visualitzar un patró de prova

Es pot visualitzar un patró de prova per ajustar l'estat de projecció sense connectar cap equip de vídeo. Això resulta útil quan s'instal·la un projector.

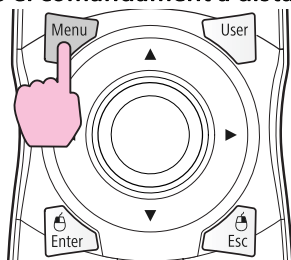


Si el botó [User] del comandament a distància està ajustat com a **Patró de prova**, es mostrarà el patró de prova quan es premi el botó [User]. (El valor per defecte és Patró de prova).

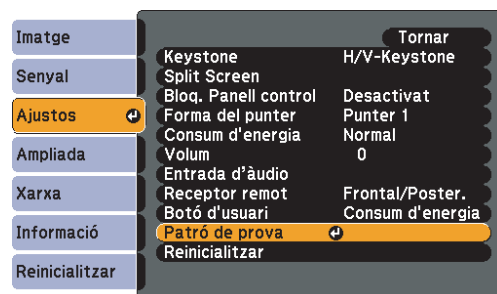
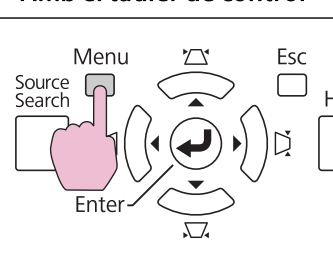
Procediment

- 1 Premeu el botó [Menu] mentre el projector estigui projectant. Seleccioneu Ajustos - "Patró de prova" i, a continuació, premeu el botó [Enter].

Amb el comandament a distància



Amb el tauler de control



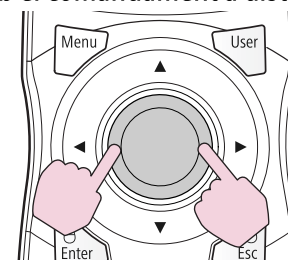
[Esc] :Tornar [◄] :Selecc. [Enter] :Entrar [Menu]:Sortir

2

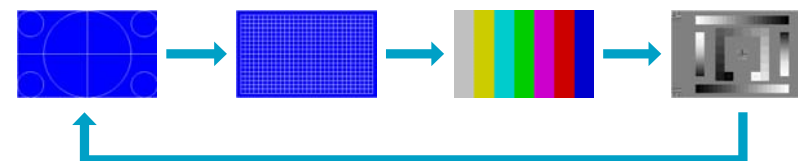
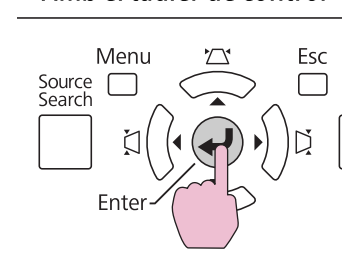
Premeu el botó [◄] del comandament a distància en la direcció [►] o premeu el botó [Enter] del tauler de control per canviar el patró de prova.

Per visualitzar la imatge anterior, premeu el botó [◄] del comandament a distància en la direcció [◄].

Amb el comandament a distància




Amb el tauler de control



Mentre es mostra el patró de prova, es poden portar a terme els ajustos següents.

- Ajust del zoom i l'enfocament ➡ [Guia d'inici ràpid](#)
- Ajust de la posició de la imatge projectada ➡ [pàg.21](#)
- Correcció Keystone de la imatge projectada ➡ [pàg.22](#)
- Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar Mode de color) ➡ [pàg.31](#)
- Ajust de lluentor ➡ Menú Imatge - Lluentor [pàg.53](#)
- Ajust de la nitidesa (només Estàndard) ➡ Menú Imatge - Nitidesa [pàg.53](#)
- Ajust de color de temperatura ➡ Menú Imatge - Temp. color abs. [pàg.53](#)

- Ajust del color  Menú Imatge - Ajust de color [pàg.53](#)



Per definir elements de menú que no es poden definir mentre s'està mostrant el patró de prova o per fer un ajust precís de la imatge projectada, projecteu una imatge des del dispositiu connectat.

3

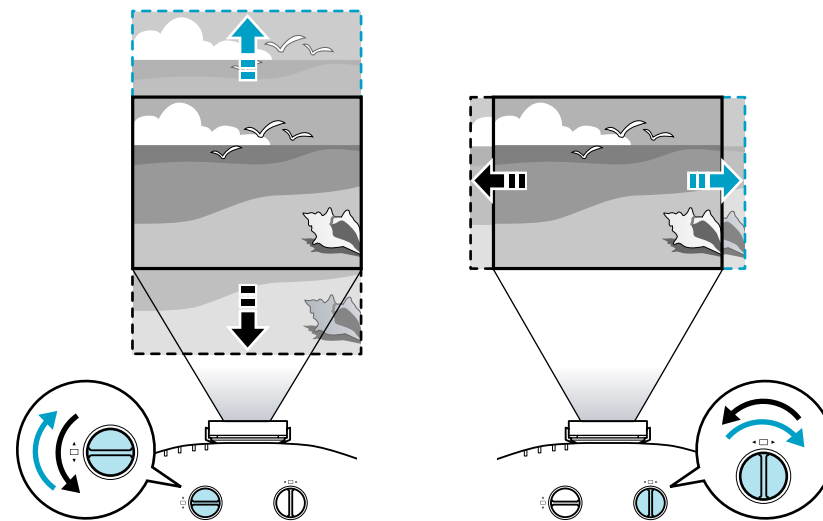
Premeu el botó [Esc] per finalitzar el patró de prova.

Ajustar la posició de la imatge projectada (Canvi d'objectiu)

L'objectiu es pot canviar per ajustar la posició de la imatge projectada, per exemple, quan el projector no es pugui instal·lar directament davant de la pantalla.

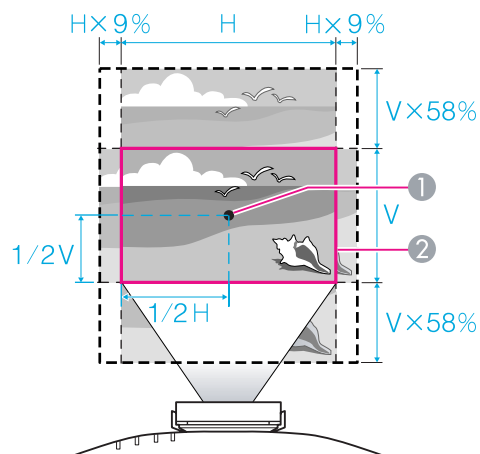
Procediment

Gireu la roda de desplaçament vertical o la roda de desplaçament horitzontal de l'objectiu del projector per ajustar la posició de la imatge projectada.



La imatge serà més clara quan tant la roda de desplaçament vertical com la de desplaçament horitzontal de l'objectiu estiguin ajustades al centre.

A continuació es mostren les distàncies dins de les quals es pot moure la imatge mitjançant les rodes de desplaçament de l'objectiu.



- ① Centre de l'objectiu
- ② Imatge projectada quan les rodes de desplaçament de l'objectiu estan ajustades al centre

• H/V-Keystone

Permet corregir manualment i de manera independent la distorsió en les direccions horitzontal i vertical. Podeu realitzar correccions H/V-Keystone senzilles amb els botons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] i [↲/↳] del tauler de control del projector. ➡ "H/V-Keystone" [pàg.25](#)

Les correccions Quick Corner i de Keystone horitzontal i vertical no es poden fer alhora. Quan se selecciona el mètode de correcció **Keystone** des del menú Configuració, el mètode de correcció queda assignat als botons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] i [↲/↳] del tauler de control. S'assigna el valor **H/V-Keystone** a la configuració per defecte de **Keystone**, de manera que quan es premen els botons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] i [↲/↳] es porta a terme la correcció H/H-Keystone.

Ja que les correccions Quick Corner i H/V-Keystone es poden executar mentre es projecta un patró de prova, no cal fer cap preparació prèvia connectant un ordinador ni cap altre equip.

Corregir la distorsió de la imatge projectada

Hi ha dos mètodes per a corregir la distorsió a les imatges projectades, tal com es descriu a continuació.


• Quick Corner

Permet corregir manualment i per separat les quatre cantonades de la imatge projectada. ➡ "Quick Corner" [pàg.23](#)

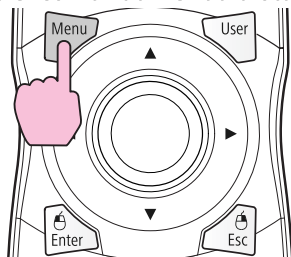
Us recomanem fer servir Quick Corner per a ajustar acuradament la distorsió Keystone.

Quick Corner

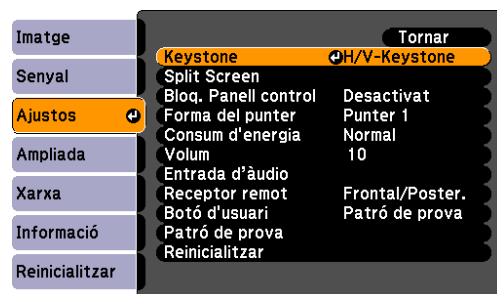
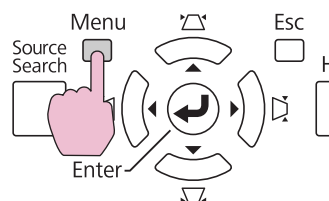
Procediment

- 1 **Premeu el botó [Menu] mentre el projector estigui projectant. Seleccioneu el menú Ajustos - "Keystone" i, a continuació, premeu el botó [Enter].**  "Utilitzar el menú Configuració" **pàg.52**

Amb el comandament a distància



Amb el tauler de control



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

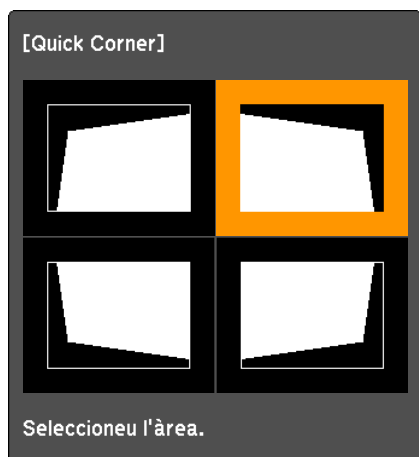
- 2 **Seleccioneu "Quick Corner" i, a continuació, premeu el botó [Enter].**

Torneu a prémer el botó [Enter] per visualitzar la pantalla de selecció, on podreu seleccionar una de les quatre cantonades.



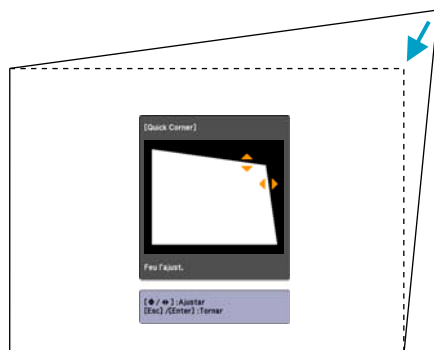
[◀/▶] :Seleccionar
[Enter] :Entrar
[Esc] : Tornar (Premeu 2 segons per a rein./canviar)

- 3 **Utilitzeu el botó [◻] del comandament a distància o els botons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↶] i [↷/↸] del tauler de control per seleccionar la cantonada que vulgueu ajustar i, a continuació, premeu el botó [Enter].**

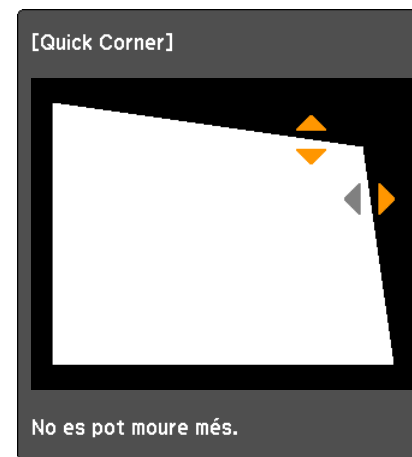


4

Per corregir la posició de la cantonada, utilitzeu el botó [⌘] del comandament a distància o els botons [↶/▲], [↷/▼], [↵/◀] i [↶/▶] del tauler de control.



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



5

Repetiu els procediments 3 i 4 les vegades que calgui per ajustar la resta de cantonades.

6

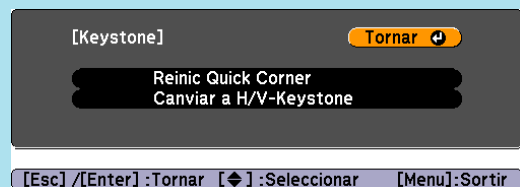
Quan hàgiu acabat, premeu el botó [Esc] per sortir del menú de correcció.

Ja que el mètode de correcció s'ha canviat prèviament a **Quick Corner** en lloc de **Keystone** al menú de configuració, en prémer els botons [↶/▲], [↷/▼], [↵/◀] i [↶/▶] posteriorment, es visualitza la pantalla per seleccionar la cantonada corresponent al procediment 2. Si voleu corregir la distorsió H/V-Keystone en prémer els botons [↶/▲], [↷/▼], [↵/◀] i [↶/▶] del tauler de control, cal que canvieu **Keystone** al menú de configuració per **H/V-Keystone**.


☞ [pàg.57](#)



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



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


Canviar a H/V-Keystone: Canvia el mètode de correcció a H/V-Keystone.  "H/V-Keystone" [pàg.25](#)

H/V-Keystone

Procediment

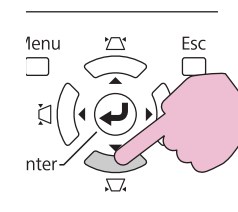
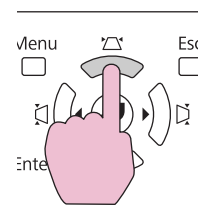
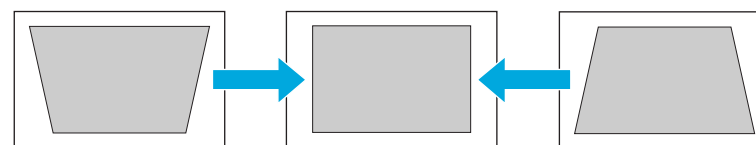
Per ajustar els valors de Keystone a les direccions horitzontal i vertical independentment, premeu els botons [↶/▲], [↷/▼], [↵/◀] i [↶/▶] del tauler de control.



Aquest ajust també es pot fer des d'H/V-Keystone al menú **Ajustos**.  [pàg.57](#)

- Corregir la distorsió Keystone vertical.

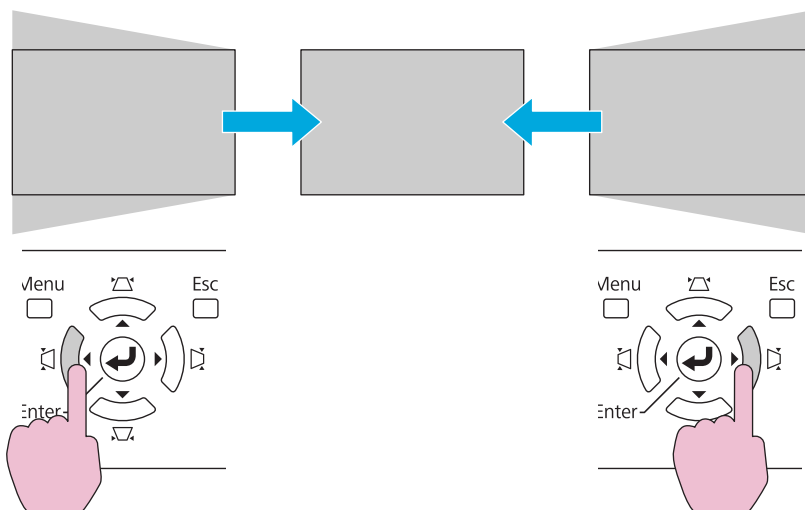
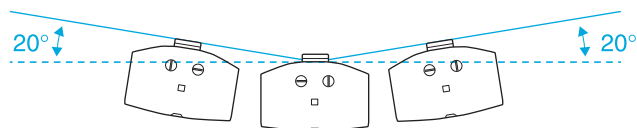
La distorsió Keystone vertical es pot corregir amb una inclinació vertical del projector de fins a 30° contra la pantalla. Si utilitzeu el projector amb una inclinació de més de 30°, aquest es podria danyar i provocar un accident.







Si es premen simultàniament els botons [↶/▲] i [↷/▼] durant, com a mínim, 1 segon, el valor de Keystone vertical tornarà al seu estat original.

- Corregir la distorsió Keystone horitzontal.

La distorsió Keystone horitzontal es pot corregir a una inclinació horitzontal del projector de fins a 20°.



Si es premen simultàniament els botons [/ >] i [/ >] durant, com a mínim, 1 segon, el valor de Keystone horitzontal tornarà al seu estat original.



Per fer correccions de la distorsió Keystone horitzontal i vertical, desplaçe l'objectiu fins la posició que es descriu a continuació. Si el desplaçament de l'objectiu no es troba en aquesta posició, la distorsió no es corregeix acuradament. ➡ "Ajustar la posició de la imatge projectada (Canvi d'objectiu)" [pàg.21](#)

- El desplaçament horitzontal de l'objectiu està ajustat al centre.
- El desplaçament vertical de l'objectiu està ajustat a dalt de tot o a baix de tot.

Pot ser que la correcció no es pugui fer correctament segons el valor en què estigui ajustat el zoom. A més, després de fer la correcció la mida de la pantalla projectada pot ser més petita. Aneu amb compte amb la distància de projecció quan instal·leu el projector.

Corregiu la imatge mitjançant Quick Corner per alinear amb precisió la imatge projectada amb la pantalla o ajustar amb precisió la imatge.

➡ "Quick Corner" [pàg.23](#)

Podeu canviar la imatge projectada d'aquestes dues maneres.

- Mitjançant la recerca de font (Source Search)
El projector detecta automàticament els senyals que es reben des d'equips connectats i projecta la imatge que es rep des del port d'entrada.
- Passant directament a la imatge desitjada
Podeu fer servir els botons del comandament a distància per canviar al port d'entrada desitjat.

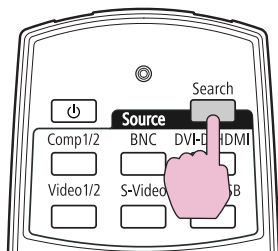
Detectar automàticament els senyals d'entrada i canviar la imatge projectada (Recerca de Font)

Podeu projectar les imatges desitjades ràpidament prement el botó [Source Search], ja que només canviarà a les imatges dels ports d'entrada que estan rebent senyals d'imatge.

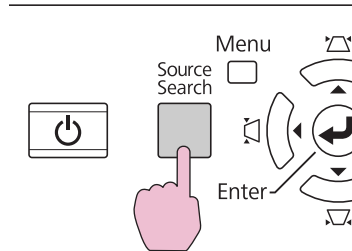
Procediment

Quan l'equip de vídeo estigui connectat, inicieu la reproducció abans de començar aquesta operació. Quan hi hagi connectats dos equips o més, premeu el botó [Source Search] fins que es projecti la imatge desitjada.

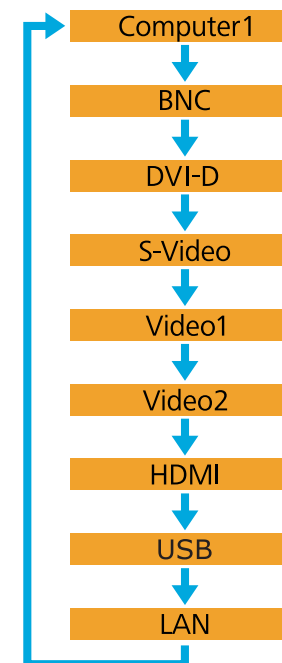
Amb el comandament a distància



Amb el tauler de control



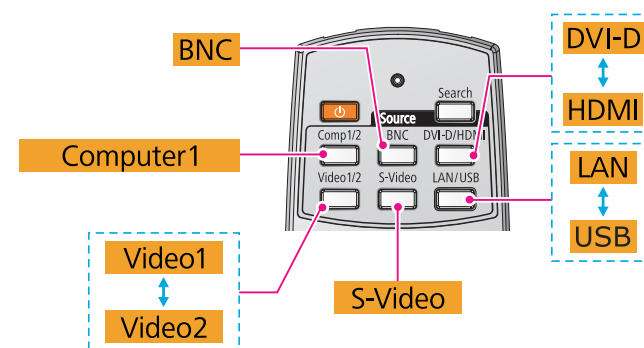
Quan es premi el botó [Source Search], es portarà a terme una cerca de port d'entrada que estiguin rebent senyals de vídeo en l'ordre següent. (El port d'entrada que no està rebent cap senyal d'imatge s'ometrà).




Quan es canvia a LAN, es projecten les imatges dels ordinadors connectats a la xarxa.



La pantalla següent, que mostra l'estat dels senyals d'imatge, apareix quan només hi ha disponible la imatge que el projector està mostrant actualment, o bé quan no es troba cap senyal d'imatge. Podeu seleccionar el port d'entrada on està connectat l'equip que voleu fer servir. Si no realitzeu cap operació després d'uns 10 segons, la pantalla es tanca.




Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància

Podeu canviar directament a la imatge del port d'entrada de destí prement els botons següents del comandament a distància.  "Comandament a Distància" [pàg.15](#)

Quan es canvia a **LAN**, es projecten les imatges dels ordinadors connectats a la xarxa.

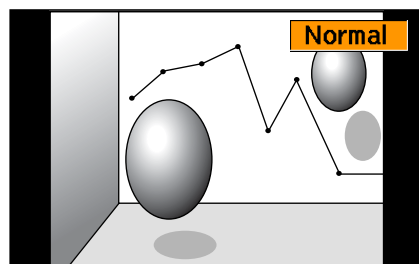
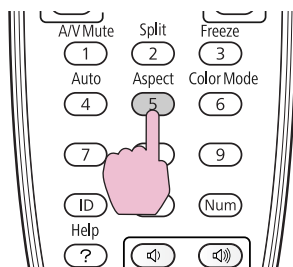
Podeu seleccionar el mode d'aspecte d'acord amb el tipus de senyal d'entrada, la proporció d'alçada i amplada i la resolució per canviar la Relació d'aspecte de la imatge projectada. A continuació s'enumeren els modes d'aspecte. Els modes d'aspecte que es poden definir depenen del tipus d'imatge que s'estigui projectant.

Mode d'aspecte	Explicació
Normal	Projecta fins a la mida de projecció completa tot mantenint la relació d'aspecte de la imatge d'entrada.
Auto	Projecta en una relació d'aspecte adequada d'acord amb la informació del senyal que rep.
16:9	Projecta fins a la mida de projecció completa amb una relació d'aspecte de 16:9.
Complet*	Projecta a mida completa.
Zoom	Projecta la imatge d'entrada ampliada a l'amplada completa i mantenint l'aspecte original. Les parts que superen la mida de projecció no es projecten.
Natiu	Projecta a la resolució de la mida de la imatge d'entrada al centre de la pantalla. Resulta ideal per projectar imatges clares.

* Per seleccionar **Complet** quan es rep un senyal 1080i, configureu l'opció **Progressiu** en el menú de configuració com a **Desactivat**.  [pàg.55](#)


Procediment

Comandament a distància




El nom del mode d'aspecte es mostra a la pantalla en prémer el botó. Si premeu el botó mentre el nom del mode d'aspecte es visualitza a la pantalla, canvia al següent mode d'aspecte.



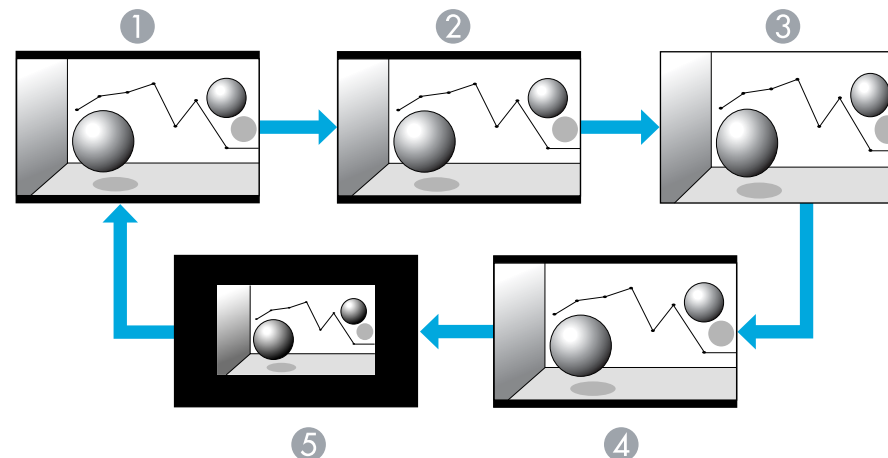
El mode d'aspecte també es pot ajustar fent servir l'opció **Aspecte** del menú **Senyal** del menú de configuració.  [pàg.55](#)

Canviar el mode d'aspecte

Projectar imatges des d'un equip de vídeo o des del port d'entrada HDMI

Cada cop que es prem el botó [Aspect] del comandament a distància, el mode d'aspecte canvia seguint l'ordre **Auto**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** i **Natiu**.  [pàg.29](#)

Exemple: Senyal d'entrada de 720p (resolució: 1280x720, relació d'aspecte: 16:9)



- 1 Auto
- 2 16:9

- 3 Complet
- 4 Zoom
- 5 Natiu

Projectar imatges des d'un ordinador

Cada cop que es prem el botó [Aspect] del comandament a distància, el mode d'aspecte canvia seguint l'ordre **Normal**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** i **Natiu**. ➡ [pàg.29](#)

A continuació es mostren exemples de projecció de cada mode d'aspecte.

Mode d'as- pecte	Senyal d'entrada		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
Normal			
16:9			
Complet			
Zoom			

Mode d'as- pecte	Senyal d'entrada		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
Natiu			



Si manquen parts de la imatge o no es pot projectar sencera, definiu els valors **Ample** o **Normal** al paràmetre **Resolució** des del menú de configuració, segons quina sigui la mida del panell de l'ordinador.
➡ [pàg.55](#)

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.

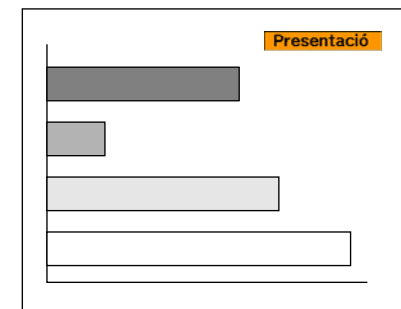
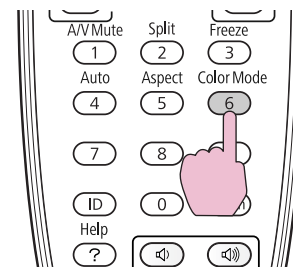
Mode	Aplicació
Dinàmic	Ideal per a una sala lluminosa. Aquest és el mode més lluent.
Presentació	Ideal per fer presentacions fent servir materials en color en una sala lluminosa.
Teatre	Ideal per mirar pel·lícules en una sala fosca. Dóna a les imatges un to natural, gairebé com el d'una font original.
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 sRGB .
DICOM SIM*1	Ideal per projectar fotografies de raigs X i altres imatges mèdiques. Reprodueix imatges amb ombres nítides. El projector no és un dispositiu mèdic i no es pot fer servir per al diagnòstic mèdic.
Personalitzat	Seccioneu Personalitzat per ajustar R,G,B,C,M,Y a Ajust de color al menú de configuració.

*1 Aquesta opció es pot seleccionar quan el senyal d'entrada és RGB o quan es selecciona USB o LAN com a font d'entrada.

*2 Es pot seleccionar quan el senyal d'entrada és de vídeo de components, S-video o vídeo compost.

Procediment


Comandament a distància



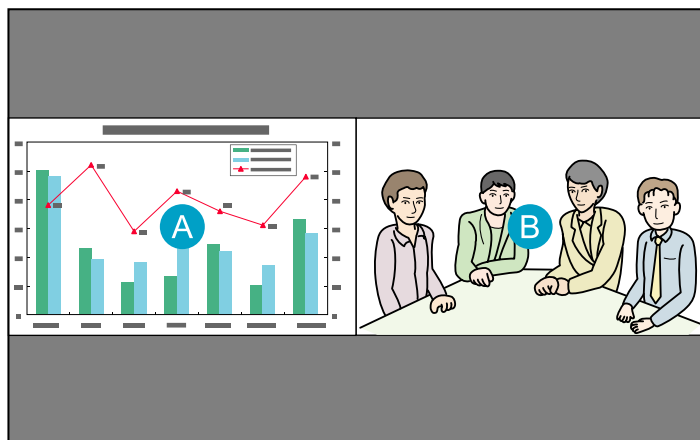
El nom del Mode de color es mostra a la pantalla en prémer el botó.

Si premeu el botó mentre el nom del Mode de color es visualitza a la pantalla, canvia al següent Mode de color.



El mode de color també es pot ajustar fent servir l'opció **Mode de color** del menú **Imatge** del menú de configuració.  [pàg.53](#)

Es pot utilitzar la funció de pantalla dividida per dividir la pantalla en una pantalla esquerra (A) i una pantalla dreta (B) i projectar simultàniament dues imatges.



