



Manuale dell'utente

Multimedia Projector

EB-G5750WU



EB-G5450WU

Indicazioni Utilizzate in Questo Manuale





• Indicazioni sulla sicurezza

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

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

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

• Indicazioni di informazioni generali

Attenzione	Segnala le procedure che, se eseguite con poca cautela, potrebbero causare danni o lesioni.
	Segnala le informazioni e i punti utili relativi a un determinato argomento.
	Segnala una pagina contenente informazioni dettagliate su un determinato argomento.
	Segnala la presenza di una descrizione della parola o delle parole sottolineate davanti a questo simbolo nel glossario dei termini. Vedere la sezione "Glossario" in "Appendice".  p.154
Procedura	Segnala i metodi operativi e l'ordine delle procedure. La procedura indicata deve essere eseguita seguendo l'ordine dei passaggi numerati.
[(Name)]	Indica il nome dei tasti del Telecomando o del Pannello di controllo. Esempio: pulsante [Esc]
"(Nome menu)" Luminosità (Grassetto)	Indica le voci del menu di configurazione. Esempio: Selezionare "Luminosità" dal menu Immagine. Menu Immagine - Luminosità

Indicazioni Utilizzate in Questo Manuale 2

Introduzione

Caratteristiche del Proiettore 8

Facilità di utilizzo se installato sul soffitto	8
L'affidabilità su cui si può contare	8
Soddisfa un'ampia gamma di esigenze.	8
Funzioni di sicurezza migliorate	9
Facile da maneggiare	9
Funzioni di monitoraggio e controllo	9
Avvalersi di tutti i vantaggi di una connessione di rete	9

Nomi e Funzioni delle Parti 11

Vista Anteriore/Superiore	11
Base	12
Retro	13
Interfaccia	13
Pannello di Controllo	15
Telecomando	16
Installazione delle batterie	18
Distanza operativa del telecomando	19

Funzioni Utili

Regolazione dell'immagine proiettata 21

Visualizzazione di un Test Pattern	21
Regolazione della posizione dell'immagine proiettata (Spostamento obiettivo)	22
Correzione della distorsione nell'immagine proiettata	23
Quick Corner	24
H/V-Keystone	26

Cambio dell'Immagine Proiettata 29

Rilevare automaticamente il segnale di ingresso e modifica l'immagine proiettata (Ricerca sorgente)	29
---	----

Passaggio all'immagine di destinazione mediante il telecomando	30
--	----

Modifica del rapporto aspetto dell'immagine proiettata 31

Modifica del modo Proporzioni	31
Proiezione di immagini provenienti da apparecchiature video o dalla porta di ingresso HDMI	31
Proiezione di immagini provenienti da computer	32

Selezione della qualità di proiezione (Selezione del Modo colore) 33

Proiezione di due immagini contemporaneamente (Split Screen) 34

Sorgenti di ingresso per proiezione Split screen	34
Procedure operative	34
Proiezione su uno schermo diviso	34
Commutazione tra le parti sinistra e destra dello schermo	35
Commutazione tra le dimensioni delle immagini sinistra e destra	35
Chiusura dello split screen	36
Limitazioni durante la proiezione Split Screen	36
Limitazioni operative	36
Limitazione relativa alle immagini	37

Funzioni per il Miglioramento della Proiezione 38

Sospensione temporanea dell'immagine e dell'audio (A/V Mute)	38
Blocco dell'immagine (Blocco)	38
Funzione del puntatore (Puntatore)	39
Ingrandimento di una parte dell'immagine (E-Zoom)	40

Limite del numero di proiettori di destinazione durante l'uso di più proiettori 42

Impostazione dell'ID del proiettore	42
Controllo dell'ID del proiettore	42
Impostazione dell'ID del telecomando	43

Correzione colore quando si proietta da più proiettori (Regolazione colore Multischermo) 45

Riepilogo della procedura di correzione	45
Metodo di correzione	45

Salvataggio di un Logo Utente	47
Funzioni di Sicurezza	49
Gestione degli utenti (Protetto da password)	49
Tipi di protezione mediante password	49
Impostazione della protezione mediante password	49
Immissione della Password	50
Limitazione delle funzioni (Blocco funzionamento)	51
Blocco di Sicurezza	52
Installazione del blocco del cavo	52
Obiettivo di proiezione antifurto	52

Menu di Configurazione

Utilizzo del Menu di configurazione	55
Immagine Menu	56
Menu Segnale	58
Menu Impostazioni	60
MenuAvanzate	62
Menu Rete	65
Note sulle funzioni del menu Rete	66
Operazioni con la tastiera software	66
Menu Basilari	67
Menu LAN wireless	68
Menu Sicurezza (disponibile solo se è installata l'unità LAN wireless)	70
Quando viene selezionato WEP	71
Quando si seleziona WPA-PSK(TKIP/AES) o WPA2-PSK(TKIP/AES)	73
Quando viene selezionato EAP-TLS	74
Si seleziona EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC	75
Menu LAN cablata	76
Menu Posta	77
Menu Altro	78
Menu Reset	79

Menu Informazioni (Solo schermo)	80
---	-----------

Menu Reset	81
-------------------------	-----------

Risoluzione dei Problemi

Utilizzo della Guida	83
Soluzione dei Problemi	85
Lettura degli indicatori	85
⏻ L'indicatore è acceso o lampeggia in rosso	86
☀️ L'indicatore lampeggia o è acceso	87
Problemi non segnalati dagli indicatori	89
Problemi relativi alle immagini	90
Problemi che si verificano all'avvio della proiezione	94
Problemi di altro tipo	95
Interpretazione Event IDs	97

Manutenzione

Pulizia	99
Pulizia della Superficie del Proiettore	99
Pulizia dell'obiettivo	99
Pulizia del filtro dell'aria	99
Sostituzione dei Materiali di Consumo	102
Sostituzione della lampada	102
Periodo di sostituzione della lampada	102
Procedura di sostituzione della lampada	102
Azzeramento Ore della lampada	105
Sostituzione del Filtro dell'aria	105
Periodo di sostituzione del filtro dell'aria	105
Procedura di sostituzione del filtro dell'aria	105
Note sul trasporto	107
Prima del trasporto	107

Durante il trasporto	107
Preparazione dell'imballaggio	107
Note sull'imballaggio e il trasporto	107

Monitoraggio e controlli

EasyMP Monitor	109
Modifica delle impostazioni tramite browser Web (Controllo Web)	110
Visualizzazione Controllo Web	110
Visualizzazione Telecomando web	110
Utilizzo della funzione Notifica Mail per segnalare problemi	112
Lettura della notifiche via e-mail di problemi	112
Gestione attraverso SNMP	113
Comandi ESC/VP21	114
Collegamento seriale	114
Protocollo di comunicazione	114
Elenco dei Comandi	114
Informazioni su PJLink	116
Informazioni su Crestron RoomView®	117
Gestione di un proiettore da una finestra del computer	117
Visualizzazione della finestra di gestione	117
Utilizzo della finestra di gestione	118
Utilizzo della finestra degli strumenti	119

Funzioni di rete

Proiezione con "Connettere a un Network Projector"	122
Esecuzione di una connessione WPS (Wi-Fi Protected Setup) con un punto di accesso di una LAN wireless	123
Metodo di configurazione della connessione	123
Esecuzione di una connessione con il Metodo con pulsante	124
Esecuzione di una connessione con il Metodo con codice PIN	125

Installazione e connessioni

Metodi di Installazione	129
Commutazione alla modalità Proiezione	129
Collegamento a un'apparecchiatura video	131
Collegamento a un computer	131
Cambiare l'uscita video da un computer portatile.	133
Collegamento a un'apparecchiatura video	133
Collegamento ad un'Apparecchiatura Esterna	136
Collegamento di un cavo LAN	136
Collegamento a un monitor esterno	136
Collegamento a diffusori esterni	136
Installazione di accessori opzionali e in dotazione	138
Rimozione e installazione dell'unità obiettivo del proiettore	138
Rimozione	138
Fissaggio	139
Installazione dell'unità LAN wireless (ELPAP03)	140
Fissaggio	140
Lettura degli indicatori LAN wireless	140
Applicazione e rimozione del copricavo	141
Fissaggio	141
Rimozione	142

Appendice

Accessori Opzionali e Materiali di Consumo	144
Accessori Opzionali	144
Materiali di Consumo	145
Dimensioni dello schermo e distanza di proiezione	146
Distanza di proiezione	146
Display di monitor supportati	148
Schermi dei monitor supportati	148
Segnali del computer (RGB analogico)	148
Video Component	148
Video composito/S-Video	148
Segnali in ingresso provenienti da porta di ingresso DVI-D e HDMI	148
Specifiche	150
Specifiche Generiche del Proiettore	150
Aspetto	153
Glossario	154
Note Generali	157
Informazioni sulle indicazioni	157
Avviso Generale	158
Indice	174



Introduzione


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

Facilità di utilizzo se installato sul soffitto


Obiettivo centrato

L'obiettivo è collocato al centro del proiettore, in modo che sia ben bilanciato e faciliti il montaggio a soffitto. Risulta anche più semplice l'allineamento dello schermo e del proiettore.

Dotato di spostamento obiettivo orizzontale e verticale

La funzione di spostamento obiettivo consente di regolare la posizione dell'immagine proiettata lungo l'asse orizzontale e verticale, il che offre un'ampia scelta di posizioni di installazione.  [p.22](#)

Cinque obiettivi opzionali disponibili

È possibile selezionare l'obiettivo più indicato in base alla distanza di proiezione e all'applicazione. Il tipo a baionetta consente di sostituire e installare con estrema facilità gli obiettivi opzionali.  [p.138](#), [p.144](#)

Il design si armonizza con l'ambiente circostante e facilita l'installazione

Il design sofisticato del proiettore è dotato di un coperchio in cui è possibile nascondere i cavi per conferirgli un aspetto esteriore ordinato.

Semplice manutenzione

È possibile sostituire la lampada aprendo il coperchio laterale del proiettore ed estraendola orizzontalmente.

È possibile sostituire anche il filtro dell'aria facendolo semplicemente scorrere fuori o all'interno della parte anteriore del proiettore.

L'affidabilità su cui si può contare

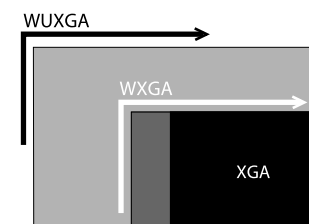
Nel sistema delle prese d'aria viene utilizzato un filtro dell'elettricità statica, che riduce la quantità di polvere che penetra nel proiettore, per prevenire lo

spegnimento causato da aumenti di temperatura, anche se il proiettore è montato fisso a soffitto.


Soddisfa un'ampia gamma di esigenze.

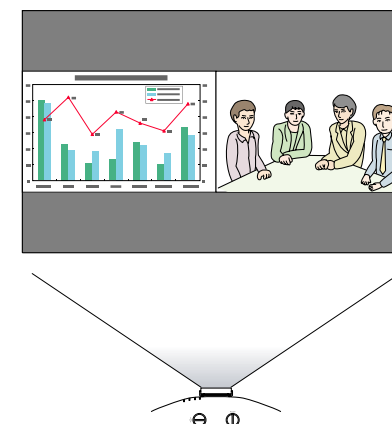
Dotato di pannello WUXGA ad alta risoluzione

È possibile proiettare un'enorme quantità di dati sullo schermo. Gli spettatori vedranno le informazioni a colpo d'occhio senza dover scorrere o passare da una schermata all'altra.



Proiettare due immagini contemporaneamente (Split Screen)

È possibile proiettare contemporaneamente le immagini da due sorgenti video allineate su schermo. Tale procedura aumenta la gamma di applicazioni, ad esempio quando si tiene una videoconferenza proiettando materiali di presentazione.  [p.34](#)



Riprodurre con chiarezza immagini mediche

È disponibile il modo colore denominato "DICOM SIM" per proiettare immagini mediche, ad esempio radiografie. Tale modo produce una qualità di immagine vicina allo standard DICOM».

(Il proiettore non è un dispositivo medico e non può essere impiegato per diagnosi mediche.) ➡ [p.33](#)

Regolazione del colore precisa

Oltre al Modo colore, è possibile regolare la temperatura assoluta del colore dell'immagine e l'intensità di ogni colore RGB. Inoltre, poiché è possibile regolare la sfumatura, la saturazione e la luminosità di ogni colore RGBCMY, l'immagine può essere proiettata con una maggiore profondità e corrispondenza di colori.

Funzioni di sicurezza migliorate

La funzione Protetto da password consente di limitare e gestire il numero di utenti.

L'impostazione di una password consente di limitare il numero di utenti del proiettore. ➡ [p.49](#)

Il Blocco funzionamento limita il funzionamento dei tasti sul pannello di controllo.

Questa funzione consente di evitare che persone senza autorizzazione cambino le impostazioni del proiettore in occasione di eventi, nelle scuole e così via. ➡ [p.51](#)

Dotato di svariati dispositivi antifurto

Il proiettore è dotato dei seguenti tipi di dispositivi di sicurezza antifurto. ➡ [p.52](#)

- Slot di sicurezza
- Punto di installazione del cavo di sicurezza
- Vite per fissare il pulsante di rimozione dell'unità obiettivo

Facile da maneggiare

Direct power On/Off

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

Nessuna fase di raffreddamento

Dopo aver disattivato l'alimentazione del proiettore, è possibile scollegare il cavo di alimentazione del proiettore senza dover attendere che il proiettore si raffreddi.

Funzioni di monitoraggio e controllo

È supportata una selezione di protocolli di monitoraggio e controllo, ad esempio il software applicativo Epson EasyMP Monitor. Si consente di utilizzare il proiettore secondo l'ambiente del sistema. ➡ "Monitoraggio e controlli" [p.108](#)

Avvalersi di tutti i vantaggi di una connessione di rete

Proiettare contemporaneamente quattro immagini per conferenze dinamiche

Utilizzando il software applicativo EasyMP Multi PC Projection in dotazione, è possibile visualizzare contemporaneamente immagini provenienti da un massimo di quattro computer connessi alla rete. Chiunque può proiettare in modo libero e semplice immagini provenienti da computer connessi, per rendere più vivaci conferenze e riunioni. ➡ [Guida operativa di EasyMP Multi PC Projection](#)

Trasferimento di immagini e audio tramite la rete

È possibile utilizzare il software applicativo EasyMP Network Projection in dotazione per collegare i computer di rete e trasferire video, audio e filmati. L'utilizzo di un'ampia scelta di funzioni di trasferimento aumenta le possibilità relative alla presentazione.

☛ [Guida operativa di EasyMP Network Projection](#)

Proiettare utilizzando "Connettere a un Network Projector"

Collegando il proiettore a una rete e utilizzando la funzione Network Projector di Windows Vista o Windows 7, più utenti della rete possono condividere il proiettore.

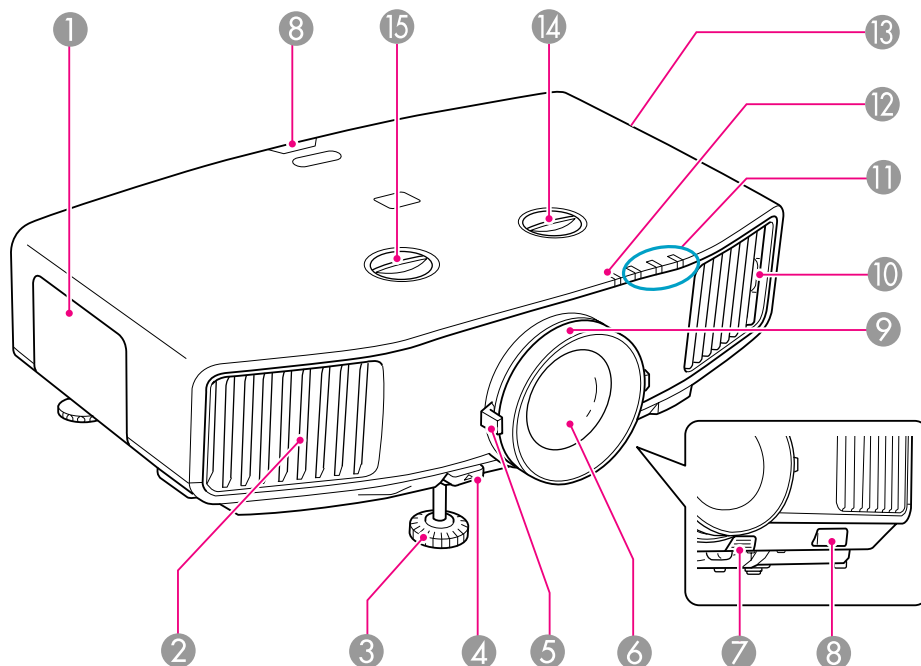
☛ [p.122](#)

Rapide connessioni wireless per collegarsi facilmente alla rete


I computer in rete possono essere facilmente collegati al proiettore semplicemente inserendo la Quick Wireless Connection USB Key opzionale. (Tale funzione è supportata solo da computer con Windows.) ☛ [p.144](#)

Vista Anteriore/Superiore

L'illustrazione mostra un proiettore con un obiettivo zoom standard installato.

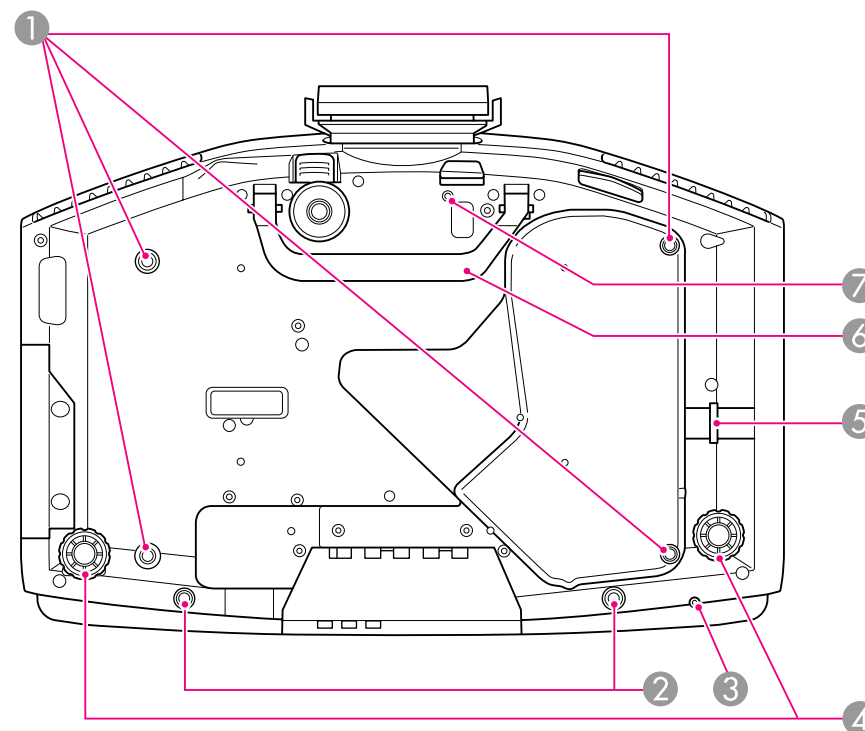


Nome	Funzione
1 Coperchio della lampada	Aprire questo coperchio per sostituire la lampada del proiettore. ➡ p.102




Nome	Funzione
2 Sfiatatoio dell'aria	Sfiatatoio per l'aria utilizzato per raffreddare l'interno del proiettore. <div> Attenzione Non collocare oggetti che possono subire distorsioni o altri tipi di alterazione a causa del calore proveniente dallo Sfiatatoio dell'aria e non avvicinarvi il viso o le mani durante la proiezione.</div>
3 Piedino anteriore regolabile	Alzare e regolare la posizione dell'immagine proiettata quando il proiettore viene collocato su una superficie come una scrivania. ➡ Guida di avvio rapido
4 Leva di regolazione del piedino	Estrarre la leva del piedino per allungare e accorciare il piedino anteriore. ➡ Guida di avvio rapido
5 Anello di regolazione dello zoom	Regola le dimensioni dell'immagine. ➡ Guida di avvio rapido
6 Obiettivo di proiezione	Le immagini vengono proiettate attraverso questo obiettivo.
7 Pulsante di rimozione dell'unità obiettivo	Quando si sostituiscono le unità obiettivo, premere questo pulsante per togliere l'unità obiettivo. ➡ p.138
8 Ricevitore remoto	Riceve i segnali dal telecomando. ➡ p.19
9 Anello di regolazione della messa a fuoco	Regola la messa a fuoco dell'immagine. ➡ Guida di avvio rapido
10 Linguetta filtro dell'aria	Dopo aver pulito o sostituito il filtro dell'aria, utilizzare questa linguetta per estrarre il filtro dell'aria. ➡ p.99 , p.105
11 Indicatori di stato	Il colore degli indicatori, l'intermittenza o l'illuminazione indicano lo stato del proiettore. ➡ p.85
12 Indicatore LAN wireless	Questo indicatore mostra lo stato di accesso alla rete, nel caso sia installata un'unità LAN wireless. ➡ p.140

Nome	Funzione
13 Presa dell'aria (Filtro dell'aria)	Cattura l'aria per raffreddare l'interno del proiettore. Se sul filtro dell'aria si accumula polvere, la temperatura interna potrebbe salire causando problemi di funzionamento e riducendo la durata di utilizzo del motore ottico. Pulire regolarmente il filtro dell'aria. ➡ p.99
14 Ghiera di spostamento verticale dell'obiettivo	Ruotare la ghiera per spostare verso l'alto o il basso la posizione dell'immagine proiettata. ➡ p.22
15 Ghiera di spostamento orizzontale dell'obiettivo	Ruotare la ghiera per spostare verso sinistra o destra la posizione dell'immagine proiettata. ➡ p.22

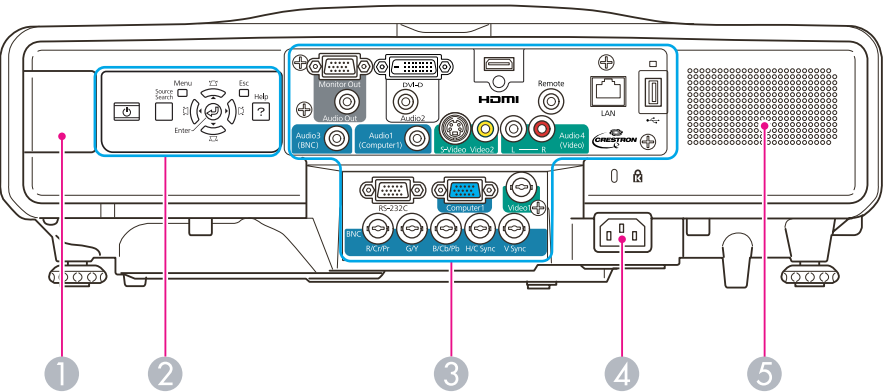
Base







Nome	Funzione
1 Punti di fissaggio del montaggio a soffitto (4 punti)	Fissare il supporto a soffitto opzionale a questi punti se si desidera installare il proiettore al soffitto. ➡ p.144 , p.129
2 Fori delle viti per fissare il copricavo	Fori per le viti per fissare in posizione il copricavo. ➡ p.141
3 Foro della vite per fissare l'unità LAN wireless	Se si installa l'unità LAN wireless, utilizzare questo foro di vite per fissare l'unità in posizione, per evitare perdite o altri danni. ➡ p.140

Nome	Funzione
4 Piedino posteriore	Quando si installa il proiettore su una scrivania, ruotarlo in modo da allungarlo e accorciarlo per regolare l'inclinazione orizzontale.  Guida di avvio rapido
5 Punto di installazione del cavo di sicurezza	Farvi passare attraverso un blocco del cavo antifurto disponibile in commercio, se si desidera fissare il proiettore a un oggetto fisso.  p.52
6 Maniglia	Utilizzare queste maniglie per il trasporto del proiettore.
7 Foro per la vite che serve a fissare il pulsante di rimozione dell'unità obiettivo	Se si installa un'unità obiettivo, utilizzare questo foro di vite per fissare il pulsante di rimozione dell'unità obiettivo, servendosi della vite in dotazione.  p.52

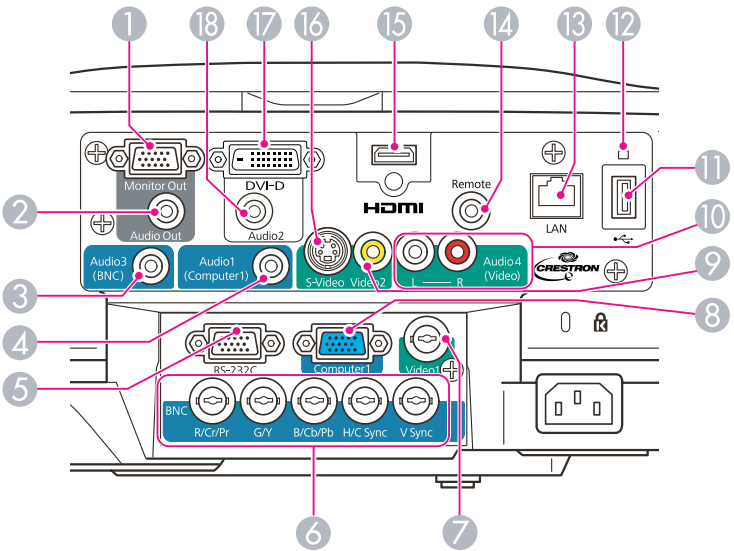
Retro





Nome	Funzione
1 Sezione dell'installazione dell'Unità LAN wireless	Installare qui l'Unità LAN wireless. Per procedere all'installazione, rimuovere il coperchio.  "Installazione dell'unità LAN wireless (ELPAP03)" p.140
2 Pannello controllo	 "Pannello di Controllo" p.15



Nome	Funzione
3 Interfaccia	 "Interfaccia" p.13
4 Ingresso alimentazione	Consente di collegare il cavo di alimentazione.  Guida di avvio rapido
5 Diffusore	

Interfaccia

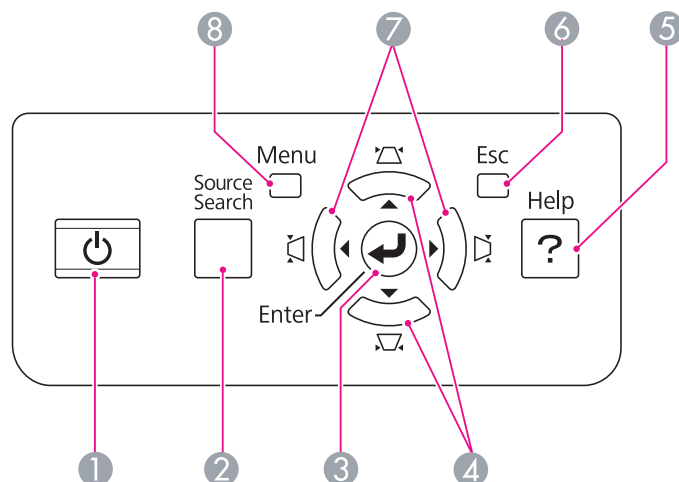


Nome	Funzione
1 Porta Monitor Out	Trasmette a un monitor esterno il segnale RGB analogico proveniente dal computer collegato alla porta di ingresso del Computer1 oppure alla porta di ingresso BNC. I segnali trasmessi da altre porte e i segnali Video Component non possono essere emessi.
2 Porta Audio Out	Trasmette l'audio dell'immagine proiettata attualmente ai diffusori esterni.

Nome		Funzione
③	Porta di ingresso Audio3	Consente di collegare la porta di uscita audio del dispositivo connessa alla porta di ingresso BNC.
④	Porta di ingresso Audio1	Consente di collegare la porta di uscita audio del dispositivo connesso alla porta di ingresso Computer1.
⑤	Porta RS-232C	Quando il proiettore viene controllato da un computer, collegare il computer utilizzando il cavo RS-232C. Questa porta deve venire utilizzata per il controllo e non deve essere utilizzata per operazioni ordinarie.  "Comandi ESC/VP21" p.114
⑥	Porta di ingresso BNC	Per i segnali RGB analogici provenienti da un computer e segnali video component provenienti da altre sorgenti video.
⑦	Porta di ingresso Video1	Per i segnali video composito provenienti dalle sorgenti video.
⑧	Porta di ingresso Computer1	Per i segnali RGB analogici provenienti da un computer e segnali video component provenienti da altre sorgenti video.
⑨	Porta di ingresso Video2	Per i segnali video composito provenienti dalle sorgenti video.
⑩	Porta di ingresso Audio4	Consente di collegare la porta di uscita audio se si desidera che l'audio in uscita dal proiettore sia emesso da un'apparecchiatura collegata alla porta di ingresso S-Video, alla porta di ingresso Video1 o alla porta di ingresso Video2.
⑪	Porta USB(TypeA)	Consente di collegare un dispositivo di memoria USB o una fotocamera digitale e di proiettare file immagine/video e scenari.  Guida operativa di PC Free
⑫	Indicatore USB	Di seguito viene fornita una spiegazione dello stato delle periferiche USB collegate alla porta USB(TypeA). OFF: il dispositivo USB non è collegato Spia arancione accesa: il dispositivo USB è collegato Spia verde accesa: la periferica USB è in funzione Spia rossa accesa: errore

Nome		Funzione
⑬	Porta LAN	Consente di collegare un cavo LAN per connettersi a una rete.
⑭	Porta Remote	Consente di collegare il set di cavi del telecomando opzionale e i segnali di ingresso dal telecomando. Quando il cavo del telecomando è inserito nella porta Remote, il ricevitore remoto sul proiettore viene disabilitato.
⑮	Porta di ingresso HDMI	Consente l'ingresso dei segnali video da apparecchiature video e computer compatibili HDMI™. Questo proiettore è compatibile con i segnali HDCP  .
⑯	Porta di ingresso S-Video	Per i segnali S-Video provenienti dalle sorgenti video.
⑰	Porta di ingresso DVI-D	Immette i segnali digitali RGB da un computer connesso a una porta di uscita DVI-D. Questo proiettore è compatibile con i segnali HDCP  .
⑱	Porta di ingresso Audio2	Consente di collegare la porta di uscita audio del dispositivo connesso alla porta di ingresso DVI-D.