Fonts d'entrada per a la projecció en pantalla dividida

A continuació s'enumeren les combinacions de fonts d'entrada que es poden projectar en una pantalla dividida.

Les imatges provinents d'ordinadors connectats a la xarxa o del port USB(TypeA) no es poden projectar.

Pantalla esquerra o dreta	Una altra pantalla
DVI-D	Ordinador1
HDMI	BNC
	S-Video
	Vídeo1
	Vídeo2

Procediments operatius

Projectar en una pantalla dividida

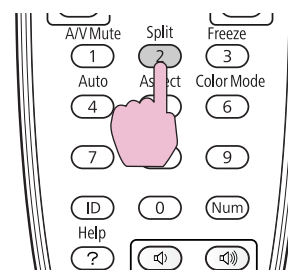
Procediment

1

Premeu el botó [Split] del comandament a distància mentre el projector estigui projectant.

La font d'entrada que estigui seleccionada es mostrarà a la pantalla esquerra.

Comandament a distància

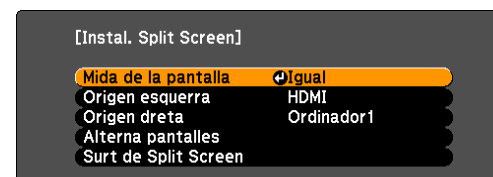


La funció de pantalla dividida també es pot iniciar des de l'opció **Split Screen** del menú Configuració. [pàg.57](#)

2

Premeu el botó [Menu] del comandament a distància o del tauler de control.

Apareixerà la finestra **Instal. Split Screen**.



[] :Seleccionar [Enter] :Entrar [Menu]:Sortir



La finestra **Instal. Split Screen** també apareixerà quan es premi el botó [Source Search] del comandament a distància o del tauler de control o quan es premi un botó de Font del comandament a distància.

3

Per canviar la imatge projectada a la pantalla esquerra, seleccioneu "Origen esquerra" i premeu el botó [Enter]. Per canviar la imatge projectada a la pantalla dreta, seleccioneu "Origen dreta" i premeu el botó [Enter].

4

Seleccioneu la font d'entrada que vulgueu projectar i premeu el botó [Enter].

Només es poden seleccionar les fonts d'entrada que es poden combinar. ➡ "Fonts d'entrada per a la projecció en pantalla dividida" [pàg.32](#)

Per canviar la imatge projectada durant la projecció en pantalla dividida, inicieu el procediment a partir del punt 2.



- S'emetrà l'àudio de la font d'entrada seleccionada per a la pantalla esquerra.
- Si es selecciona **Ordinador1** o **BNC** per a la pantalla esquerra, la imatge de la pantalla esquerra es podrà visualitzar en un monitor extern. (Això només és possible quan el senyal d'entrada és RGB). ➡ [pàg.133](#)

Canviar les pantalles esquerra i dreta

Per canviar les imatges projectades a les pantalles esquerra i dreta, feu servir el procediment següent.

Procediment

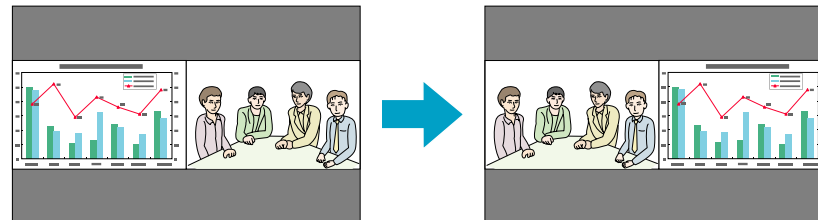
1

Premeu el botó [Menu] del comandament a distància o del tauler de control durant la projecció en pantalla dividida.

2

Seleccioneu "Alterna pantalles" i, a continuació, premeu el botó [Enter].

Les imatges de les pantalles esquerra i dreta s'intercanviaran.



Canviar la mida de les imatges de l'esquerra i de la dreta

Procediment

1

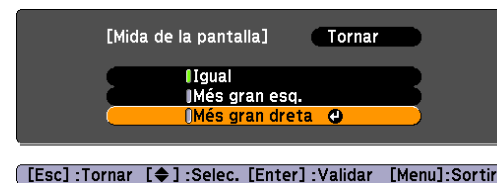
Premeu el botó [Menu] del comandament a distància o del tauler de control durant la projecció en pantalla dividida.

2

Seleccioneu "Mida de la pantalla" i, a continuació, premeu el botó [Enter].

3

Seleccioneu la mida de la imatge que vulgueu mostrar i, a continuació, premeu el botó [Enter].

**4**

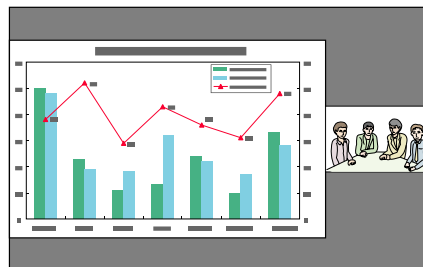
Premeu el botó [Menu] per finalitzar el procediment d'ajust.

Després d'ajustar la mida de la pantalla, les imatges projectades apareixeran tal com es mostra a continuació.

Igual



Més gran esq.



Més gran dreta



- No podeu ampliar les imatges de la pantalla esquerra i la dreta alhora.
- Quan una imatge s'amplia, l'altra es redueix.
- Segons els senyals de vídeo d'entrada, pot ser que les imatges de l'esquerra i de la dreta no apareguin amb la mateixa mida encara que s'hagi definit l'opció **Igual**.

Finalitzar la funció de pantalla dividida

Procediment

Per finalitzar la funció de pantalla dividida, premeu el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control.

També podeu seguir els passos que s'indiquen a continuació per finalitzar la funció de pantalla dividida.

- Premeu el botó [Split] del comandament a distància.
- Seleccioneu **Surt de Split Screen** a la finestra **Instal. Split Screen** i, a continuació, premeu el botó [Enter].

Limitacions durant la projecció en pantalla dividida




Limitacions d'ús

Durant la projecció en pantalla dividida, no es poden portar a terme les operacions següents.

- Ajustar el menú Configuració
- E-zoom
- Canviar el mode d'aspecte (El mode d'aspecte definit serà **Normal**.)
👉 [pàg.29](#)
- Operacions realitzades mitjançant el botó [User] del comandament a distància.

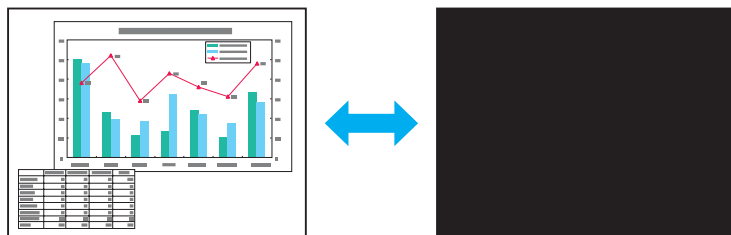
L'ajuda només es pot visualitzar quan no hi hagi entrada de senyals d'imatge o quan aparegui una notificació d'error o d'avís.

Limitacions relacionades amb les imatges

- Els valors per defecte per al menú **Imatge** s'apliquen a la imatge de la pantalla dreta. Tanmateix, els paràmetres per a la imatge projectada en la pantalla de l'esquerra s'apliquen a la imatge de la pantalla de la dreta per a **Mode de color**, **Temp. color abs.** i **Ajust de color**. A més, els paràmetres **Avançada** per a **Nitidesa** (Intensif. línia prima, Intensif. línia gruix.) no es tenen en compte per a les imatges de les dues pantalles.  [pàg.53](#)
- Els paràmetres per a **Progressiu**, **Reducció de soroll** i **Conversió 2-2** s'estableixen com a **Desactivat**.  Menú Senyal [pàg.55](#)
- S'aplica el valor per defecte per a l'**Overscan**.  Menú Senyal - Overscan [pàg.55](#)
- La pantalla serà de color **Blau** quan no hi hagi cap entrada de senyal.
- Quan es porti a terme l'operació Pausa A/V, la pantalla serà de color **Negre**.

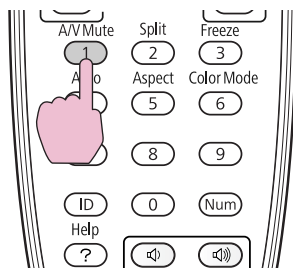
Amagar la imatge i silenciar el so temporalment (Pausa A/V)

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.



Procediment

Comandament a distància



Cada vegada que premeu el botó, s'activa o desactiva Pausa A/V.



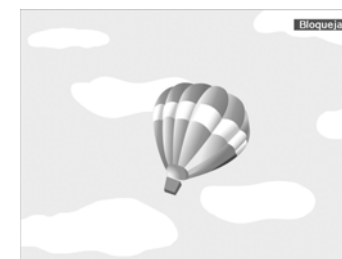
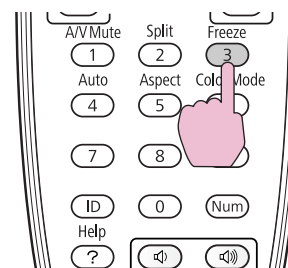
- Si feu servir aquesta funció quan projecteu imatges en moviment, la font continuarà reproduint les imatges i el so, i no podreu tornar al punt en què s'ha activat la funció Pausa A/V.
- Podeu definir l'estat de visualització de Pausa A/V com a **Negre**, **Blau** o **Logo** al menú **Ampliada - Pausa A/V**. ➡ [pàg.59](#)
- La làmpada roman encesa durant Pausa A/V, és a dir que les hores de làmpada segueixen acumulant-se.

Congelar la imatge (Congelar)

Quan s'activa la funció de congelar en una imatge en moviment, la imatge congelada continua projectant-se a la pantalla, per 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 de congelar.

Procediment

Comandament a distància



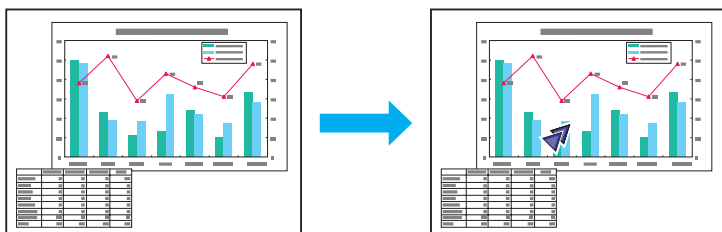
Cada vegada que premeu el botó, s'activa o desactiva Congelar.



- L'àudio no s'atura.
- La font origen de la d'imatge continua reproduint les imatges en moviment fins i tot mentre la pantalla està congelada, i per tant no és possible reprendre la projecció des del punt on s'ha aturat.
- Si premeu el botó [Freeze] mentre es visualitza el menú de configuració o una pantalla d'Ajuda, s'esborraran aquest menú o aquesta pantalla.
- Congelar continua funcionant mentre es fa 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.

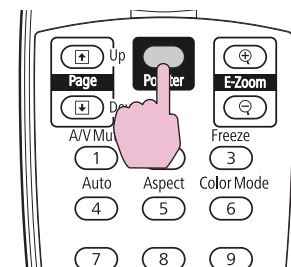


Procediment



Visualitzeu el Punter.

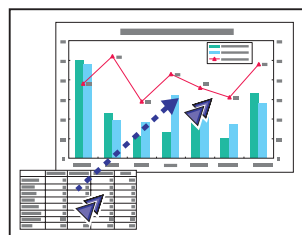
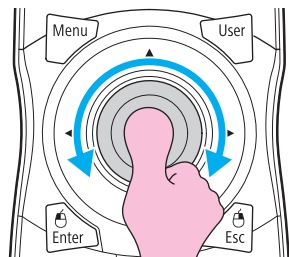
Comandament a distància



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

2 Moveu la icona del Punter (↖).

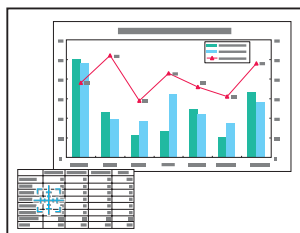
Comandament a distància



Podeu escollir entre tres tipus d'icones de Punter (↖, ✕ o ↗) a **Ajustos - Forma del punter** des del menú de configuració.
👉 [pàg.57](#)

Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)

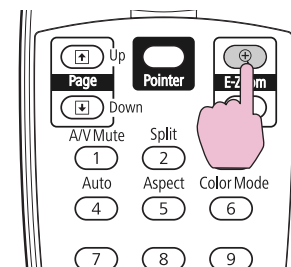
Resulta útil si voleu ampliar les imatges per veure-les amb més detall, com ara gràfics i taules.



Procediment

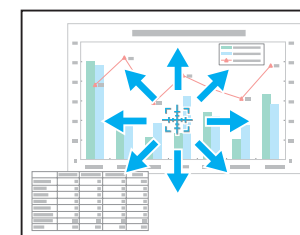
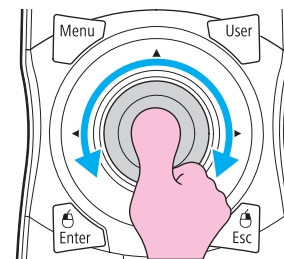
1 Inicieu l'E-Zoom.

Comandament a distància



2 Moveu la creu (⛶) a l'àrea de la imatge que vulgueu ampliar.

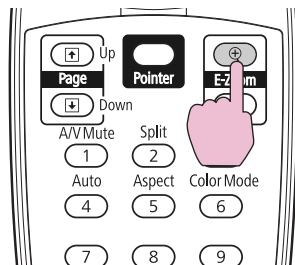
Comandament a distància



3

Amplieu la imatge.

Comandament a distància



Cada vegada que premeu el botó, l'àrea s'amplia. Podeu ampliar amb més rapidesa si manteniu premut el botó.

Podeu reduir la imatge ampliada prement el botó [◀].

Premeu el botó [Esc] per cancel·lar l'operació.




- La relació d'ampliació s'indica a la pantalla. L'àrea seleccionada es pot ampliar d'1 a 4 vegades, en 25 passos incrementals.
- Un cop ampliada la imatge, es pot desplaçar amb el botó [◀].
- Si se selecciona E-Zoom, les funcions Progressiu i Reducció de soroll es cancel·len.
- L'E-zoom es cancel·la quan s'executen certes funcions com Keystone o Configuració auto..

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 molt útil quan es gestionen múltiples projectors.

Quan controleu tots els projectors amb el comandament a distància, poseu el commutador d'ID de la part del comandament a distància en la posició Off



- El control mitjançant el comandament a distància només és possible per als projectors que estan dins del radi operatiu del comandament a distància.  "Radi operatiu del funcionament a distància" [pàg.18](#)
- Quan **Tipus comand. dist.** té definit el valor **Senzill** a l'opció **Funcionament** del menú de configuració, no podeu definir l'ID del comandament a distància. [pàg.59](#)
- Els ID s'ignoren quan l'ID del projector està **Desactivat** o quan el valor definit per a l'ID del comandament a distància és **0**.



2

Seccioneu uns dels números de l'1 al 9 per utilitzar-lo com a ID i, a continuació, premeu el botó [Enter].




3

Premeu el botó [Menu] per tancar el menú de configuració.

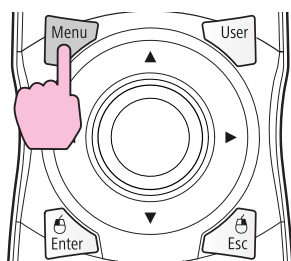
Definir l'ID del projector

Procediment

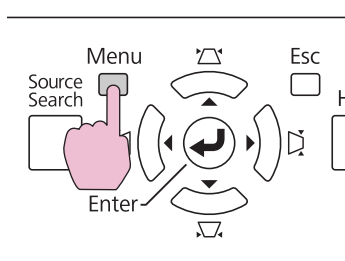
1

Durant la projecció, premeu el botó [Menu] i seccioneu Ampliada - "ID del projector" des del menú de configuració.  "Utilitzar el menú Configuració" [pàg.52](#)

Amb el comandament a distància



Amb el tauler de control

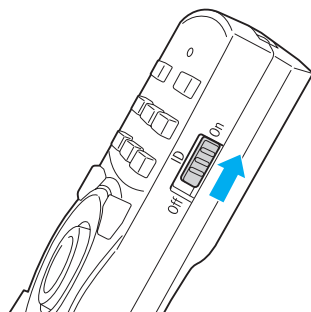


Comprovar l'ID del projector

Feu servir el següent procediment per comprovar l'ID del projector.

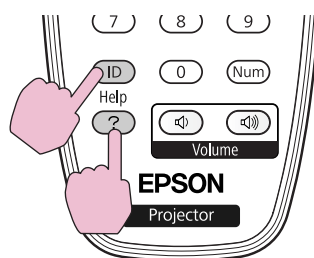
Procediment

- 1 Ajusteu el commutador d'ID del comandament a distància a On.



- 2 Durant la projecció, mentre premeu el botó [ID], premeu també el botó [Help].

Comandament a distància

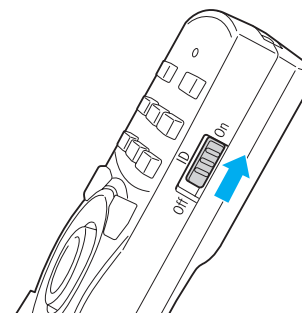


En prémer aquests botons es visualitza el valor actual d'ID del projector a la pantalla de projecció. Desapareix al cap d'uns tres segons.

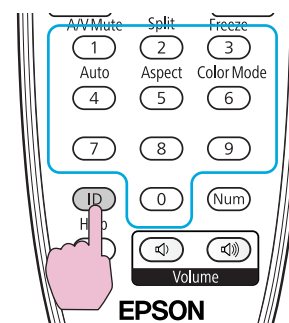
Configurar l'ID del comandament a distància

Procediment

- 1 Ajusteu el commutador d'ID del comandament a distància a On.



- 2 Mentre manteniu premut el botó [ID], premeu un botó de número per seleccionar un número que coincideixi amb l'ID del projector que voleu controlar. ➡ "Comprovar l'ID del projector" [pàg.40](#)



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



L'ajust d'ID del comandament a distància es desa al comandament. Fins i tot després de treure les bateries del comandament a distància per tal de substituir-les, es manté l'ajust d'ID desat. No obstant, si es deixa el comandament a distància sense bateries durant molt de temps, es tornarà a establir el valor per defecte (ID0).


Quan s'alineen diversos projectors per projectar imatges, podeu corregir manualment la lluentor i el to de color de la imatge de cada projector, de manera que els colors de les imatges projectades per cadascun d'ells siguin tan semblants com sigui possible.

Cal fer servir la funció d'ajust de color a múltiples pantalles amb el paràmetre Mode de color de tots els projectors configurat amb el mateix valor.

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.
Per limitar el control a un projector de destí, definiu un ID de projector per al projector de destí, i el mateix ID per al comandament a distància.  [pàg.40](#)
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 ajustar el color de la imatge per a que es correspongui millor emprant **Correc. color (G/R)** i **Correc. color (B/Y)**.

Mètode de correcció

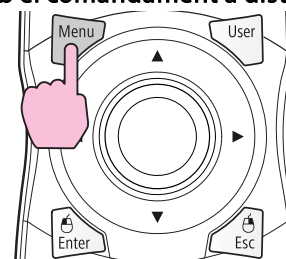
Després de configurar els projectors, corregiu la lluentor i el to de cada projector per reduir les diferències.

Procediment

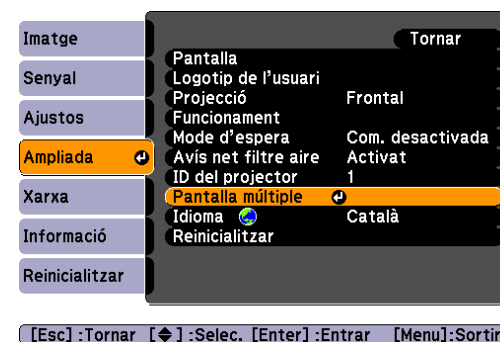
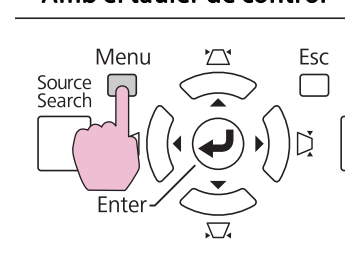
1

Premeu el botó [Menu] i seleccioneu Ampliada - "Pantalla múltiple" des del menú de configuració.  "Utilitzar el menú Configuració" [pàg.52](#)

Amb el comandament a distància



Amb el tauler de control



2

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.

3

Corregiu la lluentor amb "Correcció lluentor".

- Quan seleccioneu Nivell 5, totes les imatges s'ajustaran a la més fosca d'entre els múltiples projectors.
- Quan seleccioneu Nivell 1, totes les imatges s'ajustaran a la més clara d'entre els múltiples projectors.
- Quan seleccioneu un Nivell de 2 a 4, totes les imatges s'ajustaran 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.

4

Correcció de "Correc. color (G/R)" i "Correc. color (B/Y)".

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

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

6

Un cop acabades totes les correccions, premeu el botó [Menu] per tancar el menú de configuració.

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

El logotip de l'usuari desat es pot utilitzar com a imatge de visualització quan no hi hagi senyal de vídeo o durant l'operació Pausa A/V.

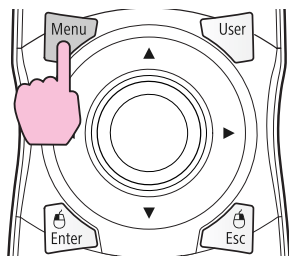


Un cop desat el Logotip de l'usuari, no es pot recuperar el valor per defecte del logotip.

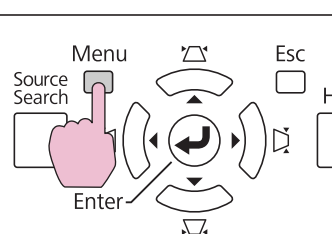
Procediment

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

Amb el comandament a distància

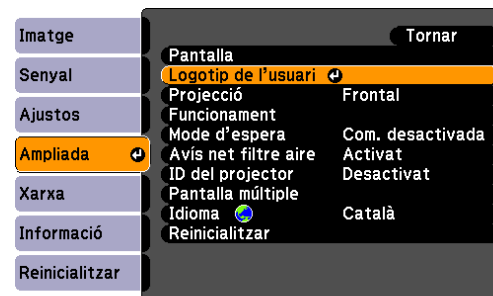


Amb el tauler de control



- 2 **Seleccioneu Ampliada - "Logotip de l'usuari" al menú de configuració. ➡ "Utilitzar el menú Configuració" pàg.52**

A la guia situada a sota del menú comproveu els botons disponibles i les operacions que permeten realitzar.



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



- Si l'opció **Protecc logo usuari** de **Protecc. contrasenya** s'ha definit com a **Activat**, es mostra un missatge i el logotip de l'usuari no es pot canviar. Podreu fer canvis després d'ajustar **Desactivat** com a valor de **Protecc logo usuari**. ➡ pàg.47
- Si heu seleccionat **Logotip de l'usuari** mentre s'està realitzant una operació de Keystone, E-Zoom, Aspecte o Progressiu, es cancel·larà la funció que s'està realitzant actualment.



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

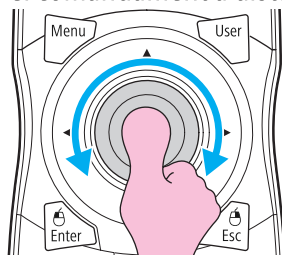


Quan premeu el botó [Enter] del comandament a distància o del tauler de control, és possible que la mida de la pantalla canviï d'acord amb el senyal, perquè canvia a la resolució del senyal d'imatge.

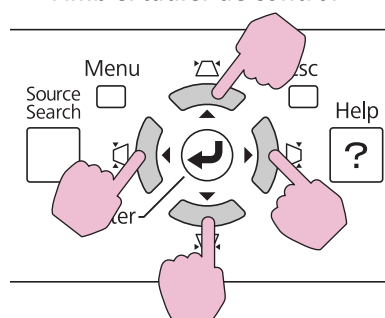
- 4** Moveu el quadre per a seleccionar la part de la imatge que voleu utilitzar com a Logotip de l'usuari.



Amb el comandament a distància

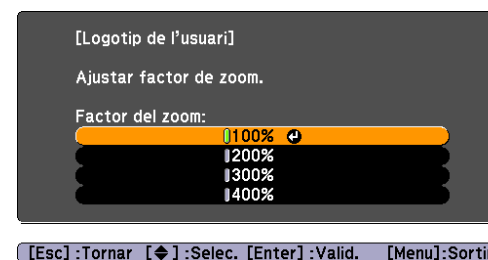


Amb el tauler de control



Podeu desar en una mida de fins a 400 × 300 punts.

- 5** Quan aparegui "Seleccionar aquesta imatge?", seleccioneu "Sí".
- 6** Seleccioneu el factor del zoom a la pantalla de configuració de zoom.





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

La imatge s'ha desat. Un cop desada la imatge, es visualitzarà el missatge "Complet.".



- Per fer servir com a imatge de pantalla el logotip de l'usuari desat, definiu-lo als paràmetres de **Pantalla** al menú **Ampliada**.
pàg.59
- 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 projector ni cap equip connectat mentre es desa, podria comportar problemes de funcionament.

El projector disposa d'aquestes funcions de seguretat millorades.

- Protecc. contrasenya
Podeu restringir les persones que poden fer servir el projector.
- Bloq. Panell control
Podeu evitar que els usuaris canviïn els ajustos del projector sense permís.  [pàg.49](#)
- Bloqueig Antirobatori
El projector està equipat amb diversos tipus de dispositius de seguretat antirobatori.  [pàg.50](#)

Gestionar usuaris (Protecc. contrasenya)

Mentre estigui activada l'opció Protecc. contrasenya, 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 l'adquisició del projector, l'opció Protecc. contrasenya no està activada.

Tipus de Protecc. contrasenya

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

1. Protecció en activar

Quan el valor de **Protecció en activar** sigui **Activat**, caldrà introduir una contrasenya predefinida un cop el projector està endollat i encès (això també s'aplica a Direct Power On). Si no introduïu la contrasenya correcta, no s'inicia la projecció.

2. Protecc logo usuari

Encara que algú provi de canviar el Logotip de l'usuari definit pel propietari del projector, no es pot canviar. Quan el valor de **Protecc logo usuari** sigui **Activat**, no es podran fer els següents canvis d'ajust del Logotip de l'usuari.

- Capturar un logotip de l'usuari
- Els paràmetres de **Mostrar fons**, **Pantalla d'inici** i **Pausa A/V** de **Pantalla** al menú de configuració

3. Protecció xarxa

Quan el valor de **Protecció xarxa** sigui **Activat**, no es podran fer canvis d'ajust al menú **Xarxa** del menú de configuració.

Configurar Protecc. contrasenya

Seguiu aquest procediment per tal de configurar Protecc. contrasenya.

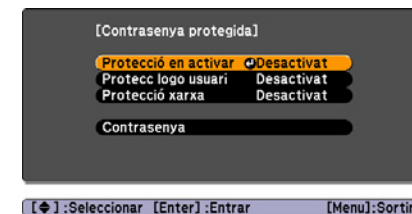
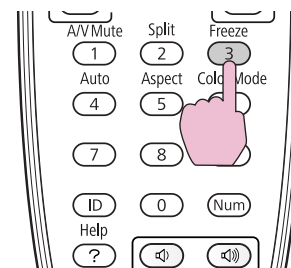
Procediment



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

Apareixerà el menú de configuració de Protecc. contrasenya.

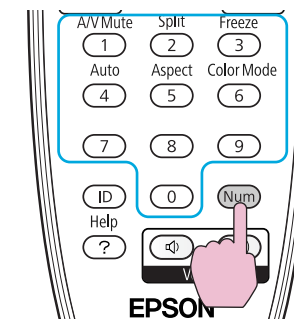
Comandament a distància





- Si l'opció Protecc. contrasenya ja està activada, heu d'inserir la contrasenya.
Si la contrasenya és correcta, apareix el menú d'ajust Protecc. contrasenya. ➡ "Introduir la contrasenya" [pàg.48](#)
- Un cop establerta la contrasenya, enganxeu l'adhesiu de protecció de contrasenya en un lloc visible del projector per tal que serveixi com a element addicional dissuasiu contra robatoris.

Comandament a distància



- (4) Torneu a introduir la Contrasenya.
Es mostrarà el missatge "Contrasenya acceptada."
Si introduïu una contrasenya incorrecta, apareixerà un missatge que us demanarà que torneu a introduir-la.

2

Activeu "Protecció en activar".

- (1) Seleccioneu **Protecció en activar** i, a continuació, premeu el botó [Enter].
- (2) Seleccioneu **Activat** i, a continuació, premeu el botó [Enter].
- (3) Premeu el botó [Esc].

3

Activeu "Protecc logo usuari".

- (1) Seleccioneu **Protecc logo usuari** i, a continuació, premeu el botó [Enter].
- (2) Seleccioneu **Activat** i, a continuació, premeu el botó [Enter].
- (3) Premeu el botó [Esc].

4

Activeu "Protecció xarxa".

- (1) Seleccioneu **Protecció xarxa** i, a continuació, premeu el botó [Enter].
- (2) Seleccioneu **Activat** i, a continuació, premeu el botó [Enter].
- (3) Premeu el botó [Esc].

5

Establiu la contrasenya.

- (1) Seleccioneu **Contrasenya** i, a continuació, premeu el botó [Enter].
- (2) Apareix el missatge "Canviar contrasenya?". Seleccioneu **Sí** i, a continuació, premeu el botó [Enter]. L'ajust per defecte per a la contrasenya és "0000". Canvieu-lo per la contrasenya que desitgeu. Si seleccioneu **No**, tornarà a aparèixer la pantalla que es mostra al pas 1.
- (3) Manteniu premut el botó [Num] i inseriu un número de quatre dígit fins a servir els botons numèrics. El número introduït es mostra com "****". Quan introduïu el quart dígit, es visualitza la pantalla de confirmació.

Introduir la contrasenya

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

Procediment

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

Quan introduïu la contrasenya correcta, s'iniciarà la projecció.

Atenció

- Si introduïu una contrasenya incorrecta tres cops seguits, apareixerà el missatge "El projector quedarà bloquejat." durant uns 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 tornarà 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 la Guia de manteniment i servei. [☛ 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 taulel de control, feu un dels següents passos. Encara que el taulel de control estigui bloquejat, encara podeu fer servir el comandament a distància amb tota normalitat.

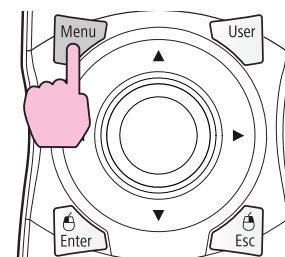
- Bloqueig total
Tots els botons del taulel de control queden bloquejats. No podeu realitzar cap operació des del taulel de control, ni tan sols activar i desactivar.
- Bloqueig parcial
Tots els botons del Taulel de control, excepte el botó [⏏], estan bloquejats.

1

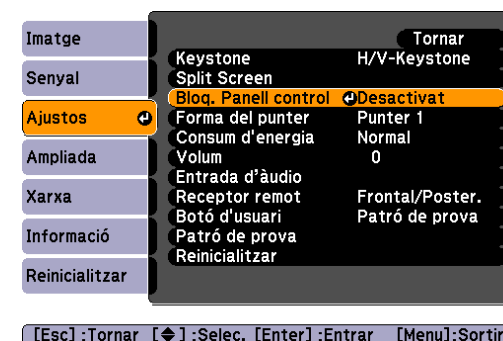
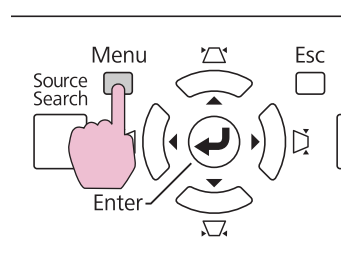
Durant la projecció, premeu el botó [Menu] i seleccioneu Ajustos - Bloq. Panell control al menú de configuració.

☛ "Utilitzar el menú Configuració" [pàg.52](#)

Amb el comandament a distància

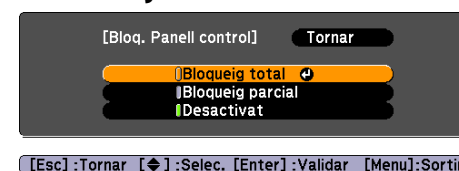


Amb el taulel de control



2

Selecioneu Bloqueig total o bé Bloqueig parcial segons el vostre objectiu.




3

Selecioneu Sí quan aparegui el missatge de confirmació.

Els botons del taulel de control queden bloquejats d'acord amb l'ajust que hàgiu triat.



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

- Al comandament a distància, seleccioneu **Desactivat** a **Ajustos - Bloq. Panell control** al menú de configuració.  [pàg.57](#)
- Manteniu premut el botó [Enter] del tauler de control durant uns set segons. Apareixerà un missatge i se suprimirà el bloqueig.

Bloqueig Antirobatori

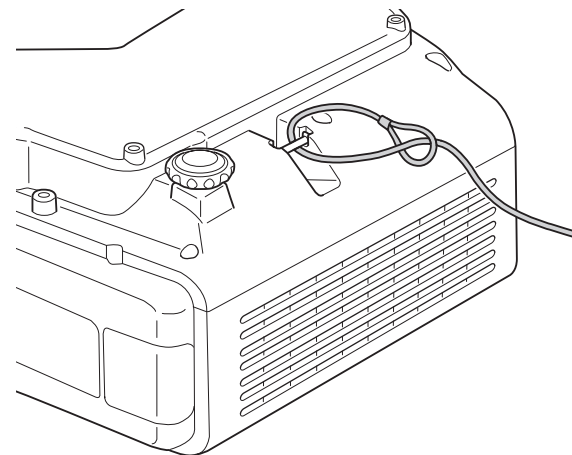
Molt sovint el projector s'instal·la al sostre i es deixa en habitacions sense vigilància, i per això inclou aquests dispositius de seguretat per tal d'evitar que algú se l'emporti.

- Ranura de seguretat
La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington. Podeu trobar els detalls sobre el sistema Microsaver Security a la pàgina de Kensington <http://www.kensington.com/>.
- Punt d'instal·lació per a cable de seguretat
Podeu passar un cable antirobatori, disponible al mercat, pel punt d'instal·lació del cable de seguretat per fixar el projector a un escriptori o a una columna.
- Cargol de fixació del botó d'extracció de l'objectiu
El botó d'extracció de l'objectiu es pot bloquejar amb el cargol inclòs de manera que l'objectiu de projecció no es pugui extreure immediatament.

Instal·lar el bloqueig de cable

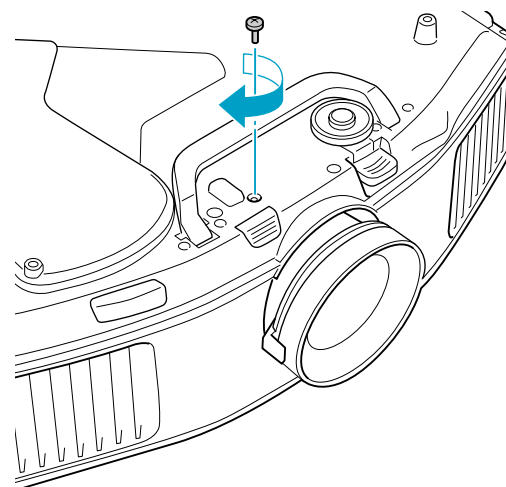
Passeu un cable antirobatori a través del punt d'instal·lació del cable de seguretat.

Consulteu les instruccions de bloqueig a la documentació que s'inclou amb el bloqueig de cable.



Objectiu de projecció antirobatori

La muntura de baioneta permet canviar i instal·lar l'objectiu del projector de forma senzilla i fàcil. Si us preocupa la seguretat, trobareu útil aquest dispositiu antirobatori, ja que, quan es bloqueja amb el cargol inclòs, no es pot retirar ràpidament.





Menú de Configuració

En aquest capítol es descriu com utilitzar el menú de configuració i les opcions que conté.

1

Seleccionar des del menú superior

2

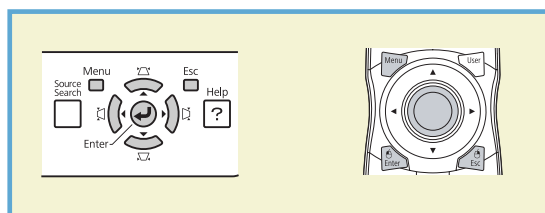
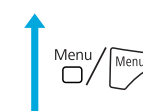
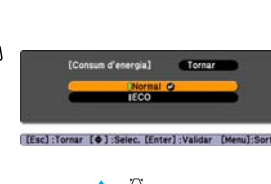
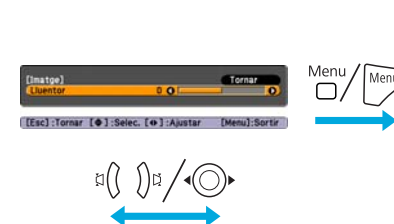
Seleccionar des del submenú

3

Configurar cada-
cun dels elements

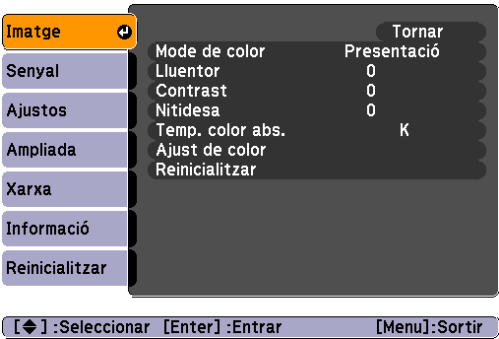
4

Sortir



Els elements que es poden ajustar varien segons el senyal d'imatge i la font d'entrada que s'està projectant actualment, tal com es mostra a les següents captures de pantalla. Els detalls de la configuració es desen per a cada senyal d'imatge.


Senyal RGB/USB/LAN



Senyal de vídeo de components /
Senyal de vídeo compost / Senyal d'S-Vídeo



Submenú	Funció
Mode de color	Podeu seleccionar la qualitat de la imatge adequada per al vostre entorn. pàg.31
Lluentor	Podeu ajustar la lluentor de la imatge.
Contrast	Podeu ajustar la diferència entre la llum i l'ombra a les imatges.
Saturació de color	Podeu ajustar la saturació de color de les imatges.
Tint*1	Podeu ajustar el tint de la imatge.
Nitidesa	Estàndard: Podeu ajustar la nitidesa de la imatge. Per fer ajustos més detallats, seleccioneu Avançada . Avançada*2: Es poden configurar els quatre elements següents. Intensif. línia prima: Si es defineix un valor positiu per a aquest paràmetre, els detalls com els cabells o els teixits tèxtils es realçaran. Intensif. línia gruix: Si es defineix un valor positiu per a aquest paràmetre, el contorn, el fons i les altres parts principals dels objectes de la imatge es realçaran per mostrar-los amb claredat. Intensif. línia ver.: Si es defineix un valor positiu per a aquest paràmetre, les línies verticals de la imatge es realçaran. Intensif. línia hor.: Si es defineix un valor positiu per a aquest paràmetre, les línies horitzontals de la imatge es realçaran.
Temp. color abs.*3	Podeu ajustar el tint global de la imatge en 10 nivells des de 5000 K fins a 10000 K. Si se selecciona un valor elevat, la imatge pren un to blau i, si se selecciona un valor baix, la imatge pren un to vermell.

Submenú	Funció
Ajust de color	<p>Es pot ajustar seleccionant un dels següents.</p> <p>Vermell, Verd, Blau*4: Podeu ajustar la saturació de cada color per separat.</p> <p>R, G, B, C, M, Y: Podeu ajustar el matís, la saturació i la lluentor de cada color R (vermell), G (verd), B (blau), C (cian), M (magenta), Y (groc) per separat.</p> <p>(Aquest paràmetre es pot establir simplement configurant el Mode de color com a Personalitzat.)</p>
Reinicialitzar	<p>Podeu restablir tots els valors per defecte dels ajustos de les funcions del menú Imatge. Per recuperar els ajustos per defecte de tots els elements de menú, consulteu  pàg.78</p>

*1 Aquest paràmetre es pot definir per a l'entrada de senyal de vídeo compost o l'entrada de senyal d'S-video només quan el senyal d'entrada sigui del sistema NTSC.

*2 Aquest paràmetre no es pot definir per al senyal d'entrada RGB ni quan es defineix **USB** o **LAN** com a font d'entrada.

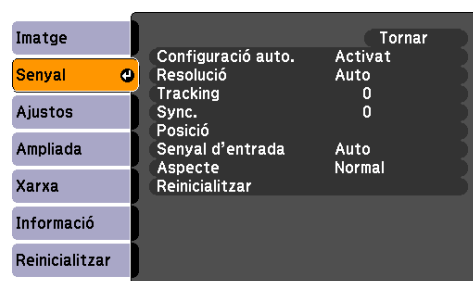
*3 Aquest paràmetre no es pot definir quan el Mode de color estigui definit com a **sRGB**.

*4 Aquest paràmetre no es pot definir quan el Mode de color estigui definit com a **sRGB** o **Personalitzat**.

Els elements que es poden ajustar varien segons el senyal d'imatge i la font d'entrada que s'està projectant actualment, tal com es mostra a les següents captures de pantalla. Els detalls de la configuració es desen per a cada senyal d'imatge.

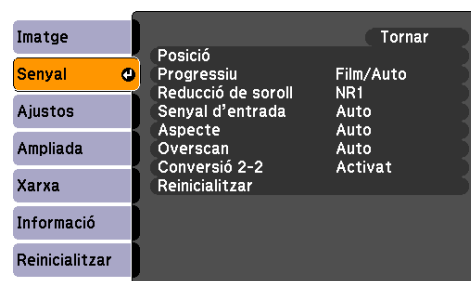
No podeu fer ajustos al menú Senyal quan la font d'entrada sigui USB o LAN.

Senyal RGB



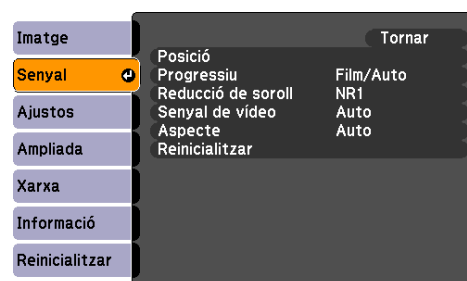
[◀]:Selecció [Enter]:Entrar [Menu]:Sortir

Senyal de vídeo de components



[◀]:Selecció [Enter]:Entrar [Menu]:Sortir

Senyal de vídeo compost / Senyal d'S-Vídeo



[◀]:Selecció [Enter]:Entrar [Menu]:Sortir

DVI-D/HDMI



[◀]:Selecció [Enter]:Entrar [Menu]:Salir

Submenú	Funció
Configuració auto.	Podeu seleccionar si Configuració auto. ajusta la imatge automàticament o no (Activat/Desactivat) a l'estat òptim quan el senyal d'entrada canvia.
Resolució	Auto: S'identifica automàticament la resolució del senyal d'entrada. Ample, Normal: Si les imatges no es poden projectar correctament quan s'hagi definit l'opció Auto , ajusteu aquest menú. Poseu-hi Ample , segons l'ordinador que estigui connectat, per a pantalles amples, o bé Normal per a pantalles 4:3 o 5:4. Manual: Podeu especificar la resolució. Aquesta opció és la ideal quan l'ordinador connectat és sempre el mateix.
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*1*2*4	Desactivat: La conversió IP es duu a terme per a cadascun dels camps de la pantalla. Aquest ajust és ideal per visualitzar imatges amb molt moviment. Vídeo: Aquest ajust és ideal per visualitzar imatges de vídeo general. Film/Auto: Mitjançant la conversió automàtica de fitxers de pel·lícules, CG, imatges animades, etc., enregistrades a 24/30 fotogrames a un senyal progressiu òptim amb la conversió 2-3, és possible recrear la sensació natural de la imatge original.

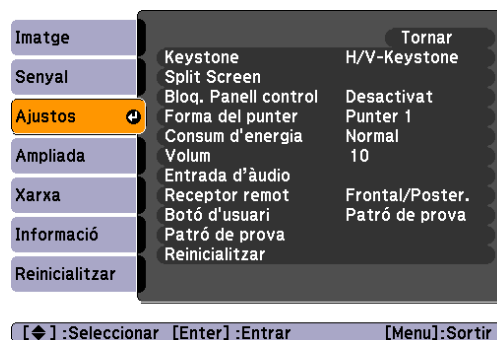
Submenú	Funció
Reducció de soroll*2	Suavitza les imatges desiguals. Hi ha dos modes. Seleccioneu l'ajust favorit. Es recomana definir Desactivat per a aquesta opció quan es visualitzen fonts d'imatge amb molt poc soroll com, per exemple, DVD.
Rang vídeo DVI/HDMI	Quan el port d'entrada DVI-D o HDMI està connectat a un reproductor de DVD, ajusteu el nivell de vídeo segons el paràmetre del nivell de vídeo del reproductor de DVD. Quan es selecciona HDMI com a font d'entrada i el rang s'ajusta a Auto *3, el nivell de vídeo del senyal d'entrada es determina automàticament. Si el rang s'ajusta com a Auto i la imatge mostra neu o interferències, definiu el nivell de vídeo d'acord amb l'ajust de nivell de vídeo del reproductor de DVD. El nivell de vídeo del reproductor de DVD es pot ajustar a Normal o Ampliat.
Senyal d'entrada	Podeu seleccionar el senyal d'entrada des del port d'entrada Computer1 o des del port d'entrada BNC. Si s'ajusta com a Auto , el senyal d'entrada s'identificarà automàticament segons l'equip que hi hagi connectat. Si els colors no apareixen correctament quan s'ajusti com a Auto , seleccioneu el senyal adequat a l'equip que hi hagi connectat.
Senyal de vídeo	Podeu seleccionar el senyal d'entrada del port d'entrada Video1, Video2 i S-Video. Si s'ajusta com a Auto , els senyals de vídeo es reconeixen automàticament. Si la imatge presenta interferències o es produeix algun problema, com per exemple si no es projecta cap imatge quan s'ajusti com a Auto , aleshores seleccioneu el senyal adequat corresponent a l'equip que hi hagi connectat.
Aspecte	Podeu ajustar la <u>Relació d'aspecte</u> ▶▶ per a les imatges projectades. ▶▶ pàg.29
Overscan*2	Podeu canviar l'escalat de sortida (l'abast de la imatge projectada). L'abast de la pantalla de tall es pot configurar amb els valors Desactivat , 4% o 8% . Només es pot seleccionar Auto *3 quan la font d'entrada sigui HDMI . Amb el valor Auto seleccionat, l'interval es desactiva automàticament o bé es canvia al Desactivat o 8% segons el senyal d'entrada.
Conversió 2-2*2	Només es pot configurar quan es reben senyals de 1080p/24Hz. Si està configurada com a Activat , les imatges enregistrades a 24 fotogrames per segon, com per exemple una pel·lícula, es projectaran a la velocitat de fotogrames original sense interpolació de trames. D'aquesta manera, és possible reproduir l'aspecte natural de la imatge original.
Reinicialitzar	Podeu restablir tots els valors per defecte dels ajustos del menú Senyal , llevat del valor de Senyal d'entrada . Per recuperar els ajustos per defecte de tots els elements de menú, consulteu ▶▶ pàg.78









*1 Quan es rep un senyal de vídeo de components o RGB, aquest ajust només es pot establir quan es reben senyals de 480i, 576i o 1080i.

*2 No es pot ajustar quan es rep un senyal RGB digital.

*3 Només es pot ajustar quan la sortida HDMI de l'equip connectat està connectada al port d'entrada HDMI del projector.

*4 No es pot configurar quan es reben senyals 1080i i el mode d'aspecte està configurat en **Complet**.







Submenú	Funció
Keystone	<p>Podeu corregir la distorsió Keystone.</p> <p>H/V-Keystone: Corregeix la distorsió Keystone horitzontal i vertical. Seleccioneu V-Keystone o H-Keystone.  pàg.25</p> <p>Utilitzeu els botons [↖/↗], [↘/↙], [↖/↗] i [↘/↙] del tauler de control per fer correccions similars a V-Keystone i H-Keystone.</p> <p>Quick Corner: Selecciona i corregeix les quatre cantonades de la imatge projectada.  pàg.23</p>
Split Screen	Podeu dividir la pantalla en dues pantalles.  pàg.32
Bloq. panell control	Serveix per restringir el funcionament del tauler de control del projector.  pàg.49
Forma del punter	<p>Podeu seleccionar la forma del punter.  pàg.37</p> <p>Punter 1:  Punter 2:  Punter 3: </p>
Consum d'energia	<p>Podeu definir com a lluentor de la làmpada Normal o ECO.</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 i la vida útil de la làmpada canvien com s'indica a continuació i es redueix el soroll de rotació del ventilador durant la projecció. Consum elèctric: disminució d'un 16%, vida útil de la làmpada: aproximadament 1,5 vegades més llarga</p>
Volum	Podeu ajustar el volum. Els detalls de la configuració es desen per a cada font i cada senyal d'imatge.
Entrada d'àudio	<p>Entrada d'àudio LAN: Quan es projecta la imatge des d'un ordinador connectat a la xarxa, l'àudio s'emet des del projector emprant el port definit aquí. Quan es transfereixi àudio des de l'ordinador al projector perquè l'emeti, seleccioneu LAN.</p>
Receptor remot	<p>Podeu limitar la recepció del senyal de funcionament des del comandament a distància.</p> <p>Si desitgeu evitar el funcionament a través del comandament a distància, o si el receptor remot està massa a prop d'un llum fluorescent, podeu definir ajustos per desactivar el receptor remot que no voleu utilitzar o que presenta interferències.</p> <p>Si es prem el botó [Menu] del comandament a distància o el tauler de control durant 15 segons, aquest paràmetre tornarà al valor per defecte.</p>


Submenú	Funció
Botó d'usuari	<p>Podeu seleccionar l'element assignat des del menú de configuració amb el botó [User] del comandament a distància. 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. Podeu assignar un dels sis elements següents al botó [User].</p> <p>Consum d'energia, Informació, Progressiu, Patró de prova, Pantalla múltiple i Resolució</p>
Patró de prova	<p>Quan es configura el projector, es visualitza un patró de prova que us permet ajustar la projecció sense haver de connectar cap més equip.</p> <p>☛ pàg.20</p>
Reinicialitzar	<p>Podeu restablir tots els valors per defecte dels ajustos del menú Ajustos, llevat del valor de Botó d'usuari.</p> <p>Per recuperar els ajustos per defecte de tots els elements de menú, consulteu ☛ pàg.78</p>



Submenú	Funció
Pantalla	<p>Podeu realitzar ajustos relatius a la pantalla del projector.</p> <p>Missatges: Quan aquest element té com a valor Desactivat, no es mostren els missatges següents a la pantalla. Avisos de sobreescalfament i d'altres advertiments, l'absència de senyal de vídeo d'entrada, i si Congelar està activat o s'estan canviant els valors de Font, Mode de color o Aspecte.</p> <p>Mostrar fons*1: Podeu ajustar l'estat de la pantalla quan no hi ha senyals d'imatge disponibles com a Negre, Blau o Logo.</p> <p>Pantalla d'inici*1: Definiu Activat com a valor d'aquest paràmetre per visualitzar el logotip de l'usuari quan s'iniciï la projecció.</p> <p>Pausa A/V*1: Podeu definir la pantalla que es mostra durant Silenci A/V com a Negre, Blau o Logo.</p> <p>Mida del menú: Podeu seleccionar Normal o Més gran per determinar la mida de visualització del menú de configuració, l'ajuda i altres missatges.</p>
Logotip de l'usuari *1	<p>Podeu canviar el logotip de l'usuari que es mostra com a fons mentre s'apliquen les opcions Mostrar fons o Pantalla d'inici.</p> <p>☞ pàg.45</p>
Projecció	<p>Definiu aquest paràmetre segons l'estat d'instal·lació del projector. ☞ pàg.126</p>

Submenú	Funció
Funcionament	<p>Direct Power On: Podeu determinar si voleu habilitar o no (Activat/Desactivat) Direct Power On. Cal anar amb compte amb aquesta opció ajustada a Activat perquè en cas que falli l'alimentació, aquesta unitat s'activarà tan bon punt es restableixi el corrent.</p> <p>Mode de repòs: Quan està configurat com 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 configurat com a Activat, podeu determinar el temps d'espera abans que el projector s'apagui automàticament dins un rang d'entre 1 i 30 minuts.</p> <p>Mode alta altitud: Configureu aquesta opció com a Activat quan utilitzeu el projector a una alçada de més de 1.500 m.</p> <p>Terminació sinc. BNC: Ajusta la terminació del senyal del port d'entrada BNC. Normalment ha d'estar ajustat a Desactivat. Ajusteu-lo a Activat quan calgui una terminació analògica (75Ω), com per als commutadors.</p> <p>Tipus comand. dist.: Podeu seleccionar Normal o Senzill segons el tipus de comandament a distància. Ajusteu aquest element a Normal per a fer servir el comandament a distància inclòs amb el projector. Si seleccioneu Senzill, podreu fer servir el comandament a distància subministrat amb altres projectors Epson per fer servir aquest. Aquesta opció és útil si voleu fer servir un comandament a distància que ja coneixeu bé per a fer servir el projector. (Quan utilitzeu el comandament a distància subministrat amb un projector de la sèrie EB-G5xxx o EB-Z80xx, seleccioneu Normal.)</p> <p>No obstant, si aquesta opció està ajustada a Senzill, no podeu fer servir el comandament a distància subministrat amb el projector. Assegureu-vos que l'ajust sigui correcte perquè, si el projector està muntat al sostre o en un lloc fora del vostre abast, canviar-ho de nou per Normal pot ser complicat. A més a més, no podeu utilitzar les funcions de les quals no disposi aquest projector o el comandament a distància que utilitzeu.</p> <p>Botó dir. invertida: Configureu aquesta opció com a Activat quan pengeu el projector del sostre.  pàg.126</p>
Mode d'espera	Podeu fer servir les funcions que monitoren i controlen l'estat del projector a través de la xarxa, fins i tot mentre el projector està en mode d'espera, si aquesta opció està ajustada a Com. activada .
Avís net filtre aire	Podeu configurar si voleu activar o no l'avís de filtre d'aire (Activat/Desactivat). Quan aquest paràmetre té valor Activat i es detecta un embús al filtre d'aire, es mostrarà el missatge a la pantalla.
ID del projector	Definiu el valor d'ID en un interval d'1 a 9. Desactivat indica que no hi ha cap valor d'ID definit.  pàg.40
Pantalla múltiple	<p>Podeu ajustar el matís i la lluentor de cada imatge projectada quan dos o més projectors estiguin alineats i funcionant.  pàg.43</p> <p>Nivell ajust: Podeu ajustar des de negre fins a blanc en cinc nivells anomenats de Nivell 1 a 5 i en cadascun d'aquests nivells podeu ajustar Correcció lluentor i Correcció color.</p> <p>Correcció lluentor: Corregeix la diferència de lluentor de cada projector.</p> <p>Correc. color (G/R) / Correc. color (B/Y): Corregeix la diferència de color de cada projector.</p>
Idioma	Podeu establir l'Idioma dels missatges visualitzats.

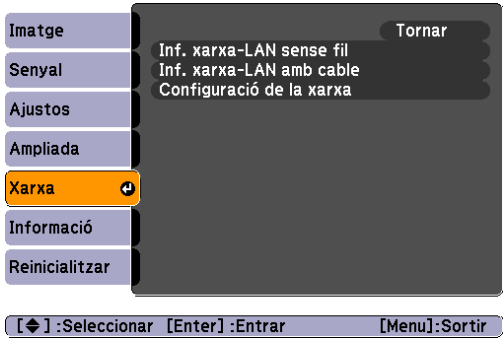
Submenú	Funció
Reinicialitzar	Podeu recuperar els ajustos per defecte de Pantalla ^{*2} , Funcionament ^{*3} i Avís net filtre aire des del menú Ampliada . Per recuperar els ajustos per defecte de tots els elements de menú, consulteu  pàg.78

*1 Si l'opció **Protecc logo usuari** s'ha ajustat com a **Activat** a Protecc. contrasenya, els ajustos relacionats amb el logotip de l'usuari no es podran canviar. Podreu fer canvis després d'ajustar **Desactivat** com a valor de **Protecc logo usuari**.  [pàg.45](#)

*2 Excepte en el cas dels paràmetres relacionats amb el logotip de l'usuari.

*3 Excepte per als paràmetres **Botó dir. invertida**, **Mode alta altitud** i **Tipus comand. dist.**.

Quan **Protecció xarxa** està ajustat a **Activat** a **Protecc. contrasenya**, es visualitza un missatge i la configuració no es pot canviar. Podreu fer canvis després d'ajustar **Desactivat** com a valor de **Protecció xarxa**. ➡ [pàg.47](#)



Submenú	Funció
Inf. xarxa-LAN sense fil Inf. xarxa-LAN amb cable	Mostra la configuració de la xarxa.
Configuració de la xarxa	Mostra la pantalla per configurar la xarxa. ➡ pàg.63



Utilitzant el navegador Web d'un ordinador connectat al projector en una xarxa, podeu ajustar les funcions del projector i controlar-lo. 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. ➡ [pàg.107](#)

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 con en el menú de configuració.

En acabar, assegureu-vos d'anar a l'element **Configuració acabada** i seleccionar **Sí**, **No** o **Cancel·lar**. Si seleccioneu **Sí** o **No**, tornareu al menú de configuració.



- Sí:** Desa els ajustos i surt del menú **Xarxa**.
- No:** Surt i torna al menú **Xarxa** sense desar els ajustos.
- Cancel·lar:** Continua visualitzant el menú **Xarxa**.

Funcionament del teclat en pantalla

El menú **Xarxa** conté elements on cal introduir caràcters alfanumèrics durant la configuració. En aquest cas, es visualitza el següent teclat en pantalla. Utilitzeu el botó [↻] del comandament a distància o els botons [↶/↷], [↵/↴], [↶/↷] i [↵/↴] del tauler de control per moure el cursor a la tecla desitjada i, a continuació, premeu el botó [Enter] per introduir els caràcters alfanumèrics. Introduïu les xifres 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 el botó [Enter], es commuta entre majúscules i minúscules.
- Cada cop que se selecciona la tecla [SYM1/2] i es prem el botó [Enter], es commuten les tecles de símbols de la selecció que es troba a dins del quadre.