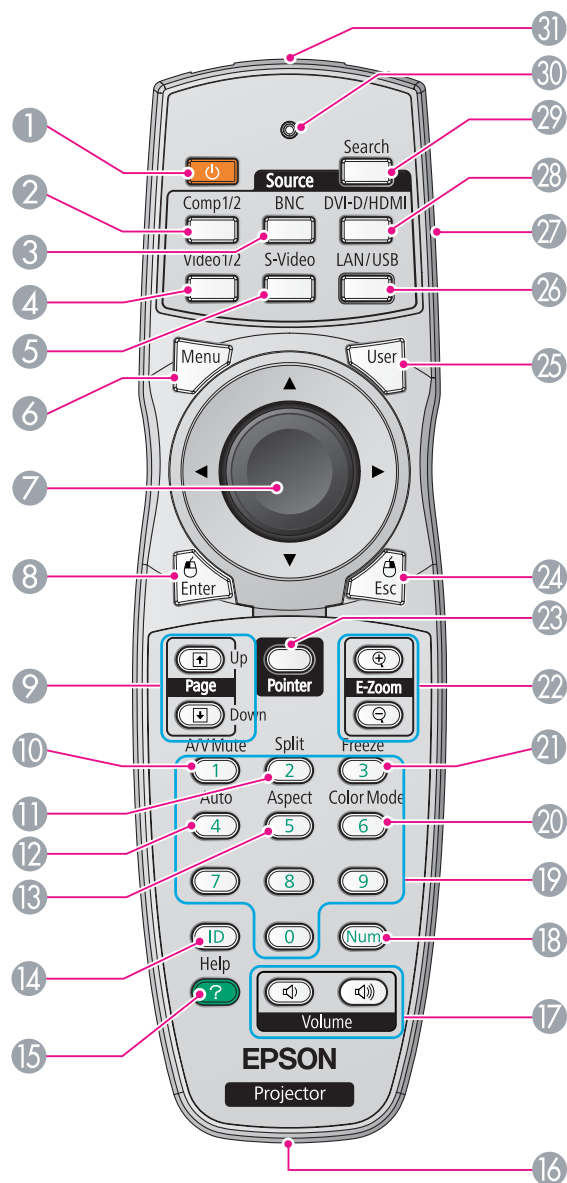
Pannello di Controllo











Nome		Funzione
1	Pulsante [⏻]	Consente di accendere e di spegnere il proiettore. ☞ Guida di avvio rapido
2	Pulsante [Source Search]	Passa alla sorgente di ingresso successiva collegata al proiettore e che trasmette un'immagine. ☞ p.29
3	Pulsante [Enter]	Se si preme durante la proiezione di segnali RGB analogici, regola automaticamente Tracking, Sync. e Posizione in modo da proiettare l'immagine ottimale. Quando viene visualizzato un menu di configurazione o una schermata della Guida, verrà confermata la selezione corrente e si passerà al livello successivo. ☞ p.55









Nome		Funzione
4	Pulsante [↶/▲][↷/▼]	Corregge la distorsione keystone verticale. ☞ p.26 Se si premono durante la visualizzazione del menu di configurazione o di una schermata della Guida, tali pulsante avranno solo le funzioni [▲] e [▼] che consentono di selezionare le voci di menu e i valori di impostazione. ☞ p.55 Se si effettua la proiezione con PC Free o Connettere a un Network Projector, tali pulsanti funzionano solo come pulsanti [▲] e [▼].
5	Pulsante [Help]	Visualizza e chiude la schermata della Guida che contiene informazioni sulla risoluzione di eventuali problemi. ☞ p.83
6	Pulsante [Esc]	Interrompe la funzione corrente. Se si preme quando è visualizzato il menu di configurazione, questo passerà al livello del menu precedente. ☞ p.55
7	Pulsante [↶/◀][↷/▶]	Corregge la distorsione keystone orizzontale. ☞ p.26 Se si premono durante la visualizzazione del menu di configurazione o di una schermata della Guida, tali pulsante avranno solo le funzioni [◀] e [▶] che consentono di selezionare le voci di menu e i valori di impostazione. ☞ p.55 Se si effettua la proiezione con PC Free o Connettere a un Network Projector, tali pulsanti funzionano solo come pulsanti [◀] e [▶].
8	Pulsante [Menu]	Visualizza e chiude il menu di configurazione. ☞ p.54

Telecomando



	Nome	Funzione
1	Pulsante [P]	Consente di accendere e di spegnere il proiettore. ☞ Guida di avvio rapido
2	Pulsante [Comp1/2]	Passa a immagini provenienti dalla porta di ingresso Computer1.
3	Pulsante [BNC]	Passa alle immagini provenienti dalla porta di ingresso BNC.
4	Pulsante [Video1/2]	Ogni volta che si preme questo pulsante, l'immagine visualizzata viene commutata tra la porta di ingresso Video1 e la porta di ingresso Video2.
5	Pulsante [S-Video]	Passa alle immagini provenienti dalla porta di ingresso S-video.
6	Pulsante [Menu]	Visualizza e chiude il menu di configurazione. ☞ p.54
7	Pulsante [Enter]	Quando viene visualizzato il menu di configurazione o una schermata della Guida, verranno selezionate le voci del menu e i valori di impostazione. ☞ p.55, p.83 Quando si utilizza il ricevitore mouse wireless opzionale, il puntatore si sposta nella direzione di pressione del pulsante (sono disponibili otto direzioni possibili).
8	Pulsante [Enter]	Quando viene visualizzato un menu di configurazione o una schermata della Guida, verrà confermata la selezione corrente e si passerà al livello successivo. ☞ p.55, p.83 Funge da pulsante sinistro del mouse quando si utilizza il ricevitore mouse wireless opzionale.
9	Pulsanti [Page] [Up][Down]	Questi pulsanti sono utilizzabili per scorrere le pagine avanti e indietro, durante la proiezione di un'immagine da un computer connesso al proiettore attraverso la rete. È possibile utilizzare questi pulsanti per commutare la schermata durante la proiezione con PC Free. Tali pulsanti possono essere utilizzati per scorrere le pagine avanti e indietro utilizzando il ricevitore del mouse wireless opzionale.

Nome		Funzione
10	Pulsante [A/V Mute]	Attiva o disattiva il video e l'audio.  p.38
11	Pulsante [Split]	Premere questo pulsante per dividere in due lo schermo e proiettare contemporaneamente due immagini.  p.34
12	Pulsante [Auto]	Se si preme durante la proiezione di segnali RGB analogici, regola automaticamente Tracking, Sync. e Posizione in modo da proiettare l'immagine ottimale.
13	Pulsante [Aspect]	Il Rapporto aspetto  cambia ad ogni pressione del pulsante.  p.31
14	Pulsante [ID]	Premere per impostare l'ID del telecomando.  p.43
15	Pulsante [Help]	Visualizza e chiude la schermata della Guida che contiene informazioni sulla risoluzione di eventuali problemi.  p.83
16	Porta telecomando	Consente di collegare il set di cavi del telecomando opzionale e i segnali di uscita dal telecomando. Quando il cavo del telecomando è inserito in questa porta remota, il ricevitore remoto viene disabilitato.
17	Pulsante [Volume] [<v>][>v>]	[<v>] Riduce il volume. [>v>] Aumenta il volume.  Guida di avvio rapido <div> Attenzione Non iniziare con il volume impostato a un livello eccessivamente elevato. Il volume alto può causare perdite di udito. Ridurre sempre il volume prima di spegnere il proiettore. Aumentare gradualmente il volume dopo l'accensione del proiettore.</div>
18	Pulsante [Num]	Utilizzare questo pulsante per inserire password, Indirizzo IP dalla Rete e così via.
19	Tasti numerici	Utilizzare questo pulsante per inserire password, impostazioni ID per il telecomando, Indirizzo IP dalla Rete e così via.

Nome		Funzione
20	Pulsante [Color Mode]	Ad ogni pressione del pulsante, viene modificato il Modo colore.  p.33
21	Pulsante [Freeze]	La visualizzazione delle immagini viene interrotta o ripresa.  p.38
22	Pulsanti [E-Zoom] [+][>][<]	Il pulsante [⊕] ingrandisce l'immagine senza modificare le dimensioni di proiezione. Il pulsante [⊖] riduce le parti di immagine ingrandite utilizzando il pulsante [⊕].  p.40
23	Pulsante [Pointer]	Premere per attivare il puntatore su schermo.  p.39
24	Pulsante [Esc]	Interrompe la funzione corrente. Se si preme quando è visualizzato il menu di configurazione, questo passerà al livello del menu precedente.  p.55 Funge da pulsante destro del mouse quando si utilizza il ricevitore mouse wireless opzionale.
25	Pulsante [User]	Premere per assegnargli una voce usata frequentemente tra le sei voci disponibili nel menu di configurazione. Premendo il pulsante viene visualizzata la schermata di selezione/regolazione della voce di menu assegnata, consentendo così di effettuare rapidamente impostazioni/regolazioni con un'unica operazione.  p.60 L'impostazione predefinita prevede l'assegnazione di Test pattern .
26	Pulsante [LAN/USB]	Ad ogni pressione del pulsante, l'immagine viene commutata tra l'immagine da un computer collegato al proiettore attraverso la rete e l'immagine proveniente dal dispositivo USB collegato alla porta USB(TypeA).
27	Selettore ID	Utilizzare questo selettore per abilitare (On) o disabilitare (Off) le impostazioni ID per il telecomando.  p.42
28	Pulsante [DVI-D/HDMI]	Ogni volta che si preme questo pulsante, l'immagine visualizzata viene commutata tra la porta di ingresso DVI-D e la porta di ingresso HDMI.
29	Pulsante [Source Search]	Passa alla sorgente di ingresso successiva collegata al proiettore e che trasmette un'immagine.  p.29

	Nome	Funzione
30	Indicatori	Si illuminano all'emissione di segnali dal telecomando.
31	Area di emissione della luce del telecomando	Trasmette i segnali del telecomando.

Installazione delle batterie

Al momento della vendita, nel telecomando non sono inserite le batterie. Inserire le batterie in dotazione (due batterie AA alcaline) per utilizzare il telecomando.

Attenzione

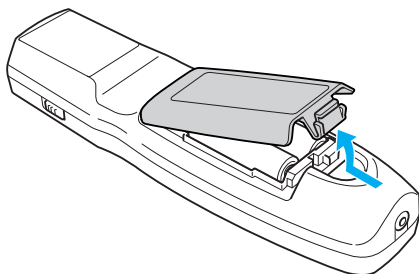
Leggere le Istruzioni sulla sicurezza prima di maneggiare le batterie.

 [Istruzioni sulla sicurezza](#)

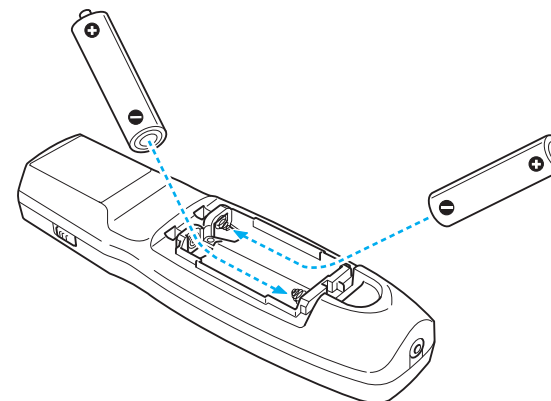
Procedura

1 Rimuovere il coperchio della batteria.

Tenendo premuto il gancio del coperchio del vano batteria, spingere il coperchio verso l'alto.



2 Inserire le batterie con la polarità corretta.



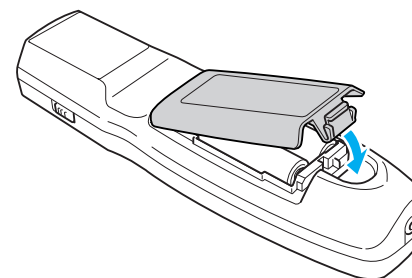
Attenzione

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

3

Riposizionare il coperchio delle batterie.

Premere il coperchio del vano batteria finché non rimane bloccato in posizione con uno scatto.

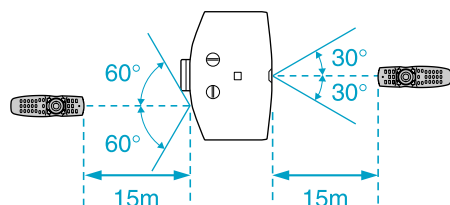


Se si riscontrano ritardi nella reazione del telecomando o se non funziona più dopo averlo utilizzato per un certo periodo di tempo, è probabile che le batterie si stiano scaricando. In questo caso, sostituirle con batterie nuove. Tenere due batterie alcaline AA a portata di mano. Non è possibile utilizzare batterie diverse dalle batterie AA alcaline.

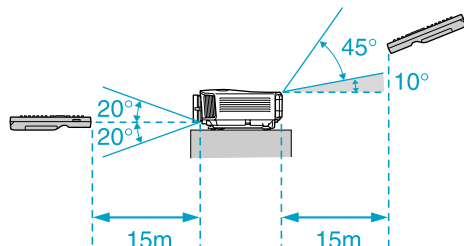
Distanza operativa del telecomando

Quando si utilizza il telecomando, puntare l'area di sua emissione di luce verso il ricevitore del proiettore. La distanza operativa prevista per il proiettore viene illustrata di seguito.

Distanza operativa orizzontale



Distanza operativa verticale



- Per limitare la ricezione dei segnali operativi dal telecomando, impostare il **Ricevitore remoto** nel menu **Applica.** ➡ [p.60](#)
- Se si utilizza un telecomando fornito con altri proiettori Epson, impostare il **Tipo telecomando** nel menu **Avanzate.** ➡ [p.62](#)
La distanza operativa dipenderà dal telecomando impiegato.



Funzioni Utili

Questo capitolo descrive suggerimenti utili per proporre presentazioni, nonché le funzioni di sicurezza.

Visualizzazione di un Test Pattern

È possibile visualizzare un test pattern per regolare lo stato di proiezione senza collegare un'apparecchiatura video. È utile quando si installa un proiettore.



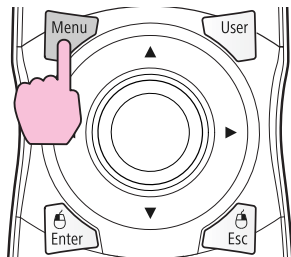
Se il pulsante [User] del telecomando viene impostato su **Test pattern**, se è premuto il pulsante [User] sarà visualizzato il test pattern. (Il valore predefinito è Test pattern.)

Procedura

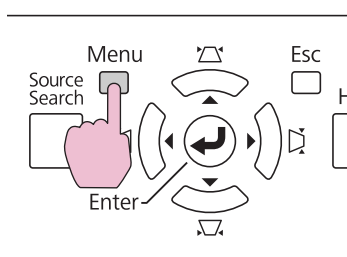
1

Premere il pulsante [Menu] durante la proiezione. Selezionare **Impostazioni** - "Test pattern", quindi premere il pulsante [Enter].

Utilizzo del Telecomando



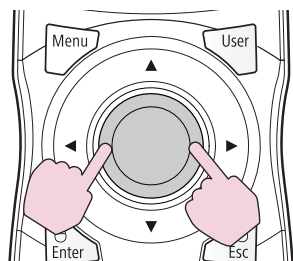
Utilizzo del Pannello di controllo



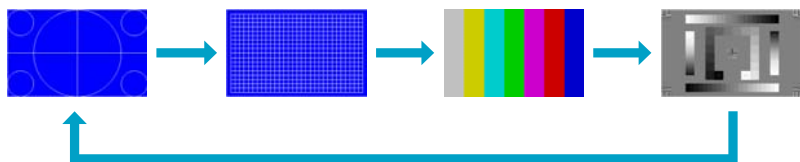
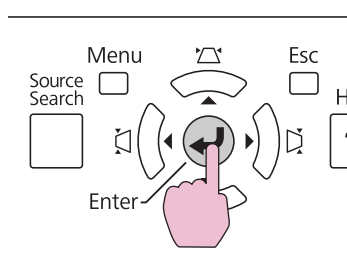
- 2** Premere il pulsante [↖] del telecomando nella direzione [➡] oppure premere il pulsante [Enter] del pannello di controllo, per commutare il test pattern.

Per visualizzare l'immagine precedente, premere il pulsante [↖] del telecomando nella direzione [⬅].

Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo



Durante la visualizzazione del test pattern, è possibile apportare i seguenti adattamenti.

- Regolazione dello zoom e della messa a fuoco ➡ Guida di avvio rapido
- Regolazione della posizione dell'immagine proiettata ➡ p.22
- Correzione del keystone dell'immagine proiettata ➡ p.23
- Selezione della qualità di proiezione (Selezione del Modo colore) ➡ p.33
- Regolazione luminosità ➡ menu Immagine - Luminosità p.56
- Menu Regolazione nitidezza (solo Standard) ➡ Immagine - Nitidezza p.56
- Regolazione temperatura colore ➡ menu Immagine - Temperatura Colore p.56

- Menu Regolazione colore ➡ Immagine - Regolaz. colore p.56



Per impostare le voci di menu non impostabile durante la visualizzazione del test pattern o per perfezionare la regolazione dell'immagine proiettata, proiettare un'immagine proveniente dal dispositivo connesso.



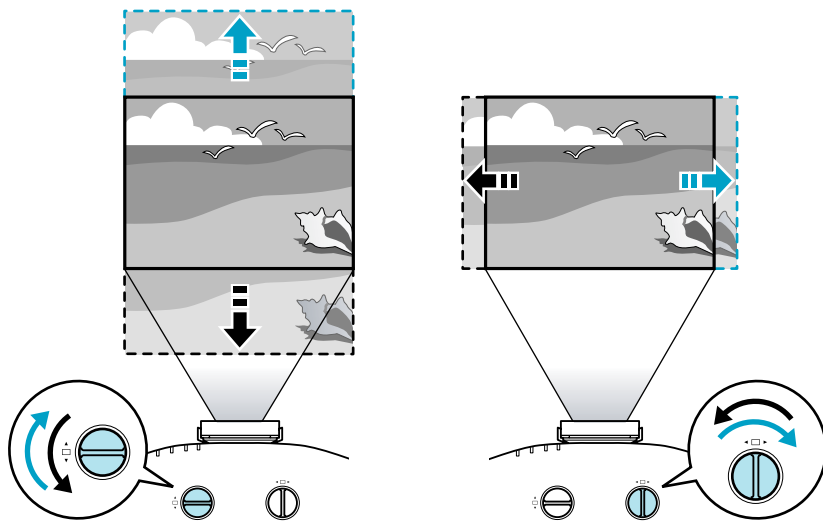
- 3** Premere il pulsante [Esc] per chiudere il test pattern.

Regolazione della posizione dell'immagine proiettata (Spostamento obiettivo)

È possibile spostare l'obiettivo per regolare la posizione dell'immagine proiettata, ad esempio quando il proiettore non è installabile direttamente davanti allo schermo.

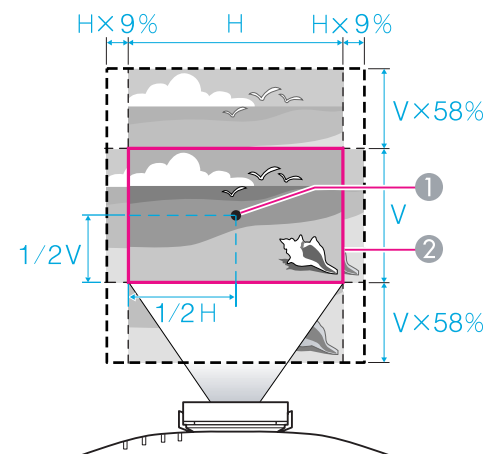
Procedura

Ruotare sul proiettore la ghiera di spostamento verticale dell'obiettivo o la ghiera di spostamento orizzontale dell'obiettivo per regolare la posizione dell'immagine proiettata.



L'immagine otterrà la chiarezza ottimale quando entrambe le ghiera di spostamento dell'obiettivo verticale e orizzontale saranno sistemate al centro.

Di seguito si riportano le distanze entro cui è possibile spostare l'immagine utilizzando le ghiera di spostamento dell'obiettivo.



- ① Centro dell'obiettivo
- ② Immagine proiettata quando le ghiera di spostamento sono sistemate al centro

Correzione della distorsione nell'immagine proiettata

Sono disponibili due metodi per correggere la distorsione nelle immagini proiettate come illustrato di seguito.

- Quick Corner
Quick Corner consente di correggere manualmente ciascuno dei quattro angoli dell'immagine proiettata. ➡ "Quick Corner" [p.24](#)
Si consiglia di utilizzare Quick Corner per regolare con precisione la distorsione del keystone.

- H/V-Keystone

H/V-Keystone consente di correggere manualmente la distorsione orizzontale e verticale in modo indipendente. È possibile effettuare facilmente le correzioni H/V-Keystone utilizzando i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] e [↠/↡] sul pannello di controllo del proiettore.

☛ "H/V-Keystone" [p.26](#)

Le funzioni di correzione Quick Corner e keystone orizzontale e verticale non possono essere eseguite contemporaneamente. Quando si seleziona il metodo di correzione **Keystone** nel menu Configurazione, il metodo di correzione prescelto viene assegnato ai pulsanti del pannello di controllo [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] e [↠/↡]. L'impostazione predefinita per **Keystone** prevede **H/V-Keystone**, per cui, quando si premono i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] e [↠/↡], viene eseguita la correzione H/V-Keystone.

Poiché è possibile eseguire Quick Corner e la correzione H/V-Keystone durante la proiezione di un test pattern, non è necessario effettuare preparativi collegando un computer o altre apparecchiature.

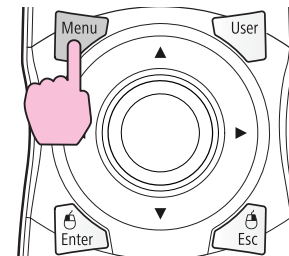
Quick Corner

Procedura

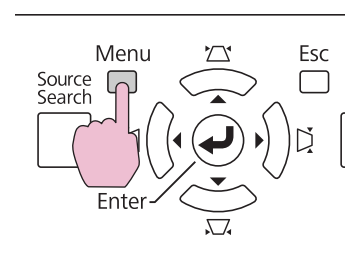
1

Premere il pulsante [Menu] durante la proiezione. Selezionare il menu Impostazioni - "Keystone" e quindi premere il pulsante [Enter]. ☛ "Utilizzo del Menu di configurazione" [p.55](#)

Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo



2

Selezionare "Quick Corner" e quindi premere il pulsante [Enter].

Premere di nuovo il pulsante [Enter] per visualizzare la schermata di selezione in cui è possibile selezionare uno dei quattro angoli.



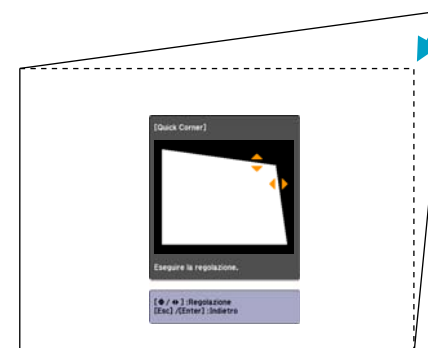
[◀/▶] :Seleziona
[Enter] :Invio
[Esc] : Indietro (premere per 2 secondi
per azzerare/commutare)

- 3** Utilizzare il pulsante [⊙] del telecomando o i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] e [↔/↵] sul pannello di controllo, per selezionare l'angolo da correggere, quindi premere il pulsante [Enter].



4

- Correggere la posizione dell'angolo utilizzando il pulsante [⊙] sul telecomando, oppure i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] e [↔/↵] sul pannello di controllo.



Se il triangolino della direzione in cui si sta regolando la forma diventa grigio, come illustrato nell'immagine che segue, significa che non è possibile regolare ulteriormente la forma in quella direzione.



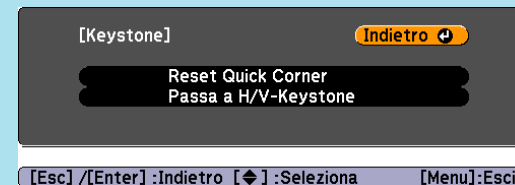
5 Ripetere le procedure 3 e 4 in base alle necessità per regolare i restanti angoli.

6 Al termine dell'operazione, premere il pulsante [Esc] per uscire dal menu di correzione.

Poiché nel menu di configurazione il metodo di correzione è stato modificato in **Quick Corner** da **Keystone**, se in un secondo momento si premono i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] e [↠/↡], viene visualizzata la schermata di selezione dell'angolo nella procedura 2. Cambiare nel menu di configurazione **Keystone** in **H/V-Keystone**, se si desidera correggere H/V-Keystone premendo i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] e [↠/↡] sul pannello di controllo. ➡ p.60



Se si tiene premuto per circa due secondi il pulsante [Esc] durante la correzione con Quick Corner, viene visualizzata la schermata seguente.



Reset Quick Corner: Reimposta il risultato di correzioni Quick Corner.

Passa a H/V-Keystone: Commuta il metodo di correzione in H/V-Keystone. ➡ "H/V-Keystone" p.26

H/V-Keystone

Procedura

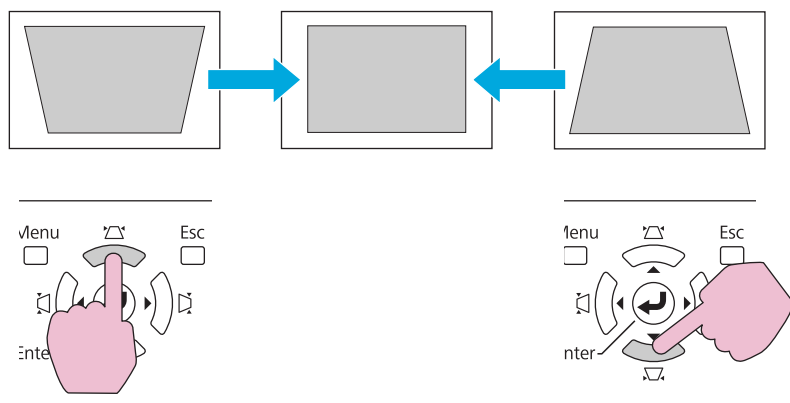
Premere i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] e [↠/↡] sul pannello di controllo per regolare le impostazioni keystone indipendentemente in direzione orizzontale e verticale.



È possibile effettuare tale regolazione anche da **H/V-Keystone** nel menu **Impostazioni**. ➡ p.60

• Correzione keystone verticale

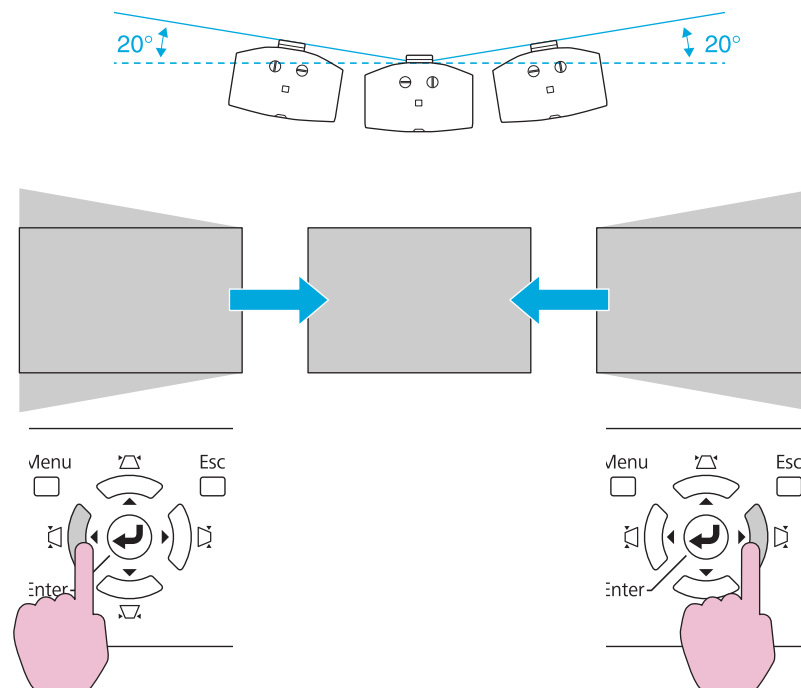
È possibile correggere la keystone verticale in un'inclinazione verticale del proiettore fino a 30° rispetto allo schermo. L'utilizzo del proiettore con un angolo di inclinazione superiore ai 30°, potrebbe causare danni e incidenti.



Se si premono contemporaneamente i pulsanti [↶/▲] e [↷/▼] per almeno 1 secondo, la keystone verticale tornerà al valore originale.

• Correzione keystone orizzontale

È possibile correggere la keystone orizzontale in un'inclinazione orizzontale del proiettore fino a 20°.



Se si premono contemporaneamente i pulsanti [↶/◀] e [↷/▶] per almeno 1 secondo, la keystone orizzontale tornerà al valore originale.



Far scorrere l'obiettivo nella posizione indicata di seguito quando si esegue la correzione keystone orizzontale e verticale. Se lo spostamento obiettivo non è posizionato come indicato di seguito, la distorsione non verrà corretta accuratamente. ➡ "Regolazione della posizione dell'immagine proiettata (Spostamento obiettivo)" [p.22](#)

- Lo spostamento obiettivo orizzontale è impostato sul centro.
- Lo spostamento obiettivo verticale è impostato su alto o basso.

La correzione potrebbe non essere eseguita adeguatamente a seconda del valore di regolazione dello zoom. Inoltre, dopo la correzione le dimensioni dello schermo proiettato possono risultare ridotte. Durante l'installazione del proiettore prestare attenzione alla distanza di proiezione.

Correggere l'immagine utilizzando Quick Corner per allineare con precisione l'immagine proiettata con lo schermo oppure per perfezionare la regolazione dell'immagine stessa. ➡ "Quick Corner" [p.24](#)

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

- Cambio mediante la Ricerca sorgente
Il proiettore rileva automaticamente i segnali ricevuti dall'apparecchiatura collegata e proietta l'immagine ricevuta dalla porta di ingresso.
- Passaggio diretto all'immagine di destinazione
È possibile utilizzare i tasti del telecomando per passare alla porta d'ingresso di destinazione.

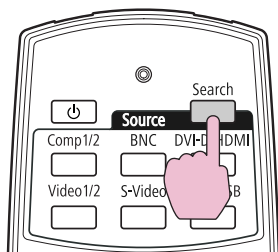
Rilevare automaticamente il segnale di ingresso e modifica l'immagine proiettata (Ricerca sorgente)

È possibile proiettare le immagini di destinazione premendo il pulsante [Source Search], perché tale operazione commuterà solo a immagini provenienti da porte di ingresso a cui sono inviati i segnali di immagine.

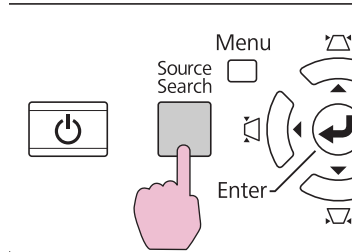
Procedura

Dopo avere collegato l'apparecchiatura video, avviare la riproduzione prima di iniziare questa operazione. Quando sono connesse due o più parti di un'apparecchiatura, premere il pulsante [Source Search] finché non viene proiettata l'immagine di destinazione.