Menú Bàsic




Submenú	Funció
Nom del projector	Mostra el nom que identifica el projecteur quan està connectat a una xarxa. En l'edició, podeu introduir un màxim de 16 caràcters alfanumèrics d'un byte.
Contrasenya PJLink	Introduïu una contrasenya per utilitzar-la quan accediu al projecteur utilitzant un programari PJLink compatible. ➡ pàg.113 Podeu introduir 32 caràcters alfanumèrics d'un byte com a màxim.
Contras. Control Web	Establiu una contrasenya per a fer-la servir quan es facin canvis de configuració i es controli el projecteur fent servir Control Web. Podeu introduir un màxim de 8 caràcters alfanumèrics d'un byte. Control Web és una funció d'ordinador que permet configurar i controlar el projecteur utilitzant el navegador d'Internet en un ordinador connectat a una xarxa. ➡ pàg.107
Paraula clau projecteur	Si està ajustat a Activat , heu d'entrar la paraula clau per poder connectar el projecteur a un ordinador de la xarxa. Com a resultat, evitareu les interrupcions de les presentacions a causa de connexions inesperades de l'ordinador. Normalment ha d'estar Activat .

Menú LAN sense fils

Per connectar el projector a un ordinador utilitzant una LAN sense fils, instal·leu la unitat LAN sense fils (ELPAP03).  [pàg.137](#)

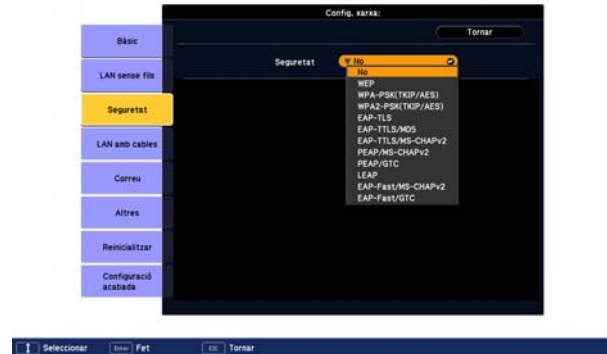


Submenú	Funció
Alim. LAN sense fil	Ajusteu aquest paràmetre com a Activat quan connecteu el projector i un ordinador mitjançant una LAN sense fils. Si no voleu connectar-vos per LAN sense fils, ajusteu aquest paràmetre com a Desactivat per evitar accessos no autoritzats.
Mode connexió	Ajusteu el mode de connexió que vulgueu utilitzar quan connecteu el projector i un ordinador mitjançant una LAN sense fils. Quan utilitzeu una connexió Ad Hoc , el mode de connexió s'ajusta com a Ràpid . Quan utilitzeu el Mode d'infraestructura , el mode de connexió s'ajusta com a Avançat . Quan connecteu l'ordinador al projector mitjançant l'EasyMP Multi PC Projection, ajusteu Avançat com a mode de connexió.
Wi-Fi Protected Setup	Quan utilitzeu un punt d'accés compatible amb WPS (Wi-Fi Protected Setup) a través d'una LAN sense fils, podeu connectar fàcilment el projector al punt d'accés i definir els ajustos de seguretat.  pàg.120
Canal	Quan connecteu en Mode ràpid, podeu seleccionar un canal que utilitzi 802.11b/g. Si es produeixen interferències d'altres senyals, utilitzeu un canal diferent.
Sistema LAN sense fils	Ajusta el sistema LAN sense fils. Quan connecteu en mode Avançat, es pot ajustar Auto per seleccionar automàticament un mètode adequat per a l'entorn de l'aplicació. En una zona que no admeti 802.11a, només es visualitza 802.11b/g .
Config. auto SSID	Quan connecteu en mode Ràpid, Config. auto SSID es pot ajustar com a Activat per permetre trobar aquest projector més ràpidament entre diversos projectors per fer que la connexió sigui més estable. L'SSID es crearà automàticament, de manera que l'adreça següent no es pot definir. Ajusteu aquest paràmetre amb el valor Desactivat quan us connecteu d'un ordinador a diversos projectors.
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 32 caràcters alfanumèrics d'un byte com a màxim.

Submenú	Funció
DHCP	Podeu definir si voleu utilitzar o no (Activat/Desactivat) <u>DHCP</u> ». Si està Activat no podeu definir més adreces.
Adreça IP	Podeu introduir l' <u>adreça IP</u> assignada al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. 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 <u>màscara de subxarxa</u> per al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. 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 la passarel·la del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents <u>adreces de passarel·la</u> . 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)
Adreça MAC	Visualitza l'adreça MAC.
Visualització SSID	Per evitar que l'SSID es visualitzi a la pantalla en repòs de la LAN, ajusteu aquesta opció a Desactivat .
Mostrar direcció IP	Per evitar que l'adreça IP es visualitzi a la pantalla en repòs de la LAN, ajusteu aquesta opció a Desactivat .

Menú Seguretat (només disponible si s'ha instal·lat la unitat LAN sense fils)

Si la unitat LAN sense fils està instal·lada i s'utilitza en mode Avançat, és molt recomanable que establiu la seguretat.



Submenú	Funció
Seguretat	<p>Podeu seleccionar un tipus de seguretat.</p> <p>En configurar la seguretat, seguiu les instruccions de l'administrador del sistema de la xarxa a la qual voleu accedir.</p> <p>El projector proporciona els tipus de seguretat següents.</p> <p>WEP: Les dades es xifren amb una clau de codi (clau WEP)</p> <p>Aquest mecanisme impedeix la comunicació a no ser que les claus xifrades del punt d'accés i el projector coincideixin.</p> <p>WPA/WPA2: Es tracta d'un estàndard de xifratge que millora la seguretat, que és un punt dèbil del mètode WEP. Encara que hi ha diversos mètodes de xifratge WPA, aquest projector utilitza "TKIP" i "AES".</p> <p>El mètode WPA també inclou funcions d'identificació de l'usuari. Hi ha dos mètodes d'autenticació WPA: utilitzar un servidor d'autenticació, o autenticar un ordinador i un punt d'accés sense servidor. Aquest projector accepta l'últim mètode, sense servidor.</p> <p>EAP: EAP és un protocol que s'utilitza per establir la comunicació entre els clients i els servidors d'autenticació. Existeixen múltiples protocols, com EAP-TLS, que utilitza la certificació electrònica per realitzar l'autenticació de l'usuari, LEAP, que utilitza un nom d'usuari i una contrasenya, i EAP-TTLS.</p>



Si utilitzeu EAP, cal realitzar els ajustos en el projector de manera que coincideixin amb els ajustos del servidor d'autenticació. Consulteu al vostre administrador de xarxa els detalls sobre els ajustos RADIUS.

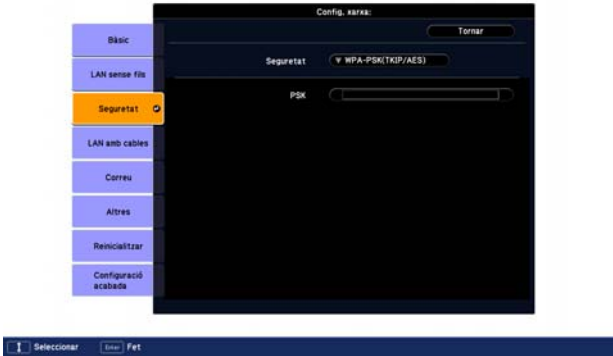
Quan WEP està seleccionat




Submenú	Funció
Xifratge WEP	Podeu definir el xifratge per la codificació WEP. 128 Bit: Utilitza un xifratge de 128 (104) bits 64 Bit: Utilitza un xifratge de 64 (40) bits
Format	Podeu definir el mètode d'entrada per a la clau xifrada del WEP. ASCII: Entrada de text. El mètode d'introducció de WEP xifrat amb text varia segon el punt d'accés. Comproveu amb l'administrador de la xarxa quina es la xarxa a la qual participa el projector, i a continuació ajusteu-la a "ASCII". HEX: Entrada en 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 byte 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 ajustos Xifratge WEP i Format . Si el número de caràcters que introduïu és més curt que la llargada de caràcters necessària, no es xifrarà cap caràcter. Si el número de caràcters que introduïu és més llarg que la llargada de caràcters necessària, els caràcters que superen el número permès no es xifran. 128 Bit - ASCII: Caràcters alfanumèrics d'un únic byte, 13 caràcters. 64 Bit - ASCII: Caràcters alfanumèrics d'un únic byte, 5 caràcters. 128 Bit - HEX: De 0 a 9 i d'A a F, 26 caràcters 64 Bit - HEX: De 0 a 9 i d'A a F, 10 caràcters

Submenú	Funció
Tipus t'autenticació	<p>Podeu definir el Tipus d'autenticació per a la codificació WEP.</p> <p>Open: Mètode de connexió a un punt d'accés sense autenticació.</p> <p>Shared: Tipus d'autenticació que fa servir una clau WEP.</p>

Quan se selecciona WPA-PSK(TKIP/AES) o WPA2-PSK(TKIP/AES)



Submenú	Funció
PSK (clau de xifratge)	<p>Podeu introduir una clau compartida inicial (clau xifrada) utilitzant caràcters alfanumèrics d'un byte. Introduïu un mínim de 8 caràcters i un màxim de 63. En introduir la clau compartida inicial i prémer el botó [Enter], s'estableix el valor i es visualitza com un asterisc (*).</p> <p>No podeu introduir més de 32 caràcters en el menú de configuració. Si feu els ajustos des del Control web, podeu introduir més de 32 caràcters.</p> <p> pàg.107</p>

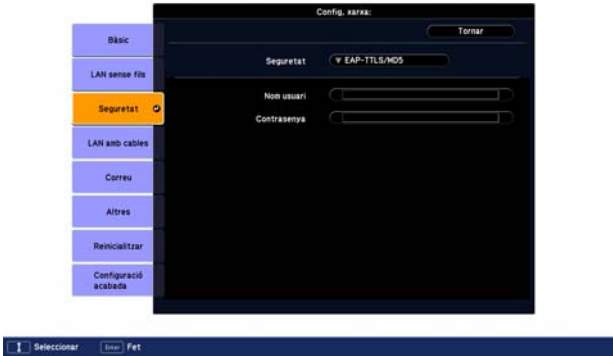
Quan EAP-TLS està seleccionat

Consulteu la informació següent per registrar un certificat digital al projector per a l'autenticació. [☞ Guia de funcionament de PC Free "Registrar un certificat digital al projector"](#)



Submenú	Funció
Atorgat a/Emès per/Període validesa	Es visualitza la informació en el certificat. No podeu entrar.

EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC està seleccionat



Submenú	Funció
Nom usuari	<p>Podeu introduir un nom d'usuari amb caràcters alfanumèrics d'un byte (sense espais) i utilitzar-lo com autenticació. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters.</p> <p>No podeu introduir més de 32 caràcters en el menú de configuració. Si feu els ajustos des del Control web, podeu introduir més de 32 caràcters.</p> <p>👉 pàg.107</p>
Contrasenya	<p>Podeu introduir una contrasenya d'autenticació de caràcters alfanumèrics d'un byte. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters. En introduir la contrasenya i prémer el botó [Enter], s'estableix el valor i es visualitza com un asterisc (*).</p> <p>No podeu introduir més de 32 caràcters al menú de configuració. Si feu els ajustos des del Control web, podeu introduir més de 32 caràcters.</p> <p>👉 pàg.107</p>

Menú LAN amb cables



Submenú	Funció
DHCP	Podeu definir si voleu utilitzar o no (Activat/Desactivat) <u>DHCP</u> ». Si està Activat no podeu definir més adreces.
Adreça IP	Podeu introduir l' <u>adreça IP</u> » assignada al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. 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 <u>màscara de subxarxa</u> » per al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. 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 la passarel·la del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents <u>adreces de passarel·la</u> ». 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)
Adreça MAC	Visualitza l'adreça MAC.
Mostrar direcció IP	Per evitar que l'adreça IP es visualitzi a la pantalla en repòs LAN, ajusteu-la a Desactivat .

Menú Correu

Quan està definit, si es produeix un error o una alerta al monitor rebeu una notificació per correu electrònic. ☞ "Llegir el problema enviat per la funció Notificació Mail" [pàg.109](#)



Submenú	Funció
Notificació Mail	Podeu definir si voleu rebre o no (Activat/Desactivat) notificacions per correu electrònic.
Servidor SMTP	Podeu introduir l' <u>adreça IP</u> del servidor SMTP del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. 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.
Direcció e-mail 1/Direcció e-mail 2/Direcció e-mail 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 64 caràcters alfanumèrics d'un byte per a les adreces de correu electrònic. No podeu introduir més de 32 caràcters en el menú de configuració. Si feu els ajustos des del Control web, podeu introduir més de 32 caràcters. ☞ pàg.107
Config esdevenim notific	Podeu seleccionar els problemes o les advertències que desitgeu rebre notificats per correu electrònic. Quan es produeix el problema o l'advertiment seleccionat, s'envia un correu electrònic a l' Adreça de correu seleccionada per a notificar que s'ha produït un problema o advertiment. Podeu seleccionar més d'un element dels elements visualitzats.

Menú Altres



Submenú	Funció
SNMP	Ajusteu aquest paràmetre amb el valor Activat quan utilitzeu SNMP per monitorar el projector. Per utilitzar 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.
Interr. IP Adreça 1/Interr. IP Adreça 2	Si SNMP està Activat , podeu configurar fins a dues adreces com a destinació de notificació d'interrupció SNMP. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. 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)
Pass. prioritat	A la passarel·la de prioritat, seleccioneu Amb cable o Sense fil .
AMX Device Discovery	Quan el projector estigui connectat a una xarxa, ajusteu aquesta opció a Activat per permetre que AMX Device Discovery detecti el projector. Ajusteu aquest paràmetre a Desactivat si no esteu connectats a cap entorn controlat amb un controlador d'AMX o AMX Device Discovery.
RoomView	Ajusteu aquest paràmetre amb el valor Activat quan utilitzeu Crestron RoomView® per monitorar i controlar el projector en una xarxa. Normalment, heu de deixar aquest paràmetre Desactivat . "Quant a Crestron RoomView" pàg.114 Cal reiniciar el projector per tal que els ajustos realitzats tinguin efecte. Les funcions següents no es poden utilitzar si està Activat . <ul style="list-style-type: none">• Control Web• Message Broadcasting (connector de l'EasyMP Monitor)

Menú Reinicialitzar

Reinicialitza tots els ajustos de la xarxa.



Submenú	Funció
Reinicialitzar config. xarxa.	Per reinicialitzar tots els ajustos de la xarxa, seleccioneu Sí . Després de reinicialitzar tots els ajustos, apareixerà el menú Bàsic .

Permet consultar l'estat del projector i el dels senyals d'imatge que es projecten. Els elements que es poden visualitzar varien segons el senyal d'imatge i la font d'entrada que s'està projectant, tal com es mostra a les següents captures de pantalla.

Senyal RGB/Senyal Vídeo de components



Senyal de vídeo compost/Senyal d'S-Vídeo



USB/LAN



Submenú	Funció
Hores làmpada	Podeu visualitzar el temps de funcionament acumulat de la làmpada*1. Si s'assoleix el temps d'advertència de la làmpada, els caràcters apareixeran en groc.
Font	Podeu visualitzar el nom de la font corresponent a l'equip connectat que s'està projectant.
Senyal d'entrada	Podeu visualitzar el contingut de Senyal d'entrada definit al menú Senyal segons la Font.
Resolució	Podeu visualitzar la resolució.
Senyal de vídeo	Podeu visualitzar el contingut del Senyal de vídeo definit al menú Senyal .
Veloc. Refresc	Podeu visualitzar <u>Veloc. Refresc</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 al 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	Quan es produeixen problemes quan el projector i l'ordinador estan connectats en xarxa, es mostra informació sobre el problema amb un ID d'esdeveniment (Event ID). Consulteu la pàgina següent per obtenir informació sobre com interpretar aquest Event ID. pàg.94

*1 El temps d'utilització acumulat apareix com "0H" durant les 10 primeres hores. A partir de les 10 hores es mostra com "10H", "11H", etc.



Submenú	Funció
Reinicialitzar tot	Podeu restablir tots els elements del menú de configuració als seus valors predeterminats. Tanmateix, els valors predeterminats dels elements següents no es restableixen: els ajustos de Contrasenya, Senyal d'entrada , Logotip de l'usuari , Pantalla múltiple , tots els ajustos dels menús Xarxa , Hores làmpada i Idioma .
Reinic hores làmpada	Podeu esborrar el temps d'utilització d'hores de làmpada acumulatiu i retornar-lo a "0H". Reinicialitzeu-lo quan substituiu la làmpada.



Detecció d'Errors

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

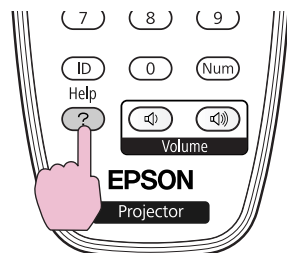
Si es produeix un problema al projector, premeu el botó [Help] per visualitzar la pantalla d'ajuda i obtenir assistència. Podeu solucionar els problemes contestant les preguntes.

Procediment

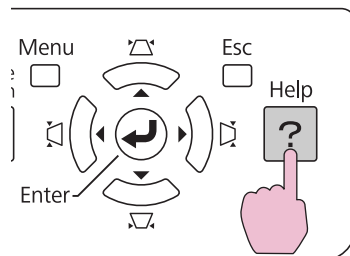
1 Premeu el botó [Help].

Es mostrarà la pantalla Ajuda.

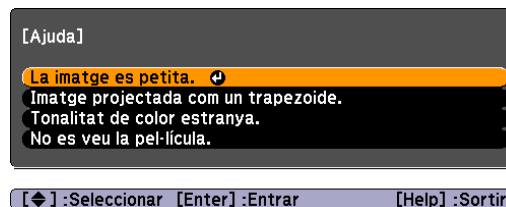
Amb el comandament a distància



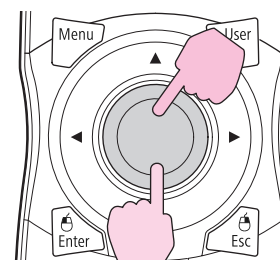
Amb el tauler de control



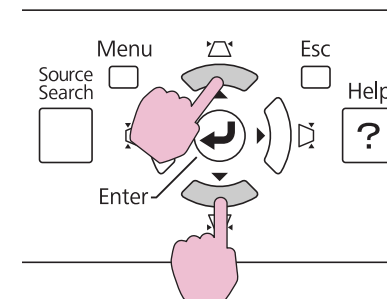
2 Seleccioneu un element de menú.



Amb el comandament a distàcia



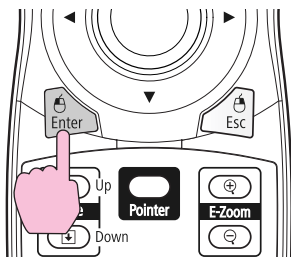
Amb el tauler de control



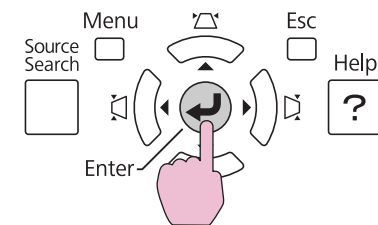
3

Confirmeu la selecció.

Amb el comandament a distància



Amb el 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'ajuda.

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

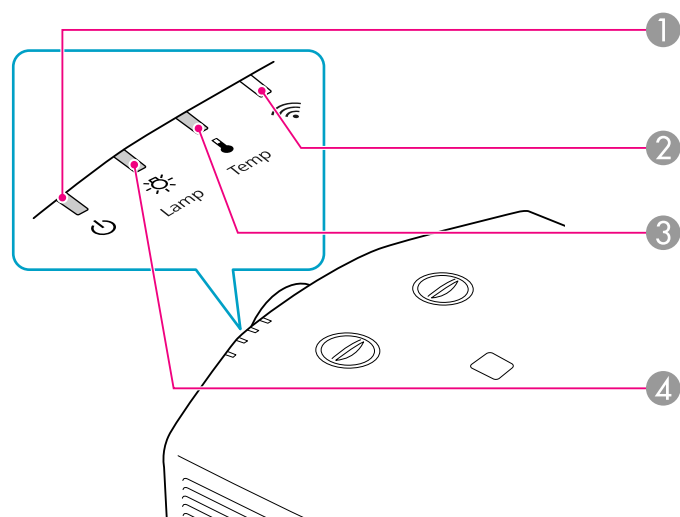


Si la pantalla Ajuda no proporciona cap solució al problema, consulteu la secció "Solució dels Problemes" [pàg.82](#).

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".
Si els indicadors no mostren clarament de quin problema es tracta, consulteu "Si els indicadors no són d'ajuda".  [pàg.86](#)

Lectura dels indicadors

Aquests indicadors mostren l'estat de funcionament del projector.



① Indica l'estat de funcionament.



Condicció en repòs

Quan es premi el botó [⏻] en aquesta condició, s'iniciarà la projecció.



Preparant la supervisió de xarxa (màxim aproximadament 20 segons) o bé en procés de refredament. 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 [⏻] no funciona durant l'escalfament.




Projectant

② Indica l'estat de funcionament de la LAN sense fils quan la unitat LAN sense està instal·lada.  "Lectura dels indicadors de LAN sense fils" [pàg.137](#)

- ③ Indica l'estat de la temperatura interna.
- ④ Indica l'estat de les làmpades de projecció.


























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.

L'indicador s'il·lumina o parpelleja en color vermell













 : Il·luminat  : Parpellejant  : Desactivat


















Estat	Causa	Solució o estat
     	Error intern	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 Suport i guia de servei tècnic  Llista de contactes per a projectors Epson
     	Error del ventilador Error del sensor	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 Suport i guia de servei tècnic  Llista de contactes per a projectors Epson
     	Error temp. alta (sobreescalfament)	<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 embussats i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo.  pàg.96, pàg.102 <p>Si l'error persisteix després de comprovar els punts indicats anteriorment, 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 Suport i guia de servei tècnic.  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.  pàg.59</p>
	Error de flux del filtre d'aire	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin embussats i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo.  pàg.96, pàg.102 <p>Si l'error persisteix després de comprovar els punts indicats anteriorment, 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 Suport i guia de servei tècnic  Llista de contactes per a projectors Epson</p>

Estat	Causa	Solució o estat
     	Error làmpada Avaria làmpada Tapa làmpada oberta	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> Traieu la làmpada i comproveu que no s'hagi trencat. pàg.99 Netegeu el filtre d'aire. pàg.96 <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 l'error persisteix: 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 Suport i guia de servei tècnic. Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>Si la làmpada està trencada: Substituïu-la per una de nova o poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local. Si substituïu la làmpada pel vostre compte, aneu amb compte amb els fragments del vidre trencat (la projecció no pot continuar fins que no se substitueixi la làmpada). 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. pàg.59</p> <p>Comproveu que làmpada i la seva coberta estiguin ben instal·lades. pàg.99</p> <p>Si la làmpada o la seva coberta no estan ben instal·lades, la làmpada no s'encendrà.</p>
     	Err.aliment. (Llast)	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 Suport i guia de servei tècnic. Llista de contactes per a projectors Epson



⚠ L'indicador parpelleja o està il·luminat

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

Estat	Causa	Solució o estat
     	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 embussats i que el projector no estigui col·locat contra una paret. Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. pàg.96, pàg.102
     	Substitueix làmpada	<p>Substituïu-la per una làmpada nova. pàg.99</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>

Estat	Causa	Solució o estat
     	Baix cabal d'aire	<p>(Aquesta condició no és anormal. No obstant, la projecció s'atura automàticament si el flux d'aire continua decreixent). Es mostrarà el missatge "El filtre d'aire està embussat. Netegeu o substituïu el filtre d'aire.". Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin embussats i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo.  pàg.96, pàg.102 <p>Si el cabal d'aire continua essent baix després de netejar el filtre d'aire, substituïu el filtre d'aire per un de nou.  pàg.102</p> <p>Si l'error persisteix després de comprovar els punts indicats anteriorment, 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 Suport i guia de servei tècnic  Llista de contactes per a projectors Epson</p>
     	Avís net filtre aire	<p>És possible que també es mostri el missatge següent: "Cal netejar el filtre d'aire. Netegeu/substituïu el filtre d'aire." Netegeu el filtre de l'aire.  pàg.96</p> <p>Si el filtre està tenyit de groc de fum de tabac i no es pot netejar, substituïu-lo per un de nou.</p> <p>Els indicadors o missatges referents a "Avís net filtre aire" només apareixen quan Avís net filtre aire està Activat el menú Ampliada del menú de configuració.  pàg.59</p>













- Si el projector no funciona correctament, encara que els indicadors no mostrin cap problema, consulteu "Si els indicadors no són d'ajuda".  [pàg.86](#)
- Si l'error no apareix en aquesta taula, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Suport i guia de servei tècnic.  [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

- "No es veu cap imatge"  pàg.87
La projecció no s'inicia, l'àrea de projecció està completament negra, l'àrea de projecció està completament blava, etc.
- "Les imatges en moviment no es veuen (la part de la imatge en moviment es torna negra)."  pàg.87
Les imatges en moviment que es projecten des d'un ordinador apareixen negres i no es projecta res.
- "La projecció s'atura automàticament"  pàg.87
- "Es mostrarà el missatge "No Suportat"."  pàg.88
- "Es mostra el missatge "Sense senyal"."  pàg.88
- "Les imatges són borroses o estan desenfocades"  pàg.88
- "Les imatges presenten interferències o distorsions"  pàg.89
Apareixen problemes com ara interferències, distorsions o imatges de quadrícules en blanc i negre.
- "La imatge està tallada (gran) o és petita, o l'aspecte no és l'adequat"  pàg.89
Només es visualitza part de la imatge, o les proporcions d'alçada i amplada i de la imatge no són correctes, etc.
- "Els colors de la imatge no són correctes"  pàg.90
Tota la imatge apareix violàcia o verdosa, les imatges són en blanc i negre, els colors estan apagats, etc. (Els monitors d'ordinador i les pantalles LCD presenten un rendiment de la reproducció del color diferent, de manera que els colors projectats pel projector i els colors que apareixen al monitor poden no coincidir, però això no indica cap problema).
- "Les imatges són fosques"  pàg.90

- "No es subministra alimentació"  pàg.91

Altres problemes

- "No se sent cap so o el so és fluix"  pàg.92
- "El comandament a distància no funciona"  pàg.92
- "No es veu res al monitor extern"  pàg.93
- "Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús"  pàg.93
- "No es reben missatges de correu electrònic fins i tot quan es produeix un problema en el projector"  pàg.93

Interpretar els ID d'esdeveniment

-  pàg.94

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. 🖱️ Guia d'inici ràpid 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. 🖱️ pàg.36
Els ajustos del menú de configuració són correctes?	Reinicialitzar tot els ajustos. 🖱️ Menú Reinicialitzar - Reinicialitzar tot pàg.78
La imatge projectada és completament negra? Només quan es projecten imatges d'un 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 des d'una font de vídeo	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. 🖱️ Menú Senyal - Senyal de vídeo pàg.55



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 a la sortida externa solament. 🖱️ Comproveu la documentació de l'ordinador.




La projecció s'atura automàticament

Comprovació	Solució
El Mode de repòs està Activat ?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector. Si no voleu fer servir el Mode de repòs, canvieu l'ajust a Desactivat . 🖱️ Menú Ampliada - Funcionament - Mode de repòs pàg.59




Es mostrarà el missatge "No Suportat".

Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? Només quan es projecten imatges des d'una font de vídeo	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat.  Menú Senyal - Senyal de vídeo pàg.55
Corresponen amb el mode la Resolució del senyal d'imatge i la Veloc. Refresc? Només quan es projecten imatges d'un ordinador	Consulteu la documentació de l'ordinador per saber com canviar la resolució del senyal d'imatge i la velocitat d'actualització de la sortida de l'ordinador.  "Pantalles de monitor admeses" pàg.145

Es mostra el missatge "Sense senyal".







Comprovació	Solució
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament.  pàg.128 , pàg.133
Heu seleccionat el port d'entrada correcte?	Canvieu la imatge prement el botó [Source Search] del comandament a distància o del tauler de control.  pàg.27
Estan encesos l'ordinador o la font de vídeo?	Activeu l'equip.
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	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.  pàg.130 Si realitzeu la connexió mentre el projector o l'ordinador ja estan engegats, 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.

Les imatges són borroses o estan desenfocades




Comprovació	Solució
L'enfocament està ajustat correctament?	Gireu l'anella d'enfocament per ajustar-lo.  <i>Guia d'inici ràpid</i>
El projector és a una distància adequada?	La projecció es realitza des d'una distància que supera els límits recomanats? Configureu el projector a una distància que no superi els límits recomanats.  pàg.143
El valor de l'ajust Keystone és massa alt?	Disminuiu l'angle de projecció per tal de reduir la correcció keystone.  pàg.25





Comprovació	Solució
La lent està entelada?	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.