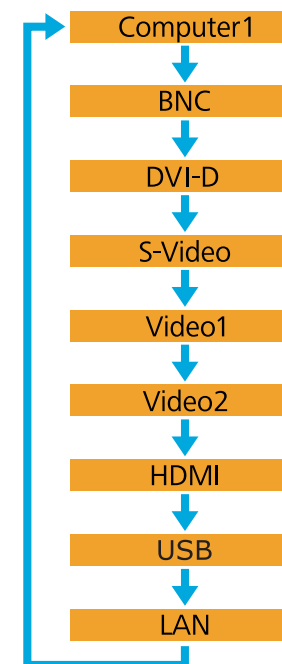
Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo



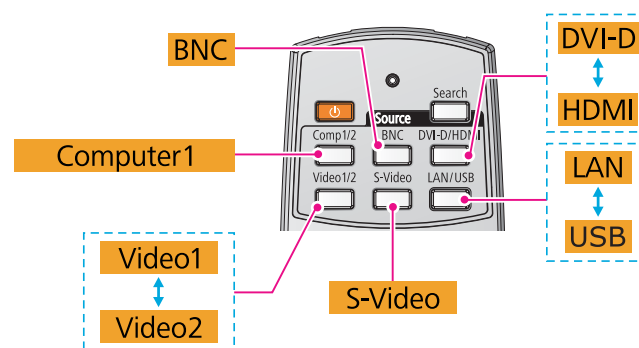
Quando si preme il pulsante [Source Search], viene effettuata la ricerca di porte di ingresso alle quali pervengono in ingresso segnali video, secondo il seguente ordine. (La porta di ingresso a cui non perviene alcun segnale di immagine viene saltata.)



Se si passa a LAN, sono proiettate immagini provenienti da computer collegati via rete.



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



Passaggio all'immagine di destinazione mediante il telecomando

È possibile passare direttamente all'immagine provenienti dalla porta di ingresso di destinazione premendo i seguenti pulsanti sul telecomando.

☛ "Telecomando" [p.16](#)

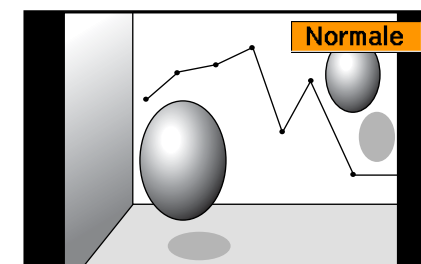
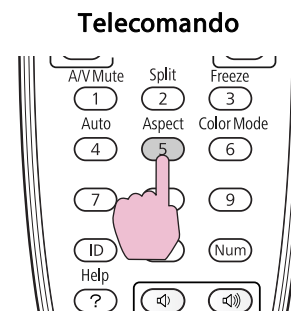
Se si passa a **LAN**, sono proiettate immagini provenienti da computer collegati via rete.

È possibile selezionare il modo proporzioni secondo il tipo di segnale di ingresso, il rapporto di altezza e ampiezza, nonché la risoluzione su cui passare il Rapporto aspetto dell'immagine proiettata. Di seguito si elencano i modi proporzioni. I modi proporzioni impostabili dipendono dal tipo di immagine che viene proiettata.

Modo Proporzioni	Spiegazione
Normale	Proietta nelle dimensioni intere di proiezione, conservando il rapporto aspetto dell'immagine in ingresso.
Automatico	Proietta nel rapporto aspetto opportuno in base alle informazioni provenienti dal segnale in ingresso.
16:9	Proietta nelle dimensioni intere di proiezione con un rapporto aspetto pari a 16:9.
Schermo intero*	Proietta a schermo intero.
Zoom	Proietta l'immagine in ingresso ampliata alla dimensione laterale intera mantenendo il rapporto aspetto. Le parti che si estendono oltre la dimensione di proiezione non vengono proiettate.
Nativa	Proietta alla risoluzione della dimensione dell'immagine in ingresso al centro dello schermo. Questa opzione è ideale per proiettare immagini nitide.

* Per selezionare **Schermo intero** durante l'immissione del segnale 1080i, impostare **Progressivo** nel Menu di configurazione su **Off**. ➡ p.58

Procedura



Il nome del modo proporzioni viene visualizzato sullo schermo premendo il pulsante corrispondente.

Se il pulsante viene premuto quando il nome del modo proporzioni è visualizzato sullo schermo, si passa al modo proporzioni successivo.



Inoltre è possibile impostare il modo proporzioni utilizzando **Proporzioni** nel menu **Segnale** del menu di configurazione.

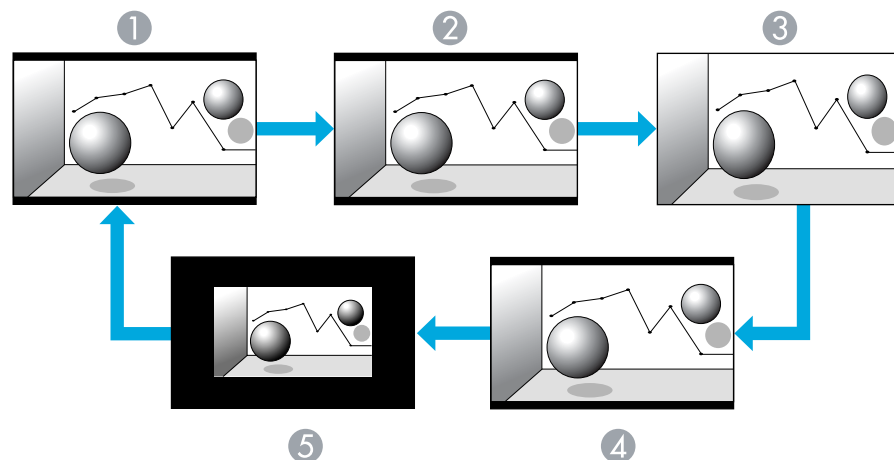
➡ p.58

Modifica del modo Proporzioni

Proiezione di immagini provenienti da apparecchiature video o dalla porta di ingresso HDMI

Ogni volta che si preme il pulsante [Aspect] sul telecomando, il modo proporzioni propone la sequenza: **Automatico**, **16:9**, **Schermo intero**, **Zoom** e **Nativa**. ➡ p.31

Esempio: inserimento di segnale 720p (risoluzione: 1280x720, rapporto aspetto: 16:9)

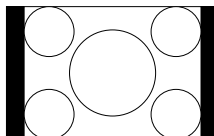
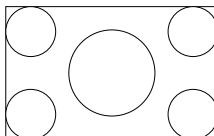
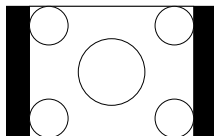
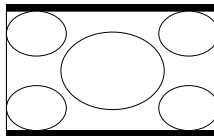
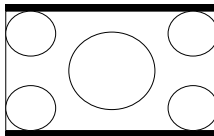
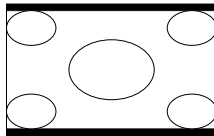
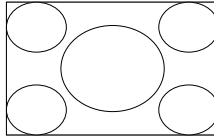
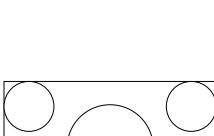
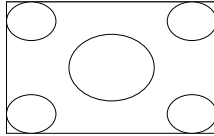
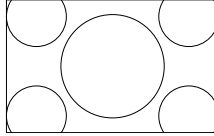
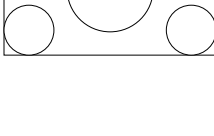
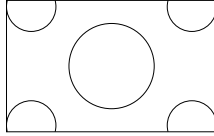

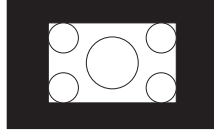
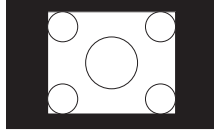


- ① Automatico
- ② 16:9
- ③ Schermo intero
- ④ Zoom
- ⑤ Nativa

Proiezione di immagini provenienti da computer

Ogni volta che si preme il pulsante [Aspect] sul telecomando, il modo proporzioni propone la sequenza: **Normale**, **16:9**, **Schermo intero**, **Zoom** e **Nativa**. ➡ [p.31](#)


Di seguito si riportano esempi di proiezione per ciascun modo proporzioni.

Modo Proporzioni	Segnale ingresso		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
Normale			
16:9			
Schermo intero			
Zoom			
Nativa			



Se l'immagine presenta parti mancanti o non può essere proiettata integralmente, impostare **Panoramico** o **Normale** in **Risoluzione** nel menu di configurazione, in base alle dimensioni del pannello del computer. ➡ [p.58](#)

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

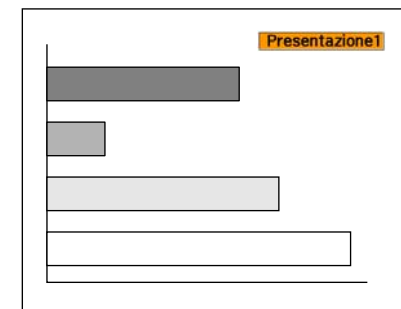
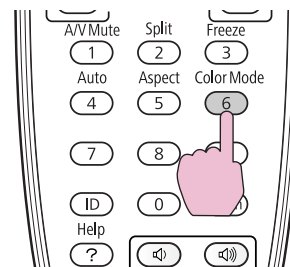
Modo	Applicazione
Dinamico	Questo modo è ideale per l'utilizzo in ambienti luminosi. Questo è il modo più luminoso.
Presentazione	Questo modo è ideale per eseguire presentazioni con documentazione a colori in ambienti luminosi.
Teatro	Questo è il modo ideale per la visione di film in una stanza non illuminata. Conferisce alle immagini un tono naturale molto simile a quello di una sorgente originale.
Foto*1	Questo è il modo ideale per la proiezione di immagini fisse, ad esempio le fotografie, in una stanza luminosa. Le immagini sono intense e contrastate.
Sport*2	Questo è il modo ideale per guardare trasmissioni televisive in una stanza luminosa. Le immagini sono intense e vivaci.
sRGB	Questo è il modo ideale per la resa ottimale dello standard dei colori <u>sRGB</u>  .
DICOM SIM*1	Ideale per proiettare radiografie e altre immagini mediche. Produce immagini con ombre chiare. Il proiettore non è un dispositivo medico e non può essere impiegato per diagnosi mediche.
Personalizzato	Selezionare Personalizzato per regolare R,G,B,C,M,Y da Regolaz. colore nel menu di configurazione.

*1 Può essere selezionato quando si immettono segnali RGB, oppure quando è selezionato USB o LAN come sorgente di ingresso.

*2 Può essere selezionato quando si immettono segnali video componente, segnali S-video o segnali video composito.

Procedura


Telecomando



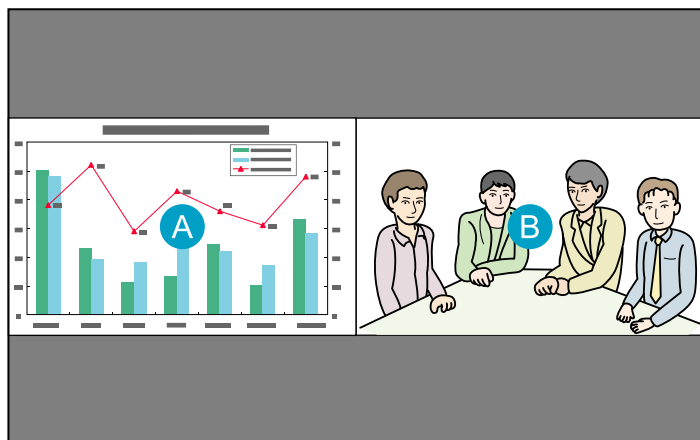
Il nome del Modo colore viene visualizzato sullo schermo premendo il pulsante corrispondente.

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



È inoltre possibile impostare il modo colore utilizzando **Modo colore** nel menu **Immagine** del menu di configurazione.  [p.56](#)

È possibile utilizzare split screen per dividere lo schermo in una parte sinistra (A) e una parte destra (B) e proiettare contemporaneamente due immagini.



Sorgenti di ingresso per proiezione Split screen

Di seguito si riportano le combinazioni di sorgenti di ingresso proiettabili su uno schermo diviso.

Non è possibile proiettare immagini da computer connessi attraverso la rete o immagini provenienti da USB(TypeA).

Parte sinistra o destra dello schermo	Altro schermo
DVI-D HDMI	Computer1 BNC S-Video Video1 Video2

Procedure operative

Proiezione su uno schermo diviso

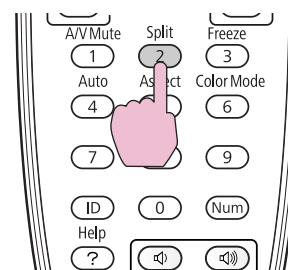
Procedura

1

Premere il pulsante [Split] sul telecomando durante la proiezione.

La sorgente di ingresso correntemente selezionata sarà visualizzata sulla parte sinistra dello schermo.

Telecomando

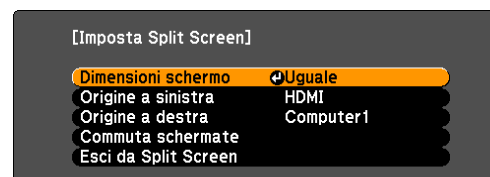


È possibile avviare lo schermo diviso anche da **Split Screen** nel menu di Configurazione. ➡ p.60

2

Premere il pulsante [Menu] sul telecomando o sul pannello di controllo.

Apparirà **Imposta Split Screen**.



[↵]:Seleziona [Enter]:Invio

[Menu]:Esci



Imposta Split Screen apparirà anche quando si preme il pulsante [Source Search] sul telecomando o sul pannello di controllo oppure quando si preme un pulsante Sorgente sul telecomando.

3

Per commutare l'immagine proiettata sulla parte sinistra dello schermo, selezionare "Origine a sinistra" e premere il pulsante [Enter]. Per commutare l'immagine proiettata sulla parte destra dello schermo, selezionare "Origine a destra" e premere il pulsante [Enter].

4

Selezionare la sorgente di ingresso da proiettare e premere il pulsante [Enter].

È possibile selezionare solo le sorgente di ingresso combinabili.

☛ "Sorgenti di ingresso per proiezione Split screen" p.34

Per commutare l'immagine proiettata durante una proiezione split screen, avviare la procedura dal passaggio 2.



- L'audio proveniente dalla sorgente di ingresso selezionata per la parte sinistra dello schermo costituirà l'uscita.
- Se per la parte sinistra dello schermo è stato selezionato **Computer1** o **BNC**, l'immagine relativa alla parte sinistra dello schermo può essere visualizzata su un monitor esterno. (Ciò è possibile solo quando i segnali in ingresso sono RGB analogici.) ☛ p.136

Commutazione tra le parti sinistra e destra dello schermo

Utilizzare la seguente procedura per commutare le immagini visualizzate sulle parti sinistra e destra dello schermo.

Procedura

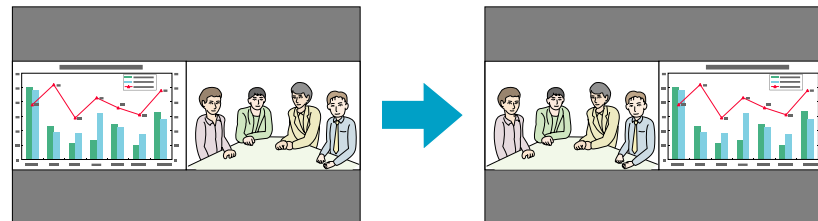
1

Premere il pulsante [Menu] sul telecomando o sul pannello di controllo durante la proiezione split screen.

2

Selezionare "Commuta schermate" e premere il pulsante [Enter].

Le immagini nelle parti sinistra e destra dello schermo saranno commutate.



Commutazione tra le dimensioni delle immagini sinistra e destra

Procedura

1

Premere il pulsante [Menu] sul telecomando o sul pannello di controllo durante la proiezione split screen.

2

Selezionare "Dimensioni schermo" e premere il pulsante [Enter].

3

Selezionare le dimensioni dell'immagine da visualizzare e premere il pulsante [Enter].



[Esc]:Indietro [↵]:Selez. [Enter]:Appli. [Menu]:Esci

4

Premere il pulsante [Menu] per terminare la procedura di impostazione.

Le immagini proiettate appariranno come illustrate di seguito, dopo l'impostazione delle dimensioni dello schermo.

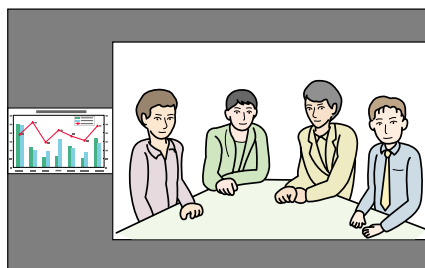
Uguale



Sinistra +



Destra +



- È impossibile ingrandire contemporaneamente le immagini presenti sulle parti sinistra e destra dello schermo.
- Quando si ingrandisce un'immagine, l'altra si riduce.
- In base ai segnali video immessi, è possibile che le immagini a sinistra e a destra non appaiano delle stesse dimensioni, anche se è stato impostato **Uguale**.

Chiusura dello split screen

Procedura

Per chiudere lo split screen, premere il pulsante [Esc] sul telecomando o sul pannello di controllo.

È possibile attenersi anche ai seguenti passaggi per chiudere lo split screen.

- Premere il pulsante [Split] sul telecomando.
- Selezionare **Esci da Split Screen** in **Imposta Split Screen** e quindi premere il pulsante [Enter].

Limitazioni durante la proiezione Split Screen

Limitazioni operative

Non è possibile eseguire le seguenti operazioni durante la proiezione split screen.

- Impostazione del menu Configurazione
- E-Zoom
- Commutazione del modo proporzioni (La modalità proporzioni sarà impostata su **Normale**.) ➡ [p.31](#)
- Operazioni mediante il pulsante [User] sul telecomando

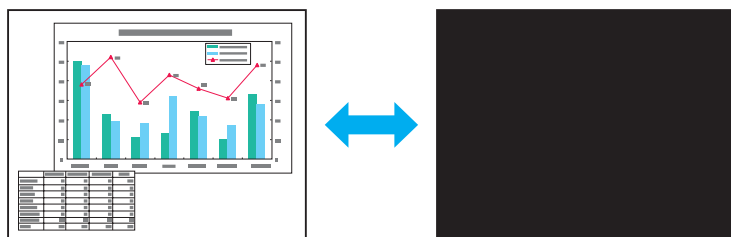
È possibile visualizzare la Guida solo quando i segnali di immagini non sono trasmesse o quando è visualizzato un errore o una notifica di avviso.

Limitazione relativa alle immagini

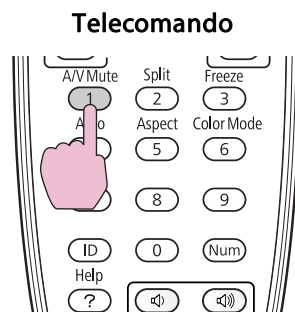
- I valori predefiniti del menu **Immagine** sono applicati all'immagine sulla parte destra dello schermo. Tuttavia, le impostazioni relative all'immagine proiettata sulla parte sinistra dello schermo sono applicate all'immagine sulla parte destra dello schermo riguardo a **Modo colore**, **Temperatura Colore** e **Regolaz. colore**. Inoltre, le impostazioni **Avanzate** relative a **Nitidezza** (Migliora riga fine, Migliora riga spessa) sono ignorate per le immagini di entrambe le parti dello schermo.
☛ [p.56](#)
- Le impostazioni relative a **Progressivo**, **Riduzione rumore**, and **Pull-Down 2-2** sono impostate su **Off**. ☛ Menu Segnale [p.58](#)
- Viene applicata l'impostazione predefinita in relazione a **Overscan**.
☛ Menu Segnale - Overscan [p.58](#)
- In assenza di segnali di immagini in ingresso, lo schermo del display apparirà **Blu**.
- Quando si esegue l'operazione A/V Mute, lo schermo del display apparirà **Nero**.

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

È possibile utilizzare questa funzione quando si desidera concentrare l'attenzione del pubblico sulla presentazione orale o se non si desidera visualizzare alcuni dettagli, come ad esempio il cambio dei file durante una presentazione su computer.



Procedura



Ogni volta che si preme il pulsante, A/V Mute viene attivato o disattivato.

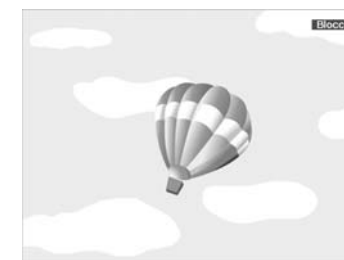
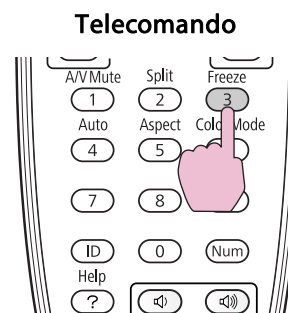


- Se questa funzione viene utilizzata durante la proiezione di immagini in movimento, le immagini e l'audio saranno riprodotti dalla sorgente e non sarà possibile ritornare al punto in cui era stato attivato A/V Mute.
- È possibile impostare lo stato del display A/V su **Nero**, **Blu** o **Logo** nel menu **Avanzate - A/V Mute**. ➡ [p.62](#)
- La lampada rimane accesa durante A/V Mute, quindi le ore della lampada continuano ad accumularsi.

Blocco dell'immagine (Blocco)

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

Procedura



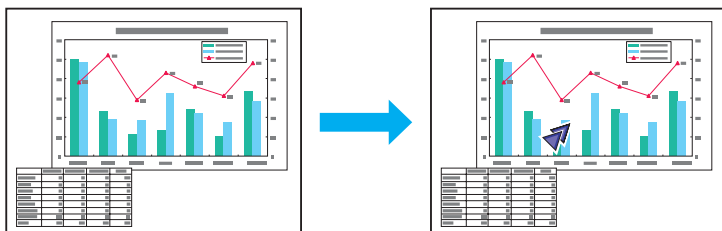
Ogni volta che si preme il tasto, l'opzione Blocco viene attivata o disattivata.



- L'audio non verrà interrotto.
- Anche se Blocco è attivato, la sorgente delle immagini continua a riprodurre le immagini in movimento, quindi non è possibile riprendere la proiezione dal punto in cui era stata sospesa.
- Se il pulsante [Freeze] è premuto mentre è visualizzato il menu di configurazione o una schermata della Guida, il menu o la schermata della Guida scompariranno.
- L'opzione Blocco funziona anche quando viene utilizzata la funzione E-Zoom.

Funzione del puntatore (Puntatore)

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

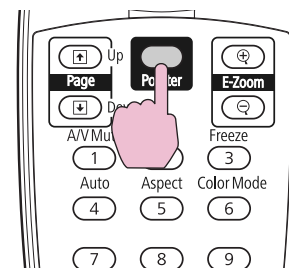


Procedura

1

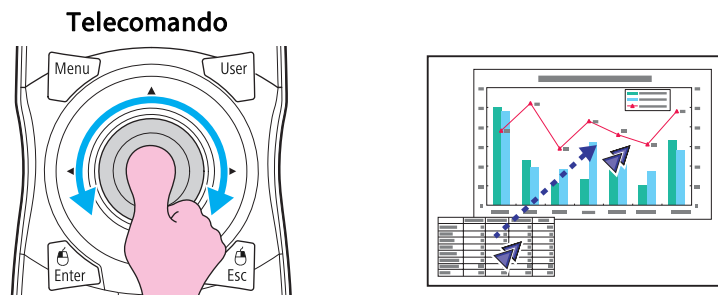
Visualizzare il Puntatore.

Telecomando



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

2 Spostare l'icona del Puntatore (↗).

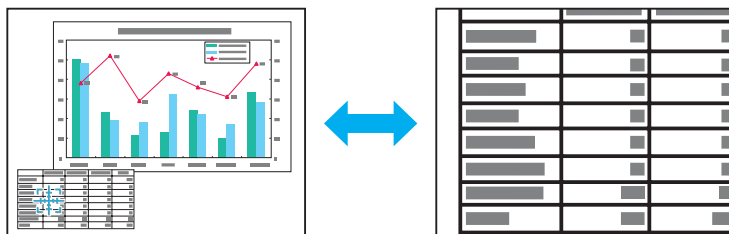


È possibile scegliere fra tre diversi tipi di icona del Puntatore (↗, ✕, o ↘) in **Impostazioni - Forma del puntatore** nel menu di configurazione.

☞ p.60

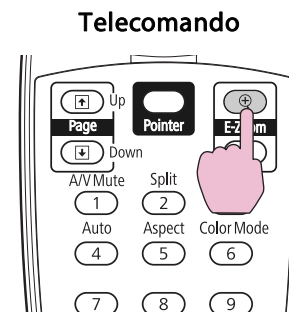
Ingrandimento di una parte dell'immagine (E-Zoom)

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

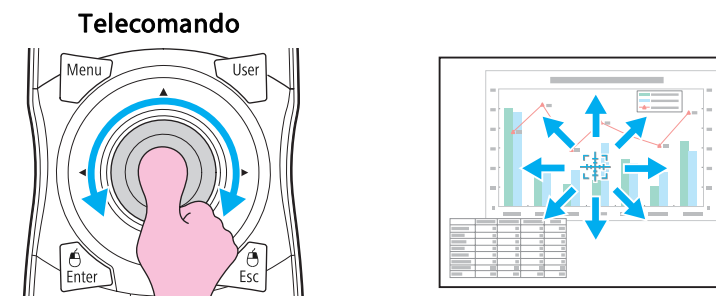


Procedura

1 Avviare l'E-Zoom.



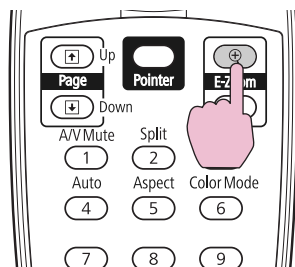
2 Spostare (⛶) sull'area dell'immagine da ingrandire.



3

Eseguire l'ingrandimento.

Telecomando



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

Per ridurre le dimensioni dell'immagine ingrandita, premere il pulsante [⊖].

Premere il pulsante [Esc] per annullare.



- Il rapporto di ingrandimento viene visualizzato sullo schermo. L'area selezionata può essere ingrandita da 1 fino a 4 volte in incrementi da 25.
- Dopo l'ingrandimento dell'immagine, è possibile scorgerla con il pulsante [⊙].
- Se è selezionato E-Zoom, sono annullati Progressivo e Riduzione rumore.
- E-Zoom viene annullato durante l'esecuzione di alcune funzioni quali Keystone o Setup Automatico.

Se è impostato un ID per il proiettore e il telecomando, è possibile utilizzare il telecomando per azionare solo il proiettore avente un ID corrispondente. Questa funzione è molto utile quando si gestiscono più proiettori.

Quando si gestiscono tutti i proiettori con il telecomando, impostare il selettore ID al lato del telecomando su Off.



- La gestione tramite telecomando è possibile solo per i proiettori che rientrano nella distanza operativa del telecomando stesso.
☛ "Distanza operativa del telecomando" [p.19](#)
- Se **Tipo telecomando** è impostato su **Semplice** da **Funzionamento** nel menu di configurazione, non è possibile impostare l'ID del telecomando. [p.62](#)
- Se l'ID del proiettore è impostato su **Off** o l'ID di controllo del telecomando è impostato su **0**, gli ID vengono ignorati.



2

Selezionare uno dei numeri da 1 a 9 da utilizzare come ID, quindi premere il pulsante [Enter].



3

Premere il pulsante [Menu] per chiudere il menu di configurazione.

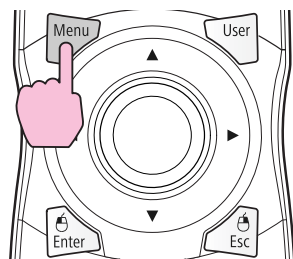
Impostazione dell'ID del proiettore

Procedura

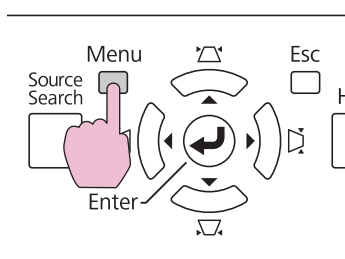
1

Durante la proiezione, premere il pulsante [Menu] e selezionare **Avanzate** - "ID del proiettore" nel menù di configurazione.
☛ "Utilizzo del Menu di configurazione" [p.55](#)

Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo

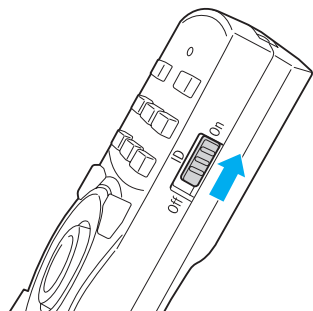


Controllo dell'ID del proiettore

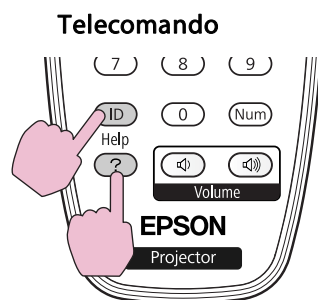
Eeguire la procedura indicata di seguito per controllare l'ID del proiettore.

Procedura

- 1 Spostare il selettore ID del telecomando su On.



- 2 Durante la proiezione, tenendo premuto il pulsante [ID], premere il pulsante [Help].

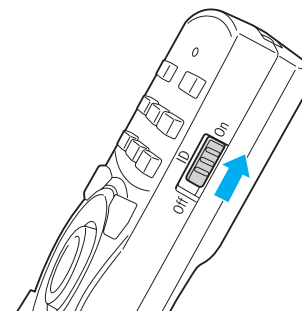


Quando si premono i tasti, l'ID del proiettore corrente è visualizzato nello schermo di proiezione. Scompare dopo circa tre secondi.

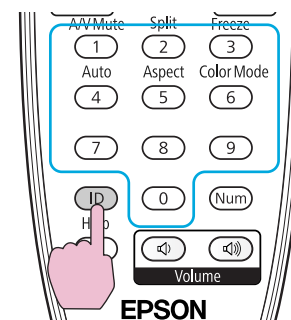
Impostazione dell'ID del telecomando

Procedura

- 1 Spostare il selettore ID del telecomando su On.



- 2 Tenendo premuto il pulsante [ID], premere il pulsante numerico per selezionare un numero corrispondente all'ID del proiettore che si desidera utilizzare. ➡ "Controllo dell'ID del proiettore" [p.42](#)



Dopo aver applicato questa impostazione, l'utilizzo del telecomando è limitato al proiettore specificato.



L'impostazione dell'ID del telecomando viene salvata nel telecomando. Anche se si rimuovono le batterie del telecomando per la loro sostituzione e così via, l'impostazione dell'ID memorizzata viene mantenuta attiva. Tuttavia, se le batterie vengono lasciate disinserite per un lungo periodo di tempo, l'ID viene reimpostato sul valore predefinito (ID0).

Se vengono allineati più proiettori per la visualizzazione delle immagini, è possibile correggere manualmente la luminosità e il tono del colore dell'immagine di ogni proiettore in modo che i colori provenienti da ogni proiettore corrispondano il più possibile.

Quando il Modo colore di ogni proiettore è impostato sulla stessa voce, utilizzare la funzione di regolazione del colore multischermo.

In alcuni casi, non sarà possibile ottenere una corrispondenza esatta della luminosità e del tono del colore anche in seguito alla correzione.

Riepilogo della procedura di correzione

Se sono installati più proiettori ed è necessario effettuare correzioni, eseguire la procedura indicata di seguito per correggere un proiettore per volta.

1. Impostare l'ID del proiettore e l'ID del telecomando.

Per limitare l'utilizzo a un solo proiettore di destinazione, impostare un ID del proiettore per il proiettore di destinazione e lo stesso ID per il telecomando.

☛ p.42

2. Correggere la differenza di colore.

È possibile eseguire la correzione del colore durante la proiezione da più proiettori.

È possibile regolare dal nero al bianco in cinque passaggi contraddistinti da livelli che vanno da 1 a 5. In ognuno di questi 5 livelli è possibile regolare i due punti seguenti.

- Correzione della luminosità

È possibile correggere la luminosità delle immagini in modo che risultino uguali.

- Correzione del colore

È possibile regolare il colore delle immagini in modo che corrispondano il più possibile utilizzando **Correz. colore(G/R)** e **Correz. colore(B/Y)**.

Metodo di correzione

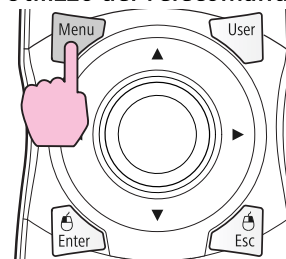
Una volta installati i proiettori, correggere la luminosità e il tono per ciascun proiettore per ridurre le differenze.

Procedura

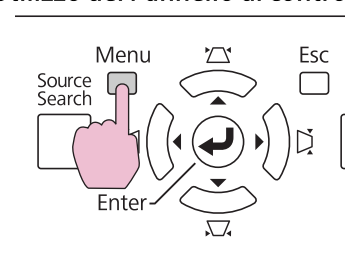
1

Premere il pulsante [Menu] e selezionare Avanzate - "Multischermo" nel menu di configurazione. ☛ "Utilizzo del Menu di configurazione" p.55

Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo



2

Selezionare Liv. da correggere in "Livello regolazione".



- Ogni volta che viene selezionato un livello, viene visualizzato il monoscopio relativo al livello selezionato.
- È possibile iniziare ad eseguire la correzione da qualsiasi livello, di solito rendendolo più scuro o più luminoso effettuando la correzione da 1 a 5 o da 5 a 1.

3 Correggere la luminosità con "Correz. Luminosità".

- Quando si seleziona Level. 5, tutte le immagini vengono regolate in base all'immagine più scura di più proiettori.
- Quando si seleziona Level. 1, tutte le immagini vengono regolate in base all'immagine più luminosa di più proiettori.
- Quando si seleziona Level. 2 - 4, tutte le immagini vengono regolate in base all'immagine con un livello di luminosità medio di più proiettori.
- Dal momento che ad ogni pressione del pulsante [Enter] l'immagine visualizzata passa da mostra pattern all'immagine vera e propria, è possibile verificare i risultati della correzione e apportare le correzioni all'immagine effettiva.

4 Correzione di "Correz. colore(G/R)" e "Correz. colore(B/Y)".

Dal momento che ad ogni pressione del pulsante [Enter] l'immagine visualizzata passa da mostra pattern all'immagine vera e propria, è

possibile verificare i risultati della correzione e apportare le correzioni all'immagine effettiva.

5 Ripetere le procedure dal punto 3 al punto 5 finché non vengono eseguite le correzioni.

6 Al termine di tutte le correzioni, premere il pulsante [Menu] per chiudere il menu di configurazione.

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

È possibile utilizzare il logo utente salvato come immagine del display allorché non vi sia alcun ingresso di segnale video o durante il funzionamento A/V Mute.

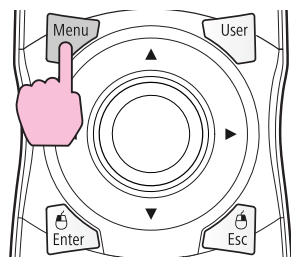


Una volta salvato, il Logo utente non potrà essere ripristinato sui valori predefiniti.

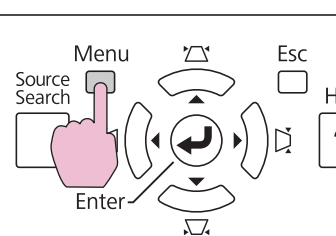
Procedura

- 1 **Proiettare l'immagine da utilizzare come logo utente e premere il pulsante [Menu].**

Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo



- 2 **Selezionare Avanzate - "Logo utente" nel menu di configurazione.** ➡ "Utilizzo del Menu di configurazione" p.55

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



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



- Se **Logo protetto** era su **Protetto da password** e viene impostato su **On**, verrà visualizzato un messaggio e non sarà possibile cambiare il logo utente. È possibile effettuare modifiche dopo aver impostato **Logo protetto** su **Off**. ➡ p.49
- Se si seleziona **Logo utente** durante l'esecuzione di Keystone, E-Zoom, Proporzioni o Progressivo, la funzione in corso di esecuzione verrà annullata.

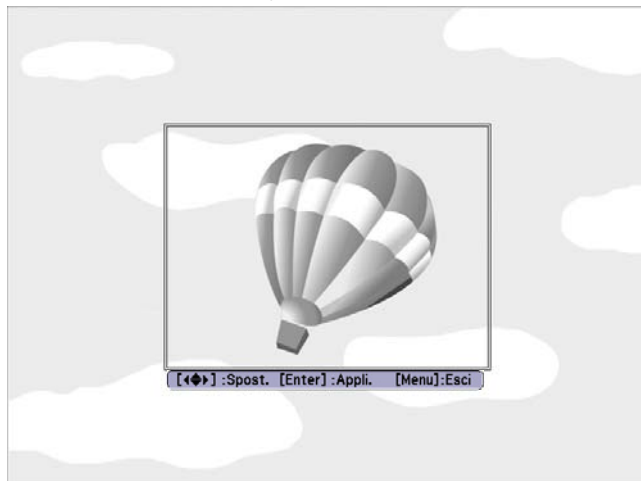


- 3 **Quando viene visualizzato "Usare questa immagine come logo utente?" selezionare "Sì".**

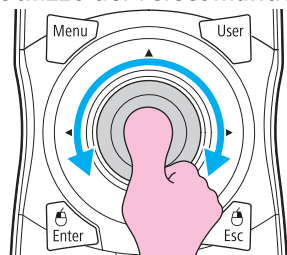


Se si preme il pulsante [Enter] sul telecomando o sul pannello di controllo, le dimensioni dello schermo possono cambiare secondo il segnale, ossia in base alla risoluzione del segnale dell'immagine.

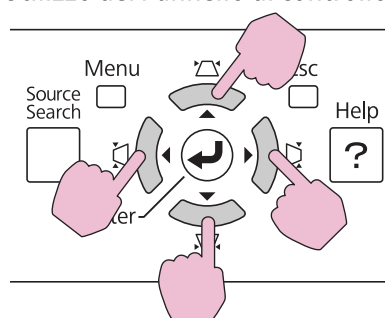
- 4** Spostare il riquadro per selezionare la parte dell'immagine da utilizzare come Logo utente.



Utilizzo del Telecomando



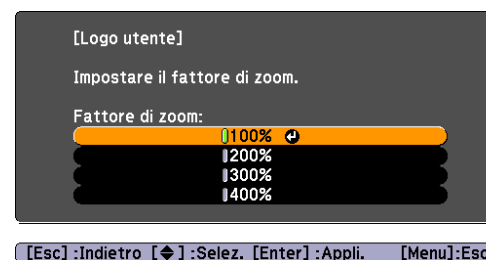
Utilizzo del Pannello di controllo



È possibile salvare immagini da 400 × 300 punti.

- 5** Quando è visualizzato "Si vuole selezionare questa immagine?", selezionare "Sì".

- 6** Selezionare il fattore di zoom dalla relativa schermata di impostazione.



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

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



- Per utilizzare il logo utente salvato come immagine su schermo, impostarlo nelle impostazioni del **Schermo** del menu **Avanzate**.
p.62
- Quando si salva un Logo utente, il Logo utente precedente viene cancellato.
- Il salvataggio del logo utente può richiedere circa 15 secondi. Durante il salvataggio, non utilizzare il proiettore o l'apparecchiatura collegata poiché ciò potrebbe causare problemi di funzionamento.

Il proiettore presenta le funzioni di sicurezza seguenti.

- **Protetto da password**
Consente di limitare il numero di utenti con accesso al proiettore.
- **Blocco funzionamento**
È possibile impedire la modifica delle impostazioni sul proiettore senza autorizzazione. ➡ p.51
- **Blocco di Sicurezza**
Il proiettore è dotato di diversi tipi di dispositivi di sicurezza antifurto. ➡ p.52

Gestione degli utenti (Protetto da password)

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

Tipi di protezione mediante password

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

1. Accensione protetta

Quando **Accensione protetta** è **On**, occorre inserire una Password preimpostata dopo aver collegato all'alimentazione e acceso il proiettore (applicabile anche a Direct Power On). Per avviare la proiezione, occorre inserire la Password corretta.

2. Logo protetto

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

- L'acquisizione di un Logo utente
- Impostazioni relative a **Colore sfondo**, **Schermo iniziale** e **A/V Mute** da **Schermo** nel menu di configurazione

3. Protezione di Rete

Quando **Protezione di Rete** è impostato su **On**, non è consentito apportare modifiche al menu **Rete** nel menu di configurazione.

Impostazione della protezione mediante password

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

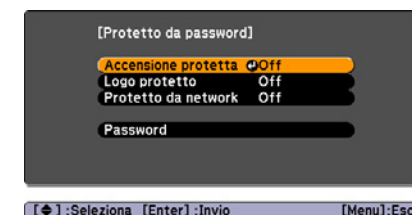
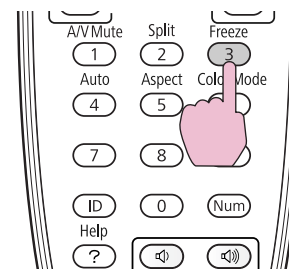
Procedura



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

Viene visualizzato il menu di impostazione Protetto da password.

Telecomando





- Se l'opzione Protetto da password è già attivata, occorre immettere la password.
Se la password viene immessa in modo corretto, viene visualizzato il menu di impostazione Protetto da password. ➡ "Immissione della Password" p.50
- Una volta impostata la password, applicare l'etichetta di protezione mediante password sul proiettore, in una posizione ben visibile, come ulteriore deterrente contro i furti.

2

Attivare "Accensione protetta".

- (1) Selezionare **Accensione protetta** e premere il pulsante [Enter].
- (2) Selezionare **On** e premere il pulsante [Enter].
- (3) Premere il pulsante [Esc].

3

Attivare "Logo protetto".

- (1) Selezionare **Logo protetto** e premere il pulsante [Enter].
- (2) Selezionare **On** e premere il pulsante [Enter].
- (3) Premere il pulsante [Esc].

4

Attivare "Protezione di Rete".

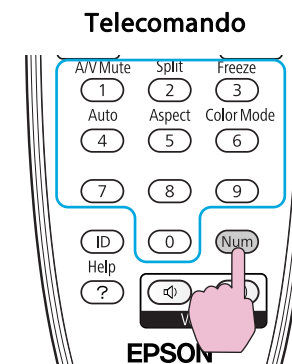
- (1) Selezionare **Protezione di Rete** e premere il pulsante [Enter].
- (2) Selezionare **On** e premere il pulsante [Enter].
- (3) Premere il pulsante [Esc].

5

Impostare la Password.

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

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



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

Immissione della Password



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

Procedura

Tenendo premuto il pulsante [Num], inserire la password premendo i pulsanti numerici.

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

Attenzione


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

Limitazione delle funzioni (Blocco funzionamento)

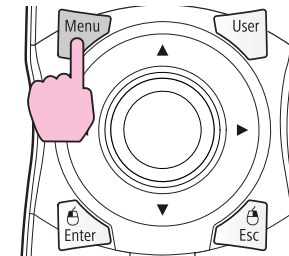
Per bloccare i pulsanti operativi sul pannello di controllo, eseguire una delle operazioni seguenti. Anche se il pannello di controllo è bloccato è comunque possibile utilizzare il telecomando come di consueto.

- Blocco totale
Vengono bloccati tutti i pulsanti del pannello di controllo. Non è possibile eseguire alcuna operazione dal pannello di controllo, inclusi accensione e spegnimento.
- Blocco funz.
Vengono bloccati tutti i pulsanti del pannello di controllo, a eccezione di [⏏].

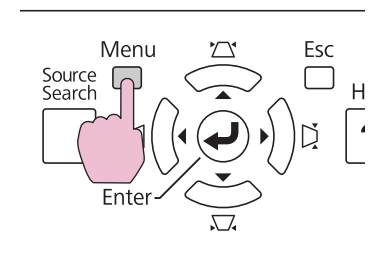
- 1 **Durante la proiezione, premere il pulsante [Menu] e selezionare Impostazioni - Blocco funzionamento nel menu di**

configurazione.  **"Utilizzo del Menu di configurazione"**
p.55

Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo



- 2 **Selezionare Blocco completo o Blocco parziale in base alle esigenze.**



- 3 **Quando viene visualizzato il messaggio di conferma, selezionare Sì.**

I pulsanti del Pannello di controllo vengono bloccati in base alle impostazioni prescelte.



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

- Con il telecomando, selezionare **Off** in **Impostazioni - Blocco funzionamento** nel menu di configurazione. ➡ p.60
- Tenere premuto per circa sette secondi il pulsante [Enter] sul pannello di controllo. Apparirà un messaggio e il blocco sarà stato disattivato.

Blocco di Sicurezza

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

- Slot di sicurezza

Lo slot di sicurezza è compatibile con il sistema di sicurezza Microsaver prodotto da Kensington. È possibile ottenere dettagli sul sistema di sicurezza Microsaver Security System nella home page di Kensington all'indirizzo <http://www.kensington.com/>.

- Punto di installazione del cavo di sicurezza

È possibile fare passare un blocco del cavo antifurto disponibile in commercio attraverso il punto di installazione in modo da fissare il proiettore a una scrivania o una colonna.

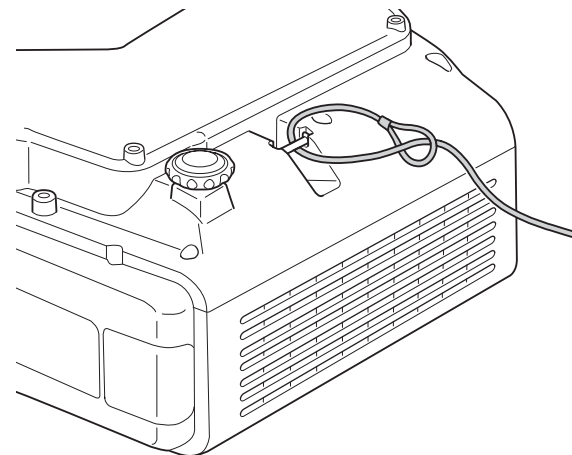
- Vite per fissare il pulsante di rimozione dell'unità obiettivo

È possibile bloccare il pulsante di rimozione dell'obiettivo con la vite in dotazione, in modo che l'obiettivo di proiezione non possa essere tolto immediatamente.

Installazione del blocco del cavo

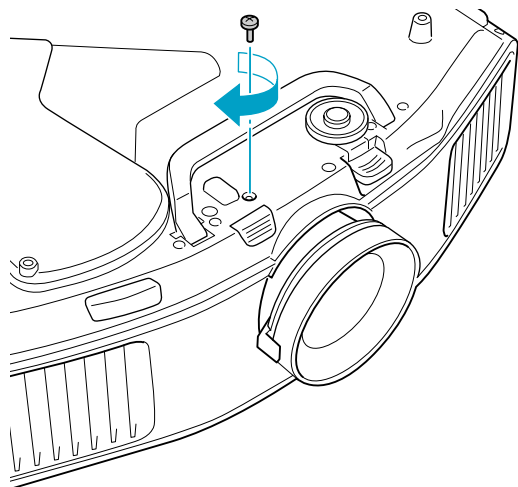
Fare passare il blocco del cavo antifurto attraverso il punto di installazione del cavo di sicurezza.

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



Obiettivo di proiezione antifurto

Il tipo a baionetta consente di sostituire con estrema facilità l'obiettivo del proiettore. Se la sicurezza rappresenta un problema, si tratta di un utile dispositivo antifurto, poichè una volta bloccato con la vite in dotazione, non può essere tolto rapidamente.





Menu di Configurazione

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

1

Selezione dal menu principale

2

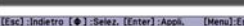
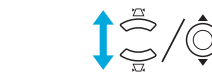
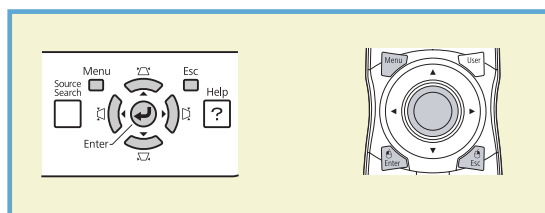
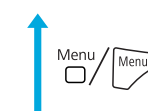
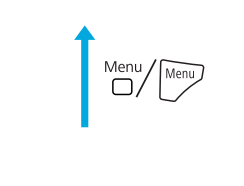
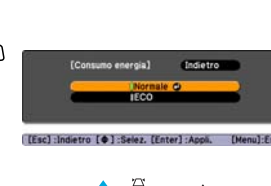
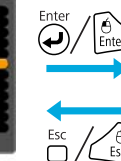
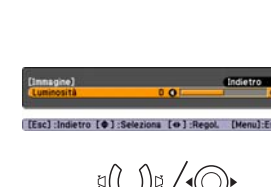
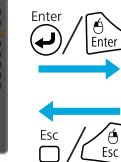
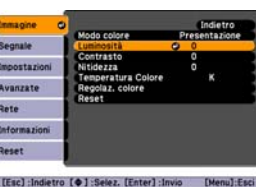
Selezione dal sottomenu

3

Impostazione di ciascuna voce

4

Esci




Le voci impostabili variano in base al segnale di immagine e della sorgente di ingresso in corso di proiezione, come illustrato dalle schermate seguenti. I dettagli di impostazione vengono salvati per ciascun segnale dell'immagine.


Segnale RGB/USB/LAN



Segnale Video Component»/ Segnale Video composito»/Segnale S-Video»



Sottomenu	Funzione
Modo colore	È possibile selezionare la qualità dell'immagine che meglio si addice all'ambiente di utilizzo.  p.33
Luminosità	È possibile regolare la Luminosità dell'immagine.
Contrasto»	È possibile regolare la differenza tra le zone di luce e di ombra nelle immagini.
Intensità colore	È possibile regolare la saturazione colore delle immagini.
Tinta*1	È possibile regolare la Tinta dell'immagine.
Nitidezza	Standard: è possibile regolare la nitidezza dell'immagine. Per effettuare impostazioni più dettagliate, selezionare Avanzate . Avanzate*2: è possibile impostare le seguenti quattro voci. Migliora riga fine: se questo parametro è impostato su un valore positivo, saranno accentuati dettagli quali peli o trame di tessuto. Migliora riga spessa: se questo parametro è impostato su un valore positivo, il contorno, lo sfondo e le altre componenti principali degli oggetti presenti nell'immagine saranno accentuati in modo da mostrarli in modo chiaro. Migliora linea-V: Se questo parametro è impostato su un valore positivo, saranno migliorate le linee verticali dell'immagine. Migliora linea-O: Se questo parametro è impostato su un valore positivo, saranno migliorate le linee orizzontali dell'immagine.
Temperatura Colore*3	È possibile regolare la tinta generale dell'immagine in 10 passaggi, da 5000 K a 10000 K. Quando viene selezionato un valore elevato la tinta dell'immagine vira sul blu, quando viene selezionato un valore basso la tinta dell'immagine vira sul rosso.

Sottomenu	Funzione
Regolaz. colore	<p>Per effettuare regolazioni scegliere una delle seguenti opzioni.</p> <p>Rosso, Verde, Blu*4: è possibile regolare singolarmente la saturazione di ciascun colore.</p> <p>R, G, B, C, M, Y: è possibile regolare la sfumatura, la saturazione e la luminosità di ciascun colore R (rosso), G (verde), B (blu), C (ciano), M (magenta), Y (giallo) singolarmente.</p> <p>(È possibile impostare questa voce semplicemente impostando il Modo colore su Personalizzato.)</p>
Reset	<p>È possibile ripristinare le impostazioni predefinite per tutti i valori di regolazione delle funzioni del menu Immagine. Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere  p.81</p>

*1 È possibile impostare questo parametro per segnali in ingresso video composito S-Video esclusivamente se si immette un segnale del sistema NTSC.

*2 Non è possibile impostare questo parametro per il segnale in ingresso RGB o se il segnale in ingresso è impostato su **USB** o **LAN**.


*3 Non è possibile impostare questo parametro se Modo colore è impostato su **sRGB**.

*4 Non è possibile impostare questo parametro se Modo colore è impostato su **sRGB** o **Personalizzato**.

Le voci impostabili variano in base al segnale di immagine e della sorgente di ingresso in corso di proiezione, come illustrato dalle schermate seguenti. I dettagli di impostazione vengono salvati per ciascun segnale dell'immagine.


Non è possibile definire impostazioni nel menu Segnale se la sorgente di ingresso è USB o LAN.

Segnale RGB




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

Segnale Video Component



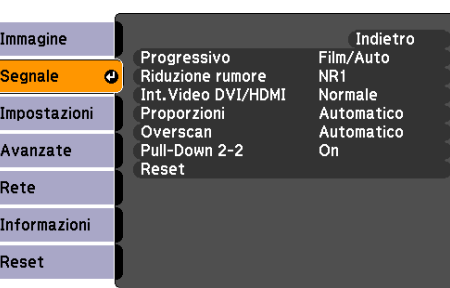
[↵]:Seleziona [Enter]:Invio [Menu]:Esci

Segnale Video composito/Segnale S-Video






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

DVI-D/HDMI



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

Sottomenu	Funzione
Setup automatico	Quando cambia il segnale di ingresso, è possibile selezionare se Setup Automatico debba o meno (On/Off) regolare automaticamente l'immagine sullo stato ottimale.
Risoluzione	<p>Automatico: la risoluzione del segnale di ingresso viene identificata automaticamente.</p> <p>Wide, Normale: se non è possibile proiettare correttamente le immagini quando è impostato Automatico, impostare questo menu. Impostare su Panoramico secondo il computer connesso per gli schermi panoramici, oppure impostare su Normale per gli schermi in formato 4:3 o 5:4.</p> <p>Manuale: è possibile specificare la risoluzione. È la soluzione ideale quando il computer collegato è fisso.</p>
Tracking	È possibile regolare le immagini del computer quando vengono disturbate da righe verticali.
Sync.	È possibile regolare le immagini del computer in caso vengano disturbate da sfarfallio, sfocature o interferenze.
Posizione	È possibile spostare la Posizione dello schermo verso l'alto, il basso, sinistra e destra in modo che l'immagine proiettata non presenti parti mancanti.
Progressivo*1*2*4	<p>Off: la conversione IP viene eseguita per ogni campo visualizzato sullo schermo. Questa opzione è ideale per la visione di immagini con un'alta percentuale di movimento.</p> <p>Video: è un'opzione ideale per la visione di immagini video generiche.</p> <p>Film/Auto: grazie alla conversione automatica di film, grafica computerizzata, immagini animate, ecc. registrate a 24/30 fotogrammi in un segnale progressivo ottimale tramite un pull-down 2-3, è possibile ricreare l'aspetto naturale dell'immagine originale.</p>

Sottomenu	Funzione
Riduzione rumore*2	Rende uniformi le immagini irregolari. Sono disponibili due modalità. Selezionare l'impostazione preferita. Si consiglia di impostare questa opzione su Off durante la visione di sorgenti di immagini in cui il livello di rumore è molto basso, come i DVD.
Int.Video DVI/HDMI	Se la porta DVI-D o HDMI è collegata a un lettore DVD, impostare il livello video secondo l'impostazione del livello video del lettore DVD. Quando per la sorgente di ingresso è selezionato HDMI e l'intervallo è impostato su Automatico *3, il livello video del segnale di ingresso sarà determinato automaticamente. Se l'intervallo è impostato su Automatico e l'immagine appare schiarita od oscurata, impostare il livello video secondo l'impostazione del livello video del lettore DVD. Il livello video del lettore DVD è impostabile su Normale o Ampliato.
Segnale ingresso	È possibile selezionare il segnale di ingresso rispettivamente dalle porte di ingresso Computer1 o BNC. Se è stato impostato Automatico , il segnale di ingresso viene identificato automaticamente in base all'apparecchiatura collegata. Se i colori non vengono visualizzati correttamente quando è attivata l'impostazione Automatico , selezionare il segnale adeguato all'apparecchiatura collegata.
Segnale video	È possibile selezionare il segnale di ingresso rispettivamente dalle porte Video1, Video2 e S-Video. Se è impostata l'opzione Automatico , i segnali video vengono riconosciuti automaticamente. Se quando è impostata l'opzione Automatico l'immagine subisce interferenze o si verificano problemi come l'assenza dell'immagine dallo schermo, selezionare il segnale adeguato all'apparecchiatura collegata.
Proporzioni	È possibile impostare il <u>Rapporto aspetto</u>  per le immagini proiettate.  p.31
Overscan*2	È possibile cambiare lo scaling di uscita (l'intervallo dell'immagine proiettata). L'intervallo della schermata di adattamento è impostabile su Off , 4% , o 8% . È possibile selezionare Auto *3 solo se la sorgente di ingresso è HDMI . Quando è selezionato Automatico , l'intervallo viene commutato automaticamente su Off o 8% in base al segnale di ingresso.
Pull-Down 2-2*2	Può essere impostato solo se si immettono segnali 1080p/24Hz. Se è impostato su On , le immagini registrate a 24 fotogrammi al secondo (ad esempio i filmati) sono proiettate secondo la velocità di fotogramma, senza interpolazione di fotogrammi. È possibile ricreare la sensazione naturale dell'immagine originale.
Reset	È possibile ripristinare le impostazioni predefinite per tutti i valori di regolazione del menu Segnale , ad eccezione di Segnale ingresso . Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere  p.81









*1 Quando si immettono segnali video component o RGB, è possibile regolare questa impostazione solo se si immettono segnali 480i, 576i, o 1080i.

*2 Non è possibile impostare questa opzione quando viene immesso un segnale RGB digitale.

*3 È impostabile solo se l'uscita HDMI sull'apparecchiatura collegata è connessa alla porta di ingresso HDMI sul proiettore.

*4 Non è impostabile se si immette un segnale 1080i e il modo proporzioni è impostato su **Schermo intero**.







Sottomenu	Funzione
Keystone	<p>È possibile correggere la distorsione del keystone.</p> <p>H/V-Keystone: corregge la distorsione keystone orizzontale e verticale. Selezionare un'opzione tra V-Keystone e H-Keystone.  p.26</p> <p>Utilizzare i pulsanti [↖/↗], [↘/↙], [↖/↗] e [↘/↙] sul pannello di controllo, per apportare correzioni simili a V-Keystone e H-Keystone.</p> <p>Quick Corner: seleziona e corregge i quattro angoli dell'immagine proiettata.  p.24</p>
Split Screen	È possibile suddividere in due parti lo schermo.  p.34
Blocco funzionamento	È possibile utilizzare questa opzione per limitare le funzioni del pannello di controllo del proiettore.  p.51
Forma del puntatore	<p>È possibile selezionare la forma del puntatore.  p.39</p> <p>Puntatore 1:  Puntatore 2:  Puntatore 3: </p>
Consumo energia	<p>È possibile impostare la luminosità della lampada su Normale o ECO.</p> <p>Selezionare ECO se le immagini proiettate risultano troppo luminose, ad esempio se si proiettano immagini in una stanza buia o su uno schermo di piccole dimensioni. Se si seleziona ECO, il consumo di elettricità e la durata utile della lampada variano secondo le indicazioni seguenti, mentre il rumore causato dalla rotazione della ventola si riduce. Consumo di elettricità: riduzione di circa il 16%; durata della lampada: superiore di circa 1,5 volte.</p>
Volume	È possibile regolare il volume. I dettagli di impostazione sono salvati per ciascuna sorgente e ciascun segnale di immagine.
Ingresso audio	Ingresso audio LAN: se si proietta l'immagine proveniente da un computer collegato in rete, l'audio viene emesso dal proiettore attraverso la porta impostata qui. Se si trasferisce l'emissione di audio al computer al proiettore, selezionare LAN .
Ricevitore remoto	<p>È possibile limitare la ricezione del segnale operativo dal telecomando.</p> <p>Se si desidera disattivare il funzionamento mediante il telecomando o se nei pressi del ricevitore remoto è presente una luce fluorescente, è possibile disattivare il ricevitore remoto da non utilizzare o interessato da interferenze.</p> <p>Se si preme per 15 secondi il pulsante [Menu] del telecomando o sul pannello di controllo, questo parametro sarà ripristinato sull'impostazione predefinita.</p>


Sottomenu	Funzione
Tasto Utente	È possibile selezionare la voce assegnata dal menu di configurazione tramite il pulsante [User] del telecomando. Premendo il pulsante [User] viene visualizzata la schermata di selezione/regolazione della voce di menu assegnata, consentendo così di effettuare rapidamente impostazioni/regolazioni con un'unica operazione. È possibile assegnare al pulsante [User] una delle sei voci seguenti. Consumo energia, Informazioni, Progressivo, Test pattern, Multischermo e Risoluzione
Monoscopio	Una volta installato il proiettore, viene visualizzato un Monoscopio in modo da potere regolare la proiezione senza dovere collegare apparecchiatura aggiuntiva. ➡ p.21
Reset	È possibile ripristinare le impostazioni predefinite per tutti i valori di regolazione del menu Impostazioni , ad eccezione di Tasto Utente . Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere ➡ p.81



Sottomenu	Funzione
Schermo	<p>È possibile effettuare impostazioni relative allo schermo del proiettore.</p> <p>Messaggi: se questa voce è impostata su Off, sullo schermo non saranno visualizzati i seguenti messaggi. Avvisi di surriscaldamento e altri avvisi, messaggi relativi alla mancanza di video in ingresso e all'attivazione della funzione Blocco oppure alla modifica di Sorgente, Modo colore o Proporzioni.</p> <p>Colore sfondo*1: nei casi in cui il segnale immagine non sia disponibile su Nero, Blu o Logo, è possibile impostare lo stato dello schermo.</p> <p>Schermo iniziale*1: impostare questo parametro su On per visualizzare il logo dell'utente all'avvio della proiezione.</p> <p>A/V Mute*1: è possibile impostare lo schermo visualizzato durante A/V Mute su Nero, Blu o Logo.</p> <p>Dimensioni menu: è possibile selezionare Normale o Più grande in relazione alle dimensioni di visualizzazione del menu di configurazione, della Guida e di altri messaggi.</p>
Logo utente*1	È possibile modificare il Logo utente visualizzato come sfondo durante Colore sfondo o Schermo iniziale. ➡ p.47
Proiezione	Impostare questo parametro in base allo stato di installazione del proiettore. ➡ p.129

Sottomenu	Funzione
Funzionamento	<p>Direct Power On: è possibile impostare o meno su (On/Off) per attivare Direct Power On. Tenere presente che se questa voce è impostata su On, l'unità si accende al ripristino dell'alimentazione se l'unità è collegata a una presa di corrente.</p> <p>Autospegnimento: se impostato su On, arresta automaticamente la proiezione se non viene immesso alcun segnale immagine e non vengono eseguite operazioni.</p> <p>Tempo autospegnim: se Autospegnimento è impostato su On, è possibile impostare il tempo prima che il proiettore si spenga automaticamente, in un periodo variabile da 1 a 30 minuti.</p> <p>Modo alta quota: impostare su On se il proiettore viene utilizzato ad altitudini superiori a 1500 m.</p> <p>Termine sinc. BNC: impostare il termine del segnale dalla porta di ingresso BNC. Di solito questa opzione deve essere impostata su Off. Impostare su On se è necessario un termine analogico (75Ω), ad esempio per i commutatori.</p> <p>Tipo telecomando: è possibile selezionare Normale o Semplice in base al tipo di telecomando. Impostare questa voce su Normale per utilizzare il telecomando in dotazione al proiettore. Se è selezionato Semplice, è possibile utilizzare il telecomando in dotazione con altri proiettori Epson per gestire questo proiettore. Questa caratteristica è utile se si desidera utilizzare il proiettore con un telecomando con cui si ha già dimestichezza. (Se si utilizza il telecomando in dotazione a proiettori delle serie da EB-G5xxx o EB-Z80xx, selezionare Normale.)</p> <p>Tuttavia, non è possibile utilizzare il telecomando fornito con questo proiettore, se impostato su Semplice. Accertarsi della correttezza dell'impostazione: infatti, se il proiettore è montato a soffitto o in un'altra area difficile da raggiungere, potrebbe risultare difficile cambiarla di nuovo su Normale. Inoltre, non è possibile utilizzare le funzioni di cui questo proiettore non è dotato o che non presenti sul telecomando utilizzato.</p> <p>Tasto direz. inversa: impostare tale parametro su On se si installa il proiettore a soffitto.  p.129</p>
Modo stand by	È possibile utilizzare le funzioni di monitoraggio e controllo dello stato del proiettore sulla rete anche quando il proiettore è in modo standby, se impostato su Rete abilitata .
Avviso puliz. filtro	È possibile impostare se abilitare o meno (On/Off) l'Avviso puliz. filtro. Quando è impostato su On e viene rilevato un intasamento nel filtro dell'aria, il messaggio viene visualizzato sullo schermo.
ID del proiettore	Impostare l'ID su un valore compreso tra 1 e 9. Off indica che non è stato impostato alcun ID.  p.42
Multischermo	<p>Quando sono stati allineati più proiettori, è possibile regolare la sfumatura e la luminosità di ogni singola immagine proiettata.  p.45</p> <p>Livello regolazione: è possibile regolare dal nero al bianco in cinque passaggi, ovvero da Liv. 1 a 5. In ciascuno dei 5 livelli, è possibile regolare Correz. luminosità e Correz. colore.</p> <p>Correz. Luminosità: corregge la differenza di luminosità di ciascun proiettore.</p> <p>Correz. colore (G/R) / Correz. colore (B/Y): è possibile correggere la differenza di colore di ciascun proiettore.</p>
Lingua	È possibile impostare la Lingua di visualizzazione dei messaggi.