Les imatges presenten interferències o distorsions








Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? Només quan es projecten imatges des d'una font de vídeo	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat.  Menú Senyal - Senyal de vídeo pàg.55
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament.  pàg.128 , pàg.130
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 d'un ordinador	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector.  "Pantalles de monitor admeses" pàg.145  Documentació de l'ordinador
Els ajustos "Sync.▶" i "Tracking▶" estan ajustats correctament? Només quan es projecten senyals RGB analògics d'un ordinador	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [Enter] del tauler de control per realitzar un ajust automàtic. Si les imatges no estan ajustades correctament després d'utilitzar l'ajust automàtic, podeu realitzar els ajustos utilitzant Sync. i Tracking al menú de configuració.  Menú Senyal - Tracking, Sync. pàg.55 pàg.55
La Resolució està ajustada a Manual ? Només quan projecteu en una pantalla dividida	La imatge es pot contreure si la Resolució definida al menú de configuració i la de la imatge projectada no coincideixen. Si la imatge es contrau, ajusteu la Resolució a Auto .  Menú Senyal - Resolució pàg.55

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





Comprovació	Solució
Està ajustat correctament l'aspecte?	Premeu el botó [Aspect] del comandament a distància per seleccionar un aspecte adequat per a la font d'entrada.  pàg.29
Es projecta una imatge d'ordinador de pantalla panoràmica? Només quan es projecten imatges d'un ordinador	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat.  Menú Senyal - Resolució pàg.55
La imatge continua estant ampliada amb E-zoom?	Premeu el botó [Esc] del comandament a distància per cancel·lar E-Zoom.  pàg.38


Comprovació	Solució
Està ajustada correctament la Posició ?	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [Enter] del tauler de control per realitzar un ajust automàtic quan projecteu els senyals RGB analògics de l'ordinador. Si les imatges no estan ajustades correctament després d'utilitzar l'ajust automàtic, podeu realitzar els ajustos utilitzant Posició al menú de configuració. A més dels senyals RGB analògics de l'ordinador, podeu ajustar altres senyals durant la projecció ajustant la Posició al menú de configuració.  Menú Senyal - Posició del menú pàg.55
L'ordinador està configurat per a la visualització dual? Només quan es projecten imatges d'un ordinador	Si la visualització dual està activada a les "Propietats de visualització" 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 d'un ordinador	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector.  "Pantalles de monitor admeses" pàg.145  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 l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat.  Menú Senyal - Senyal d'entrada, Senyal de vídeo pàg.55
Heu ajustat correctament la Lluentor de la imatge?	Ajusteu el Lluentor al menú de configuració.  Menú Imatge - Lluentor pàg.53
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament.  pàg.128 , pàg.130
El Contrast  està ajustat correctament?	Ajusteu el Contrast al menú de configuració.  Menú Imatge - Contrast pàg.53
L'ajust de color està ajustat correctament?	Ajusteu l' Ajust de color al menú de configuració.  Menú Imatge - Ajust de color pàg.53
La Saturació de color i el Tint estan ajustats correctament? Només quan es projecten imatges des d'una font de vídeo	Ajusteu la Saturació de color i el Tint al menú de configuració.  Menú Imatge - Saturació de color, Tint pàg.53






Les imatges són fosques

Comprovació	Solució
Heu ajustat correctament la lluentor de la imatge?	Ajusteu la Lluentor i el Consum d'energia al menú de configuració.  Menú Imatge - Lluentor pàg.53  Menú Ajustos - Consum d'energia pàg.57
El Contrast  està ajustat correctament?	Ajusteu el Contrast al menú de configuració.  Menú Imatge - Contrast pàg.53

Comprovació	Solució
Cal 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.  pàg.99




Problemes en començar la projecció

No es subministra alimentació








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.  Guia d'inici ràpid 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 Suport i guia de servei tècnic.  Llista de contactes per a projectors Epson
L'opció Bloq. Panell control està ajustada a Bloqueig total ?	Premeu el botó [⏻] del Comandament a distància. Si no voleu fer servir l'opció Bloq. Panell control, canvieu l'ajust a Desactivat .  Menú Ajustos - Bloq. Panell control pàg.57
Heu seleccionat l'ajust correcte per al receptor remot?	Comproveu el Receptor remot al menú de configuració.  Menú Ajustos - Receptor remot pàg.57
Heu connectat el cable d'alimentació o heu encès el commutador de corrent immediatament després de Direct Power Off?	Si es realitza l'operació de l'esquerra amb Direct Power On Activat , pot ser que l'alimentació no es torni a activar. Premeu el botó [⏻] per tornar a activar el projector.
Està el commutador d'ID del lateral del comandament a distància en la posició On?	Quan el commutador està a la posició On, podeu fer servir el comandament a distància només amb un projector que tingui el mateix valor d'ID. Poseu el commutador d'ID a Off.  pàg.41

Altres problemes


No se sent cap so o el so és fluix

Comprovació	Solució
Heu connectat correctament la font d'àudio?	Desconnecteu el cable del port d'entrada d'àudio i torneu a connectar el cable.
Heu ajustat el volum al valor mínim?	Ajusteu el volum de manera que se senti el so.  Guia d'inici ràpid
Heu activat Pausa A/V?	Premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància per cancel·lar Pausa A/V.  pàg.36
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?	Si no podeu sentir àudio quan es connecta amb un cable HDMI, seleccioneu la sortida PCM per als equips connectats.
Heu seleccionat l'ajust correcte per a l' Entrada d'àudio LAN ? Només quan la font d'entrada és LAN	Si no s'emet l'àudio d'un ordinador connectat a la xarxa, comproveu l'ajust de l' Entrada d'àudio LAN al menú de configuració.  Menú Ajustos - Entrada d'àudio - Entrada d'àudio LAN pàg.57


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 comandament a distància cap al receptor remot.  pàg.18
El comandament a distància és massa lluny del projector?	El radi operatiu del comandament a distància és d'uns 15 m.  pàg.18
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 a Receptor remot al menú de configuració.  Menú Ajustos - Receptor remot pàg.57
Heu seleccionat l'ajust correcte per al receptor remot?	Comproveu el Receptor remot al menú de configuració.  Menú Ajustos - Receptor remot pàg.57
Les bateries estan esgotades o s'han inserit incorrectament?	Comproveu que les bateries s'hagin inserit correctament o substituïu-les per unes de noves si cal.  pàg.17
L'ID del comandament a distància i l'ID del projector coincideixen?	Assegureu-vos que l'ID per al projector que desitgeu utilitzar i l'ID del comandament a distància coincideixen. Per utilitzar tots els projectors amb un comandament a distància independentment de l'ajust d'ID, col·loqueu el commutador ID de la part del comandament a distància a Off.  pàg.40
El Tipus comand. dist. correspon al comandament a distància que esteu fent servir?	Comproveu el Tipus comand. dist. al menú de configuració.  Menú Ampliada - Funcionament - Tipus comand. dist. pàg.59
Està connectat el cable del comandament a distància opcional al comandament a distància o al port remot del projector?	Quan el cable del comandament a distància està connectat, l'àrea d'emissió del senyal del comandament a distància o el receptor remot del projector estan desactivats. Quan no estigueu utilitzant el conjunt de cables del comandament a distància, desconnecteu-lo del comandament a distància i el port remot.




No es veu res al monitor extern

Comprovació	Solució
Esteu intentant visualitzar una imatge rebuda des d'un port d'entrada que no és Computer1 ni BNC?	Només es poden visualitzar en un monitor extern senyals RGB rebudes des dels ports d'entrada Computer1 o BNC.
Esteu projectant una pantalla dividida?	Només es poden visualitzar en un monitor extern senyals RGB projectades en la pantalla esquerra rebudes des dels ports d'entrada Computer1 o BNC.  pàg.32

Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús

Comprovació	Solució
Canvieu l'ajust d' Idioma .	Ajusteu l' Idioma al menú de configuració.  Menú Ampliada - Idioma pàg.59

No es reben missatges de correu electrònic fins i tot quan es produeix un problema en el projector

Comprovació	Solució
El Mode d'espera està Com. activada ?	Per utilitzar la funció Notificació Mail quan el projector està en espera, ajusteu Com. activada a Mode d'espera al menú de configuració.  Menú Ampliada - Mode d'espera pàg.59
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 Suport i guia de servei tècnic.  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.
Està ajustada correctament la funció Correu al menú de configuració?	La notificació de problemes per correu electrònic es fa segons els ajustos de Correu del menú de configuració. Comproveu si està ajustat correctament.  Menú Xarxa - Correu pàg.74

Interpretar Event IDs

Comproveu l'ID de l'esdeveniment i apliqueu la solució que s'indica a continuació. Si el problema no es pot resoldre, poseu-vos en contacte amb l'administrador de la xarxa o amb una de les adreces de contacte següents. ➡ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Event ID	Causa	Solució
0432 0435	No s'ha pogut iniciar l'EasyMP Network Projection.	Reinicieu el projector.
0434 0481 0482 0485	La comunicació de la xarxa és inestable.	Comproveu l'estat de les comunicacions de la xarxa. Espereu una mica i torneu a intentar la connexió.
0433	S'ha transferit una imatge que no es pot reproduir.	Reinicieu l'EasyMP Network Projection.
0484	S'han tallat les comunicacions des de l'ordinador.	
04FE	L'EasyMP Network Projection s'ha tancat de manera inesperada.	Comproveu l'estat de les comunicacions de la xarxa. Reinicieu el projector.
04FF	S'ha produït un error del sistema al projector.	Reinicieu el projector.
0891	No es troba el mateix punt d'accés de l'SSID.	Definiu el mateix SSID a l'ordinador, el punt d'accés i el projector.
0892	Els mètodes d'autenticació WPA i WPA2 no són iguals.	Comproveu l'ajust de seguretat de la LAN sense fils per veure si és correcte. ➡ Menú Xarxa - Menú Seguretat pàg.62
0893	Els mètodes de codificació WEP, TKIP i AES no són iguals.	
0894	Les comunicacions s'han tallat perquè s'ha establert una comunicació amb un punt d'accés incorrecte.	Consulteu a l'administrador de la xarxa i seguiu les seves instruccions.
0898	No s'ha pogut obtenir l'adreça DHCP.	Comproveu el servidor DHCP per veure si funciona correctament i comproveu el cable de LAN per veure si està connectat correctament. Desactiveu l'opció DHCP si no la feu servir. ➡ Menú Xarxa - Menú LAN sense fils pàg.65 , Menú LAN amb cables pàg.73
0899	Altres errors de connexió	Si el problema no es resol reiniciant el projector ni l'EasyMP Network Projection, poseu-vos en contacte amb una de les adreces de contacte següents. ➡ Llista de contactes per a projectors Epson



Manteniment

En aquest capítol s'expliquen els mètodes de manteniment necessaris per garantir una llarga vida útil del projector.

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



Advertència

Per a netejar brutícia o pols adherida a peces com l'objectiu o el filtre del projector, no feu servir esprais que continguin gasos inflamables. Podríeu provocar un incendi a causa de l'elevada temperatura de la làmpada de dins de la unitat.

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.

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

Si apareix un dels missatges següents o l'indicador de temperatura parpelleja en verd, netegeu el filtre d'aire.

Cal netejar el filtre d'aire.

Netegeu/substituïu el filtre d'aire.

Atenció

- Si s'acumula pols al filtre d'aire, pot augmentar la temperatura interior 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.
- Si el filtre està tenyit de groc de fum de tabac, no es pot netejar. En aquest cas, substituïu-lo per un de nou. [pàg.102](#)
- No esbandiu el filtre d'aire amb aigua. No feu servir detergents ni dissolvents.
- Si feu servir un raspall per a netejar-lo, feu-ne servir un de cerres llargues i suaus, i raspalleu suaument. Si raspalleu amb massa força, la pols s'introduirà al filtre d'aire i no es podrà treure.

Procediment

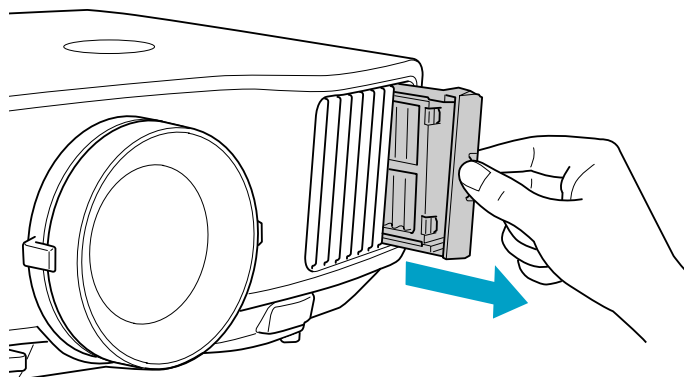
1

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

2

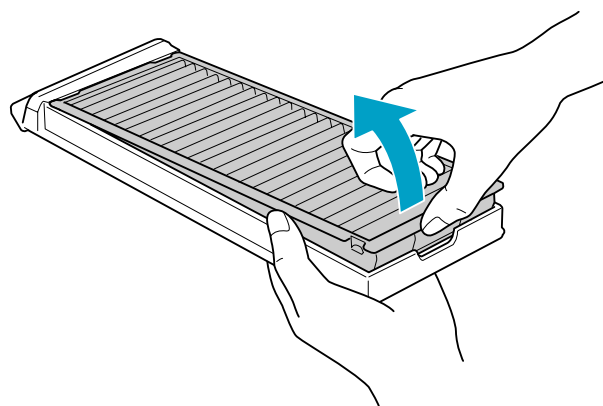
Retireu la tapa del filtre d'aire.

Agafeu la pestanya de la coberta del filtre amb els dits i estireu-la cap enfora.



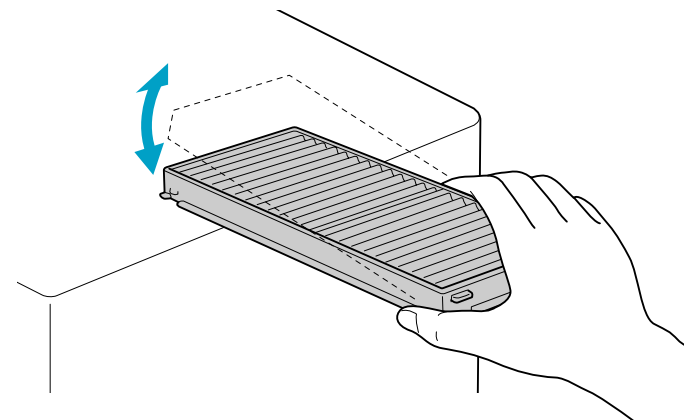
3 Extraieu el filtre d'aire.

Extraieu el filtre d'aire col·locant el dit a la ranura tal com es mostra a la il·lustració següent.



4 Amb la part frontal del filtre d'aire (el costat amb les pestanyes) cara avall, piqueu-lo quatre o cinc vegades per espolsar-lo.

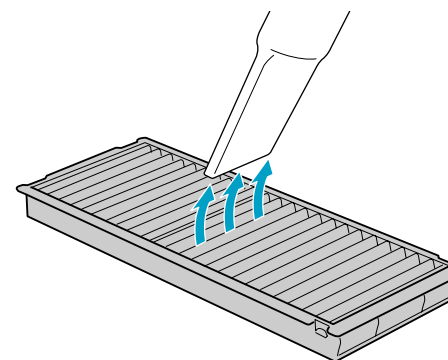
Gireu-lo i piqueu l'altra banda de la mateixa manera.



Atenció

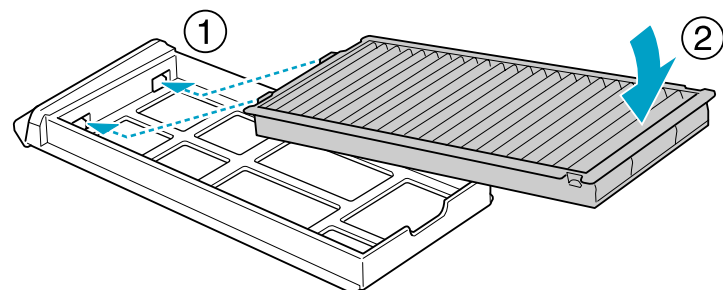
Si colpegeu el filtre d'aire massa fort, podríeu deformar-lo i esquerdar-lo.

5 Elimineu la pols restant del filtre d'aire fent servir una aspiradora des de la cara frontal.



6 Torneu a inserir el filtre d'aire a la tapa del filtre d'aire.

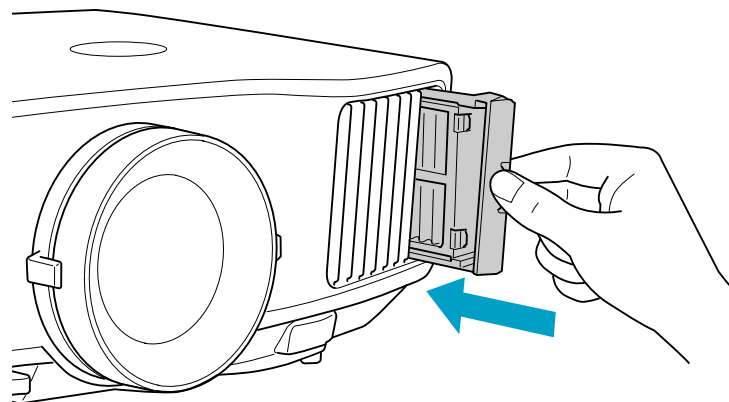
Inseriu les pestanyes del filtre d'aire als orificis de la tapa i premeu el filtre d'aire fins que encaixi bé al seu lloc.



7

Substitueu la tapa del filtre d'aire.

Premeu fins quedi ben encaixat.



Si el missatge apareix freqüentment, fins i tot després d'haver netejat, cal substituir el filtre d'aire. Substitueu-lo per un de nou.

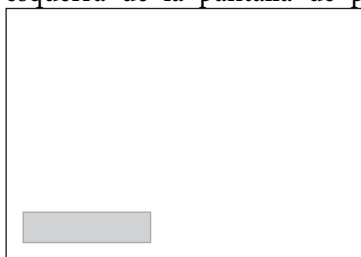
👉 [pàg.102](#)

Substituir la làmpada

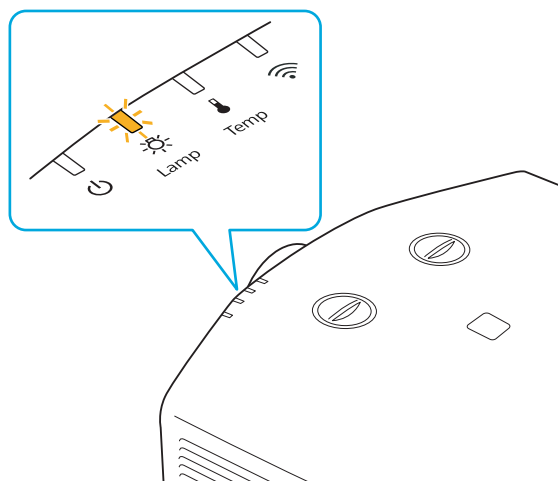
Període de substitució de la làmpada

La làmpada s'ha de substituir quan:

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



- L'indicador de la làmpada parpelleja en color taronja.



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

Atenció

- El missatge de substitució de la làmpada està programat per a què aparegui després dels períodes de temps següents per tal de mantenir la lluentor i la qualitat inicials de les imatges projectades.
Quan es fa servir continuament amb **Consum d'energia** en mode Normal:
Aproximadament 1900 hores
Quan es fa servir continuament amb **Consum d'energia** en mode ECO:
Aproximadament 2900 hores
- No engegueu el projector immediatament després d'apagar-lo. Engegar i apagar el projector molt sovint pot escurçar la vida útil de la làmpada.
- 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, substitueix la làmpada per una de nova el més aviat possible encara que continuï funcionant.
- 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. Recomanem que disposeu sempre d'una làmpada de recanvi a mà.



Recomanem que netegeu el filtre d'aire sempre que substitueix la làmpada. ➡ [pàg.96](#)

Substitueix el filtre d'aire si està descolorit o si apareix un missatge fins i tot després de netejar-lo. ➡ [pàg.102](#)

Com substituir la làmpada

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

Advertència

- En substituir la làmpada perquè ha deixat d'encendre's, és possible que la làmpada estigui trencada. Quan substituïu la làmpada d'un projector instal·lat al sostre, assumiu sempre que la làmpada està trencada i poseu-vos a un costat 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

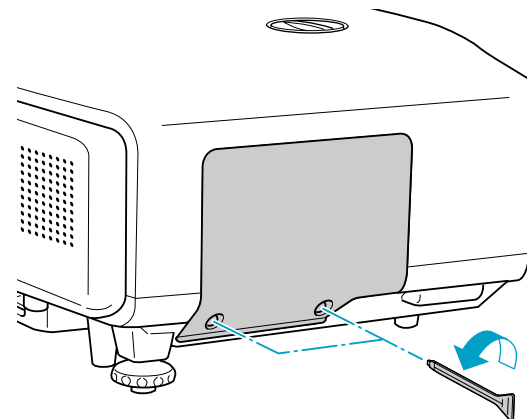
Per extreure la coberta de la làmpada, espereu fins que la làmpada s'hagi refredat. Si la làmpada encara està calenta, podria provocar cremades o altres lesions. Després de desconnectar l'alimentació, la làmpada trigarà aproximadament una hora a refredar-se.

Procediment

1 Un cop hàgiu desactivat el projector i el brunzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.

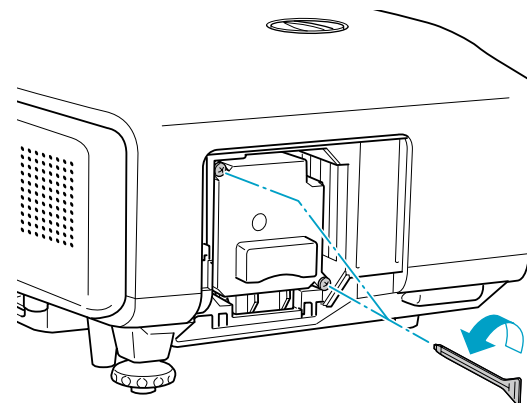
2 Per extreure la coberta de la làmpada del projector, espereu-vos fins que la làmpada s'hagi refredat.

Afluixeu els cargols de fixació de la coberta de la làmpada amb el tornavis inclòs amb la làmpada nova o amb un tornavis d'estrella i, a continuació, retireu la coberta de la làmpada. Com hi ha un cordill lligat a la coberta de la làmpada per evitar que caigui, no ha de caure mai, fins i tot quan se substitueixi la làmpada d'un projector muntat al sostre.




3

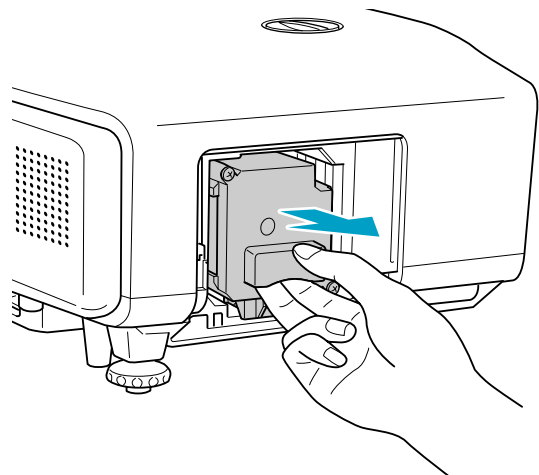
Afluixeu els dos cargols de fixació de la làmpada.



4

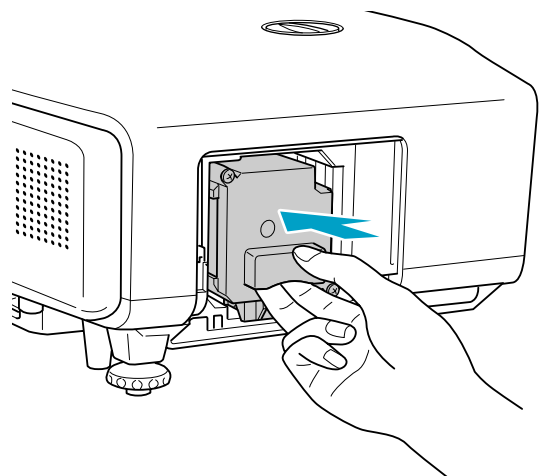
Extraieu la làmpada antiga.

Si la làmpada està trencada, substituïu-la per una de nova o poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local.  [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

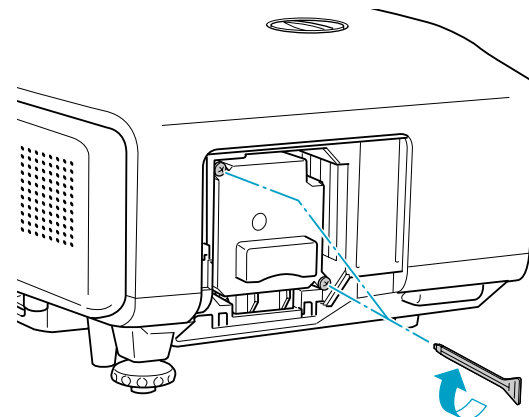


5 Instal·leu la làmpada nova.

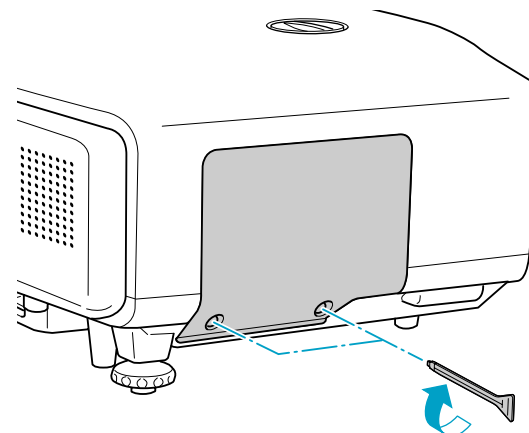
Inseriu la làmpada seguint el rail de guia en la direcció correcta de manera que encaixi al seu lloc i pressioneu-la amb fermesa cap enrere.



6 Colleu els dos cargols de fixació de la làmpada.



7 Substituiu la coberta de la làmpada.



Atenció

- Assegureu-vos d'instal·lar la làmpada amb seguretat. Si extraieu la coberta de la làmpada, la làmpada s'apagarà automàticament com a mesura de precaució. Si la làmpada o la coberta de la làmpada no estan ben instal·lades, la làmpada no s'encendrà.
- 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 rebuteu amb els residus normals.

Reinicialitzar les Hores 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 de la làmpada al menú Reinicialitzar. ➡ [pàg.78](#)



Només heu de reinicialitzar el temps de funcionament de la làmpada després de substituir-la. 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 estigui descolorit.
- Apareix el missatge encara que s'hagi netejat el filtre d'aire.

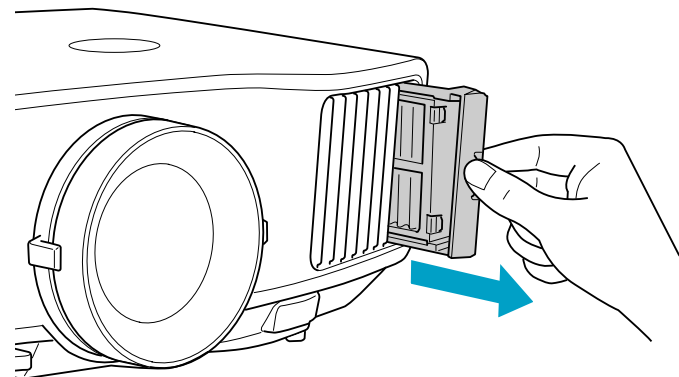
Com substituir el filtre d'aire

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

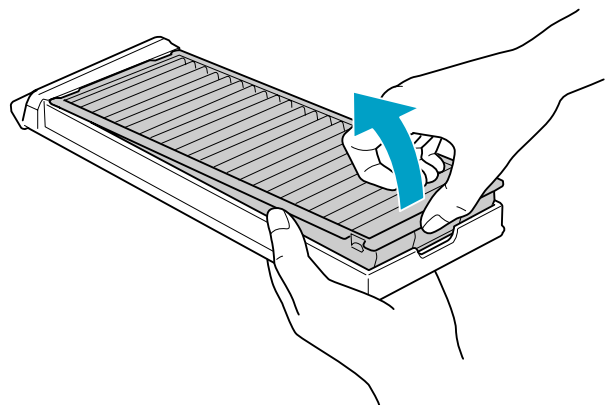
Procediment

- 1 **Un cop hàgiu desactivat el projector i el brunzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.**

- 2 **Retireu la tapa del filtre d'aire.**
Agafeu la pestanya de la coberta del filtre amb els dits i estireu-la cap enfora.

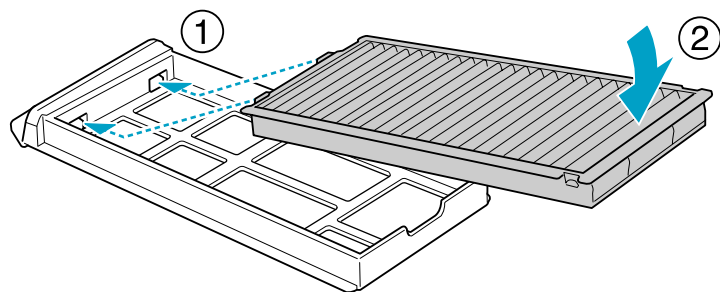


- 3 **Extraieu el filtre d'aire.**
Extraieu el filtre d'aire col·locant el dit a la ranura tal com es mostra a la il·lustració següent.

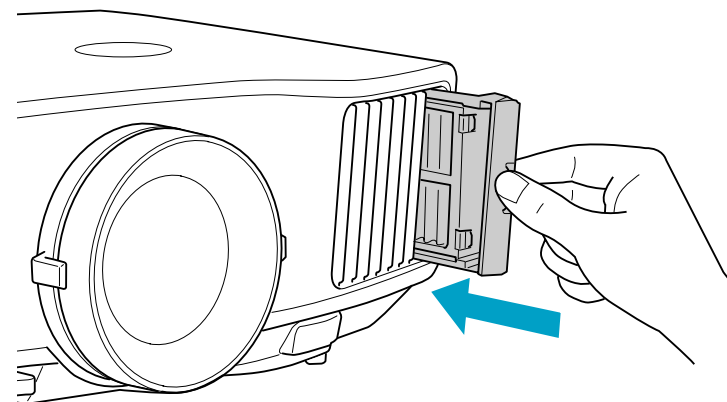


4 Inseriu el filtre d'aire nou a la tapa del filtre d'aire.

Inseriu les pestanyes del filtre d'aire als orificis de la tapa i premeu el filtre d'aire fins que encaixi bé al seu lloc.



5 Premeu fins quedí ben encaixat.



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

Qualitat del material de la carcassa: polipropilè

Qualitat del material del filtre: polipropilè

A l'interior del projector hi ha moltes peces de vidre i components de precisió. Per evitar que es facin malbé a causa d'impactes durant el transport, manipuleu el projector tal com s'indica a continuació.

Desplaçar a una ubicació propera


Comproveu els següents punts i, a continuació, traslladeu-lo amb cura fent servir les nanses.

- Desactiveu el projector i desconnecteu tots els cables.
- Col·loqueu la tapa de l'objectiu.
- Guardeu el peu.

Per al transport

Preparar l'embalatge

Després de comprovar els punts indicats a "Desplaçar a una ubicació propera", prepareu el següent i, a continuació, embaleu el projector.

- Ajusteu el desplaçament vertical de l'objectiu a la posició més baixa.
 [pàg.21](#)
- Col·loqueu el material de protecció de l'objectiu utilitzat en el moment d'adquirir el producte.

Notes sobre l'embalatge i el transport

Embaleu el projector ben segur en material amortidor per a protegir-lo de cops i poseu-lo dins d'un contenidor resistent de cartró. Assegureu-vos d'avisar el transportista que els continguts són fràgils.



Monitoratge i controls

En aquest capítol s'expliquen les funcions que es poden utilitzar per monitorar i controlar el projector.

L'EasyMP Monitor us permet portar a terme operacions com ara comprovar els estats de diversos projectors Epson connectats a una xarxa al monitor d'un ordinador i controlar els projectors des de l'ordinador.

Descarregueu el programari EasyMP Monitor des del lloc web següent.

<http://www.epson.com>

A continuació s'ofereixen descripcions breus de les funcions de monitoratge i control que es poden portar a terme amb l'EasyMP Monitor.

- **Registrar projectors per al monitoratge i el control**

Es poden cercar els projectors de la xarxa automàticament i aleshores podeu seleccionar els projectors detectats que vulgueu registrar.

Podeu introduir l'adreça IP dels projectors desitjats per registrar-los.

- **Els projectors registrats també es poden assignar a grups per poder monitorar-los i controlar-los en grups.**

- **Monitorar els estats dels projectors registrats**

L'estat d'alimentació (ACTIVAT/DESACTIVAT) dels projectors i els problemes o els avisos que necessiten atenció es poden comprovar visualment mitjançant icones.

Podeu seleccionar grups de projectors o un sol projector que us interessi i, a continuació, comprovar el temps de funcionament acumulat de la làmpada o detalls d'informació com ara les fonts d'entrada o els problemes i avisos relacionats amb aquests projectors.

- **Controlar projectors registrats**

Els projectors es poden seleccionar en grups o com a projectors individuals i, aleshores, podeu portar a terme les operacions que vulgueu per als projectors seleccionats, com ara encendre'ls i apagar-los i canviar les seves fonts d'entrada.

Es poden utilitzar funcions de control web per canviar els ajustos del menú de configuració del projector.

Si hi ha determinades accions de control que porteu a terme periòdicament a hores concretes o en dies concrets, podeu utilitzar Paràmetres del temporitzador per registrar paràmetres del temporitzador.

- **Paràmetres de Notificació Mail**

Podeu definir adreces de correu electrònic a les quals s'enviaran notificacions si es produeix un estat que necessiti atenció, com ara un problema, en un projector que s'hagi registrat.

- **Enviar missatges a projectors registrats**

El connector Message Broadcasting per a l'EasyMP Monitor es pot utilitzar per enviar fitxers JPEG a projectors registrats.

Descarregueu el connector Message Broadcasting del lloc web indicat a l'inici d'aquest capítol.

Podeu portar a terme ajustos al menú Configuració i controlar el projector utilitzant el navegador d'Internet en un ordinador connectat en xarxa al projector. Amb aquesta funció, es poden portar a terme operacions de configuració i control de forma remota. 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. Si utilitzeu Mac OS, utilitzeu Safari o Firefox.



- Utilitzeu el mode Avançat quan us connecteu amb una LAN sense fils. ➡ [pàg.65](#)
- La configuració i el control amb un navegador web són possibles si s'ajusta **Mode d'espera** a **Com. activada** al menú **Ampliada** del menú Configuració del projector, encara que el projector estigui en mode d'espera (quan està apagat). ➡ [pàg.59](#)

Alguns elements no es poden definir amb un navegador web (però es poden definir al menú Configuració) i alguns elements només es poden definir amb un navegador web.

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

- Elements relacionats amb paràmetres de la contrasenya
- Tots els elements del menú Reinicialitzar
- Els elements següents del menú Ajustos
Quick Corner, Forma del punter, Botó d'usuari i Patró de prova
- Els elements següents del menú Ampliada
Logotip de l'usuari, Mode alta altitud, Terminació sinc. BNC, Tipus comand. dist. i Idioma

Elements que només es poden definir amb el navegador web

- Nom de la Comunitat
- Contras. Monitor

Visualitzar el Control Web

Seguiu aquest procediment per visualitzar el Control Web.



Si el navegador web que utilitzeu està configurat per connectar-se mitjançant un servidor intermediari, no podreu visualitzar el Control Web. Per utilitzar el Control Web, cal que definiu els paràmetres de connexió de la xarxa amb un dispositiu que no sigui un servidor intermediari.

Procediment



Inicieu el navegador web a l'ordinador.



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 mostrarà el Control Web.

Si heu seleccionat Contras. control Web al menú Xarxa del menú Configuració del projector, escriviu la Contrasenya. Escriviu **EPSONWEB** com a nom d'usuari. Per a la contrasenya, escriviu els caràcters definits com a contrasenya del Control Web.

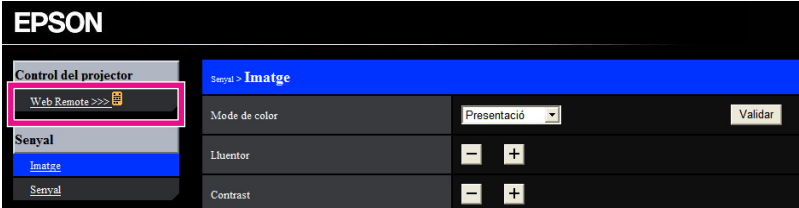
Visualitzar Web Remote

La funció Web Remote us permet portar a terme operacions de control remot del projector des d'un navegador web.

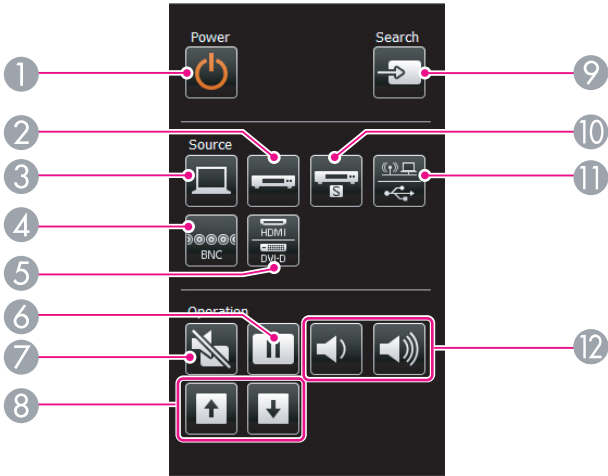
Procediment

1 Visualitzeu Control Web. ➡ "Visualitzar el Control Web" pàg.107

2 Feu clic a Web Remote.



3 Apareixerà la pantalla Web Remote.



Nom		Funció
4	Botó [BNC]	La font d'entrada canviarà a BNC.
5	Botó [DVI-D/HDMI]	La font d'entrada s'alterna entre DVI-D i HDMI cada cop que feu clic.
6	Botó [Freeze]	Les imatges s'interrompen o es reprenen. ➡ pàg.36
7	Botó [A/V Mute]	Activa o desactiva temporalment l'àudio i el vídeo. ➡ pàg.36
8	Botons [Page] [↶][↷]	Aquests botons es poden fer servir per passar les pàgines endavant i endarrere quan projecteu una imatge des d'un ordinador connectat al projector mitjançant la xarxa. Aquests botons es poden utilitzar per canviar la pantalla quan projecteu amb el PC Free.
9	Botó [Search]	Canvia a la següent font d'entrada que estigui connectada al projector i estigui enviant una imatge. ➡ pàg.27
10	Botó [S-Video]	La font d'entrada canviarà a S-Video.
11	Botó [LAN/USB]	La font d'entrada s'alterna entre LAN i USB cada cop que feu clic.
12	Botons de [Volume] (◀▶) (◀◀▶▶)	(◀▶) Disminueix el volum. (◀◀▶▶) Augmenta el volum.

Nom		Funció
1	Botó [Power]	Engega i apaga el projector.
2	Botó [Video1/2]	La font d'entrada s'alterna entre Vídeo1 i Vídeo2 cada cop que feu clic.
3	Botó [Comp1/2]	La font d'entrada canviarà a Ordinador1.

Si ajusteu la funció **Notificació Mail** al menú de Configuració del projector, s'enviaran missatges de notificació a les adreces electròniques predeterminades quan es produeixi un problema o un avís relacionat amb un projector. Això permet que l'operador rebi les notificacions dels problemes dels projectors encara que n'estigui lluny. ☞ Menú Xarxa - Menú Correu [pàg.74](#)



- Es poden enregistrar un màxim de tres destinacions de notificació (adreces), 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.
- El monitoratge és possible si s'ajusta **Mode d'espera a Com. activada** al menú **Ampliada** del menú Configuració del projector, encara que el projector estigui en mode d'espera (quan està apagat). ☞ [pàg.59](#)

Llegir el problema enviat per la funció Notificació Mail

Si la funció **Notificació Mail** està ajustada a **Activat** i el projector té algun problema/avís, s'envia el correu següent.

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 detalls del problema es mostren línia per línia. Aquesta taula mostra els detalls especificats al missatge corresponent a cada element. Per a tractar els problemes/avisos, consulteu la secció "Estat dels indicadors" ☞ [pàg.82](#)

Missatge	Causar (Problemes/Avisos)
Clean Air Filter	Avís net filtre aire

Missatge	Causar (Problemes/Avisos)
Fan related error	Error del ventilador
High-speed cooling in progress	Avís temp. alta
Internal error	Error intern
Internal temperature error	Error temp. alta (Sobreescalfament)
Lamp cover is open.	Tapa làmpada oberta
Lamp out	Error làmpada
Lamp replacement notification	Substitueix làmpada
Lamp timer failure	Avaria làmpada
Low Air Flow	Baix cabal d'aire
Low Air Flow Error	Err flux filtre aire
No-signal	Sense senyal El projector no rep cap senyal. Comproveu l'estat de la connexió o que l'alimentació de la font del senyal estigui activada.
Power Err. (Ballast)	Err.aliment. (Llast)
Sensor error	Error del sensor

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

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

(-): s'ha solucionat un problema del projector

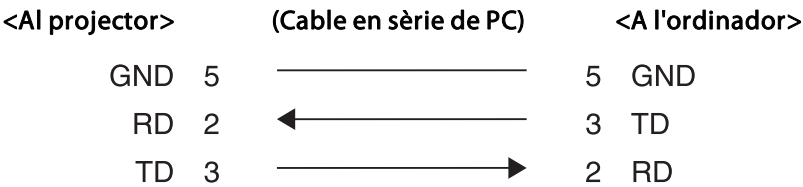
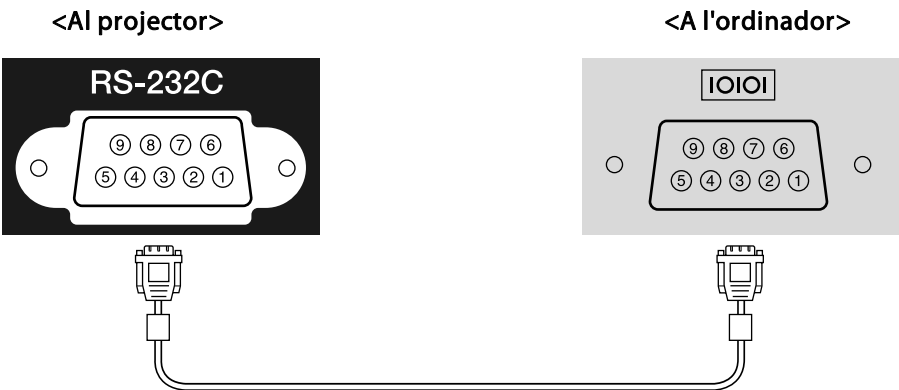
Si definiu el protocol **SNMP** al menú de configuració del projector, s'enviaran missatges de notificació a les adreces electròniques predeterminades quan es produeixi un problema o un avís relacionat amb un projector. Això és útil quan es controlen els projectors de manera central des d'un punt allunyat. 🖱 [pàg.75](#)



- El protocol SNMP hauria d'estar gestionat per un administrador de xarxes o per algú que estigues 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.

Connexió en sèrie

- Forma del connector: D-Sub de 9 contactes (mascle)
- Nom del port d'entrada del projector: **RS-232C**



Nom el se-nyal	Funció
GND	Terra dels fils de senyal
TD	Dades transmeses
RD	Dades rebudes

Protocol de comunicacions

- Velocitat en bauds predeterminada: 9600 bps

- Longitud de dades: 8 bits
- Paritat: Cap
- Bit d'aturada: 1 bit
- Control del cabal: Cap

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	Ordinador1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	BNC	Auto	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Component	SOURCE B4
	DVI-D		SOURCE A0
	HDMI		SOURCE 30
	Vídeo1		SOURCE 45
	Vídeo2		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52

Element		Ordre
	LAN	SOURCE 53
Pausa A/V Activat/ Desactivat	Activat	MUTE ON
	Desactivat	MUTE OFF
Selecció Pausa A/V	Negre	MSEL 00
	Blau	MSEL 01
	Logotip de l'usuari	MSEL 02

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

La JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) va establir el protocol PJLink 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 PJLink Class1 establert per la JBMIA.

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

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

• Ordres no compatibles

Funció	Ordre PJLink
Ajustar emmudiment d'imatge	AVMT 11
Ajustar emmudiment d'àudio	AVMT 21

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

Font	Ordre PJLink
Ordinador1	INPT 11
BNC	INPT 13
Vídeo1	INPT 23
Vídeo2	INPT 21
S-Video	INPT 22
DVI-D	INPT 31
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

• 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-G5750WU

EB-G5450WU

El Crestron RoomView® és un sistema de control integrat proporcionat per Creston®. Es pot utilitzar per monitorar i controlar diversos dispositius connectats a una xarxa.

El projector admet el protocol de control i, per tant, es pot utilitzar en un sistema dissenyat amb el Crestron RoomView®.

Consulteu el lloc web de Creston® per veure detalls sobre el Crestron RoomView®. (Només pantalles en anglès).

<http://www.crestron.com>

A continuació s'ofereix una visió general del Crestron RoomView®.

- **Control remot mitjançant un navegador web**

Un projector es pot controlar des d'un ordinador de la mateixa manera que amb un comandament a distància.

- **Monitoratge i control amb programari d'aplicació**

Es pot fer servir el Crestron RoomView® Express o el Crestron RoomView® Server Edition de Creston® per monitorar dispositius del sistema, per comunicar-se amb el servei d'assistència i per enviar missatges d'emergència. Consulteu el lloc web següent per veure detalls.

<http://www.crestron.com/getroomview>

Aquest manual descriu procediments operatius de la finestra de l'ordinador fent servir un navegador web.



- Només es poden introduir caràcters alfanumèrics i símbols d'un byte.
- Les funcions següents no es poden utilitzar mentre es fa servir el Crestron RoomView®.
 - Control Web ➡ [pàg.107](#)
 - Message Broadcasting (connector de l'EasyMP Monitor)
- El control és possible si s'ajusta **Mode d'espera** a **Com. activada** al menú **Ampliada** del menú de configuració del projector, encara que el projector estigui en mode d'espera (quan està apagat).
➡ [pàg.59](#)

Control d'un projector des d'una finestra d'un ordinador

Visualitzar la finestra d'operacions

Abans de portar a terme el procediment, confirmeu el següent.

- Assegureu-vos que l'ordinador i el projector estiguin connectats a la xarxa. Quan les comunicacions es porti a terme mitjançant una LAN sense fils, establiu la connexió en mode Avançat. ➡ [pàg.65](#)
- Ajusteu **RoomView** a **Activat** al menú **Altres** del menú **Xarxa**. Cal reiniciar el projector per tal que els ajustos realitzats tinguin efecte.
➡ [pàg.75](#)

Procediment

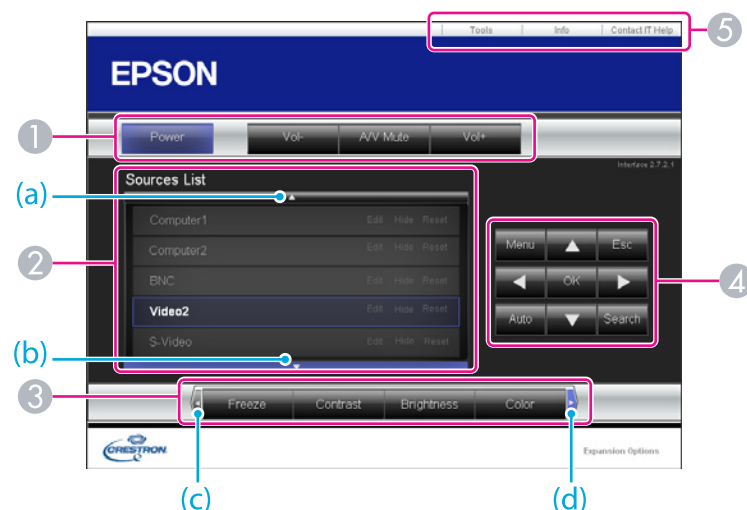


Inicieu el navegador web a l'ordinador.

- 2 Introduïu l'adreça IP del projector al camp d'adreça del navegador web i premeu la tecla [Enter] del teclat de l'ordinador.


Es visualitzarà la finestra d'operacions.

Utilitzar la finestra d'operacions





- 1 Quan es faci clic als botons, es portaran a terme les operacions següents.


Botó	Funció
Power	Engega i apaga el projector.
Vol-/Vol+	Serveix per ajustar el volum.



Botó	Funció
A/V Mute	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio.  pàg.36

- 2 Canvia a la imatge de la font d'entrada seleccionada. Per visualitzar fonts d'entrada que no es mostrin a la finestra, feu clic a (a) o (b) per desplaçar-vos cap amunt o cap avall.
- 3 Quan es faci clic als botons, es portaran a terme les operacions següents. Per visualitzar botons que no es mostrin a la finestra, feu clic a (c) o a (d) per desplaçar-vos cap a l'esquerra o cap a la dreta.

Botó	Funció
Freeze	Les imatges s'interrompen o es reprenen.  pàg.36
Contrast	Ajusta la diferència entre la llum i l'ombra a les imatges.
Brightness	Ajusta la lluentor de la imatge.
Color	Ajusta la saturació del color de les imatges.
Sharpness	Ajusta la nitidesa de la imatge.
Zoom	Feu clic al botó [⊕] per ampliar la imatge sense canviar la mida de projecció. Feu clic al botó [⊖] per reduir una imatge prèviament ampliada amb el botó [⊕]. Feu clic al botó [▲], [▼], [◀] o [▶] per canviar la posició d'una imatge ampliada.  pàg.38

- 4 Si es fa clic als botons [▲], [▼], [◀] o [▶], es portarà a terme la mateixa operació que amb el botó [⊕] del comandament a distància. Quan es faci clic als altres botons, es portaran a terme les operacions següents.

Botó	Funció
OK	Porta a terme la mateixa funció que el botó [Enter] del comandament a distància.  pàg.15

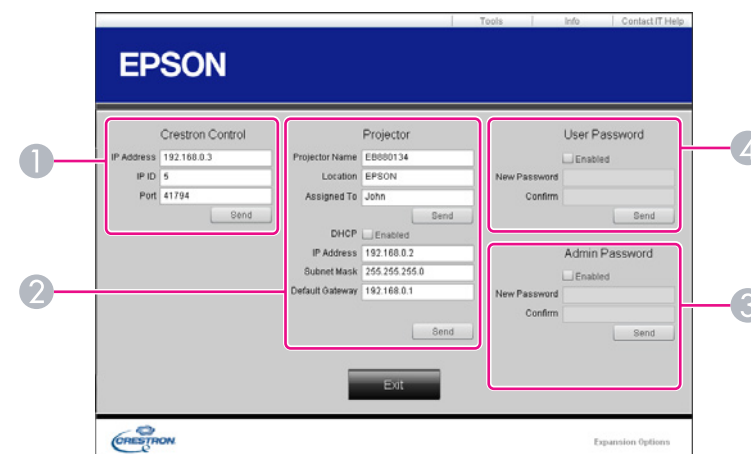
Botó	Funció
Menu	Mostra i tanca el menú de configuració.
Auto	Si s'hi fa clic quan s'estan projectant senyals RGB analògics, la imatge s'optimitzarà automàticament ajustant els valors de Tracking, Sync. i Posició de zoom.
Search	Canvia a la imatge del port d'entrada on estan entrant senyals de vídeo.  pàg.27
Esc	Porta a terme la mateixa funció que el botó [Esc] del comandament a distància.  pàg.15

5 Quan es faci clic a les pestanyes, es portaran a terme les operacions següents.

Pestanya	Funció
Contact IT Help	Mostra la finestra del servei d'assistència S'utilitza per enviar missatges a l'administrador o rebre'n missatges utilitzant el Crestron RoomView® Express.
Info	Mostra informació sobre el projector connectat actualment.
Tools	Canvia la configuració del projector connectat actualment. Consulteu la secció següent.

Utilitzar la finestra d'eines

Si es fa clic a la pestanya **Tools** de la finestra d'operacions, apareixerà la finestra següent. Aquesta finestra s'utilitza per canviar la configuració del projector connectat actualment.



The screenshot shows the EPSON Crestron Control web interface. It has a blue header with the EPSON logo and navigation tabs: Tools, Info, and Contact IT Help. The main content area is divided into four sections, each with a 'Send' button:

- Section 1 (Crestron Control):** Fields for IP Address (192.168.0.3), IP ID (5), and Port (41794).
- Section 2 (Projector):** Fields for Projector Name (EB000134), Location (EPSON), Assigned To (John), and DHCP settings (IP Address: 192.168.0.2, Subnet Mask: 255.255.255.0, Default Gateway: 192.168.0.1).
- Section 3 (Admin Password):** Fields for New Password and Confirm, with an 'Enabled' checkbox.
- Section 4 (User Password):** Fields for New Password and Confirm, with an 'Enabled' checkbox.

At the bottom, there is an 'Exit' button and a link for 'Expansion Options'.

- 1 Crestron Control**
Defineix paràmetres per a controladors centrals Crestron®.
- 2 Projector**
Es poden configurar els elements següents.

Element	Funció
Projector Name	Escriviu un nom per diferenciar el projector connectat actualment d'altres projectors de la xarxa. (El nom pot contenir un màxim de 15 caràcters alfanumèrics d'un byte).
Location	Escriviu un nom d'ubicació d'instal·lació per al projector connectat actualment a la xarxa. (El nom pot contenir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics i símbols d'un byte).
Assigned To	Escriviu nom d'usuari per al projector. (El nom pot contenir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics i símbols d'un byte).

Element	Funció
DHCP	Marqueu el quadre de verificació Enabled per utilitzar DHCP. Les adreces següents no es poden definir si l'opció DHCP està activada.
IP Address	Introduïu l'adreça IP per assignar-la al projector connectat actualment.
Subnet Mask	Introduïu una màscara de subxarxa per al projector connectat actualment a la xarxa.
Default Gateway	Introduïu l'adreça de la passarel·la per al projector connectat actualment.
Send	Feu clic en aquest botó per confirmar els canvis fets al Projector .

3 Admin Password

Marqueu el quadre de verificació **Enabled** per demanar una contrasenya per obrir la finestra Tools.

Es poden configurar els elements següents.

Element	Funció
New Password	Escriviu la contrasenya nova quan canvieu la contrasenya per obrir la finestra Tools. (La contrasenya pot contenir un màxim de 26 caràcters alfanumèrics d'un byte).
Confirm	Escriviu la mateixa contrasenya que heu escrit a New Password . Si les contrasenyes no coincideixen, apareixerà un missatge d'error.
Send	Feu clic en aquest botó per confirmar els canvis fets a Admin Password .

4 User Password

Marqueu el quadre de verificació **Enabled** per demanar una contrasenya per obrir la finestra d'operacions de l'ordinador.

Es poden configurar els elements següents.

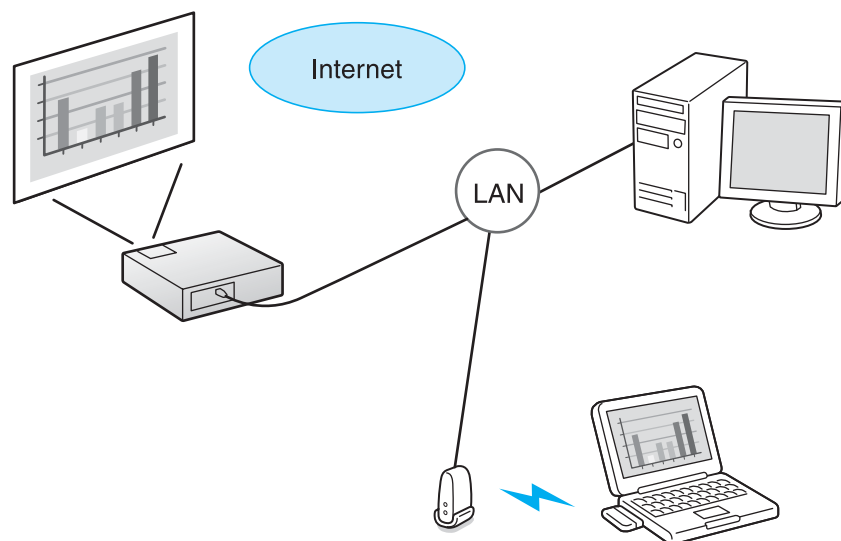
Element	Funció
New Password	Escriviu la contrasenya nova quan canvieu la contrasenya per obrir la finestra d'operacions. (La contrasenya pot contenir un màxim de 26 caràcters alfanumèrics d'un byte).
Confirm	Escriviu la mateixa contrasenya que heu escrit a New Password . Si les contrasenyes no coincideixen, apareixerà un missatge d'error.
Send	Feu clic en aquest botó per confirmar els canvis fets a User Password .



Funcions de xarxa

Aquest capítol explica les funcions addicionals per a les xarxes.

"Connectar-se a un projector de xarxa" és una funció estàndard de Windows Vista i Windows 7. Podeu projectar imatges des de l'ordinador detectant el projector de la xarxa utilitzant només una funció del sistema operatiu sense haver d'instal·lar cap programari especial.



SO compatibles

Windows Vista:Home Premium/Business/Enterprise/Ultimate
Windows 7:Professional/Ultimate

En aquesta secció s'ofereix una explicació senzilla de la funció "Connectar-se a un projector de xarxa".

Comproveu que el projector i l'ordinador estiguin connectats a la xarxa, i realitzeu aquestes operacions.

Procediment

- 1 Engegueu el projector i canvieu la font d'entrada a LAN.
☛ "Canviar la Imatge Projectada" [pàg.27](#)

- 2 Inicieu Windows a l'ordinador i feu clic a "Inici"- "Tots els programes" - "Accessoris" - "Connectar-se a un projector de xarxa".

Es visualitza la pantalla de configuració de la connexió.

El projector s'identifica introduint la seva adreça IP, o bé permetent al SO que identifiqui automàticament tots els projectors connectats.

- 3 Quan el SO hagi identificat tots els projectors connectats, seleccioneu el que voleu utilitzar i feu clic a "Connect".

Quan es visualitzi la pantalla de la contrasenya del projector, introduïu la paraula clau que es mostra a la part inferior de la pantalla en espera LAN.



- Només podeu connectar un projector a un ordinador.
- L'àudio no es transmet. Quan emeteu l'àudio de l'ordinador des del projector, connecteu el port de sortida d'àudio de l'ordinador al port d'entrada Audio1, Audio2 o Audio3 del projector amb un cable d'àudio disponible al mercat. Definiu el paràmetre **Entrada d'àudio LAN** al menú **Ajustos** amb el port al qual està connectat el cable d'àudio. ☛ [pàg.57](#)
- Quan feu servir Projector de xarxa des d'Opcions a Windows Meeting Space, ajusteu els colors de la pantalla de l'ordinador que utilitzeu al nivell més alt (32 bits). Si no s'accepta una pantalla de 32 bits, apareixerà un missatge i no podreu establir la connexió.