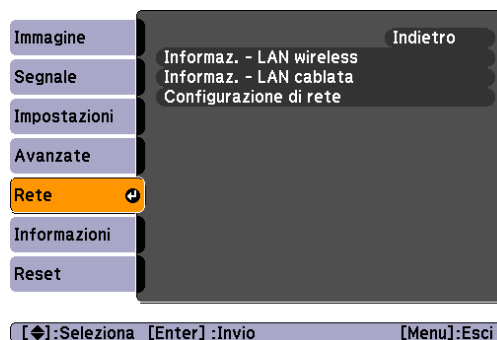
Sottomenu	Funzione
Reset	È possibile ripristinare le impostazioni predefinite di Schermo ^{*2} , Funzionamento ^{*3} e Avviso puliz. filtro nel menu Avanzate . Per ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle voci di menu, vedere  p.81

*1 Quando **Logo protetto** è impostato su **On** in Protetto da password, non è possibile modificare le impostazioni relative al logo dell'utente. È possibile effettuare modifiche dopo aver impostato **Logo protetto** su **Off**.  [p.47](#)

*2 A eccezione di parametri correlati al logo dell'utente.

*3 A eccezione dei parametri **Tasto direz. inversa**, **Modo alta quota** e **Tipo telecomando**.

Quando si imposta **Protezione di Rete** su **On** in **Protetto da password**, viene visualizzato un messaggio e non è possibile modificare le impostazioni. È possibile effettuare modifiche dopo aver impostato **Protezione di Rete** su **Off**. 🖱️ [p.49](#)



Sottomenu	Funzione
Informaz. - LAN wireless Informaz. - LAN cablata	Visualizza la configurazione di rete.
Configurazione di rete	Visualizza la schermata per impostare la rete. 🖱️ p.66



Utilizzando il browser Web del computer connesso al proiettore su una rete, è possibile impostare le funzioni del proiettore e controllarlo. Questa funzione è denominata "Controllo Web". È possibile inserire facilmente testo con una tastiera per definire impostazioni del Controllo Web, ad esempio le impostazioni di sicurezza. 🖱️ [p.110](#)

Note sulle funzioni del menu Rete

La selezione del menu principale e dei menu secondari e la modifica delle voci selezionate sono uguali ai funzionamenti presenti nel menu di configurazione.

Al termine dell'operazione, passare al **Setup completato**, quindi selezionare **Sì**, **No** oppure **Annulla**. Se si seleziona **Sì** o **No**, lo schermo torna al menu di configurazione.



- Sì:** salva le impostazioni ed esce dal menu **Rete**.
- No:** esce dal menu **Rete** senza salvare le impostazioni.
- Annulla:** continua a visualizzare il menu **Rete**.

Operazioni con la tastiera software

Il menu **Rete** contiene voci che necessitano l'inserimento di caratteri alfanumerici durante la configurazione. In tal caso, viene visualizzata la tastiera software seguente. Utilizzare il pulsante [◊] del telecomando o i pulsanti [↖/↗], [↙/↘], [↖/↗] e [↙/↘] sul pannello di controllo, per spostare il cursore sul tasto desiderato, quindi premere il pulsante [Enter] per inserire il valore alfanumerico. Inserire le cifre tenendo premuto il pulsante [Num] del telecomando e premendo i pulsanti numerici. Dopo



l'inserimento, premere [Finish] sulla tastiera per confermarlo. Per annullare l'inserimento, premere [Cancel] sulla tastiera.



- Quando si seleziona il tasto [CAPS] e si preme il pulsante [Enter], si commuta tra lettere maiuscole e minuscole.
- Ogni volta che si seleziona il tasto [SYM1/2] e si preme il pulsante [Enter], si commutano i tasti simbolo nella sezione chiusa nella casella.

Menu Basilari




Sottomenu	Funzione
Nome del proiettore	Visualizza il nome del proiettore utilizzato per identificare il proiettore quando questo è collegato ad una rete. Durante la modifica, è possibile inserire fino a 16 caratteri alfanumerici a un byte.
Password PJLink	Impostare una password da utilizzare per accedere al proiettore utilizzando un software compatibile PJLink.  p.116 È possibile inserire fino a 32 caratteri alfanumerici a un byte.
Password contr. Web	Impostare una password da utilizzare durante l'impostazione e il controllo del proiettore utilizzando il Controllo Web. È possibile inserire fino a 8 caratteri alfanumerici a un byte. Controllo Web è una funzione del computer che consente di configurare e controllare il proiettore mediante il browser Web su un computer collegato a una rete.  p.110
Keyword del proiettore	Se è impostata su On , è necessario specificare la keyword se si desidera collegare il proiettore a un computer collegato a una rete. In questo modo, è possibile evitare l'interruzione delle presentazioni tramite la connessione da un computer non programmato. In condizioni normali, questa funzione dovrebbe venire impostata su On .

Menu LAN wireless

Per collegare il proiettore a un computer mediante una LAN wireless, installare l'unità LAN wireless (ELPAP03).  [p.140](#)



Sottomenu	Funzione
Alim. LAN wireless	Impostare questo parametro On quando si collega il proiettore e un computer tramite LAN wireless. Se non si desidera effettuare la connessione tramite LAN wireless, impostare questo parametro su Off per impedire accessi non autorizzati di altri.
Modalità di connessione	Impostare la modalità connessione da utilizzare quando si collega il proiettore e un computer tramite LAN wireless. Quando si utilizza una connessione Ad hoc , la modalità connessione è impostata su Rapido . Quando si utilizza la Modalità Infrastruttura , la modalità connessione è impostata su Avanzato . Se si collega il computer al proiettore utilizzando EasyMP Multi PC Projection, impostare la modalità connessione su Avanzato .
Wi-Fi Protected Setup	Quando si utilizza un punto di accesso compatibile WPS (Wi-Fi Protected Setup) tramite una LAN wireless, è possibile collegare facilmente il proiettore al punto di accesso e definire le impostazioni di sicurezza.  p.123
Canale	Quando si effettua la connessione in Modo veloce, è possibile selezionare un canale che utilizzi 802.11b/g. Se si verificano interferenze da altri segnali, utilizzare un canale diverso.
Sistema LAN wireless	Imposta il sistema della LAN wireless. Quando si effettua la connessione in modalità Avanzato, è possibile impostare Automatico per selezionare automaticamente un metodo adeguato all'ambiente applicativo. In un'area che non supporta lo standard 802.11a, viene visualizzato solo 802.11b/g .
Autoimpost. SSID	Quando si effettua la connessione in modalità Rapido, è possibile impostare Autoimpost. SSID su On per consentire una più rapida individuazione del proiettore tra vari proiettori, in modo da rendere più stabile la connessione. Il SSID sarà creato automaticamente, pertanto non è possibile impostare il seguente indirizzo. Impostare questo parametro su Off quando si effettua la connessione da un computer a più proiettori.
SSID	Specificare un SSID. È necessario specificare un SSID se viene fornito per il sistema LAN wireless utilizzato per il proiettore. È possibile inserire fino a 32 caratteri alfanumerici a un byte.

Sottomenu	Funzione
DHCP	È possibile impostare se utilizzare DHCP o meno (On/Off) » . Se è impostata su On , non si possono impostare altri indirizzi.
Indirizzo IP	È possibile inserire l' <u>indirizzo IP</u> » assegnato al proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 fino a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero da 0 a 255)
Mas.Sottorete	È possibile inserire la <u>maschera di sottorete</u> » per il proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare la maschera di sottorete seguente. 0.0.0.0, 255.255.255.255
Ind. Gateway	È possibile inserire l'indirizzo IP di gateway per il proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli <u>indirizzi di gateway</u> » seguenti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 fino a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero da 0 a 255)
Indirizzo MAC	Visualizza l'indirizzo MAC.
Visualizz. SSID	Per evitare la visualizzazione del SSID nella schermata Standby di LAN, impostare questa opzione su Off .
Visualizzazione indirizzo IP	Per evitare la visualizzazione dell'indirizzo IP nella schermata Standby di LAN, impostare questa opzione su Off .

Menu Sicurezza (disponibile solo se è installata l'unità LAN wireless)

Quando l'unità LAN wireless è installata e utilizzata in modalità Avanzato, si consiglia vivamente di impostare la sicurezza.



Sottomenu	Funzione
Sicurezza	<p>È possibile selezionare un solo tipo di sicurezza.</p> <p>Quando si configurano le impostazioni di sicurezza, seguire le istruzioni dell'amministratore del sistema di rete a cui si desidera accedere.</p> <p>Il proiettore propone i seguenti tipi di sicurezza.</p> <p>WEP: i dati sono crittografati con una chiave di codifica (chiave WEP)</p> <p>Questo meccanismo previene qualsiasi forma di comunicazione a meno che la chiave crittografata del punto di accesso e quella del proiettore corrispondano.</p> <p>WPA/WPA2: è un metodo di crittografia standard che consente di migliorare la sicurezza, punto debole di WEP. Anche se esistono diversi metodi di crittografia WPA, in questo proiettore vengono utilizzati "TKIP" e "AES".</p> <p>WPA include, inoltre, delle funzioni di autenticazione degli utenti. Sono disponibili due metodi di autenticazione WPA: l'uso di un server di autenticazione, o l'autenticazione tra un computer e un punto di accesso senza utilizzare un server. Questo proiettore supporta l'ultimo metodo (senza l'utilizzo di un server).</p> <p>EAP: EAP è il protocollo utilizzato per la comunicazione tra i clienti e i server di autenticazione. Sono disponibili diversi protocolli, come EAP-TLS che utilizza la certificazione elettronica per l'autenticazione degli utenti, LEAP che utilizza il nome dell'utente e la password ed EAP-TTLS.</p>



Se si utilizza EAP, è necessario configurare le impostazioni del proiettore in modo che corrispondano alle impostazioni del server di autenticazione. Richiedere ulteriori dettagli all'amministratore di rete per le impostazioni RADIUS.

Quando viene selezionato WEP




Sottomenu	Funzione
Crittografia WEP	È possibile impostare la crittografia per la codifica WEP. 128 Bit: usa la codifica a 128 (104) bit 64 Bit: usa la codifica a 64 (40) bit
Formato	Imposta il metodo di immissione per la chiave di codifica WEP. ASCII: testo inserito. Il metodo di inserimento della chiave WEP crittografato con testo varia a seconda del punto di accesso. Rivolgersi all'amministratore di rete per conoscere la rete utilizzata per il proiettore, quindi impostare su "ASCII". HEX: inserimento in esadecimale.
ID di chiave	Seleziona la chiave ID di codificazione WEP.
Ch. Crittografia 1/Ch. Crittografia 2/Ch. Crittografia 3/Ch. Crittografia 4	È possibile specificare la chiave utilizzata per la codifica WEP. Inserire la chiave sotto forma di caratteri a un byte seguendo le indicazioni dell'amministratore della rete utilizzata per il proiettore. Il tipo di caratteri e il numero inseribili variano in base alle impostazioni Crittografia WEP e Formato . Se il numero di caratteri immessi è inferiore alla lunghezza dei caratteri richiesti, nessun carattere verrà crittografato. Se il numero di caratteri immessi è maggiore della lunghezza dei caratteri richiesti, i caratteri in eccesso al numero non verranno crittografati. 128 Bit - ASCII: 13 caratteri alfanumerici a un byte. 64 Bit - ASCII: 5 caratteri alfanumerici a un byte. 128 Bit - HEX: 26 caratteri compresi tra 0 e 9 e tra A e F. 64 Bit - HEX: 10 caratteri compresi tra 0 e 9 e tra A e F.

Sottomenu	Funzione
Tipo autenticazione	<p>È possibile impostare il tipo di autenticazione per la codifica WEP.</p> <p>Open: metodo per la connessione del punto di accesso senza autenticazione.</p> <p>Shared: tipo di autenticazione mediante chiave WEP.</p>

Quando si seleziona WPA-PSK(TKIP/AES) o WPA2-PSK(TKIP/AES)



Sottomenu	Funzione
PSK (Ch. Crittografia)	<p>È possibile inserire una chiave di codificazione Pre-Shared Key utilizzando caratteri alfanumerici a un byte. Inserire minimo 8 e massimo 63 caratteri. Una volta inserita la chiave Pre-Shared Key e premuto il pulsante [Enter], il valore viene impostato e visualizzato sotto forma di asterisco (*).</p> <p>Nel menu di configurazione, non è possibile inserire più di 32 caratteri. Se si esegue l'impostazione dal Controllo Web, è possibile inserire più di 32 caratteri.</p> <p> p.110</p>

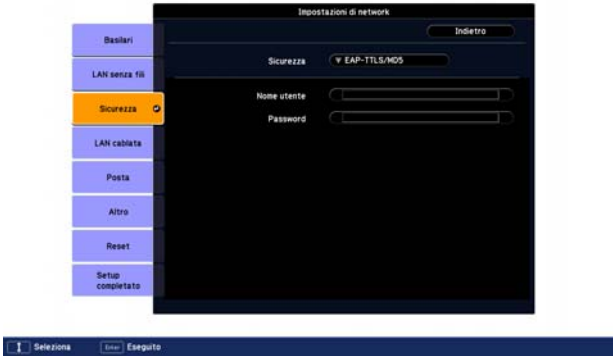
Quando viene selezionato EAP-TLS



Per registrare un certificato digitale nel proiettore per l'autenticazione, fare riferimento alle seguenti informazioni. [Guida operativa di PC Free "Registrazione di un certificato digitale sul proiettore"](#)



Sottomenu	Funzione
Emesso a favore di/Emesso da/Periodo di validità	Vengono visualizzate le informazioni contenute nel certificato. Non è possibile eseguire l'inserimento.

Si seleziona EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC



Sottomenu	Funzione
Nome utente	<p>È possibile inserire un nome utente da utilizzare per l'autenticazione utilizzando caratteri alfanumerici a un byte (senza spazi). È possibile inserire un massimo di 64 caratteri.</p> <p>Nel menu di configurazione, non è possibile inserire più di 32 caratteri. Se si esegue l'impostazione dal Controllo Web, è possibile inserire più di 32 caratteri.</p> <p> p.110</p>
Password	<p>È possibile inserire una password di autenticazione utilizzando caratteri alfanumerici a un byte. È possibile inserire un massimo di 64 caratteri. Una volta inserita la password e premuto il pulsante [Enter], il valore viene impostato e visualizzato sotto forma di asterisco (*).</p> <p>Nel menu di configurazione, non è possibile inserire più di 32 caratteri. Se si esegue l'impostazione dal Controllo Web, è possibile inserire più di 32 caratteri.</p> <p> p.110</p>

Menu LAN cablata



Sottomenu	Funzione
DHCP	È possibile impostare se utilizzare o meno (On/Off) DHCP. Se è impostata su On, non si possono impostare altri indirizzi.
Indirizzo IP	È possibile inserire l'indirizzo IP assegnato al proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 fino a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero da 0 a 255)
Mas.Sottorete	È possibile inserire la maschera di sottorete per il proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare la maschera di sottorete seguente. 0.0.0.0, 255.255.255.255
Ind. Gateway	È possibile inserire l'indirizzo IP di gateway per il proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi di gateway seguenti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 fino a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero da 0 a 255)
Indirizzo MAC	Visualizza l'indirizzo MAC.
Visualizzazione indirizzo IP	Per evitare la visualizzazione dell'indirizzo IP nella schermata di standby LAN, impostare questa opzione su Off.

Menu Posta


Se viene impostata questa funzione, l'utente riceverà una notifica via e-mail se si verifica un problema o viene visualizzata un'avvertenza sul proiettore.
☛ "Lettura delle notifiche via e-mail di problemi" [p.112](#)



Sottomenu	Funzione
Notifica Mail	È possibile impostare se attivare o meno (On/Off) le notifiche via by e-mail.
Server SMTP	È possibile inserire l' <u>indirizzo IP</u> del server SMTP per il proiettore. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 127.x.x.x, 224.0.0.0 fino a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero da 0 a 255)
Numero della porta	È possibile inserire il numero di porta del server SMTP. Il valore predefinito è 25. È possibile inserire un valore numerico compreso tra 1 e 65.535.
Indirizzo Email 1/Indirizzo Email 2/Indirizzo Email 3	È possibile inserire l'indirizzo e-mail del destinatario cui inviare il messaggio e-mail di notifica. Possono essere registrate massimo tre destinazioni. Per gli indirizzi e-mail è possibile inserire massimo 64 caratteri alfanumerici a singolo byte. Nel menu di configurazione, non è possibile inserire più di 32 caratteri. Se si esegue l'impostazione dal Controllo Web, è possibile inserire più di 32 caratteri. ☛ p.110
Impostaz. evento notif.	È possibile selezionare i problemi o gli allarmi per cui verrà inviata una notifica via e-mail. Se si verifica il problema o l'allarme selezionato nel proiettore, viene inviato un messaggio e-mail di notifica all' Indirizzo Email specificato. È possibile selezionare più opzioni dalle voci visualizzate.

Menu Altro



Sottomenu	Funzione
SNMP	Impostare questo parametro su On quando si utilizza SNMP per monitorare il proiettore. Per utilizzare l'SNMP per il monitoraggio del proiettore, occorre installare il programma di gestione dell'SNMP sul computer in uso. L'SNMP deve essere gestito da un amministratore di rete.
Indirizzo IP Trap 1/Indirizzo IP Trap 2	Quando si imposta SNMP su On , è possibile configurare fino a due indirizzi IP come destinazioni di notifica SNMP trap. È possibile inserire un numero compreso tra 0 e 255 in ciascun campo dell'indirizzo. Tuttavia, non è possibile utilizzare gli indirizzi IP seguenti. 127.x.x.x, 224.0.0.0 fino a 255.255.255.255 (in cui x rappresenta un numero da 0 a 255)
Gateway primario	Per il gateway primario, selezionare Cablata oppure Wireless .
AMX Device Discovery	Se il proiettore è collegato a una rete, impostare questa opzione su On per consentire il rilevamento del proiettore da AMX Device Discovery . Impostare questa funzione su Off se il proiettore non è collegato ad un ambiente controllato con un controller AMX o AMX Device Discovery.
RoomView	Impostare questo parametro su On solo se si utilizza Crestron RoomView® per monitorare e controllare il proiettore su una rete. In condizioni normali, lasciare questo parametro su Off .  "Informazioni su Crestron RoomView®" p.117 Le modifiche alle impostazioni del proiettore saranno operative dopo il riavvio. Non è possibile utilizzare le seguenti funzioni, se il parametro è impostato su On . <ul style="list-style-type: none">• Controllo Web• Message Broadcasting (plugin EasyMP Monitor)

Menu Reset

Reimposta tutte le impostazioni di rete.



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

Consente di verificare lo stato dei segnali dell'immagine proiettati e lo stato del proiettore. Le voci visualizzabili variano in base al segnale di immagine e della sorgente di ingresso in corso di proiezione, come illustrato dalle schermate seguenti.

Segnale RGB/Segnale Video Component Video»

Immagine	Ore della lampada	
Segnale	Normale	0 H
	ECO	0 H
Impostazioni	Sorgente	Computer1
	Segnale ingresso	----
Avanzate	Risoluzione	0 x 0
	Freq. refresh	0,00 Hz
Rete	Info sinc	SGNN 00000
	Stato	
Informazioni	Numero di serie	
	Event ID	
Reset		

[◀] :Seleziona [Menu]:Esci

Segnale Video composito»/Segnale S-Video»

Immagine	Ore della lampada	
Segnale	Normale	0 H
	ECO	0 H
Impostazioni	Sorgente	Video1
	Segnale video	Auto (----
Avanzate	Stato	
	Numero di serie	
Rete	Event ID	
Informazioni		
Reset		

[◀] :Seleziona [Menu]:Esci

USB/LAN

Immagine	Ore della lampada	
Segnale	Normale	0 H
	ECO	0 H
Impostazioni	Sorgente	LAN
	Stato	
Avanzate	Numero di serie	
	Event ID	
Rete		
Informazioni		
Reset		

[◀] :Seleziona [Menu]:Esci

Sottomenu	Funzione
Ore della lampada	È possibile visualizzare il tempo di funzionamento complessivo della lampada*1. Quando viene raggiunto il tempo di funzionamento limite della lampada, i caratteri vengono visualizzati in giallo.
Sorgente	È possibile visualizzare il nome della sorgente per l'apparecchiatura collegata utilizzata per la proiezione corrente.
Segnale ingresso	È possibile visualizzare il contenuto di Segnale ingresso impostato nel menu Segnale in base alla Sorgente.
Risoluzione	È possibile visualizzare la Risoluzione.
Segnale video	È possibile visualizzare il contenuto di Segnale video impostato nel menu Segnale .
Freq. refresh	È possibile visualizzare la <u>Freq. refresh</u> ».
Info sinc	È possibile visualizzare le Informazioni sui segnali dell'immagine. Queste informazioni potrebbero essere richieste al momento di eseguire la riparazione del prodotto.
Stato	Fornisce informazioni riguardanti gli errori verificatisi nel proiettore. Queste informazioni potrebbero essere richieste al momento di eseguire la riparazione del prodotto.
Numero di serie	Visualizza il numero di serie del proiettore.
Event ID	Se si verificano problemi quando si collegano il proiettore e il computer attraverso la rete, le informazioni sul problema vengono visualizzate utilizzando un Event ID. Per informazioni sull'interpretazione dell'Event ID, consultare la pagina seguente. ➡ p.97

*1 Il tempo di utilizzo complessivo è visualizzato come "0A" per le prime 10 ore. Se si raggiungono o superano 10 ore, il valore è visualizzato come "10A", "11A" e così via.



Sottomenu	Funzione
Azzerare tutto	È possibile ripristinare le impostazioni predefinite di tutte le voci del menu di configurazione. Non sono ripristinate alle rispettive impostazioni predefinite le seguenti voci: voci relative a password Segnale ingresso , Logo utente , Multischermo , tutte le voci relative ai menu Rete , Ore della lampada e Lingua .
Azzerare ore lampada	È possibile cancellare il tempo di utilizzo complessivo delle ore della lampada e riportarlo su "0H". Eseguire l'azzeramento quando si sostituisce la lampada.



Risoluzione dei Problemi

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

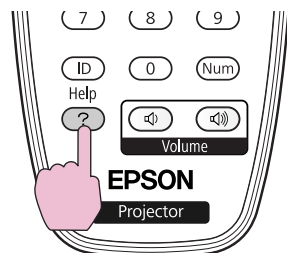
Se si verifica un problema relativo al proiettore, premendo il pulsante [Help], appare la schermata della Guida. È possibile risolvere i problemi rispondendo alle domande.

Procedura

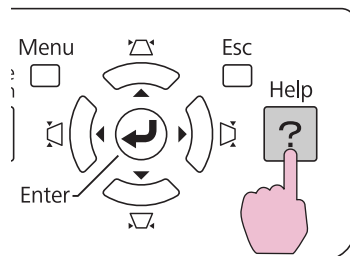
1 Premere il pulsante [Help].

Viene visualizzata la schermata della Guida.

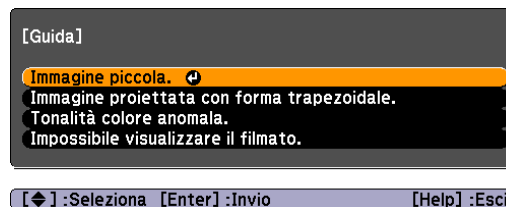
Utilizzo del Telecomando



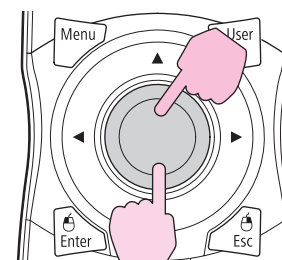
Utilizzo del Pannello di controllo



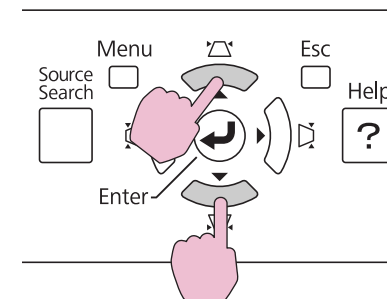
2 Selezionare una voce di menu.



Utilizzo del Telecomando



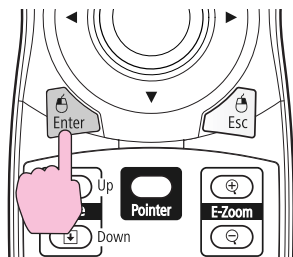
Utilizzo del Pannello di controllo



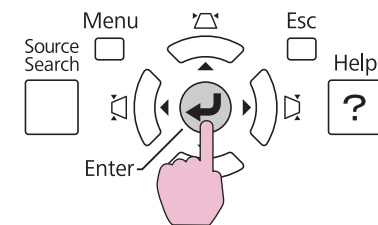
3

Confermare la selezione.

Utilizzo del Telecomando



Utilizzo del Pannello di controllo



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

Premere il pulsante [Help] per uscire dalla Guida.

Immagine piccola.

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

[Esc] :Indietro
[Help] :Esci



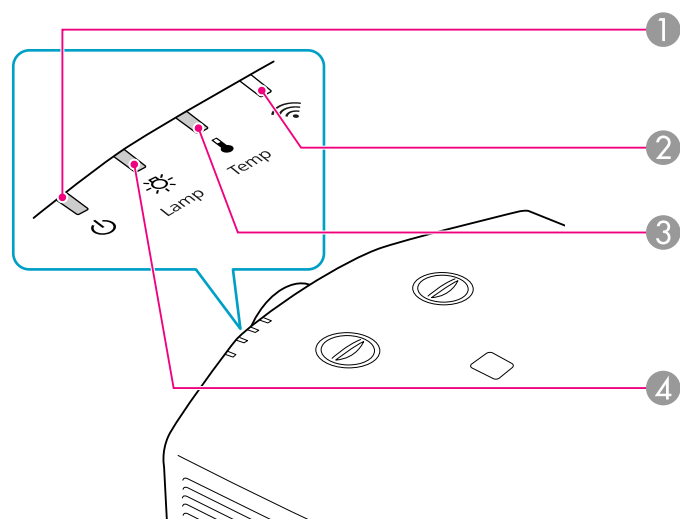
Se non è stato possibile risolvere il problema utilizzando la Guida, fare riferimento a "Soluzione dei Problemi" [p.85](#).

Se si riscontrano problemi con il proiettore, verificare innanzitutto gli indicatori del proiettore e fare riferimento alla sezione "Lettura degli indicatori" illustrata di seguito.

Se gli indicatori non evidenziano chiaramente la possibile natura del problema, consultare la sezione "Problemi non segnalati dagli indicatori".  [p.89](#)

Lettura degli indicatori

Questi indicatori segnalano lo stato operativo del proiettore.



① Indica lo stato operativo.



Condizione di stand by

Quando si preme il pulsante [⏻] in questa condizione, viene avviata la proiezione.



Preparazione del monitoraggio della rete (tempo massimo circa 20 secondi) o raffreddamento in corso

I tasti vengono disabilitati quando l'indicatore lampeggia.




Riscaldamento

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

[⏻] non funziona durante il riscaldamento.



Proiezione


























- 2 Indica lo stato operativo dell'unità LAN wireless se è installata.  "Lettura degli indicatori LAN wireless" [p.140](#)
- 3 Indica lo stato della temperatura interna.
- 4 Indica lo stato della lampada di proiezione.




















Fare riferimento alla tabella seguente per il significato degli indicatori e la risoluzione dei problemi segnalati.

Se tutti gli indicatori sono spenti, verificare che il cavo di alimentazione sia collegato correttamente e che la corrente venga erogata normalmente. Talvolta, quando il cavo di alimentazione è scollegato, l'indicatore rimane acceso per alcuni istanti. Si tratta di una condizione normale.