Hi ha dos mètodes per configurar WPS».

- Mètode prémer botó

L'SSID i la seguretat es configuren de forma automàtica en prémer el botó [Enter] del tauler de control del projector i el botó específic de l'equip del punt d'accés. Aquest mètode és recomanable si el projector i el punt d'accés estan a prop.

- Mètode codi PIN

L'SSID i la seguretat es configuren automàticament introduint un codi de 8 dígit que s'hagi assignat anteriorment al projector des de l'ordinador dins del punt d'accés. Definiu els ajustos de connexió entre l'ordinador i el punt d'accés amb antelació. Per detalls sobre com establir aquesta connexió, consulteu el manual que es lliura amb el punt d'accés. Aquest mètode es recomanable quan el projector està instal·lat al sostre.



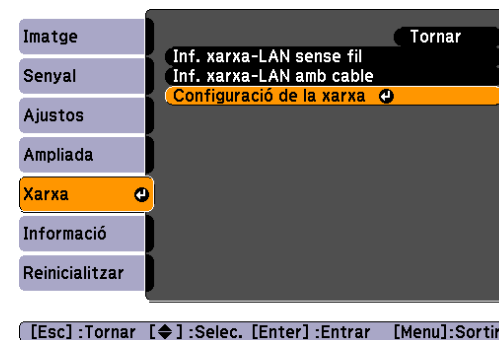
Quan utilitzeu qualsevol mètode de connexió que no sigui WPS, consulteu la documentació del dispositiu de punt d'accés i la secció següent. ➡ "Menú LAN sense fils" [pàg.65](#)

Mètode de configuració de connexió

Procediment

1

Durant la projecció, premeu el botó [Menu] i seleccioneu "Xarxa" - "Configuració de la xarxa" al menú de configuració.



Es visualitza la pantalla Configuració de la xarxa.

2

A "LAN sense fils" seleccioneu "A l'Assist. config".

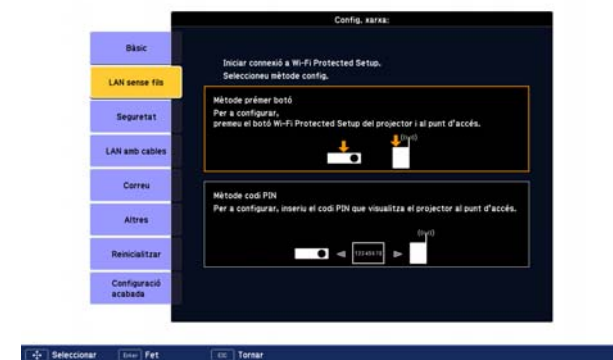


Es mostrarà la següent pantalla.



En connectar fent servir el Mètode prémer botó, seguïu els passos següents.

Aneu a "Establir una connexió utilitzant el Mètode codi PIN" quan establiu la connexió utilitzant el "Mètode codi PIN". [pàg.122](#)



Es visualitza la pantalla Mètode prémer botó.

2

Premeu el botó [Enter] del tauler de control del projector quan la pantalla ho demani.

Establir una connexió fent servir el mètode prémer botó

Procediment

1

Selecioneu "Mètode prémer botó".



A continuació, es visualitza la pantalla Mètode prémer botó.

3

Premeu el botó al punt d'accés quan la pantalla ho demani.



Es completa la configuració.

4

Premeu el botó [Enter] o el botó [ESC].



Es torna a la pantalla del menú LAN sense fils.

5

Selecioneu "Configuració acabada" - "Sí."



La configuració de la connexió entre el projecteur i el punt d'accés es completa. Premeu el botó [Menu] per tancar el menú de configuració.

Establir una connexió fent servir el Mètode codi PIN



Abans d'establir una connexió fent servir el "Mètode codi PIN", cal haver configurat abans una connexió entre l'ordinador i el punt d'accés.

Procediment

1

Selecioneu "Mètode codi PIN".

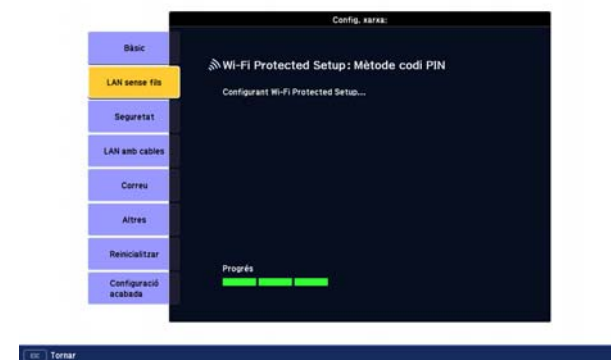


Es visualitza la pantalla Mètode codi PIN.

- 2** Introduïu el codi PIN que es visualitza a la pantalla "Mètode codi PIN" des de l'ordinador al punt d'accés i després seleccioneu "Iniciar config."



Es mostrarà el progrés.



- 3** Es mostrarà el missatge "Config. per Wi-Fi Protected Setup acabada.". Premeu el botó [Enter] o el botó [ESC].



Es torna a la pantalla del menú LAN sense fils.

- 4** Seleccioneu "Configuració acabada" - "Sí."



La configuració de la connexió entre el projecteur i el punt d'accés es completa. Premeu el botó [Menu] per tancar el menú de configuració.




Instal·lació i connexions

Aquest capítol explica els mètodes d'instal·lació per a la projecció i els mètodes per connectar-vos a altres equips.

El projector es pot muntar al sostre o bé sobre una taula, tal com es mostra a continuació.

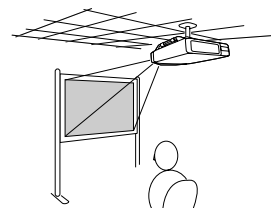
Advertència

- Per penjar el projector del sostre s'ha d'utilitzar un mètode d'instal·lació especial (suport per a sostre). Si la instal·lació no es fa correctament, el projector podria caure. Això pot donar lloc a lesions o accidents. Contacteu amb el distribuïdor o l'adreça més propera indicada a Suport i guia de servei tècnic si desitgeu utilitzar aquest mètode d'instal·lació.  [Llista de contactes per a projectors Epson](#)
- Si feu servir adhesius als Punts de fixació del suport per a sostre per evitar que els cargols s'afluixin, o si apliqueu lubricants, olis o similars al projector, la carcassa del projector es pot esquarterar i aquest pot 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.

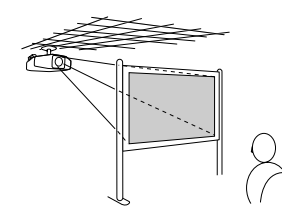
Atenció

- No feu servir el projector en posició lateral. Això podria comportar problemes de funcionament.

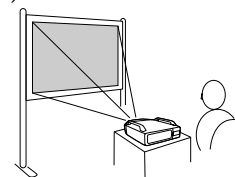
- Suspeneu el projector del sostre i projecteu imatges des de davant de la pantalla. (Projecció frontal/sostre)



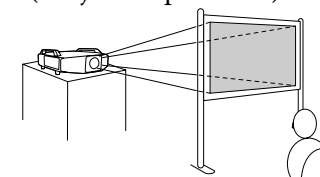
- Suspeneu el projector del sostre i projecteu imatges des de darrere d'una pantalla translúcida. (Projecció posterior/sostre)




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



- Projecteu les imatges des de darrere d'una pantalla translúcida. (Projecció posterior)



- Per suspendre el projector del sostre, és necessari un suport per a sostre opcional.
 "Accessoris Opcionals i Productes Consumibles" [pàg.141](#)

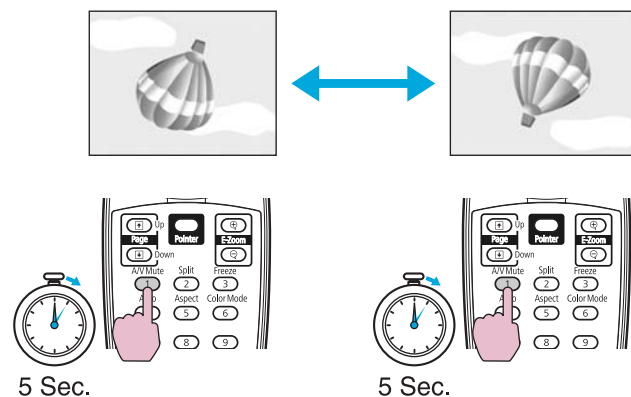
Canviar el mode de Projecció

Canvieu el mode de **Projecció** d'acord amb les condicions d'instal·lació per obtenir una imatge projectada adequada.

Procediment

Durant la projecció, manteniu premut el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant uns cinc segons.

Cada vegada que aquest botó es premi durant 5 segons com a mínim, el paràmetre **Projecció** canviarà entre **Frontal** i **Frontal/Sostre**. L'orientació de la imatge projectada canviarà de la manera corresponent.



Per definir **Posterior** o **Poster./Sostre**, utilitzeu el paràmetre **Projecció** del menú **Ampliada**. ➡ [pàg.59](#)



Quan pengeu el projector del sostre, configureu el **Botó dir. invertida** del menú **Ampliada** com a **Activat** per a què els botons [▲], [▼], [◀] i [▶] del tauler de control funcionin en les direccions correctes.

➡ Menú **Ampliada** - **Funcionament** - **Botó dir. invertida** [pàg.59](#)

Quan connecteu el projector a un equip extern, tingueu en compte les precaucions següents. També cal que llegiu la documentació de l'equip extern.

Atenció

- Apagueu el projector i l'equip extern. El projector o l'equip extern poden fallar si es connecten mentre estan encesos.
- Comproveu les formes del connector del cable i del port abans de connectar-los. Si intenteu connectar-los en una direcció errònia o si són diferents, poden produir-se avaries o danys als equips.

Connectar a un ordinador

En aquesta secció s'ofereixen exemples de connexió del projector a un ordinador. Els noms del port de l'ordinador i el cable també poden diferir dels que es proporcionen.



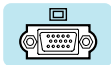
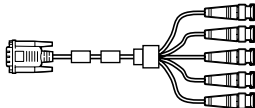
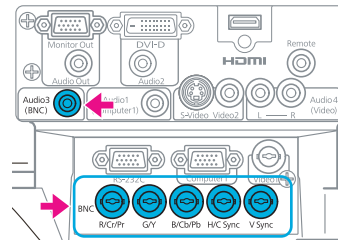


Consulteu la informació següent quan projecteu imatges des d'un ordinador connectat en xarxa.

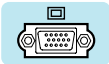
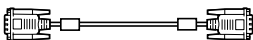
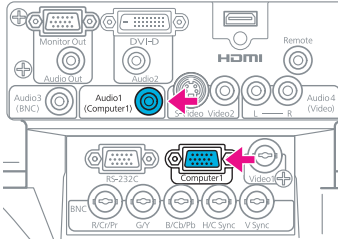

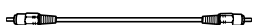


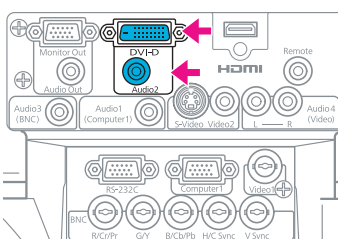


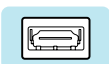

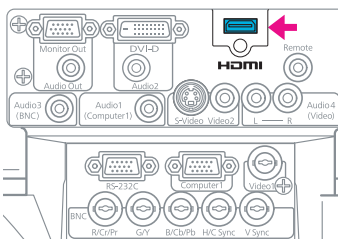
Projectar amb el programari d'aplicació EasyMP Network Projection (inclòs amb el projector) ➡ [Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection](#)

Projectar amb el programari d'aplicació EasyMP Multi PC Projection (inclòs amb el projector) ➡ [Guia de funcionament de l'EasyMP Multi PC Projection](#)

Projectar amb la funció "Connectar-se a un projector de xarxa" del Windows Vista o Windows 7 ➡ [pàg.119](#)

Projectar amb Quick Wireless Connection amb la Quick Wireless Connection USB Key opcional ➡ Guia de l'usuari del producte opcional.

	Port de l'ordinador	Cable de connexió	Port del projector
Connexió 1	Port Monitor Out 	Cable de vídeo 5BNC (disponible al mercat) 	Port d'entrada BNC Port d'entrada Audio3 
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	


	Port de l'ordinador	Cable de connexió	Port del projector
Connexió 2	Port Monitor Out 	Cable de l'ordinador (inclòs) 	Port d'entrada Computer1 Port d'entrada Audio1 
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	
Connexió 3	Sortida DVI-D 	Cable DVI-D (disponible al mercat) 	Port d'entrada DVI-D Port d'entrada Audio2 
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	
Connexió 4	Sortida HDMI 	Cable HDMI (disponible al mercat) 	Port d'entrada HDMI 



- Utilitzeu un cable HDMI que compleixi amb l'estàndard HDMI.
- Pot ser que calgui un adaptador disponible al mercat per a la connexió a un ordinador Macintosh.

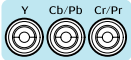
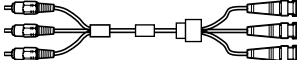
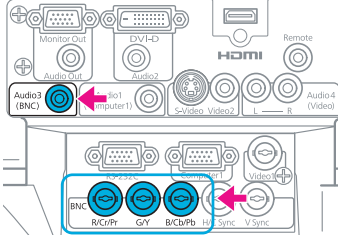
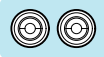

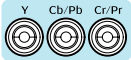
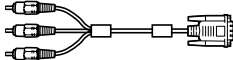
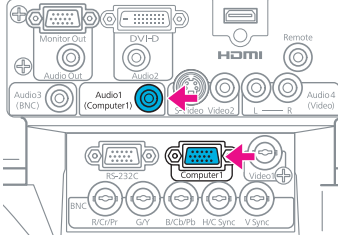
Canviar la sortida de vídeo d'un ordinador portàtil.

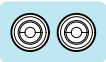
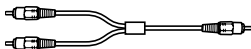


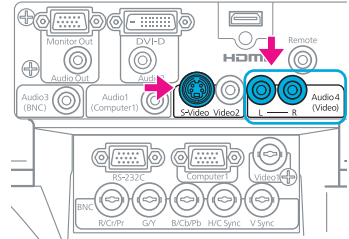
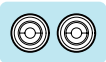



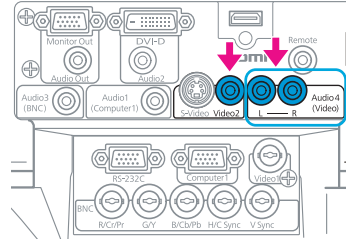



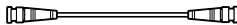
Quan projecteu imatges des d'un ordinador portàtil connectat al projector amb un cable d'ordinador, de vegades cal canviar la sortida del senyal de vídeo a l'ordinador. Consulteu la documentació de l'ordinador per obtenir informació sobre el mètode per canviar la sortida de vídeo.

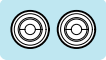

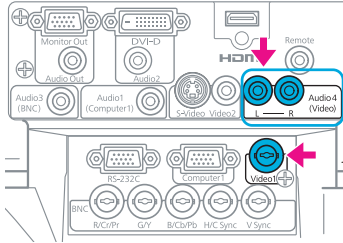
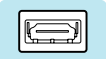

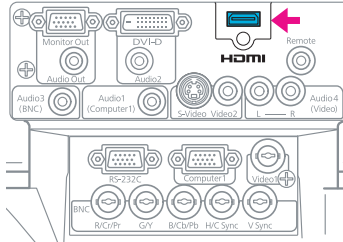
- **Exemple de com canviar la sortida (ordinadors amb Windows)**
Manteniu premuda la tecla [Fn] de l'ordinador i premeu la tecla de funció CRT/LCD, . Si la imatge no apareix al monitor de l'ordinador, torneu a prémer les mateixes tecles.

Connectar a un equip de vídeo

En aquesta secció s'ofereixen exemples de connexió del projector a equip de vídeo. Els noms del port de l'equip de vídeo i el cable també poden diferir dels que es proporcionen.

	Port de l'equip de vídeo	Cable de connexió	Port del projector
Connexió 1	Sortides de components 	Cable de vídeo de components RCA (disponible al mercat) + adaptador BNC/RCA (disponible al mercat) 	
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	
Connexió 2	Sortides de components 	Cable de components (conversió D-sub/components) (accessori opcional) 	

	Port de l'equip de vídeo	Cable de connexió	Port del projector
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	
Connexió 3	Sortida S-Video 	Cable S-Video (disponible al mercat) 	Port d'entrada d'S-video Port d'entrada Audio4 
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	
Connexió 4	Sortida de vídeo 	Cable de vídeo (disponible al mercat) 	Port d'entrada Video2 Port d'entrada Audio4 
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	
Connexió 5	Sortida de vídeo 	Cable de vídeo BNC (disponible al mercat) 	Port d'entrada Video1 Port d'entrada Audio4


	Port de l'equip de vídeo	Cable de connexió	Port del projector
	Port Audio Out 	Cable d'àudio (disponible al mercat) 	
Connexió 6	Sortida HDMI 	Cable HDMI (disponible al mercat) 	Port d'entrada HDMI 



- Definiu el senyal d'entrada i el senyal de vídeo al menú Senyal d'acord amb el senyal de l'equip connectat. ➡ [pàg.55](#)
- Utilitzeu un cable HDMI que compleixi amb l'estàndard HDMI.
- 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 un Cable LAN

Connecteu amb un cable LAN tipus 100BASE-TX o 10BASE-T disponible al mercat.

Equip connectat	Cable de connexió	Port del projector
Port LAN al concentra- dor de xarxa	Cable LAN (disponible al mercat)	Port LAN  LAN

Atenció


Per evitar un funcionament incorrecte, feu servir un cable LAN blindat de categoria 5.

Connectar a un monitor extern

Podeu visualitzar alhora les imatges rebudes d'un ordinador en un monitor extern connectat al projector i a la pantalla alhora. Això vol dir que durant les presentacions podreu consultar les imatges projectades en un monitor extern encara que no pugueu veure la pantalla. Realitzeu la connexió fent servir el cable subministrat amb el monitor extern.



Només es poden visualitzar en un monitor extern senyals RGB analògics rebudes des d'un ordinador connectat al port d'entrada Computer1 o al port d'entrada BNC. Les imatges d'equips connectats a altres ports i els senyals de vídeo de components no es poden visualitzar.


Equip connectat	Cable de connexió	Port del projector
Monitor	Cable subministrat amb el monitor	Port Monitor Out  Monitor Out



- Els elements d'ajust com ara Keystone, el menú de configuració i les pantalles d'Ajuda no s'envien al monitor extern.
- La imatge no es mostra al monitor extern quan el projector està en repòs.

Connectar a altaveus externs

Per gaudir d'una millor qualitat de so, podeu connectar al port Audio Out del projector uns altaveus amb amplificadors integrats. Realitzeu la connexió fent servir un cable d'àudio disponible al mercat (un connector de contactes ↔ mini estèreo de 3,5 mm o similar). Feu servir un cable d'àudio compatible amb el connector als altaveus externs.

Equip connectat	Cable de connexió	Port del projector
Dispositiu d'àudio	Cable d'àudio (disponible al mercat)	Port Audio Out  Audio Out




- Si heu inserit un connector del cable d'àudio al port Audio Out, l'àudio canvia al destí extern i es deixa d'emetre àudio des de l'altaveu integrat del projector.
- Quan utilitzeu un cable d'àudio disponible al mercat 2RCA(L/R)/estéreo amb mini contactes, assegureu-vos que està indicat com "Sense resistència".

Posar i treure l'objectiu del projector

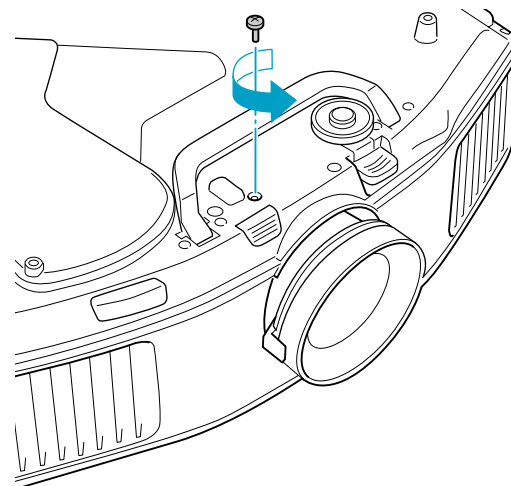
Treure

Atenció

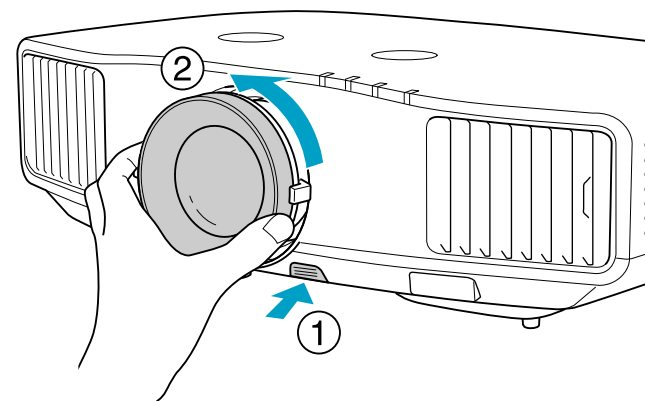
- Retireu l'objectiu només quan sigui necessari. Si entra pols o brutícia a dins del projector, la qualitat de projecció disminueix i pot provocar un funcionament incorrecte.
- Procureu no tocar la secció de l'objectiu amb la mà ni els dits. Si queden empremtes de dits o greix sobre la superfície de l'objectiu, la qualitat de la projecció disminueix.
- Si s'ha desplaçat l'objectiu lateralment, torneu-lo a desplaçar fins al centre abans de substituir l'objectiu.  [pàg.21](#)

Procediment

- 1 Si el botó d'extracció de l'objectiu està subjecte amb un cargol, traieu el cargol.

**2**

Manteniu premut el botó d'extracció de l'objectiu i gireu l'objectiu en sentit antihorari fins que noteu que fa un clic.

**3**

Traieu l'objectiu recte cap enfora a mida que es deixi anar.

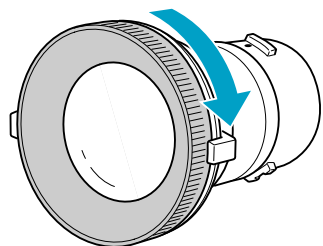
Instal·lar

Atenció

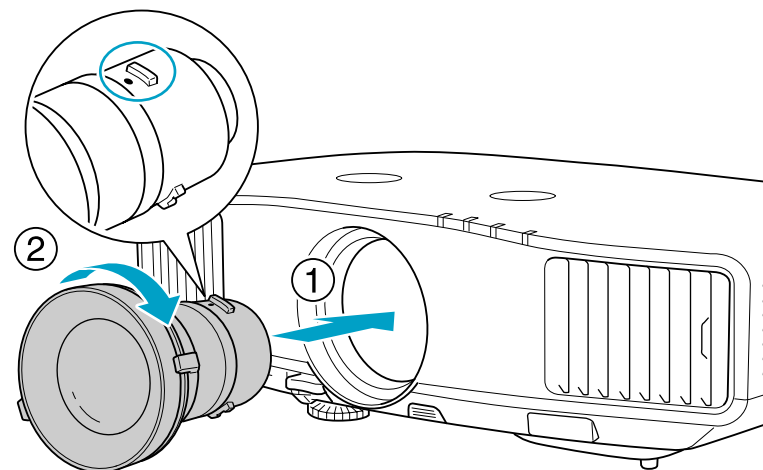
No instal·leu l'objectiu si la secció d'inserció de l'objectiu del projector està col·locada cap amunt. Podria entrar pols o brutícia a dins del projector.

Procediment

- 1 Gireu en sentit horari fins que l'anella d'enfocament pari de moure's.



- 2 Inseriu l'objectiu en línia recta dins de la secció d'inserció de l'objectiu, amb el cercle blanc de l'objectiu situat a dalt de tot i després gireu-lo en sentit horari fins que encaixi al seu lloc.



- 3 Comproveu que l'objectiu no es pugui soltar girant-lo en sentit antihorari.

Atenció

Deseu el projector amb l'objectiu instal·lat.

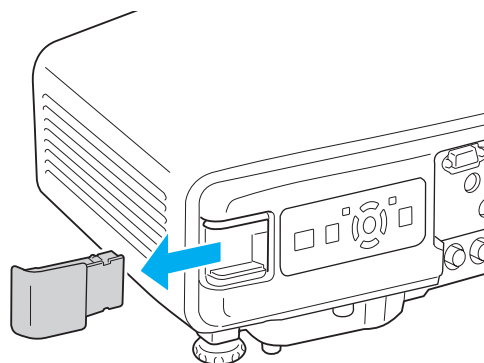
Si el projector es desa sense l'objectiu muntat, es pot introduir pols i brutícia a l'interior del projector i provocar problemes de funcionament o reduir la qualitat de la projecció.

Instal·lar la unitat LAN sense fils (ELPAP03)

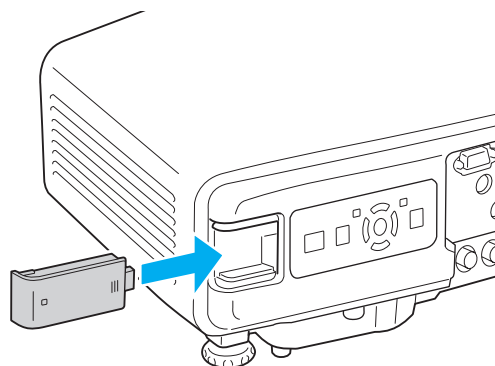
Instal·lar

Procediment

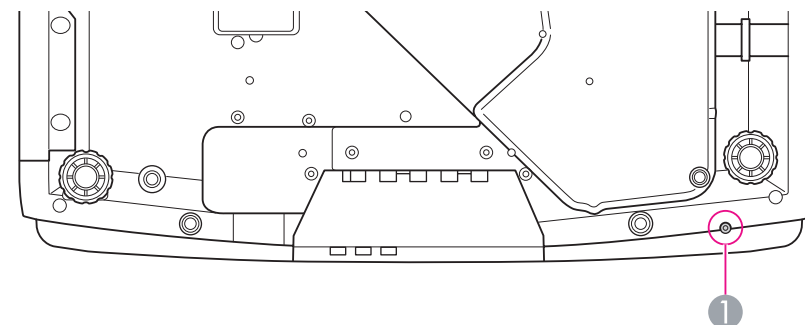
- 1 Retireu la coberta de la secció d'instal·lació de la unitat LAN sense fils del projector. Deseu la coberta perquè no es perdi.



- 2 Instal·leu la unitat LAN sense fils.



- 3 Fixeu la unitat LAN sense fils amb el cargol inclòs per evitar perdre-la.

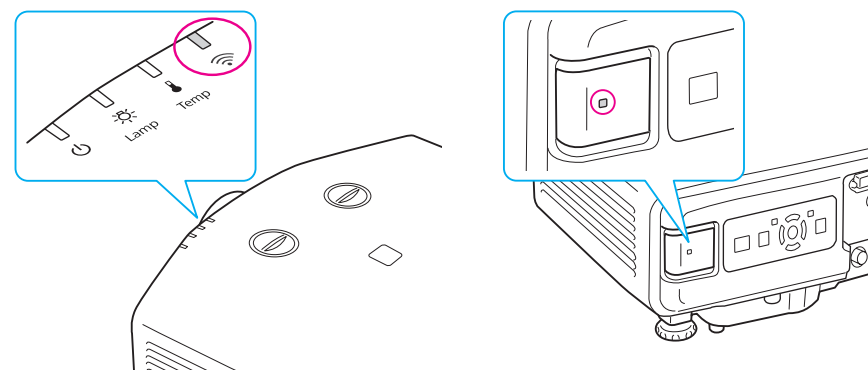





- 1 Orifici per al cargol que fixa la unitat LAN sense fils








Quan connecteu un projector al qual s'hagi muntat la unitat LAN sense fils a un ordinador mitjançant una LAN sense fils, ajusteu el paràmetre **Alim. LAN sense fil** al menú **LAN sense fils** a **Activat**. (El valor per defecte és **Activat**). ➡ [pàg.65](#)

Lectura dels indicadors de LAN sense fils

Hi ha dos indicadors de LAN sense fils: un al projector i un altre a la unitat LAN sense fils.



 : Parpellejant
  : Il·luminat
  : Desactivat

Estat	Indicador del projector	Indicador de la unitat LAN sense fils
La unitat LAN sense fils no està muntada o el paràmetre Alim. LAN sense fil del menú LAN sense fils està Desactivat		
La unitat LAN sense fils està muntada al projector però no està connectada a la xarxa		
La unitat LAN sense fils està muntada al projector i connectada a la xarxa		
La unitat LAN sense fils està muntada al projector, connectada a la xarxa i comunicant-se		

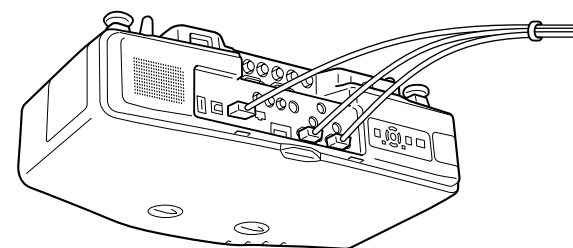
Instal·lar i treure la coberta dels cables

Si es munta la coberta dels cables, els cables desordenats es poden endreçar. (La il·lustració mostra un projector penjat del sostre).