L'indicatore è acceso o lampeggia in rosso















 : Accesa  : Lampeggiante  : Spenta













Stato	Causa	Soluzione o stato
     	Errore interno	Interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson
     	Errore ventola Errore sensore	Interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson
     	Errore temp. alta (surriscaldamento)	<p>La lampada si spegne automaticamente e la proiezione viene interrotta. Attendere cinque minuti circa. Trascorsi circa cinque minuti, il proiettore passa al modo stand by, quindi verificare i due punti seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificare che il filtro dell'aria e lo sfiatatoio dell'aria non siano ostruiti e che il proiettore non sia posizionato contro una parete. • Se il filtro dell'aria è ostruito, pulirlo o sostituirlo.  p.99, p.105 <p>Se l'errore persiste dopo avere verificato i punti precedenti, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p> <p>Se l'utilizzo avviene a un'altitudine pari o superiori a 1500 m, impostare Modo alta quota su On.  p.62</p>
	Errore filtro aria	<p>Verificare i due punti seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificare che il filtro dell'aria e lo sfiatatoio dell'aria non siano ostruiti e che il proiettore non sia posizionato contro una parete. • Se il filtro dell'aria è ostruito, pulirlo o sostituirlo.  p.99, p.105 <p>Se l'errore persiste dopo avere verificato i punti precedenti, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p>

Stato	Causa	Soluzione o stato
     	Errore lampada Anomalia lampada Coper. lamp. aperto	<p>Verificare i due punti seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> Estrarre la lampada e verificare se presenta crepe.  p.102 Pulire il filtro dell'aria.  p.99 <p>Se la lampada non presenta crepature: riposizionare la lampada e accendere l'apparecchio.</p> <p>Se l'errore persiste: sostituire la lampada con una nuova e accendere l'apparecchio.</p> <p>Se l'errore persiste: interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p> <p>Se la lampada presenta crepature: sostituirla con una lampada nuova oppure contattare il rivenditore locale per ulteriore assistenza. Durante l'operazione di sostituzione della lampada, prestare attenzione ai frammenti di vetro rotto (non sarà possibile proseguire con la proiezione finché la lampada non verrà sostituita).  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p> <p>Se l'utilizzo avviene a un'altitudine pari o superiori a 1500 m, impostare Modo alta quota su On.  p.62</p> <p>Verificare che la lampada e il relativo coperchio siano installati saldamente.  p.102</p> <p>Se la lampada o il relativo coperchio non sono installati saldamente, la lampada non si accenderà.</p>
     	Err. alim. (Ballast)	<p>Interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi.  Indirizzi utili per il proiettore Epson</p>

L'indicatore lampeggia o è acceso

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

Stato	Causa	Soluzione o stato
     	Avvert. temp. alta	<p>(Non si tratta di un'anomalia. Tuttavia, se la temperatura risulterà di nuovo troppo elevata, la proiezione verrà interrotta automaticamente).</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificare che il filtro dell'aria e lo sfiatatoio dell'aria non siano ostruiti e che il proiettore non sia posizionato contro una parete. Se il filtro dell'aria è ostruito, pulirlo o sostituirlo.  p.99, p.105
     	Sostituire lampada	<p>Sostituire la lampada con una nuova.  p.102</p> <p>Se si continua ad utilizzare la lampada una volta raggiunto il momento della sostituzione, il rischio di un'esplosione sarà più probabile. Sostituirla con una nuova lampada il prima possibile.</p>

Stato	Causa	Soluzione o stato
     	Flusso aria basso	<p>(Non si tratta di un'anomalia. Tuttavia la proiezione si interrompe se il flusso dell'aria si riduce ulteriormente.)</p> <p>Viene visualizzato il messaggio "Filtro aria intasato. Pulire o sostituire il filtro dell'aria. ". Verificare i due punti seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificare che il filtro dell'aria e lo sfiatatoio dell'aria non siano ostruiti e che il proiettore non sia posizionato contro una parete. • Se il filtro dell'aria è ostruito, pulirlo o sostituirlo. ➡ p.99, p.105 <p>Se il persiste lo stato Flusso aria basso anche dopo la pulizia del filtro dell'aria, sostituire il filtro dell'aria con uno nuovo. ➡ p.105</p> <p>Se l'errore persiste dopo avere verificato i punti precedenti, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. ➡ Indirizzi utili per il proiettore Epson</p>
     	Avviso puliz. filtro	<p>È possibile che venga visualizzato il seguente messaggio: "Pulire il filtro dell'aria. Pulire o sostituire il filtro dell'aria."Pulire il filtro dell'aria. ➡ p.99</p> <p>Se il filtro dell'aria presenta macchie gialle di fumo di sigaretta e non è possibile pulirlo, sostituirlo con uno nuovo.</p> <p>Gli indicatori o i messaggi relativi a "Avviso puliz. filtro" appaiono solo quando Avviso puliz. filtro è impostato su On, nel menu Avanzate del menu di configurazione. ➡ p.62</p>













- Se il proiettore non funziona correttamente, anche se gli indicatori sono tutti in stato normale, consultare "Problemi non segnalati dagli indicatori". ➡ [p.89](#)
- Se l'errore non viene riportato in questa tabella, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. ➡ [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

Problemi non segnalati dagli indicatori

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






Problemi relativi alle immagini

- ["Nessuna immagine visualizzata"](#)  p.90
Non viene avviata la proiezione, l'area di proiezione è completamente oscurata, l'area di proiezione è completamente blu e così via.
- ["Non vengono visualizzate le immagini in movimento \(la sola parte che contiene le immagini in movimento diventa nera\)."](#)  p.90
Le immagini in movimento proiettate da un computer risultano nere e non viene eseguita la proiezione.
- ["La proiezione si interrompe automaticamente"](#)  p.90
- ["Viene visualizzato il messaggio "Non Supportato."."](#)  p.91
- ["Nessun segnale" viene visualizzato."](#)  p.91
- ["Le immagini sono sfocate o la messa a fuoco non è stata eseguita correttamente"](#)  p.91
- ["Le immagini sono interessate da interferenze o distorsioni"](#)  p.92
Si riscontrano problemi quali interferenze, distorsioni, disturbi a forma di quadretti bianchi e neri.
- ["Una parte grande o piccola dell'immagine risulta tagliata oppure le proporzioni non sono corrette"](#)  p.92
Viene visualizzata solo una parte dell'immagine oppure i rapporti di altezza e larghezza dell'immagine non sono corretti e così via.
- ["I colori delle immagini non sono corretti"](#)  p.93
L'intera immagine viene visualizzata in tonalità viola o verdi, le immagini sono in bianco e nero, i colori appaiono spenti e così via. (Le prestazioni di riproduzione dei colori dei monitor dei computer e degli schermi a cristalli liquidi variano tra loro, ciò significa che i colori proiettati e i colori visualizzati sul monitor potrebbero non corrispondere. Si tratta di un fenomeno normale e non rappresenta un'anomalia).
- ["Le immagini risultano scure"](#)  p.93

Problemi che si verificano all'avvio della proiezione

- ["Nessuna alimentazione"](#)  p.94

Problemi di altro tipo

- ["Non viene emesso alcun suono o il suono emesso è debole"](#)  p.95
- ["Il telecomando non funziona"](#)  p.95
- ["Sul monitor esterno non vengono riprodotte immagini"](#)  p.96
- ["Se si desidera cambiare la lingua usata nei messaggi e nei menu"](#)  p.96
- ["Non si ricevono messaggi di posta anche quando si verificano problemi nel proiettore"](#)  p.96

Interpretazione degli ID evento

-  p.97

Problemi relativi alle immagini

Nessuna immagine visualizzata

Verifica	Soluzione
È stato premuto il pulsante [⏻]?	Premere il pulsante [⏻] per avviare l'alimentazione.
Gli indicatori sono spenti?	Il cavo di alimentazione non è collegato correttamente o l'alimentazione non viene erogata correttamente. Collegare correttamente il cavo di alimentazione del proiettore. ➡ <i>Guida di avvio rapido</i> Verificare che la presa elettrica o la fonte di alimentazione funzionino correttamente.
La funzione A/V Mute è attiva?	Premere il pulsante [A/V Mute] del telecomando per annullare A/V Mute. ➡ p.38
Le impostazioni del menu di configurazione sono corrette?	Reset totale le impostazioni. ➡ Menu Reset - Reset totale p.81
L'immagine proiettata risulta completamente nera? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Alcune immagini in ingresso, come i salvaschermo, possono risultare completamente nere.
L'impostazione del formato del segnale dell'immagine è corretta? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata. ➡ Menu Segnale - Segnale video p.58



Non vengono visualizzate le immagini in movimento (la sola parte che contiene le immagini in movimento diventa nera).

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




La proiezione si interrompe automaticamente

Verifica	Soluzione
Autospegnimento è impostato su On ?	Premere il pulsante [⏻] per avviare l'alimentazione. Se non si desidera utilizzare il Tempo autospegnim., modificare l'impostazione su Off . ➡ Menu Avanzate - Funzionamento - Autospegnimento p.62




Viene visualizzato il messaggio "Non Supportato".

Verifica	Soluzione
L'impostazione del formato del segnale dell'immagine è corretta? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata.  Menu Segnale - Segnale video p.58
La Risoluzione del segnale dell'immagine e la Frequenza del refresh sono conformi al modo utilizzato? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Per informazioni sulla modifica della risoluzione del segnale dell'immagine e della frequenza di refresh in uscita dal computer, consultare la documentazione del computer.  "Display di monitor supportati" p.148

"Nessun segnale" viene visualizzato.







Verifica	Soluzione
I cavi sono collegati in modo corretto?	Verificare che tutti i cavi richiesti per la proiezione siano collegati saldamente.  p.131 , p.136
È stata selezionata la porta di ingresso corretta?	Cambiare l'immagine premendo il pulsante [Source Search] del telecomando o sul pannello di controllo.  p.29
Il computer o la sorgente video sono accesi?	Accendere l'apparecchiatura.
I segnali dell'immagine vengono trasmessi al proiettore? Solo durante la proiezione di immagini da un computer portatile o un computer dotato di schermo a cristalli liquidi incorporato	Se i segnali dell'immagine vengono trasmessi solo al monitor a cristalli liquidi del computer o al monitor ausiliario, occorre impostare l'uscita su una destinazione esterna e sul monitor del proprio computer. Per alcuni modelli di computer, se vengono trasmessi esternamente, i segnali delle immagini non vengono visualizzati sul monitor a cristalli liquidi o sul monitor ausiliario.  p.133 Se il collegamento viene effettuato quando il proiettore o il computer è già acceso, è possibile che il tasto funzione [Fn] per l'impostazione del segnale dell'immagine del computer su un'uscita esterna non funzioni. Spegnere il computer e il proiettore, quindi riaccenderli.

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




Verifica	Soluzione
La messa a fuoco è stata regolata in modo corretto?	Ruotare l'anello di regolazione della messa a fuoco per regolarla.  <i>Guida di avvio rapido</i>
Il proiettore si trova ad una distanza corretta?	Viene rispettata la distanza di proiezione consigliata? Impostare entro la distanza consigliata.  p.146
Il valore di regolazione del keystone è troppo elevato?	Abbassare l'angolo di proiezione per ridurre il livello di correzione del keystone.  p.26

Verifica	Soluzione
Sull'obiettivo si è formata della condensa?	Se il proiettore viene spostato improvvisamente da un ambiente freddo ad uno caldo oppure se si verificano sbalzi di temperatura repentini, è possibile che sulla superficie dell'obiettivo si formi della condensa che può rendere l'immagine sfocata. Installare il proiettore nella stanza un'ora prima dell'utilizzo. Se sull'obiettivo si forma della condensa, spegnere il proiettore e attendere finché non si asciuga.

Le immagini sono interessate da interferenze o distorsioni

Verifica	Soluzione
L'impostazione del formato del segnale dell'immagine è corretta? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata.  Menu Segnale - Segnale video p.58
I cavi sono collegati in modo corretto?	Verificare che tutti i cavi richiesti per la proiezione siano collegati saldamente.  p.131 , p.133
Si utilizza un cavo prolunga?	Se viene utilizzato un cavo prolunga, le interferenze elettriche potrebbero alterare i segnali. Utilizzare i cavi forniti in dotazione con il proiettore per verificare se il problema è causato dai cavi in uso.
È stata selezionata la risoluzione corretta? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Impostare il computer in modo che il segnale trasmesso sia compatibile con il proiettore.  "Display di monitor supportati" p.148  Documentazione del computer
Le impostazioni "Sync." e "Tracking" sono state regolate in modo corretto? Solo se si proiettano segnali RGB analogici del computer	Premere il pulsante [Auto] del telecomando o il pulsante [Enter] sul pannello di controllo per eseguire la regolazione automatica. Se le immagini non vengono visualizzate correttamente dopo la regolazione automatica, è possibile eseguire le regolazioni utilizzando Sync. e Tracking dal menu di configurazione.  Menu Segnale - Tracking, Sync. p.58
Risoluzione è impostata su Manuale ? Solo se si proietta su uno schermo diviso	Se Risoluzione sul menu di configurazione e la risoluzione dell'immagine proiettata non coincidono, l'immagine potrebbe essere compressa. Se l'immagine è compressa, impostare Risoluzione su Automatico .  Menu Segnale - Risoluzione p.58

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

Verifica	Soluzione
Le proporzioni sono state regolate in modo corretto?	Premere il pulsante [Aspect] del telecomando per selezionare le proporzioni adeguate alla sorgente di ingresso.  p.31
Si sta proiettando l'immagine di un computer con schermo panoramico? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata.  Menu Segnale - Risoluzione p.58
L'immagine viene ancora ingrandita dall'E-Zoom?	Premere il pulsante [Esc] del telecomando per annullare E-Zoom.  p.40

Verifica	Soluzione
Posizione è regolata correttamente?	Premere il pulsante [Auto] del telecomando o il pulsante [Enter] sul pannello di controllo per eseguire la regolazione automatica durante la proiezione di segnali RGB analogici del computer. Se le immagini non risultano regolate correttamente dopo la regolazione automatica, è possibile eseguire le regolazioni utilizzando Posizione dal menu di configurazione. Ad eccezione dei segnali RGB analogici del computer, è possibile regolare altri segnali durante la proiezione regolando Posizione dal menu di configurazione. 🖱 Menu Segnale - Posizione del menu p.58
Il computer è stato impostato per il modo a doppio schermo? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Se in "Proprietà - Schermo" del Pannello di controllo del computer è stato attivato il doppio schermo, sullo schermo del computer verrà proiettata solo circa la metà dell'immagine. Per visualizzare l'intera immagine sullo schermo del computer, disattivare l'impostazione a doppio schermo. 🖱 Documentazione del driver video del computer
È stata selezionata la risoluzione corretta? Solo durante la proiezione di immagini del computer	Impostare il computer in modo che il segnale trasmesso sia compatibile con il proiettore. 🖱 "Display di monitor supportati" p.148 🖱 Documentazione del computer

I colori delle immagini non sono corretti

Verifica	Soluzione
Le impostazioni dei segnali di ingresso corrispondono ai segnali provenienti dalla periferica collegata?	Modificare l'impostazione in base al segnale per l'apparecchiatura collegata. 🖱 Menu Segnale - Segnale ingresso, Segnale video p.58
La luminosità dell'immagine è stata impostata in modo corretto?	Regolare l'impostazione di Luminosità dal menu di configurazione. 🖱 Menu Immagine - Luminosità p.56
I cavi sono collegati in modo corretto?	Verificare che tutti i cavi richiesti per la proiezione siano collegati saldamente. 🖱 p.131, p.133
Il Contrasto ▶ è stato regolato in modo corretto?	Regolare l'impostazione di Contrasto dal menu di configurazione. 🖱 Menu Immagine - Contrasto p.56
La regolazione del colore è stata eseguita in modo corretto?	Regolare l'impostazione di Regolaz. colore dal menu di configurazione. 🖱 Menu Immagine - Regolaz. colore p.56
Intensità colore e Tinta sono regolate correttamente? Solo durante la proiezione da una sorgente video	Regolare le impostazioni Intensità colore e Tinta dal menu di configurazione. 🖱 Menu Immagine - Intensità colore, Tinta p.56

Le immagini risultano scure

Verifica	Soluzione
La luminosità dell'immagine è stata impostata in modo corretto?	Regolare le impostazioni Luminosità e Consumo energia dal menu di configurazione. 🖱 Menu Immagine - Luminosità p.56 🖱 Menu Impostazioni - Consumo energia p.60

Verifica	Soluzione
Il Contrasto ► è stato regolato in modo corretto?	Regolare l'impostazione di Contrasto dal menu di configurazione. ☛ Menu Immagine - Contrasto p.56
La lampada deve essere sostituita?	Quando si avvicina il momento di sostituire la lampada, le immagini diventano più scure e la qualità del colore peggiora. Quando ciò si verifica, sostituirla con una nuova lampada. ☛ p.102




Problemi che si verificano all'avvio della proiezione

Nessuna alimentazione







Verifica	Soluzione
È stato premuto il pulsante [⏻]?	Premere il pulsante [⏻] per avviare l'alimentazione.
Gli indicatori sono spenti?	Il cavo di alimentazione non è collegato correttamente o l'alimentazione non viene erogata correttamente. Scollegare e ricollegare il cavo di alimentazione. ☛ Guida di avvio rapido Verificare che la presa elettrica o la fonte di alimentazione funzionino correttamente.
Gli indicatori si accendono e si spengono quando viene toccato il cavo di alimentazione?	Si tratta probabilmente di un contatto difettoso all'interno del cavo di alimentazione o di un difetto del cavo di alimentazione stesso. Reinserire il cavo di alimentazione. Se il problema persiste, interrompere l'utilizzo del proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e contattare il rivenditore locale o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. ☛ Indirizzi utili per il proiettore Epson
Blocco funzionamento è impostata su Blocco completo ?	Premere il pulsante [⏻] del telecomando. Se non si desidera utilizzare Blocco funzionamento, cambiare l'impostazione su Off . ☛ Menu Impostazioni - Blocco funzionamento p.60
È stata selezionata l'impostazione corretta per il ricevitore telecomando?	Verificare il Ricevitore remoto dal menu di configurazione. ☛ Menu Impostazioni - Ricevitore remoto p.60
Il cavo di alimentazione è stato reinserito oppure è stato acceso l'interruttore immediatamente dopo lo spegnimento automatico?	Quando si esegue l'operazione a sinistra, se Direct Power On è impostato su On , è possibile che l'alimentazione non si reinserisca. Premere il pulsante [⏻] per reinserire l'alimentazione.
Il selettore ID sul lato telecomando è impostato su On?	Quando il selettore è impostato su On, è possibile utilizzare il telecomando per gestire solo un proiettore con un ID corrispondente. Impostare il selettore ID su Off. ☛ p.43

Problemi di altro tipo

Non viene emesso alcun suono o il suono emesso è debole

Verifica	Soluzione
La sorgente audio è collegata in modo corretto?	Scollegare il cavo dalla porta di ingresso audio, quindi ricollegare il cavo.
Il volume è stato regolato sull'impostazione minima?	Regolare il volume in modo che sia possibile udire il suono.  Guida di avvio rapido
La funzione A/V Mute è attiva?	Premere il pulsante [A/V Mute] del telecomando per annullare A/V Mute.  p.38
L'assenza di resistenza fa parte delle specifiche del cavo audio?	Quando si utilizza un cavo audio disponibile in commercio, accertarsi che sia caratterizzato dall'assenza di resistenza.
La connessione è con cavo HDMI?	Se non viene emesso audio quando si effettua la connessione con un cavo HDMI, impostare l'apparecchiatura collegata sull'uscita PCM.
È stata selezionata l'impostazione corretta per Ingresso audio LAN ? Solo se la sorgente di ingresso è LAN	Se l'audio proveniente da un computer collegato tramite rete non viene emesso, verificare l'impostazione di Ingresso audio LAN nel menu di configurazione.  Menu Impostazioni - Ingresso audio - Ingresso audio LAN p.60

Il telecomando non funziona

Verifica	Soluzione
L'area di emissione della luce del telecomando punta verso il ricevitore telecomando sul proiettore durante il suo funzionamento?	Puntare il telecomando verso il Ricevitore telecomando.  p.19
Il telecomando è troppo distante dal proiettore?	La distanza operativa del telecomando è di circa 15 metri.  p.19
La luce del sole diretta o la luce intensa proveniente da lampade fluorescenti viene riflessa sul Ricevitore telecomando?	Installare il proiettore in una posizione in cui la luce non viene riflessa nel ricevitore remoto. In alternativa, impostare il ricevitore remoto su Off da Ricevitore remoto nel menu di configurazione.  Menu Impostazioni - Ricevitore remoto p.60
È stata selezionata l'impostazione corretta per il ricevitore remoto?	Verificare il Ricevitore remoto dal menu di configurazione.  Menu Impostazioni - Ricevitore remoto p.60
Le batterie sono esaurite? Sono state inserite in modo corretto?	Accertarsi che le batterie siano inserite in modo corretto oppure, se necessario, sostituirle con batterie nuove.  p.18
L'ID del telecomando e l'ID del proiettore corrispondono?	Assicurarsi che l'ID del proiettore che si desidera utilizzare e l'ID del telecomando corrispondano. Per utilizzare tutti i proiettori con il telecomando a prescindere dell'impostazione dell'ID, impostare il selettore ID a lato del telecomando su Off.  p.42

Verifica	Soluzione
Tipo telecomando corrisponde al telecomando in uso?	Verificare Tipo telecomando nel menu di configurazione. ☛ Menu Avanzate - Funzionamento - Tipo telecomando p.62
Il cavo opzionale del telecomando è collegato al telecomando o alla porta telecomando del proiettore?	Quando il cavo del telecomando è collegato, l'area di emissione della luce del telecomando o il ricevitore remoto del proiettore sono disabilitati. Quando non si utilizza il set di cavi del telecomando, scollegarlo dal telecomando e dalla porta telecomando.

Sul monitor esterno non vengono riprodotte immagini

Verifica	Soluzione
Si sta tentando di visualizzare un'immagine proveniente da una porta di ingresso diverso dalle seguenti: Computer1 o BNC?	È possibile visualizzare su un monitor esterno solo segnali RGB provenienti da una delle seguenti porte di ingresso: Computer1 o BNC.
Si sta proiettando su uno schermo diviso?	È possibile visualizzare su un monitor esterno solo segnali RGB proiettati sulla parte sinistra dello schermo, provenienti da una delle seguenti porte di ingresso: Computer1 o BNC. ☛ p.34

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

Verifica	Soluzione
Cambiare l'impostazione Lingua .	Regolare l'impostazione di Lingua dal menu di configurazione. ☛ Menu Avanzate - Lingua p.62

Non si ricevono messaggi di posta anche quando si verificano problemi nel proiettore

Verifica	Soluzione
Modo stand by è impostato su Rete abilitata ?	Per utilizzare la funzione Notifica Mail con il proiettore in standby, impostare Rete abilitata in Modo stand by dal menu di configurazione. ☛ Menu Avanzate - Modo stand by p.62
Si è verificata una grave anomalia e il proiettore si è arrestato improvvisamente?	Quando il proiettore si arresta improvvisamente, non verrà inviata alcuna notifica via e-mail. Se l'anomalia persiste, contattare il rivenditore di zona o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi. ☛ Indirizzi utili per il proiettore Epson
Il proiettore è alimentato da corrente elettrica?	Verificare che la presa elettrica o la fonte di alimentazione funzionino correttamente.
La funzione Posta è impostata correttamente nel menu di configurazione?	La notifica via mail di problemi viene inviata secondo le impostazioni Posta del menu di configurazione. Verificare che le impostazioni siano corrette. ☛ Menu Rete - Posta p.77

Interpretazione Event IDs

Verificare l'ID evento e procedere con la soluzione riportata più avanti. Se non è possibile risolvere il problema, contattare l'amministrazione di rete o uno dei seguenti indirizzi di contatto. ➡ [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

Event ID	Causa	Soluzione
0432 0435	Impossibile avviare EasyMP Network Projection.	Riavviare il proiettore.
0434 0481 0482 0485	La comunicazione di rete non è stabile.	Verificare lo stato delle comunicazioni di rete. Attendere qualche istante e quindi riprovare a collegarsi.
0433	Non è possibile riprodurre immagini trasferiti.	Riavviare EasyMP Network Projection.
0484	Le comunicazioni sono state interrotte dal computer.	
04FE	EasyMP Network Projection è terminato in modo imprevisto.	Verificare lo stato delle comunicazioni di rete. Riavviare il proiettore.
04FF	Si è verificato un errore nel proiettore.	Riavviare il proiettore.
0891	Impossibile rilevare lo stesso punto di accesso SSID.	Impostare il computer, il punto d'accesso e il proiettore sullo stesso SSID.
0892	I metodi di autenticazione WPA e WPA2 non coincidono.	Verificare l'impostazione della sicurezza LAN wireless, per controllarne la correttezza. ➡ Menu Rete - Menu Sicurezza p.65
0893	I metodi di codifica WEP, TKIP e AES non coincidono tra loro.	
0894	Le comunicazioni sono state interrotte perché dirette al punto d'accesso errato.	Verificare con l'amministratore di rete e attenersi alle sue istruzioni.
0898	Impossibile ottenere il DHCP.	Controllare il server DHCP per verificarne il corretto funzionamento e controllare il cavo LAN per verificarne il collegamento corretto. Spegnerlo se non in uso. ➡ Menu Rete - Menu LAN wireless p.68 , Menu LAN cablata p.76
0899	Altri errori di connessione	Se non è possibile risolvere il problema riavviando il proiettore o EasyMP Network Projection, contattare uno dei seguenti indirizzi di contatto. ➡ Indirizzi utili per il proiettore Epson



Manutenzione

Questo capitolo illustra i metodi di manutenzione necessari per assicurare una lunga durata utile del proiettore.

Occorre pulire il proiettore se risulta sporco o se si riscontra un peggioramento della qualità delle immagini proiettate.



Avvertenza

Non utilizzare spray contenenti gas infiammabili per eliminare sporco o polvere, depositati su componenti quali l'obiettivo o il filtro del proiettore. Tale operazione potrebbe determinare incendi per l'elevata temperatura della lampada presente all'interno dell'unità.

Pulizia della Superficie del Proiettore

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

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

Attenzione

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

Pulizia dell'obiettivo

Strofinare delicatamente l'obiettivo utilizzando un panno per la pulizia dei vetri, disponibile in commercio.

Attenzione

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


Pulizia del filtro dell'aria

Se viene visualizzato uno dei seguenti passaggi o se l'indicatore di temperatura lampeggia in verde, pulire il filtro dell'aria.

Pulire il filtro dell'aria.

Pulire o sostituire il filtro dell'aria.

Attenzione

- Se sul filtro dell'aria si accumula polvere, la temperatura interna del proiettore potrebbe salire causando problemi di funzionamento e riducendo la durata di utilizzo del motore ottico. Pulire immediatamente il filtro dell'aria non appena viene visualizzato il messaggio.
- Se sul filtro dell'aria sono presenti macchie gialle del fumo di sigaretta, non è possibile pulirlo. In questo caso, sostituirlo con un nuovo filtro dell'aria.
 [p.105](#)
- Non lavare il filtro dell'aria in acqua. Non utilizzare detergenti o solventi.
- Se si utilizza una spazzola, accertarsi che abbia setole lunghe e morbide, quindi spazzolare delicatamente. Se si utilizza la spazzola con troppa energia, la polvere entrerà nel filtro dell'aria e non potrà essere rimossa.

Procedura

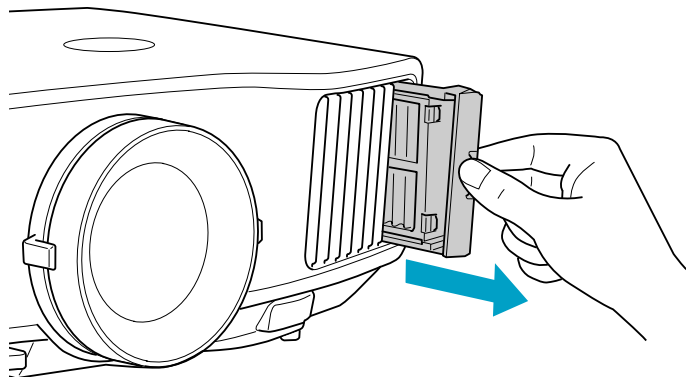
1

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

2

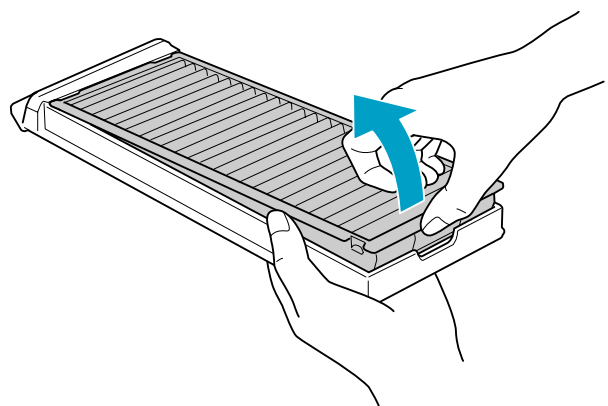
Rimuovere il coperchio del filtro dell'aria.

Afferrare tra le dita la linguetta del coperchio del filtro dell'aria e estrarre in linea retta.



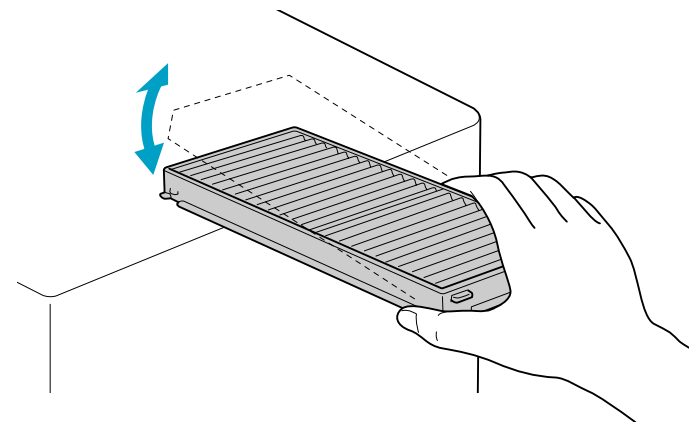
3 Rimuovere il filtro dell'aria.

Togliere il filtro dell'aria ponendo il dito nella scanalatura, come indicato nella seguente illustrazione.



4 Con il lato anteriore del filtro dell'aria (il lato con le linguette) verso il basso, picchiettare il filtro quattro o cinque volte per far cadere la polvere.

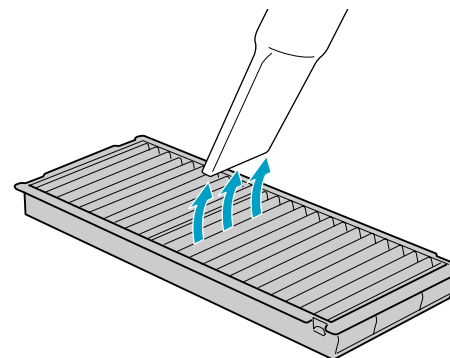
Voltarlo e ripetere l'operazione sul lato opposto.



Attenzione

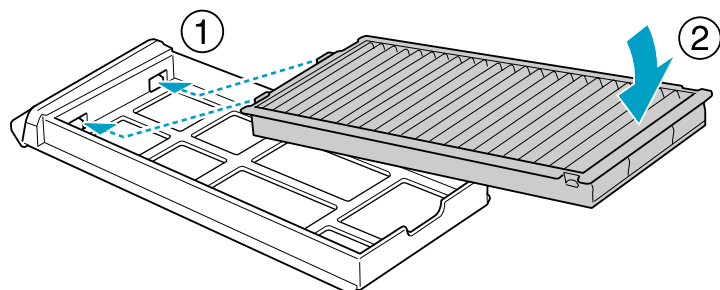
Non colpire il filtro dell'aria troppo energicamente per evitare di deformarlo o spaccarlo, rendendolo così inutilizzabile.