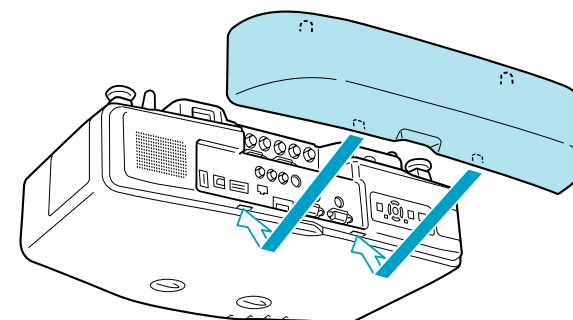
Instal·lar

Procediment

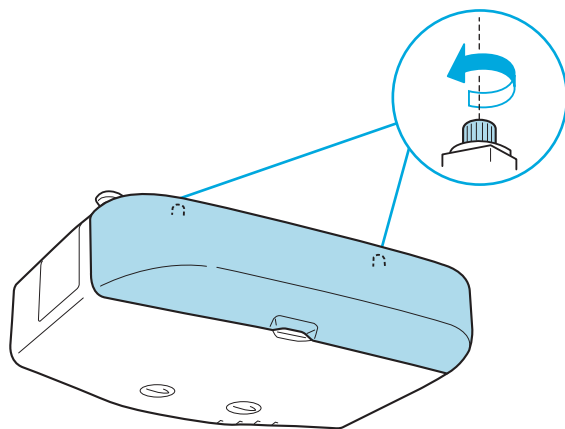
- 1 Lligueu els cables amb una tira disponible al mercat.



- 2 Inserir les pestanyes de la coberta dels cables als dos orificis de la part posterior del projector.



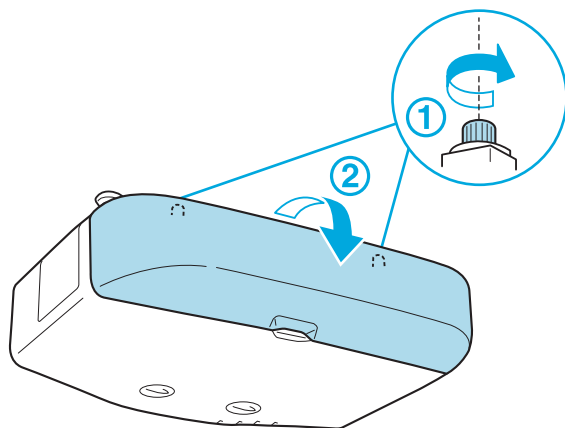
- 3 Colleu els dos cargols de la coberta dels cables. (Podeu collar els cargols amb els dits).



Treure

Procediment

Afluïxeu els dos cargols de la coberta dels cables i, a continuació, retireu la coberta dels cables.





Apèndix

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 a mes d'octubre 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

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 de components ELPKC19

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

Utilitzeu-lo per connectar una font de [Vídeo de components](#)».

Conjunt de cables per al comandament a distància ELPKC28 (conjunt de 2 unitats de 10 m)

Feu-los servir per garantir el funcionament des de lluny amb el comandament a distància.

Receptor de ratolí sense fils ELPST16

Utilitzeu-lo per fer servir el comandament a distància del projector per controlar el punter del ratolí a l'ordinador o per passar les pàgines endavant i endarrere.

Unitat LAN sense fils ELPAP03

Feu servir aquesta unitat per a projectar imatges des d'un ordinador a través d'una xarxa LAN sense fils.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Utilitzeu aquesta clau per connectar-vos a un ordinador Windows i projectar imatges des de l'ordinador. No obstant això, el projector s'ha de connectar a una xarxa per poder utilitzar-lo.

Objectiu de zoom de focal llarga ELPLL06

(Raó de distància de projecció: Aprox. entre 4,7 i 6,7)

Objectiu de zoom de focal mitja ELPLM04

(Raó de distància de projecció: Aprox. entre 2,2 i 3,4)

Objectiu de zoom de focal mitja ELPLM05

(Raó de distància de projecció: Aprox. entre 3,2 i 5,0)

Objectiu de zoom de focal estàndard ELPLS05

(Raó de distància de projecció: Aprox. entre 1,3 i 2,3)

Objectiu gran angular per a projecció posterior ELPLR03

(Raó de distància de projecció: Aprox. 0,77)

Raó de distància de projecció = distància de projecció/amplada de la pantalla de projecció

Els valors són estàndards d'instal·lació. Poden canviar depenent de les condicions de projecció.

Suport de sostre* ELPMB22

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

Extensió de sostre (450 mm)* ELPFP13

Extensió de sostre (700 mm)* ELPFP14

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

* Per penjar el projector del sostre s'ha d'utilitzar un mètode d'instal·lació especial. Contacteu amb el distribuïdor o l'adreça més propera indicada a Suport i guia de servei tècnic si desitgeu utilitzar aquest mètode d'instal·lació.

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

Consumibles

Unitat de làmpada (EB-G5750WU) ELPLP63

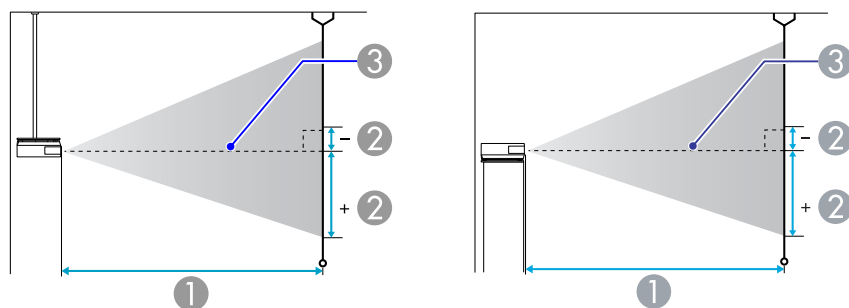
Unitat de làmpada (EB-G5450WU) ELPLP62

Utilitzeu-les com a recanvi de les làmpades usades.

Filtre d'aire ELPAF17

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

La taula següent mostra la distància de projecció amb un objectiu estàndard instal·lat. Si s'ha instal·lat un objectiu opcional, proveu les distàncies de projecció a la Taula de distàncies de projecció segons l'objectiu que es lliura amb aquest projector. Per trobar la mida adequada de la pantalla, consulteu el quadre següent per a ajustar el projector. Els valors només són indicatius.



- ① Distància de projecció
- ② és la distància des del centre de l'objectiu fins a la base de la pantalla. Canvia segons la configuració del desplaçament vertical de l'objectiu.
- ③ Centre de l'objectiu

Distància de projecció

Unitats: cm

4:3 Mida de la pantalla		①	②
		Mínim (Gran angular) a màxim (Tele)	Desplaçament verti- cal de l'objectiu De màxim a mínim
50"	100x76	154 - 279	-6 - +83
60"	120x90	186 - 336	-8 - +99
80"	160x120	250 - 450	-10 - +132
100"	200x150	313 - 563	-13 - +165

4:3 Mida de la pantalla		①	②
		Mínim (Gran angular) a màxim (Tele)	Desplaçament verti- cal de l'objectiu De màxim a mínim
120"	240x180	377 - 676	-15 - +198
150"	300x230	472 - 847	-19 - +248
200"	410x300	631 - 1130	-25 - +330
250"	510x380	790 - 1414	-32 - +413
265"	540x400	838 - 1499	-34 - +438

Unitats: cm

16:9 Mida de la pantalla		①	②
		Mínim (Gran angular) a màxim (Tele)	Desplaçament verti- cal de l'objectiu De màxim a mínim
50"	110x62	139 - 253	-9 - +72
60"	130x75	168 - 305	-11 - +86
80"	180x100	226 - 408	-15 - +114
100"	220x120	284 - 511	-18 - +143
120"	270x150	342 - 614	-22 - +172
150"	330x190	428 - 768	-28 - +215
200"	440x250	573 - 1026	-37 - +286
250"	550x310	717 - 1283	-46 - +358
290"	640x360	833 - 1489	-54 - +415

Unitats: cm

16:10 Mida de la pantalla		①	②
		Mínim (Gran angular) a màxim (Tele)	Desplaçament verti- cal de l'objectiu De màxim a mínim
50"	110x67	136 - 246	-6 - +73
60"	130x81	164 - 296	-7 - +88
80"	170x110	220 - 397	-9 - +117
100"	220x130	276 - 497	-11 - +146
120"	260x160	332 - 597	-13 - +175
150"	320x200	417 - 747	-17 - +219
200"	430x270	557 - 998	-22 - +292
250"	540x340	698 - 1248	-28 - +365
300"	640x400	838 - 1499	-34 - +438

Pantalles de monitor admeses

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
WSXGA+*1	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*2	60	1920x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
MAC21"	75	1152x870

*1 Només és compatible quan se selecciona Ample com a valor de Resolució al menú de configuració.

*2 Només és compatible quan es rep un senyal VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

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

Vídeo compost/S-Video

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

Senyals d'entrada des dels ports d'entrada DVI-D i HDMI

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
VGA	60	640x480

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*	60	1920x1200
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080
HDTV(1080p)	24/30/50/60	1920x1080

* Només és compatible quan es rep un senyal VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

Especificacions Generals del Projector

Nom del producte		EB-G5750WU	EB-G5450WU
Dimensions		470 (ampl.) × 135 (alç.) × 311,5 (prof.) mm (sense incloure el peu ni l'objectiu de projecció)	
Mida del tauler		0,76" d'amplada	
Mètode de visualització		Matriu activa de TFT de polisilici	
Resolució		2.304.000 pixels WXGA (1920 (ampl.) × 1200 (alç.) punts) × 3	
Ajust d'enfocament		Manual	
Ajust del zoom*1		Manual (d'1 a 1,8)	
Desplaçament de l'objectiu*1		Manual (vertical: aprox. 58% màx., horitzontal: aprox. 9% màx.)	
Làmpada		Làmpada UHE, 330 W Núm. model.: ELPLP63	Làmpada UHE, 275 W Núm. model.: ELPLP62
Sortida màx. d'àudio		7 W monoaural	
Altaveu		1	
Font d'alimentació		De 100 a 240 V CA ± 10%, 50/60 Hz De 4,8 a 2,1A	De 100 a 240 V CA ± 10%, 50/60 Hz De 4,2 a 1,8A
Consum	Àrea de 100 a 120 V	En funcionament: 477 W Consum en espera (Com. activada): 10 W Consum en espera (Com. desactivada): 0,38 W	En funcionament: 413 W Consum en espera (Com. activada): 10 W Consum en espera (Com. desactivada): 0,38 W
	Àrea de 220 a 240 V	En funcionament: 451 W Consum en espera (Com. activada): 11 W Consum en espera (Com. desactivada): 0,47 W	En funcionament: 393 W Consum en espera (Com. activada): 11 W Consum en espera (Com. desactivada): 0,47 W
Altitud de funcionament		Altitud de 0 a 3.000 m	
Temperatura de funcionament		De 5 a +40°C *2 (Sense condensació)	
Temperatura d'emmagatzematge		De -10 a +60°C (Sense condensació)	
Volum*1		Aprox. 6,8 kg	

*1 Aquestes especificacions corresponen a un projector amb un objectiu estàndard instal·lat. Si s'ha instal·lat un objectiu opcional, consulteu la Guia de l'usuari que es lliura amb els objectius opcionals.

*2 La temperatura de funcionament és de 0 a +35°C quan "Consum d'energia" està ajustat a Normal a una alçada entre 1.500 m i 3.000 m.

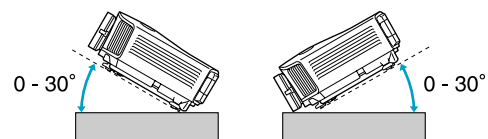
Nom del producte			EB-G5750WU	EB-G5450WU
Conne- ctors	Port d'entrada Computer1	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella) blau	
	Port d'entrada Audio1	1	Connector mini estèreo	
	Port d'entrada DVI-D	1	DVI-D de 24 contactes "Single Link" compatible amb HDCP	
	Port d'entrada Audio2	1	Connector mini estèreo	
	Port d'entrada BNC	1	5BNC (femella)	
	Port d'entrada Audio3	1	Connector mini estèreo	
	Port d'entrada Video1	1	1BNC (femella)	
	Port d'entrada Video2	1	Connector RCA	
	Port d'entrada d'S-video	1	DIN mini de 4 contactes	
	Port d'entrada Audio4	1	Connector de RCA × 2 (L, R)	
	Port d'entrada HDMI	1	HDMI HDCP (l'àudio només és compatible amb PCM)	
	Port Monitor Out	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella) negre	
	Port Audio Out	1	Connector mini estèreo	
	Port USB (Type A)*	1	Connector USB (Tipus A)	
	Port USB (Només per a la unitat LAN sense fils)	1	Connector USB (Tipus A)	
	Port LAN	1	RJ-45	
	Port RS-232C	1	D-Sub mini de 9 contactes (mascle)	
	Port Remote	1	Connector mini estèreo	

* USB 2.0 és compatible. No obstant això, no es garanteix el funcionament de tots els dispositius compatibles amb USB.

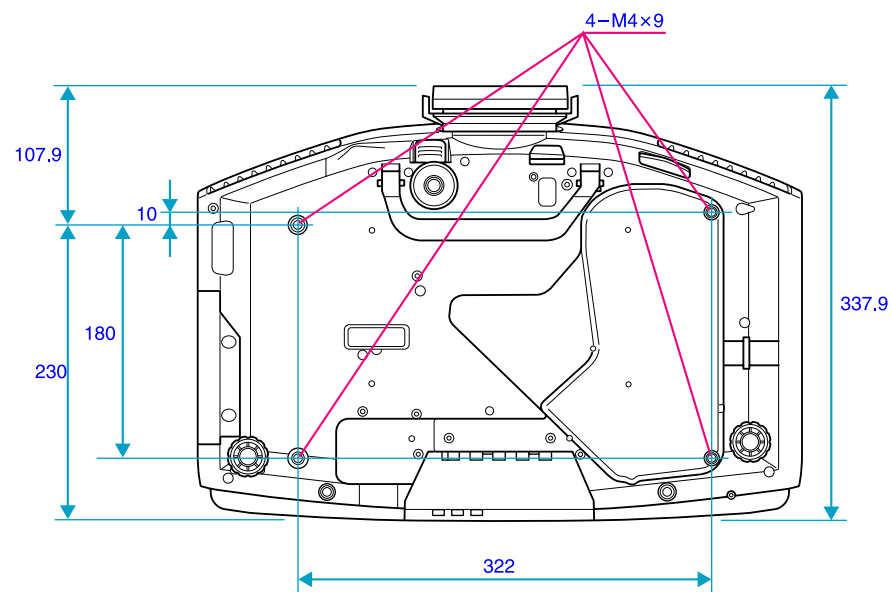
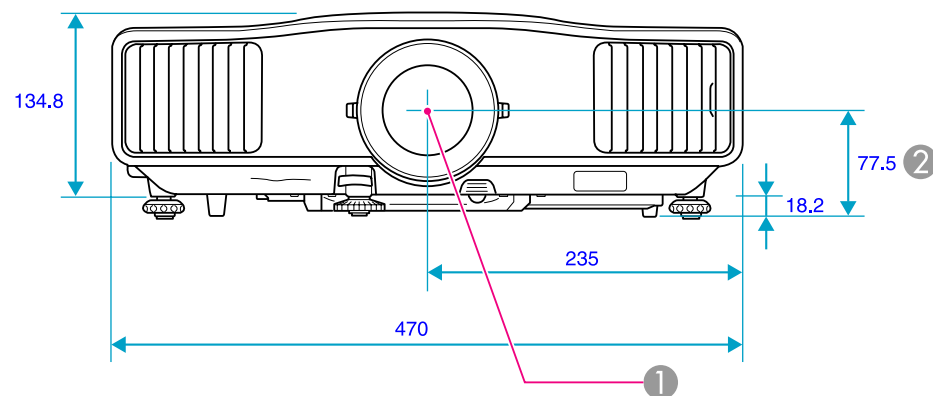


Aquest projector fa servir IC de Pixelworks DNX™.

Angle d'inclinació



Fer servir el projector amb angles diferents dels que es mostren a la il·lustració anterior pot provocar avaries o causar 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

En aquesta secció s'expliquen de manera senzilla els termes que s'utilitzen amb el projector, i els termes difícils que no s'expliquen al text d'aquesta guia. Per a més detalls, consulteu altres publicacions disponibles al mercat.

Adreça IP	Número que serveix per identificar un ordinador connectat a una xarxa.
AMX Device Discovery	<p>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.</p> <p>Epson ha aplicat aquesta tecnologia de protocol i ofereix un ajust per activar la funció de protocol (ON).</p> <p>Consulteu el lloc Web d'AMX per a més detalls.</p> <p>URL http://www.amx.com/</p>
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.
DICOM	Acrònim de Digital Imaging and Communications in Medicine. Estàndard internacional que defineix els nivells de qualitat d'imatge i un protocol de comunicacions per a les imatges mèdiques.
Direcció passarel·la (Direcció passarel·la)	Es tracta d'un servidor (encaminador) que serveix per comunicar-se a través d'una xarxa (subxarxa) dividida en màscares de subxarxa .
Entrellaçat	Mètode d'escaneig d'imatges en què les dades de la imatge es divideixen en línies horitzontals fines que es mostren en seqüència d'esquerra a dreta i després de dalt a baix. Les línies parells i les línies imparells es mostren alternativament.
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 d'entrada DVI i HDMI. Les imatges digitals protegides amb tecnologia HDCP es poden projectar amb aquest projector perquè els ports d'entrada HDMI del projector són compatibles amb HDCP. No obstant, pot ser que el projector no pugui projectar imatges protegides amb versions actualitzades o revisades de l'encriptació HDCP.
HDTV	<p>Acrònim de High-Definition Television que es refereix a sistemes d'alta definició que compleixin les condicions següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La resolució vertical és de 720p o 1.080i 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 (Màscara subxarxa)	Es tracta d'un valor numèric que defineix el número de bits utilitzat per a l'adreça de xarxa en una xarxa dividida (subxarxa) a partir l'adreça IP .
Mode Ad hoc	Un mètode de connexió de LAN sense fils que comunica amb clients de LAN sense fils sense utilitzar un punt d'accés. Aquest mètode no permet comunicar-se amb dos o més dispositius de manera simultània.
Mode d'infraestructura	Mètode per a la connexió de LAN sense fils en què els dispositius es comuniquen mitjançant punts d'accés.
Progressiu	Mètode d'escaneig d'imatges en què les dades d'una sola imatge s'escanegen seqüencialment de dalt a baix per crear una sola imatge.

Relació d'aspecte (Relació d'aspecte)	Relació entre la longitud i l'alçada d'una imatge. Les imatges d'HDTV tenen una relació d'aspecte de 16:9 i presenten un aspecte allargat. La relació d'aspecte de les imatges estàndard és de 4:3.
SDTV	Acrònim de Standard Definition Television, que es refereix als sistemes de televisió estàndard que no compleixen les condicions per a la ▶▶ televisió d'alta definició <u>HDTV</u> .
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 està en mode sRGB, seleccioneu sRGB per al projector i la font de senyal connectada.
SVGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 800 punts (horitzontals) × 600 punts (verticals) utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
S-Video	Senyal de vídeo en què el component de luminància i el component de color estan separats per proporcionar una millor qualitat d'imatge. Es refereix a les imatges que consten de dos senyals independents: Y (senyal de luminància) i C (senyal de color).
SXGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.280 punts (horitzontals) × 1.024 punts (verticals) utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
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.
Veloc. Refresc	L'element d'emissió de llum d'una pantalla manté la mateixa lluminositat i color durant un període de temps molt breu. Per aquest motiu, cal escanejar la imatge moltes vegades per segon per tal de refrescar l'element d'emissió de llum. El nombre d'operacions de refresc per segon s'anomena "velocitat de refresc" i s'expressa en hertzs (Hz).
VGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 640 punts (horitzontals) × 480 punts (verticals) utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
Vídeo compost	Senyals de vídeo en què els senyals de lluentor de vídeo i els senyals de color estan combinats. Aquest tipus de senyal és l'emprat habitualment pels equips de vídeo d'ús domèstic (formats NTSC, PAL i SECAM). El senyal de portadora Y (senyal de luminància) i el senyal cromàtic (color) que hi ha a la barra de color se superposen per formar un sol senyal.
Vídeo de components	Senyal de vídeo en què el component de luminància i el component de color estan separats per proporcionar una millor qualitat d'imatge. Es refereix a les imatges que consten de tres senyals independents: Y (senyal de luminància), Pb i Pr (senyals de diferència de color).
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	Wi-Fi Alliance ha dissenyat Wi-Fi Protected Setup per tal de configurar i protegir una LAN sense fil d'una manera senzilla.



XGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.024 punts (horitzontals) \times 768 punts (verticals) utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
------------	--

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.

Windows 2000/XP/Vista, ometent la notació Windows, per referir-se a múltiples versions de 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 la guia, aquests sistemes operatius s'anomenen "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". També s'utilitza la denominació "Mac OS" per referir-se a tots ells.

Sobre les notacions

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 la guia, aquests sistemes operatius s'anomenen "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" i "Windows 7". També és possible que s'utilitzi la denominació Windows per referir-se a Windows 2000, Windows XP, Windows Vista i Windows 7, així com, per exemple, la denominació

Avís General

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

IBM, DOS/V i XGA són marques comercials i marques comercials enregistrades de International Business Machines Corp.

Macintosh, Mac i iMac són marques comercials enregistrades de Apple Inc.

Pixelworks i DNX són marques comercials de Pixelworks Inc.

Aquest producte inclou el programari RSA BSAFE™ d'RSA Security Inc. RSA és una marca comercial registrada d'RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. és una marca comercial registrada als Estats Units i altres països.

Aquest producte inclou el programari **NetNucleus**® **WPA** de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus és una marca registrada de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION al Japó.

WPA™, WPA2™ i Wi-Fi Protected Setup™ són marques de Wi-Fi Alliance.

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

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

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. Reservats tots els drets.

Software Copyright:

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

1. LGPL
 - (1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.
You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.
[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>
This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.
Contact the support personnel as provided in the Epson Projector Contact list to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.
Please follow the conditions of the LGPL when reproducing, modifying, and/or distributing the free software concerned.
Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever. The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).
 - (2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.
 - (3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).
2. Other free software

As well as the free software used under the terms of the LGPL, this company also uses the following free software for this product. Hereafter, each author, the conditions, and so on are described in the original. Furthermore, there is no guarantee for free software because of the characteristics of the free software that has already been used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

- 4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- 5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

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

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

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

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

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

- 8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

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

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

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

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

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

libjpeg

This 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 BraceySam Bushell
 Sam Bushell
 Magnus Holmgren
 Greg Roelofs
 Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger
 Dave Martindale
 Guy Eric Schalnat
 Paul Schmidt
 Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

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

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

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

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

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

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

List of ncurses programs

ncurses-5.6

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

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

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

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright© 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

⦿ indicador 82

A

A/V Mute 16
 Accessoris Opcionals 141
 Adhesiu contrasenya protecc. 48
 Adreça IP 73
 Adreça MAC 73
 Ajust de color 54
 Ajust de color de pantalla múltiple 43
 Ajust Direcció e-mail 1/2/3 74
 Alim. LAN sense fil 65
 Alterna pantalles 33
 AMX Device Discovery 75
 Anella del zoom 11
 Anella d'enfocament 11
 Angle d'inclinació 149
 Aspecte 29, 56
 Avis net filtre aire 60

B

Bloq. Panell control 49
 Bloq. panell control 57
 Bloqueig parcial 49
 Bloqueig total 49
 Botó d'extracció de l'objectiu 11, 12
 Botó dir. invertida 60
 Botó Volum 16

C

Canvi d'objectiu 21
 Certificat digital 71
 Coberta dels cables 138

Codi sol·licitud 49
 Com substituir el filtre d'aire 102
 Com substituir la làmpada 99
 Comandament a distància 15
 Complet 29
 Config esdevenim notific 74
 Configuració auto. 55
 Configuració de la xarxa 62
 Congelar 36
 Connectar-se a un projector de xarxa 119
 Consum d'energia 57
 Consumibles 142
 Contrasenya Control Web 64
 Contrasenya PjLink 64
 Contrast 53
 Control Web 62, 107
 Conversió 2-2 56
 Crestron RoomView 114
 Creu 38

D

DHCP 73
 DICOM SIM 31
 Dinàmic 31
 Direcció passarel·la 66, 73
 Direct Power On 60
 Distància 143

E

EAP-Fast 72
 EAP-TLS 71
 EAP-TTLS 72
 EasyMP Monitor 106

ECO 57
 Entada d'àudio LAN 57
 ESC/VP21 111
 Especificacions 147
 Esports 31
 Event ID 77, 94
 E-Zoom 38

F

Font 77
 Forma del punter 57
 Foto 31
 Funcionament 60

H

H/V-Keystone 25
 High Altitude Mode 60
 Hores làmpada 77

I

ID del comandament a distància 41
 ID del projector 40
 Idioma 60
 Indicador 82
 Indicador de la làmpada 82, 99
 Indicador de temperatura 82, 96
 Indicador LAN sense fils 11, 137
 Indicador USB 13
 Indicadors d'estat 11
 Info Sinc 77
 Instal. Split Screen 32
 Instal·lació i connexions 125
 Interr. IP Adreça 1/2 75

Interval vídeo DVI/HDMI	56		
K		N	
Keystone	25, 57	Natiu	29
L		Netejar el filtre d'aire	96
LEAP	72	Netejar la superfície del projector	96
Lluentor	53	Nitidesa	53
Logotip de l'usuari	45	Nom del projector	64
M		Noms de components i funcions	11
Menú Ajustos	57	Normal	57
Menú Altres	75	Notificació Mail	74, 109
Menú Ampliada	59	Número de port	74
Menú Bàsic	64		
Menú Configuració	52	O	
Menú Correu	74	Objectiu de projecció	135
Menú Imatge	53	Origen dreta	33
Menú Info	77	Origen esquerra	33
Menú LAN amb cables	73	Overscan	56
Menú LAN sense fils	65	P	
Menú Reinicialitzar	76, 78	Palanca d'ajust del peu	11
Menú Seguretat	67	Pantalla	59
Menú Senyal	55	Pantalla d'inici	59
Menú xarxa	62	Pantalla dividida	32
Message Broadcasting	106	Pantalla múltiple	60
Mida de la pantalla	33	Pantalles de monitor admeses	145
Mida de pantalla	143	Paraula clau projector	64
Missatges	59	Pass. prioritat	75
Mode de color	31, 53	Patró de prova	20, 58
Mode de repòs	60	Pausa A/V	36
Mode d'espera	60	PEAP	72
Mostrar fons	59	Període de substitució de la làmpada	99
		Període de substitució del filtre d'aire	102
		Personalitzat	31
		Pestanya del filtre d'aire	11
		Peu frontal ajustable	11
		Peu posterior	12
		PJLink	113
		Port Audio Out	13
		Port d'entrada Audio1	13
		Port d'entrada Audio2	14
		Port d'entrada Audio3	13
		Port d'entrada Audio4	13
		Port d'entrada BNC	13
		Port d'entrada Computer1	13
		Port d'entrada DVI-D	14
		Port d'entrada HDMI	14
		Port d'entrada S-Video	14
		Port d'entrada Video1	13
		Port d'entrada Video2	13
		Port LAN	13
		Port Monitor Out	13
		Port Remote	14
		Port RS-232C	13, 111
		Port USB(TypeA)	13
		Posició	55
		Presentació	31
		Progressiu	55
		Projecció	59, 126
		Projecció frontal	126
		Projecció frontal/sostre	126
		Projecció posterior	126
		Projecció posterior/sostre	126
		Protecc. contrasenya	47, 62
		Protecció amb logotip de l'usuari	47
		Protecció en activar	47
		Protecció xarxa	48
		Punter	37

Q		T	
Quick Corner	22, 57	Tauler de control	14
R		Teatre	31
Receptor remot	11	Teclat en pantalla	63
Recerca de Font	14, 17	Temp. color abs.	53
Recerca de font	27	Temperatura de funcionament	147
Reducció de soroll	56	Temperatura d'emmagatzematge	147
Reinicialitzar el temps de funcionament de la làmpada	102	Terminació sinc. BNC	60
Reinicialitzar tot	78	Tint	53
Resolució	77, 145	Tracking	55
Roda de desplaçament horitzontal de l'objectiu	11, 21	U	
Roda de desplaçament vertical de l'objectiu	11, 21	Unitat LAN sense fils	137
RoomView	75, 114	V	
S		Veloc. Refresc	77
Saturació de color	53	W	
Senyal d'entrada	77	Web Remote	107
Senyal de vídeo	56, 77	WEP	68
Senyal d'entrada	56	WPA2-PSK	70
Servidor SMTP	74	WPA-PSK	70
Sobreescalfament	83	Z	
Solució dels problemes	82	Zoom	29
Sortida d'aire	11		
Split Screen	57		
sRGB	31		
Subnet Mask	73		
Sync.	55		