5 Rimuovere la polvere residua dal filtro dell'aria utilizzando un aspirapolvere dal lato anteriore.



6 Inserire di nuovo il filtro dell'aria nel relativo coperchio.

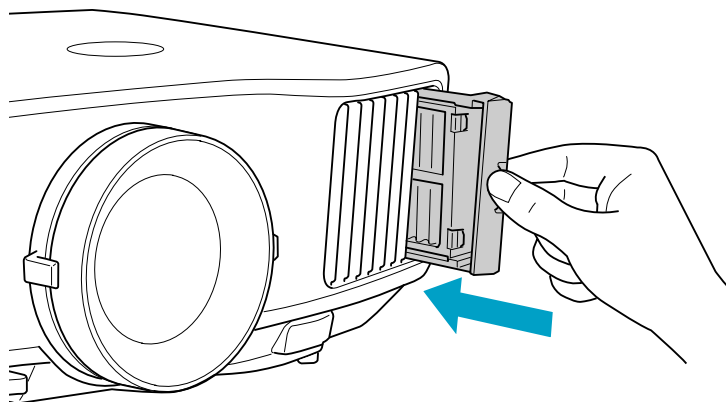
Inserire le linguette sul filtro dell'aria nei fori del coperchio, quindi premere con decisione il filtro dell'aria nella sua sede.



7

Riposizionare il coperchio del filtro dell'aria.

Premere il filtro finché non scatta in posizione.



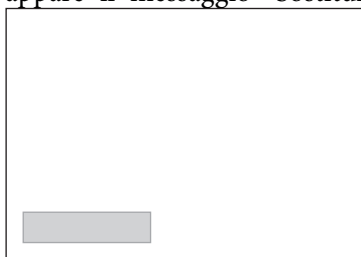
Se il messaggio viene visualizzato più volte, anche dopo avere eseguito la pulizia, significa che occorre sostituire il filtro dell'aria. Sostituirlo con un filtro dell'aria nuovo. ➡ [p.105](#)

Sostituzione della lampada

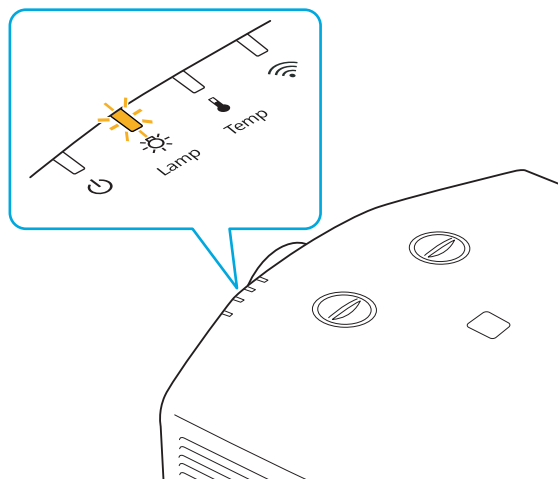
Periodo di sostituzione della lampada

Occorre sostituire la lampada quando:

- Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo all'inizio della proiezione appare il messaggio "Sostituire la lampada."



- L'indicatore della lampada è illuminato da una luce lampeggiante arancione.



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

Attenzione

- L'impostazione del messaggio relativo alla sostituzione della lampada prevede che venga visualizzato dopo i seguenti periodi, per prevenire la diminuzione della luminosità e della qualità delle immagini proiettate.
Se si utilizza continuamente **Consumo energia** in modo Normale: circa 1900 ore
Se si utilizza continuamente **Consumo energia** in modo ECO: circa 2900 ore
- Non riaccendere il proiettore subito dopo averlo spento. Accensioni e spegnimenti continui possono infatti ridurre la durata della lampada.
- Se si continua ad utilizzare la lampada una volta raggiunto il momento della sostituzione, il rischio di un'esplosione sarà più probabile. Quando viene visualizzato il messaggio relativo alla sostituzione della lampada, sostituire la lampada con una nuova il prima possibile anche se funziona ancora.
- A seconda delle caratteristiche della lampada e del metodo di utilizzo, è possibile che si scurisca o che non funzioni più anche prima che venga visualizzato il messaggio di avviso. Si consiglia di avere sempre a disposizione una lampada per la sostituzione.



Si consiglia di pulire il filtro dell'aria ad ogni sostituzione della lampada. ➡ [p.99](#)

Sostituire il filtro dell'aria se risulta scolorito o se appare un messaggio anche dopo la sua pulizia. ➡ [p.105](#)

Procedura di sostituzione della lampada

È possibile sostituire la lampada anche quando il proiettore è installato sul soffitto.

Avvertenza

- Se occorre sostituire la lampada perché non emette più luce, è possibile che sia rotta. Durante la sostituzione di una lampada di un proiettore installato sul soffitto, occorre sempre presumere che la lampada sia rotta posizionandosi quindi a lato del coperchio della lampada e non sotto di esso. Rimuovere delicatamente il coperchio della lampada.
- Non smontare o modificare la lampada. Se sul proiettore viene installata e utilizzata una lampada modificata o rimontata, si potrebbe incorrere in incendi, scosse elettriche o incidenti.

Attenzione

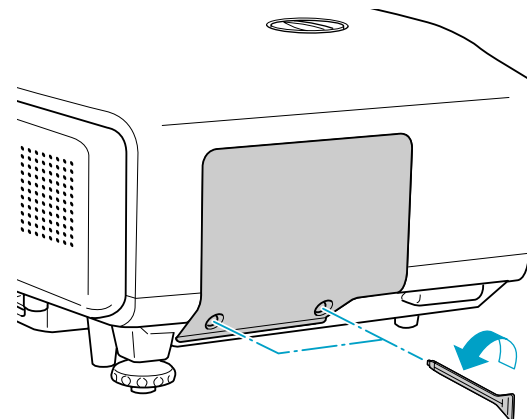
Attendere che la lampada si sia sufficientemente raffreddata prima di rimuoverne il coperchio. Se la lampada emana ancora calore, è possibile incorrere in scottature o altre lesioni. Occorre attendere circa un'ora in seguito allo spegnimento della lampada per il completamento del processo di raffreddamento.

Procedura

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

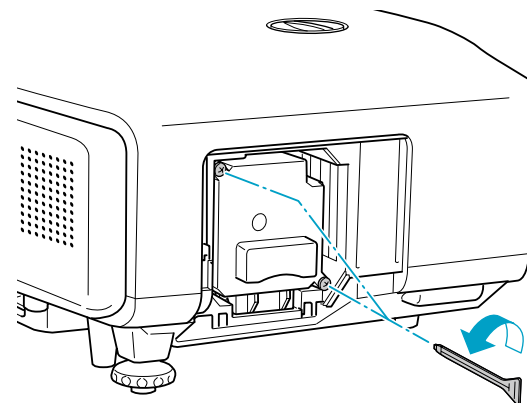
2 Attendere che la lampada si sia raffreddata, quindi rimuovere il coperchio della lampada del proiettore.

Allentare le viti di fissaggio del coperchio della lampada con il cacciavite fornito in dotazione con la nuova lampada o con un cacciavite a croce, quindi togliere il coperchio stesso. Poiché sul coperchio della lampada è applicata stringa per impedirne la caduta, il coperchio non dovrebbe mai cadere anche quando si sostituisce la lampada in un proiettore installato a soffitto.



3

Allentare le due viti di fissaggio della lampada.

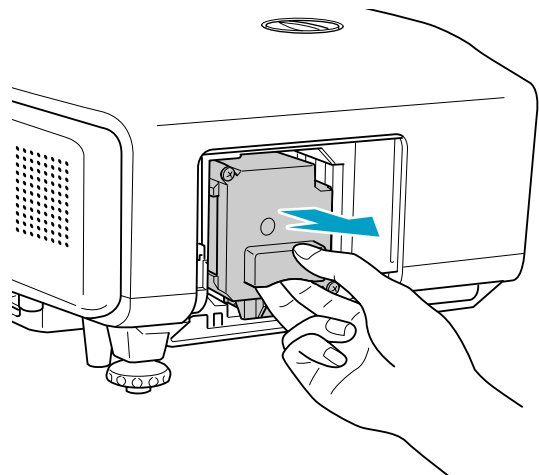


4

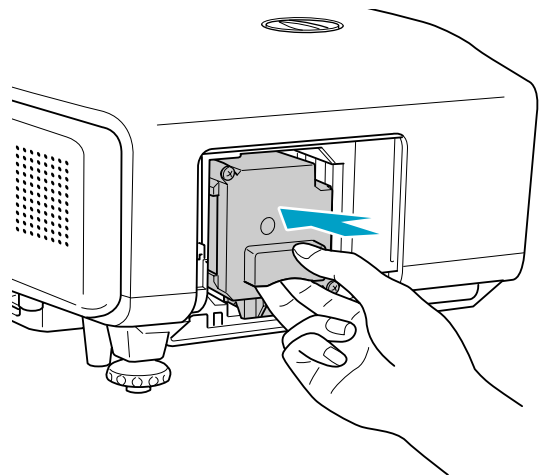
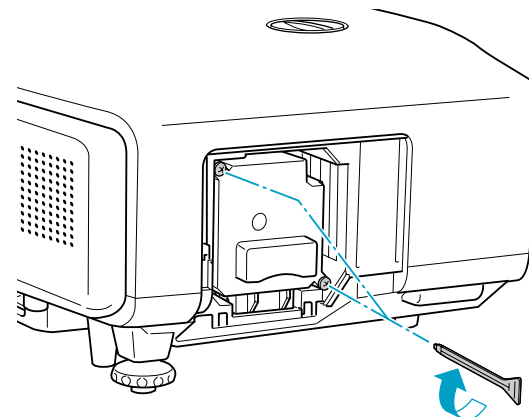
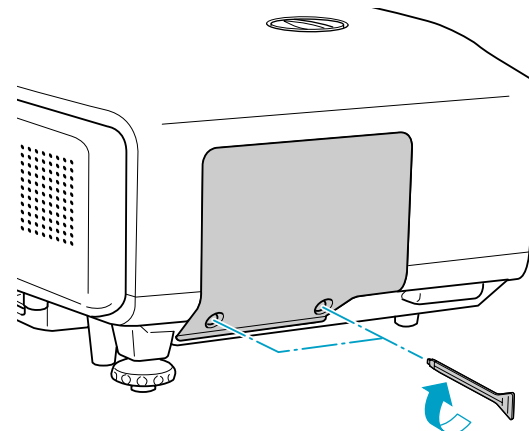
Togliere la lampada usata.

Se la lampada presenta crepe, sostituirla con una lampada nuova oppure contattare il rivenditore locale per ulteriore assistenza.

 [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

**5****Posizionare la nuova lampada.**

Inserire la lampada lungo la guida nella direzione corretta in modo da inserirla in sede, quindi premerla con decisione verso il retro.

**6****Serrare le due viti di fissaggio della lampada.****7****Riposizionare il coperchio della lampada.**

Attenzione

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

Azzeramento Ore della lampada

Il proiettore registra il tempo in cui la lampada rimane accesa e un messaggio e un indicatore informano quando è arrivato il momento di sostituirla. Una volta sostituita la lampada, accertarsi di aver azzerato le ore lampada nel menu Reset. ➡ [p.81](#)



Azzerare il tempo di funzionamento della lampada solo dopo la sua sostituzione. In caso contrario, il periodo di sostituzione della lampada non verrà indicato correttamente.

Sostituzione del Filtro dell'aria

Periodo di sostituzione del filtro dell'aria

Occorre sostituire il filtro dell'aria quando:

- Il filtro dell'aria risulta scolorito.
- Viene visualizzato il messaggio anche se il filtro dell'aria è stato pulito.

Procedura di sostituzione del filtro dell'aria

È possibile sostituire il filtro dell'aria anche quando il proiettore è installato sul soffitto.

Procedura

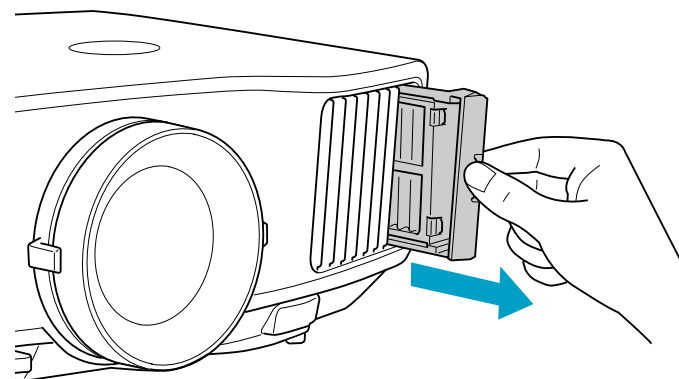
1

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

2

Rimuovere il coperchio del filtro dell'aria.

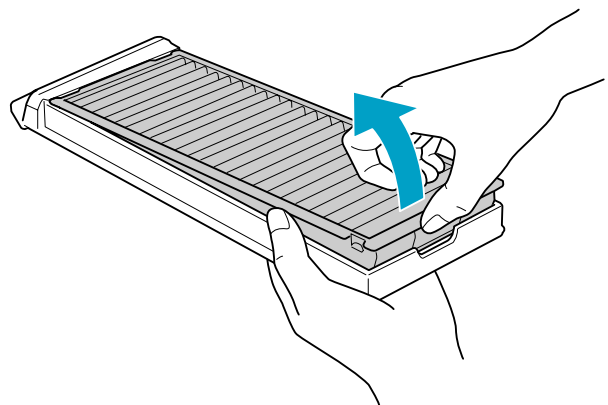
Afferrare tra le dita la linguetta del coperchio del filtro dell'aria e estrarre in linea retta.



3

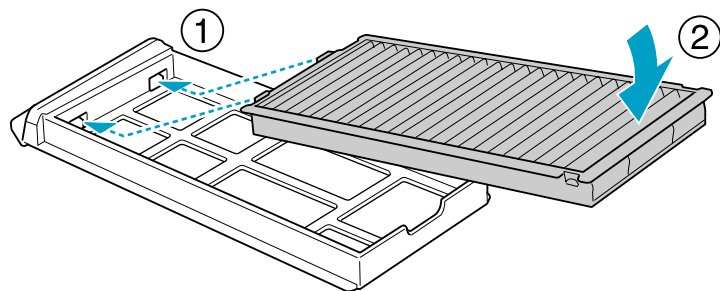
Rimuovere il filtro dell'aria.

Togliere il filtro dell'aria ponendo il dito nella scanalatura, come indicato nella seguente illustrazione.

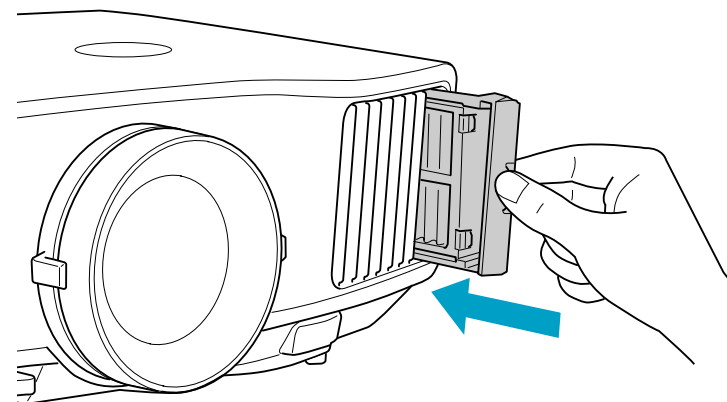


4 Inserire il nuovo filtro dell'aria nel relativo coperchio.

Inserire le linguette sul filtro dell'aria nei fori del coperchio, quindi premere con decisione il filtro dell'aria nella sua sede.



5 Premere il filtro finché non scatta in posizione.



Smaltire i filtri dell'aria usati in conformità con le leggi locali.
Qualità del materiale della sezione telaio: polipropilene
Qualità del materiale della sezione filtro: polipropilene

All'interno del proiettore sono presenti molte parti di vetro e componenti di precisione. Per evitare di danneggiarlo durante il trasporto, maneggiare il proiettore come descritto di seguito.

Prima del trasporto


Verificare i seguenti punti, quindi trasportare il proiettore con cautela prendendolo dalle maniglie.

- Spegnerne il proiettore e scollegare tutti i cavi.
- Fissare il coperchio all'obiettivo.
- Riporre il piedino.

Durante il trasporto

Preparazione dell'imballaggio

Dopo aver verificato i punti della sezione "Prima del trasporto", eseguire le seguenti operazioni e imballare il proiettore.

- Impostare lo spostamento verticale dell'obiettivo sulla posizione minima.
 [p.22](#)
- Applicare il cuscinetto di protezione dell'obiettivo trovato al momento dell'acquisto.

Note sull'imballaggio e il trasporto

Avvolgere il proiettore con del materiale ammortizzante per proteggerlo dagli urti, quindi collocarlo in una scatola resistente. Assicurarsi di indicare alla ditta di trasporto che il contenuto della scatola è fragile.



Monitoraggio e controlli

Questo capitolo spiega le funzioni utilizzabili per monitorare e controllare il proiettore.

EasyMP Monitor consente di eseguire operazioni quali il controllo di stato di più proiettori Epson connessi a una rete su un monitor di computer, nonché di controllare i proiettori dal computer.

Scaricare il software EasyMP Monitor dal seguente sito Web.

<http://www.epson.com>

Di seguito si riportano brevi descrizioni delle funzioni di monitoraggio e controllo eseguibili utilizzando EasyMP Monitor.

- **Registrazione di proiettori per il monitoraggio e il controllo**

È possibile ricercare automaticamente i proiettori in rete e quindi selezionare i proiettori da registrare tra quelli rilevati.

È possibile inserire gli indirizzi IP relativi ai proiettori di destinazione, al fine di registrarli.

- **I proiettori registrati possono essere assegnati anche a gruppi, in modo che possano essere monitorati e controllati a gruppi.**

- **Monitoraggio dello stato di proiettori registrati**

È possibile controllare visivamente attraverso icone lo stato dell'alimentazione (ON/OFF) relativo ai proiettori, con i problemi o gli avvisi che richiedono l'attenzione dell'utente.

È possibile selezionare gruppi di proiettori oppure il singolo proiettore che interessa, quindi controllare il tempo di funzionamento complessivo della lampada oppure dettagli di informazioni quali sorgenti di ingresso, problemi e avvisi relativi ai proiettori in questione.

- **Controllo dei proiettori registrati**

È possibile selezionare i proiettori in gruppi o singolarmente. Inoltre è possibile eseguire operazioni relative ai proiettori selezionati, ad esempio accenderli e spegnerli e commutare le rispettive sorgenti di ingresso.

È possibile utilizzare funzioni di controllo Web per modificare le impostazioni nel menu di configurazione del proiettore.

Se alcune azioni di controllo sono eseguite con regolarità ad orari o in giorni particolari, è possibile utilizzare Impostazioni timer per registrare le impostazioni del timer.

- **ImpostazioniNotifica Mail**

È possibile impostare indirizzi e-mail a cui inviare le notifiche se uno stato richiede attenzione, ad esempio se si verifica un problema in un proiettore registrato.

- **Invio di messaggi a proiettori registrati**

Il plugin Message Broadcasting per EasyMP Monitor è utilizzabile per inviare file JPEG a proiettori registrati.

Scaricare il plugin Message Broadcasting dal sito Web indicato all'inizio del presente capitolo.

È possibile definire impostazioni del menu Configurazione e controllare il proiettore utilizzando il browser Web di un computer collegato al proiettore tramite rete. Se si utilizza tale funzione, è possibile eseguire a distanza le operazioni di configurazione e controllo. Inoltre, grazie alla possibilità di utilizzare la tastiera del computer, è più facile inserire i caratteri necessari per la configurazione.

Utilizzare come browser Web Microsoft Internet Explorer 6.0 o le versioni successive. Se si utilizza Mac OS, utilizzare Safari o Firefox.



- Quando si esegue una connessione con una LAN wireless, utilizzare la modalità Avanzato. ➡ p.68
- È possibile eseguire la configurazione e il controllo con un browser Web se **Modo stand by** è impostato su **Rete abilitata** nel menu **Avanzate** del menu Configurazione del proiettore, anche se il proiettore è in standby (quando l'alimentazione è disinserita). ➡ p.62

Non è possibile impostare alcune voci attraverso browser Web (ma è possibile farlo nel menu Configurazione), mentre alcune voci sono impostabili solo con browser Web.

Voci nel menu Configurazione non impostabili con browser Web

- Voci correlate alle impostazioni di password
- Tutte le voci del menu Reset
- Le seguenti voci del menu Impostazioni
Quick Corner, Forma del puntatore, Tasto Utente e Test pattern
- Le seguenti voci del menu Avanzate
Logo utente, Modo alta quota, Termine sinc. BNC, Tipo telecomando e Lingua

Voci impostabili solo nel browser Web

- Nome comunità
- Password Monitor

Visualizzazione Controllo Web

Utilizzare la seguente procedura per visualizzare Controllo Web.



Se il browser Web è impostata per effettuare la connessione tramite un server proxy, non è possibile visualizzare Controllo Web. Per utilizzare il controllo Web, occorre definire impostazioni di connessione di rete con un dispositivo diverso dal server proxy.

Procedura



Avviare il browser Web sul computer.



Inserire l'indirizzo IP del proiettore nella casella di inserimento dell'indirizzo del browser Web e premere il tasto [Enter] sulla tastiera del computer.

Viene visualizzato Controllo Web.

Se si imposta Password contr. Web nel menu Rete dal menu Configurazione del proiettore, inserire la Password. Inserire **EPSONWEB** come il nome utente. Inserire il set di caratteri relativo alla password di controllo Web come password.

Visualizzazione Telecomando web

La funzione Telecomando Web consente di eseguire operazioni di telecomando del proiettore da un browser Web.

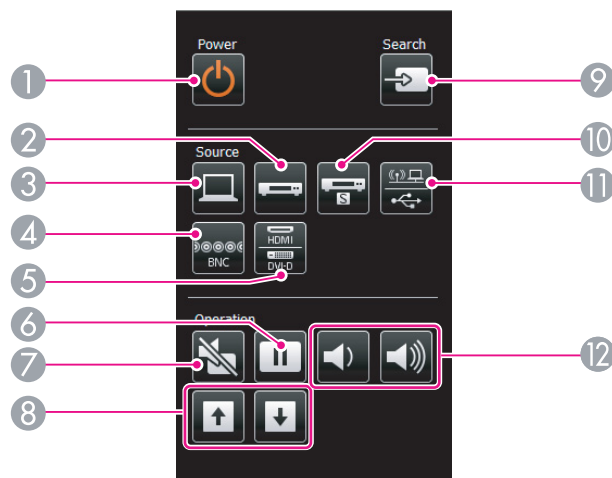
Procedura

1 Visualizzare Controllo Web. ➡ "Visualizzazione Controllo Web" p.110

2 Fare clic su Telecomando web.



3 Appare la schermata Telecomando web.



Nome	Funzione
1 Pulsante [Power]	Consente di accendere e di spegnere il proiettore.
2 Pulsante [Video1/2]	La sorgente di ingresso si alterna tra Video1 e Video2 ad ogni clic.
3 Pulsante [Comp1/2]	La sorgente di ingresso diventerà Computer1 .

Nome	Funzione
4 Pulsante [BNC]	La sorgente di ingresso diventerà BNC.
5 Pulsante [DVI-D/HDMI]	La sorgente di ingresso si alterna tra DVI-D e HDMI ad ogni clic.
6 Pulsante [Freeze]	La visualizzazione delle immagini viene interrotta o ripresa. ➡ p.38
7 Pulsante [A/V Mute]	Consente di attivare e disattivare temporaneamente audio e video. ➡ p.38
8 Pulsanti [Page] [Up] [Down]	Questi pulsanti sono utilizzabili per scorrere le pagine avanti e indietro, durante la proiezione di un'immagine da un computer connesso al proiettore attraverso la rete. È possibile utilizzare questi pulsanti per commutare la schermata durante la proiezione con PC Free.
9 Pulsante [Search]	Passa alla sorgente di ingresso successiva collegata al proiettore e che trasmette un'immagine. ➡ p.29
10 Pulsante [S-Video]	La sorgente di ingresso diventerà S-Video.
11 Pulsante [LAN/USB]	La sorgente di ingresso si alterna tra LAN e USB a ogni clic.
12 Pulsanti [Volume] (Left) (Right)	(Left) Riduce il volume. (Right) Aumenta il volume.

Se si imposta la funzione **Notifica Mail** dal menu di Configurazione del proiettore, i messaggi di notifica saranno inviati agli indirizzi e-mail preimpostati, allorché si verifichi un problema o un avviso relativo al proiettore. Tale scelta consentirà all'operatore di essere informato di problemi dei proiettori anche se si trova in luoghi diversi dai proiettori stessi. ☛ Menu Rete - Menu Mail [p.77](#)



- È possibile registrare fino a un massimo di tre destinazioni (indirizzi) di notifica. I messaggi di notifica possono essere inviati contemporaneamente a tutti e tre le destinazioni.
- Se in un proiettore compare un problema critico che ne determina l'arresto improvviso, il proiettore stesso potrebbe non essere in grado di inviare un messaggio per notificare il problema all'operatore.
- È possibile effettuare il monitoraggio se **Modo stand by** è impostato su **Rete abilitata** dal menu **Avanzate** del menu di Configurazione del proiettore, anche se quest'ultimo è in standby (con l'alimentazione disinserita). ☛ [p.62](#)

Lettura della notifiche via e-mail di problemi

Se la funzione **Notifica Mail** è impostata su **On** e si verifica un problema/avviso relativo al proiettore, viene inviato il seguente messaggio e-mail.

Oggetto: EPSON Projector

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

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

Riga 3 e successive: i dettagli relativi al problema.

I dettagli del problema sono elencati riga per riga. La tabella seguente mostra i dettagli contenuti nel messaggio per ogni voce. Per la risoluzione di problemi/avvisi, vedere "Lettura degli indicatori" ☛ [p.85](#).

Messaggio	Causa (Problemi/Avvisi)
Clean Air Filter	Avviso puliz. filtro

Messaggio	Causa (Problemi/Avvisi)
Fan related error	Errore ventola
High-speed cooling in progress	Avvert. temp. alta
Internal error	Errore interno
Internal temperature error	Errore temp. alta (surriscaldamento)
Lamp cover is open.	Coper. lamp. aperto
Lamp out	Errore lampada
Lamp replacement notification	Sostituire lampada
Lamp timer failure	Anomalia lampada
Low Air Flow	Flusso aria basso
Low Air Flow Error	Errore filtro aria
No-signal	Nessun segnale Nessun segnale in ingresso nel proiettore. Controllare lo stato della connessione o che la sorgente del segnale sia accesa.
Power Err. (Ballast)	Err. alim. (Ballast)
Sensor error	Errore sensore

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

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

(-): è stata individuata una risoluzione al problema

Se si imposta **SNMP** nel menu di configurazione del proiettore, sono inviati messaggi di notifica agli indirizzi e-mail preimpostati, allorchè si verifichi un problema o un avviso relativo al proiettore. È una caratteristica utile quando si controllano i proiettori centralmente in un luogo da loro distante.

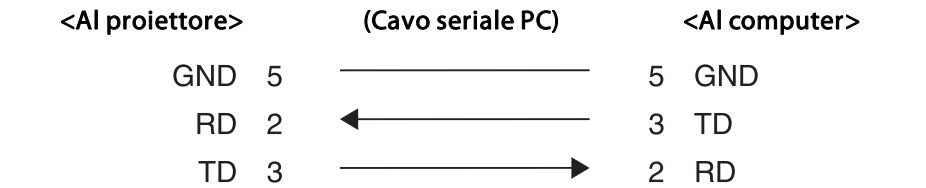
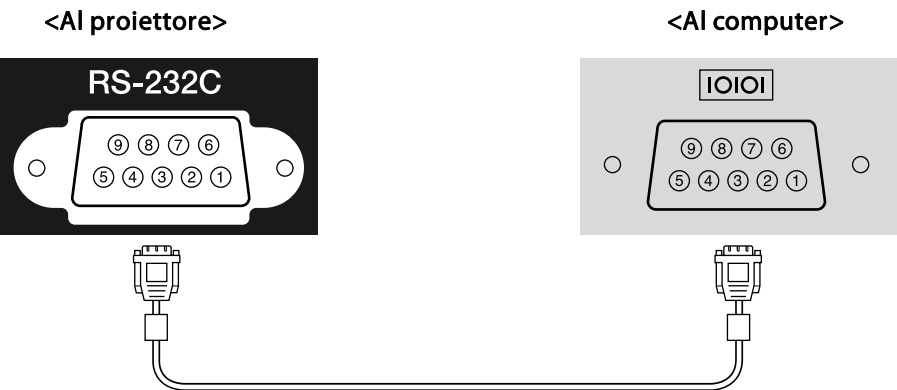
☞ [p.78](#)



- SNMP deve essere gestito da un amministratore di rete o da qualcuno che conosca bene la rete.
- Per utilizzare SNMP per il monitoraggio del proiettore, è necessario installare il programma di gestione di SNMP sul computer in uso.
- La funzione di gestione con SNMP non è utilizzabile tramite LAN wireless in Connessione rapida.
- È possibile salvare fino a due indirizzi IP di destinazione.

Collegamento seriale

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



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

- Lunghezza dei dati: 8 bit
- Parità: nessuna
- Bit di stop: 1 bit
- Controllo di flusso: nessuno

Elenco dei Comandi

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

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

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

Voce			Comando
Alimentazione ON/ OFF	On		PWR ON
	Off		PWR OFF
Selezione del segnale	Computer1	Automatico	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	BNC	Automatico	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Component	SOURCE B4
	DVI-D		SOURCE A0
	HDMI		SOURCE 30
	Video1		SOURCE 45
	Video2		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52

Protocollo di comunicazione

- Impostazione predefinita di baud rate: 9.600 bps

Voce		Comando
	LAN	SOURCE 53
A/V Mute On/Off	On	MUTE ON
	Off	MUTE OFF
Selezione di A/V Mute	Nero	MSEL 00
	Blu	MSEL 01
	Logo utente	MSEL 02

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

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

Il proiettore è conforme allo standard PJLink Class1 stabilito da JBMIA.

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

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

• Comandi non compatibili

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

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

Sorgente	Comando PJLink
Computer1	INPT 11
BNC	INPT 13
Video1	INPT 23
Video2	INPT 21
S-Video	INPT 22
DVI-D	INPT 31
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

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

EPSON

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

EB-G5750WU

EB-G5450WU

Crestron RoomView® è un sistema di controllo integrato di Crestron®. È utilizzabile per monitorare e controllare più dispositivi connessi in rete.

Il proiettore supporta il protocollo di controllo e, pertanto, è utilizzabile in un sistema costruito con Crestron RoomView®.

Consultare il sito Web Crestron® per ottenere dettagli su Crestron RoomView®. (Sono supportati solo visualizzazioni in lingua inglese.)

<http://www.crestron.com>

Di seguito si riporta una panoramica di Crestron RoomView®.

- **Gestione a distanza tramite browser Web**

È possibile gestire un proiettore da una finestra del computer esattamente come con un telecomando.



- **Monitoraggio e controllo con software applicativo**

Crestron RoomView® Express o Crestron RoomView® Server Edition forniti da Crestron® sono utilizzabili per monitorare dispositivi nel sistema, per comunicare con l'assistenza e per inviare messaggi di emergenza. Consultare il seguente sito Web per ottenere dettagli.

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

Questo manuale descrive le procedure operative nella finestra del computer utilizzando un browser Web.





- È possibile inserire solo caratteri alfanumerici e simboli a un byte.
- Non è possibile utilizzare le seguenti funzioni, se si utilizza Crestron RoomView®.
Controllo Web  [p.110](#)
Message Broadcasting (plugin EasyMP Monitor)
- È possibile effettuare il controllo se **Modo stand by** è impostato su **Rete abilitata** dal menu **Avanzate** del menu di configurazione del proiettore, anche se quest'ultimo è in standby (con l'alimentazione disinserita).  [p.62](#)

Gestione di un proiettore da una finestra del computer

Visualizzazione della finestra di gestione

Prima di eseguire la procedura, confermare quanto segue.

- Verificare che il computer e il proiettore siano collegati alla rete. Quando si comunica con una LAN wireless, collegare in modalità Avanzato.  [p.68](#)
- Impostare **RoomView** su **On** nel menu **Altro** nel menu **Rete**. Le modifiche alle impostazioni del proiettore saranno operative dopo il riavvio.  [p.78](#)

Procedura



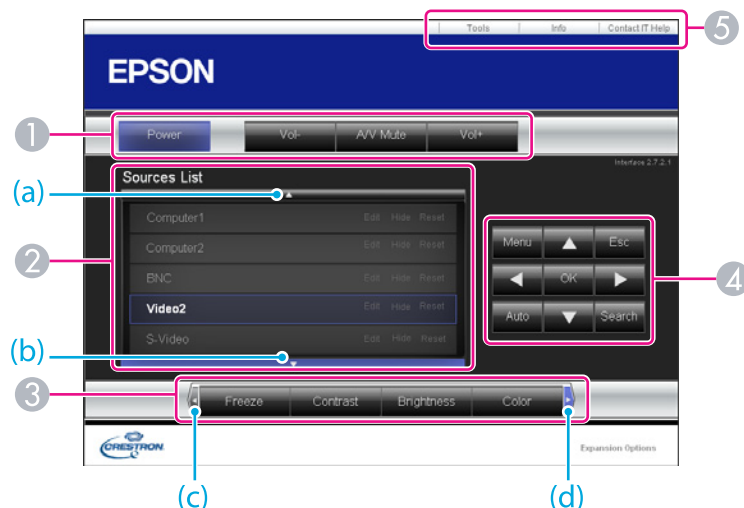
Avviare il browser Web sul computer.




Inserire l'indirizzo IP del proiettore nel campo dell'indirizzo del browser Web e premere il tasto [Enter] sulla tastiera.

Sarà visualizzata la finestra di gestione.



Utilizzo della finestra di gestione






- ① Se si fa clic sui pulsanti, saranno eseguite le seguenti operazioni.

Pulsante	Funzione
Power	Consente di accendere e spegnere il proiettore.
Vol-/Vol+	Regolare il volume.
A/V Mute	Attiva o disattiva il video e l'audio.  p.38

- ② Commutare sull'immagine dalla sorgente di ingresso selezionata. Per visualizzare le sorgenti di ingresso non presenti nella finestra, fare clic su (a) o (b) per scorrere verso l'alto o il basso.
- ③ Se si fa clic sui pulsanti, saranno eseguite le seguenti operazioni. Per visualizzare i pulsanti non presenti nella finestra, fare clic su (c) o (d) per scorrere verso sinistra o destra.

Pulsante	Funzione
Freeze	La visualizzazione delle immagini viene interrotta o ripresa.  p.38
Contrasto	Regola la differenza tra le zone di luce e di ombra nelle immagini.
Brightness	Regola la luminosità dell'immagine
Color	Regola la saturazione del colore relativa alle immagini.
Sharpness	Regola la nitidezza dell'immagine.
Zoom	Fare clic sul pulsante [⊕] per ingrandire l'immagine senza modificare le dimensioni di proiezione. Fare clic sul pulsante [⊖] per ridurre l'immagine precedentemente ingrandita con il pulsante [⊕]. Fare clic sul pulsante [▲], [▼], [◀], o [▶] per modificare la posizione dell'immagine ingrandita.  p.40

- ④ Se si fa clic sul pulsante [▲], [▼], [◀] o [▶], si esegue la stessa operazione attivata dal pulsante [⊕] del telecomando. Se si fa clic sugli altri pulsanti, saranno eseguite le seguenti operazioni.

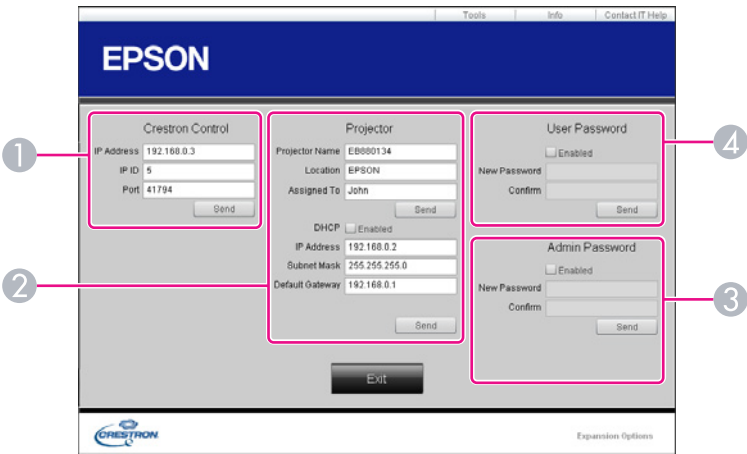
Pulsante	Funzione
OK	Esegue la stessa operazione attivata dal pulsante [Enter] del telecomando.  p.16
Menu	Visualizza e chiude il menu di configurazione.
Automatico	Se si fa clic quando vengono proiettati segnali RGB analogici del computer, si ottimizza automaticamente l'immagine, attraverso la regolazione di Tracking, Sync. e Posizione dello zoom.
Search	Commuta sull'immagine proveniente dalla porta di ingresso in cui sono immessi i segnali video.  p.29
Esc	Esegue la stessa operazione attivata dal pulsante [Esc] del telecomando.  p.16

5 Se si fa clic sulle schede, saranno eseguite le seguenti operazioni.

Scheda	Funzione
Contact IT Help	Visualizza la finestra dell'Assistenza. Utilizzata per inviare e ricevere messaggi all'amministratore attraverso Crestron RoomView® Express.
Info	Visualizza informazioni sul proiettore attualmente connesso.
Tools	Cambia le impostazioni sul proiettore attualmente connesso. Consultare la sezione successiva.

Utilizzo della finestra degli strumenti

Se si fa clic sulla scheda **Tools** nella finestra di gestione, apparirà la seguente finestra. Questa finestra viene utilizzata per cambiare le impostazioni sul proiettore attualmente connesso.



- 1 **Crestron Control**
Definisce le impostazioni relative ai controller centrali Crestron®.
- 2 **Projector**
è possibile impostare le seguenti voci.

Voce	Funzione
Projector Name	Inserire un nome per distinguere il proiettore attualmente connesso rispetto ad altri proiettori in rete. (Il nome può contenere fino a 15 caratteri alfanumerici a un byte.)
Location	Inserire un nome di posizione di installazione per il proiettore attualmente connesso in rete. (Il nome può contenere fino a 32 caratteri alfanumerici e simboli a un byte.)
Assigned To	Inserire un nome utente in relazione al proiettore. (Il nome può contenere fino a 32 caratteri alfanumerici e simboli a un byte.)

Voce	Funzione
DHCP	Selezionare la casella di controllo Enabled per utilizzare DHCP. Non è possibile utilizzare il seguente indirizzo se è stato abilitato DHCP.
Indirizzo IP	Inserire l'indirizzo IP da assegnare al proiettore attualmente connesso.
Mas.Sottorete	Inserire una maschera di sottorete per il proiettore attualmente connesso in rete.
Default Gateway	Inserire l'indirizzo gateway per il proiettore attualmente connesso.
Send	Fare clic su questo pulsante per immettere le modifiche apportate al Projector .

3 Admin Password

Selezionare la casella di controllo **Enabled** per chiedere una password per aprire la finestra Tools.
è possibile impostare le seguenti voci.

Voce	Funzione
New Password	Inserire una nuova password quando si modifica la password per aprire la finestra Tools. (La password può contenere fino a 26 caratteri alfanumerici a un byte.)
Confirm	Inserire la stessa password inserita in New Password . Se le password non coincidono, sarà visualizzato un errore.
Send	Fare clic su questo pulsante per immettere le modifiche apportate a Admin Password .

4 User Password

Selezionare la casella di controllo **Enabled** per chiedere una password per aprire la finestra di gestione sul computer.
è possibile impostare le seguenti voci.

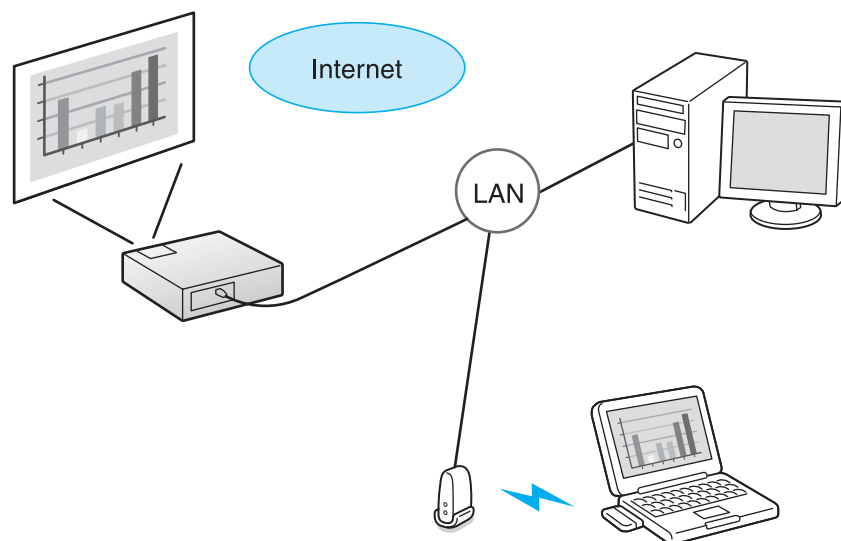
Voce	Funzione
New Password	Inserire la nuova password quando si modifica la password per aprire la finestra di gestione. (La password può contenere fino a 26 caratteri alfanumerici a un byte.)
Confirm	Inserire la stessa password inserita in New Password . Se le password non coincidono, sarà visualizzato un errore.
Send	Fare clic su questo pulsante per immettere le modifiche apportate a User Password .



Funzioni di rete

Questo capitolo illustra le altre funzioni per le reti.

"Connettere a un Network Projector" è una funzione standard in Windows Vista e Windows 7. Si possono proiettare immagini dal computer rilevando il proiettore in rete solo con una funzione del sistema operativo, senza dover installare software particolari.



Sistemi operativi compatibili

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

Questa sezione fornisce una semplice spiegazione di "Connettere a Network Projector".

Verificare che il proiettore e il computer siano collegati alla rete, quindi eseguire le seguenti operazioni.

Procedura

- 1 **Accendere il proiettore e commutare la sorgente di ingresso su LAN.** ➡ "Cambio dell'Immagine Proiettata" [p.29](#)

2

Sul computer, avviare Windows e fare clic su "Start" - "Tutti i programmi" - "Accessori" - "Connettere a un Network Projector".

Viene visualizzata la schermata di impostazione della connessione.

È possibile individuare il proiettore inserendo il suo indirizzo IP o consentire al sistema operativo di individuare automaticamente tutti i proiettori connessi.

3

Una volta che il sistema operativo ha identificato tutti i proiettori connessi, selezionare quello che si desidera utilizzare e fare clic su "Connetti".

Quando viene visualizzata la schermata della password del proiettore, inserire la keyword del proiettore visualizzata nella parte inferiore della schermata di standby LAN.



- È possibile connettere un solo proiettore al computer.
- L'audio non viene trasmesso. Quando l'audio del computer viene emesso dal proiettore, connettere la porta di uscita audio del proiettore alla porta di ingresso Audio1, Audio2 o Audio3 sul proiettore, utilizzare un cavo audio disponibile in commercio. Definire l'impostazione **Ingresso audio LAN** sul menu **Impostazioni** sulla porta a cui viene connesso il cavo audio. ➡ [p.60](#)
- Se si utilizza la funzione Proiettore di rete da Opzioni in Windows Meeting Space, impostare i colori dello schermo del computer che si sta utilizzando sul livello più alto (32 bit). Se il sistema non è in grado di impostare la visualizzazione a 32 bit, viene visualizzato un messaggio e non è possibile connettersi.

Esistono due metodi per impostare WPS▶▶.

- Metodo con pulsante

Le impostazioni SSID e di protezione vengono configurate automaticamente quando viene premuto il tasto [Enter] sul pannello di controllo del proiettore e il tasto dedicato sull'apparecchiatura del punto di accesso. Si consiglia di utilizzare questo metodo quando il proiettore e il punto di accesso sono vicini.

- Metodo con codice PIN

Le impostazioni SSID e di protezione vengono configurate automaticamente inserendo un codice a 8 cifre assegnato in precedenza al proiettore dal computer nel punto di accesso. Effettuare precedentemente le impostazioni di connessione tra il computer e il punto di accesso. Per informazioni dettagliate su come eseguire tale connessione, fare riferimento al manuale in dotazione con il punto di accesso. Si consiglia di utilizzare questo metodo quando il proiettore viene montato sul soffitto.



Consultare la documentazione relativa al dispositivo del punto di accesso e la sezione seguente, allorché si utilizza qualsiasi metodo di connessione diversa da WPS. ➡ "Menu LAN wireless" p.68



Viene visualizzata la schermata Configurazione di rete.

2

Da "LAN senza fili" selezionare "Setup guidato".



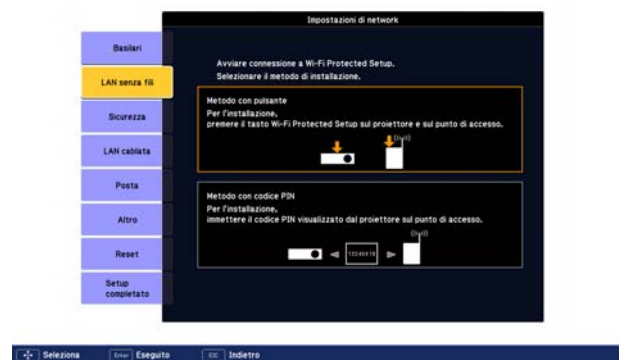
Viene visualizzata la seguente schermata.

Metodo di configurazione della connessione

Procedura

1

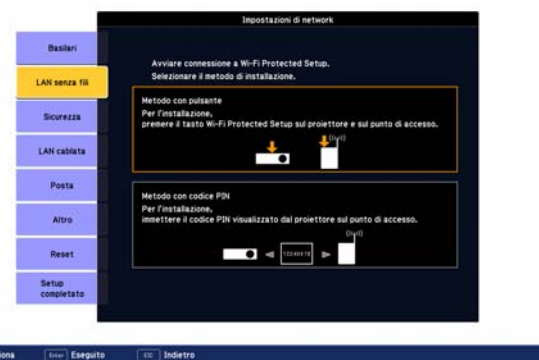
Durante la proiezione, premere il pulsante [Menu] e selezionare "Rete" - "Configurazione di rete" nel menu di configurazione.



In caso di collegamento utilizzando il Metodo con pulsante, eseguire le operazioni riportate di seguito.

Passare a "Esecuzione di una connessione con il Metodo con codice PIN" in caso di collegamento utilizzando il "Metodo con codice PIN".

☞ p.125



Viene visualizzata la schermata Metodo con pulsante.

2

Premere il tasto [Enter] sul pannello di controllo del proiettore quando richiesto dalla schermata.

Esecuzione di una connessione con il Metodo con pulsante

Procedura

1

Selezionare "Metodo con pulsante".



Viene quindi visualizzata la schermata Metodo con pulsante.

3

Quando richiesto dalla schermata, premere il tasto sul punto di accesso.



Questo completa la configurazione.

4

Premere il tasto [Enter] o [Esc].



Si ritorna alla schermata del menu **LAN senza fili**.

5

Selezionare "Setup completato" - "Si."



Questo completa la configurazione della connessione tra il proiettore e il punto di accesso. Premere il tasto [Menu] per chiudere il menu di configurazione.

Esecuzione di una connessione con il Metodo con codice PIN



Prima di poter eseguire una connessione con il "Metodo con codice PIN", è necessario aver già configurato una connessione tra il computer e il punto di accesso.

Procedura

1

Selezionare "Metodo con codice PIN".



Viene visualizzata la schermata Metodo con codice PIN.

- 2 Inserire il codice PIN visualizzato nella schermata "Metodo con codice PIN" dal computer al punto di accesso, quindi selezionare "Avvia setup".



Viene visualizzato l'avanzamento del processo.



- 3 Viene visualizzato il messaggio "Setup con Wi-Fi Protected Setup completato". Premere il tasto [Enter] o [Esc].



Torna alla schermata del menu LAN wireless.

- 4 Selezionare "Setup completato" - "Sì."



Questo completa la configurazione della connessione tra il proiettore e il punto di accesso. Premere il pulsante [Menu] per chiudere il menu di configurazione.



Installazione e connessioni

Questo capitolo spiega i metodi di installazione per la proiezione e i metodi per connettere altre apparecchiature.

È possibile montare il proiettore a soffitto o collocarlo su una scrivania, come illustrato di seguito.

Avvertenza

- Se si desidera installare il proiettore sul soffitto (montaggio a soffitto), occorre utilizzare un metodo di installazione particolare. Se l'installazione non viene eseguita correttamente, il proiettore potrebbe cadere e causare lesioni o incidenti.

Contattare il rivenditore di zona o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi se si desidera utilizzare questo metodo di installazione. ➡ [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

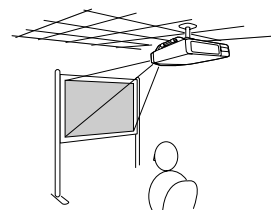
- Se si utilizzano nastri adesivi per prevenire l'allentamento delle viti dei Punti di fissaggio del montaggio a soffitto oppure se sul proiettore si applicano sostanze quali lubrificanti o grassi, è possibile che il telaio si crepi e che si stacchi dal montaggio a soffitto. Ciò potrebbe causare gravi lesioni alle persone che si trovano sotto di esso e potrebbe danneggiare il proiettore. Durante l'installazione o la regolazione del montaggio a soffitto, non utilizzare nastri adesivi per prevenire l'allentamento delle viti e non utilizzare grassi, lubrificanti e similari.

Attenzione

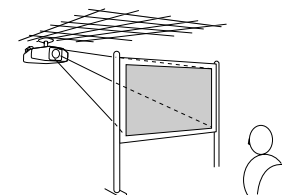
- Non utilizzare il proiettore appoggiandolo su un lato poiché ciò potrebbe comprometterne il corretto funzionamento.

- Montaggio del proiettore sul soffitto e proiezione delle immagini dalla parte frontale di uno schermo.

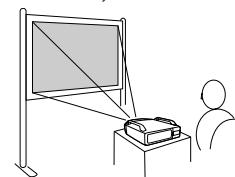
(Proiezione front./soffitto)



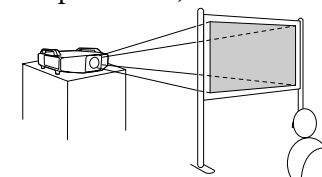
- Installare il proiettore a soffitto e proiettare immagini da dietro uno schermo traslucido. (Proiezione post./soffitto)



- Proiettare le immagini dalla parte frontale della schermo. (Proiezione frontale)



- Proiettare immagini da dietro uno schermo traslucido. (Proiezione posteriore)



- Se si monta il proiettore a soffitto, è necessaria una staffa di montaggio a soffitto opzionale.

➡ "Accessori Opzionali e Materiali di Consumo" [p.144](#)

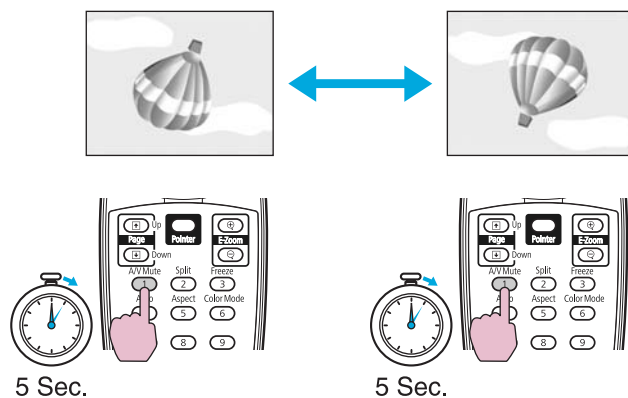
Commutazione alla modalità Proiezione

Commutare alla modalità **Proiezione**, in base alle condizioni di installazione, in modo da ottenere un'adeguata immagine proiettata.

Procedura

Durante la proiezione, tenere premuto per circa cinque secondi il pulsante [A/V Mute] del telecomando.

Ad ogni pressione di almeno 5 secondi del pulsante, l'impostazione **Proiezione** sarà commutata tra **Front.** e **Front./Soffitto**. L'orientamento dell'immagine proiettata cambierà in modo conseguente.



Per impostare **Retro** o **Retro/Soffitto**, utilizzare l'impostazione **Proiezione** sul menu **Avanzate**. ➡ [p.62](#)



Quando si monta il proiettore a soffitto, impostare il **Tasto direz. inversa** nel menu **Avanzate** su **On** in modo che i pulsanti [▲], [▼], [◀] e [▶] sul pannello di controllo operino nelle direzioni corrette.

➡ Menu **Avanzate** - **Funzionamento** - **Tasto direz. inversa** [p.62](#)

Attenersi alle seguenti precauzioni quando si effettua il collegamento del proiettore a un'apparecchiatura esterna. Leggere attentamente la documentazione dell'apparecchiatura esterna.

Attenzione

- Spegnere il proiettore e l'apparecchiatura esterna. Il proiettore o l'apparecchiatura esterna possono subire danni se connessi con l'alimentazione inserita.
- Prima di collegare il connettore del cavo e la porta, controllarne la sagoma. Se si tenta la connessione nella direzione errata o se non corrispondono, si possono verificare guasti o danni all'apparecchiatura.

Collegamento a un computer

Questa sezione fornisce esempi di collegamento del proiettore a un computer. Inoltre, i nomi della porta del computer e del cavo possono differire da quelli indicati.



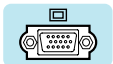
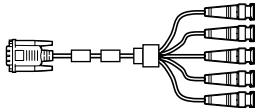
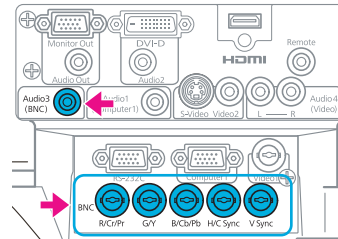


Quando si proiettano immagini da un computer connesso attraverso una rete, consultare quanto segue.

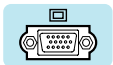
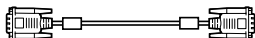
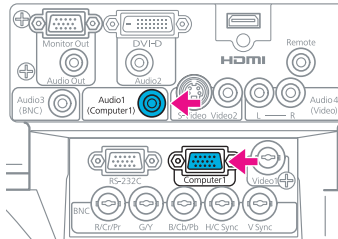


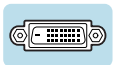

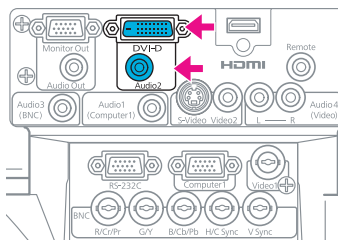

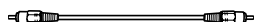
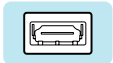

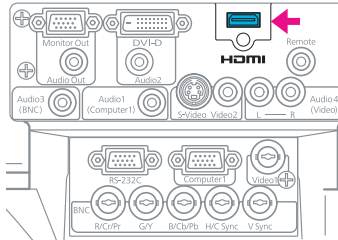
Proiezione con il software applicativo EasyMP Network Projection (in dotazione con il proiettore) ➡ [Guida operativa di EasyMP Network Projection](#)

Proiezione con il software applicativo EasyMP Multi PC Projection (in dotazione con il proiettore) ➡ [Guida operativa di EasyMP Multi PC Projection](#)

Proiezione con la funzione "Connettere a un Network Projector" presente in Windows Vista o Windows 7 ➡ [p.122](#)

Proiezione con Quick Wireless Connection utilizzando la Quick Wireless Connection USB Key ➡ Guida dell'utente per il prodotto opzionale

	Porta del computer	Cavo di connessione	Porta del proiettore
Connessione 1	Porta di uscita monitor 	Cavo display 5BNC (disponibile in commercio) 	Porta di ingresso BNC Porta di ingresso Audio3 
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	

	Porta del computer	Cavo di connessione	Porta del proiettore
Connessione 2	Porta di uscita monitor 	Cavo del computer (in dotazione) 	Porta di ingresso Computer1 Porta di ingresso Audio1 
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	
Connessione 3	Uscita DVI-D 	Cavo DVI-D (disponibile in commercio) 	Porta di ingresso DVI-D Porta di ingresso Audio2 
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	
Connessione 4	Uscita HDMI 	Cavo HDMI (disponibile in commercio) 	Porta di ingresso HDMI 




- Utilizzare un cavo conforme allo standard HDMI riguardo al cavo HDMI.
- È possibile che sia necessario un adattatore disponibile in commercio per collegarsi a un computer Macintosh.

Cambiare l'uscita video da un computer portatile.


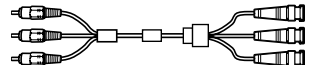
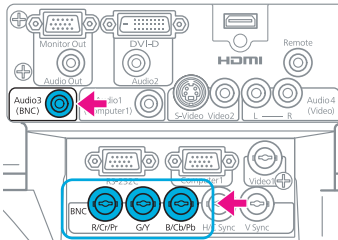
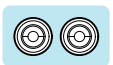
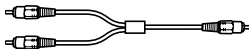
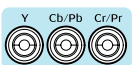
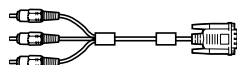
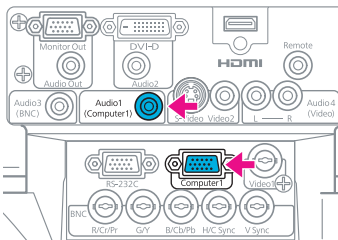
Quando si proiettano immagine da un computer portatile connesso al proiettore con un cavo da computer, a volte l'uscita del segnale video deve essere cambiata sul computer. Consultare la documentazione del computer in relazione al metodo per cambiare l'uscita video.

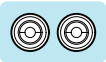
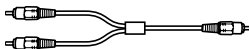


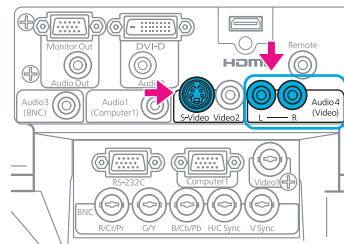
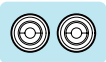



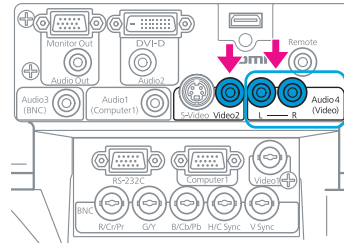



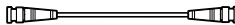
• Esempio di modifica dell'uscita (computer Windows)

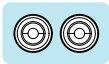

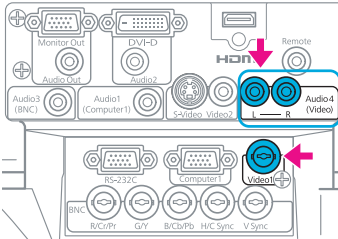
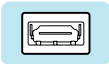

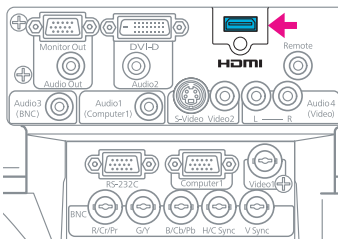
Tenere premuto il tasto [Fn] sul computer e premere il tasto funzione etichettato CRT/LCD,  e così via. Se l'immagine non viene visualizzata sul monitor del computer, premere di nuovo gli stessi tasti.

Collegamento a un'apparecchiatura video

Questa sezione fornisce esempi di collegamento del proiettore a un'apparecchiatura video. Inoltre, i nomi della porta dell'apparecchiatura video e del cavo possono differire da quelli indicati.

	Porta sull'apparecchiatura video	Cavo di connessione	Porta del proiettore
Connessione 1	Uscite componenti 	Cavo video di componente RCA (disponibile in commercio) + adattatore BNC/RCA (disponibile in commercio) 	
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	
Connessione 2	Uscite componenti 	Cavo componente (conversione D-sub/componente) (accessorio opzionale) 	

	Porta sull'apparecchiatura video	Cavo di connessione	Porta del proiettore
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	
Connessione 3	Uscita S-Video 	Cavo S-Video (disponibile in commercio) 	Porta di ingresso S-Video Porta di ingresso Audio4 
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	
Connessione 4	Uscita video 	Cavo video (disponibile in commercio) 	Porta di ingresso Video2 Porta di ingresso Audio4 
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	
Connessione 5	Uscita video 	Cavo video BNC (disponibile in commercio) 	Porta di ingresso Video1 Porta di ingresso Audio4


	Porta sull'apparecchiatura video	Cavo di connessione	Porta del proiettore
	Porta Audio Out 	Cavo audio (disponibile in commercio) 	
Connessione 6	Uscita HDMI 	Cavo HDMI (disponibile in commercio) 	Porta di ingresso HDMI 



- Impostare il segnale in ingresso e il segnale video nel menu Segnale in base al segnale proveniente dall'apparecchiatura connessa. ➡ p.58
- Utilizzare un cavo conforme allo standard HDMI riguardo al cavo HDMI.
- Quando si utilizza un cavo audio 2RCA(L/R)/stereo mini-pin disponibile in commercio, accertarsi che sia caratterizzato dall'assenza di resistenza.

Collegamento di un cavo LAN

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

Apparecchiatura connessa	Cavo di connessione	Porta del proiettore
Porta LAN su hub di rete	Cavo LAN (disponibile in commercio)	Porta LAN  LAN

Attenzione


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

Collegamento a un monitor esterno

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



È possibile visualizzare su un monitor esterno solo segnali RGB analogici provenienti da un computer collegato alla porta di ingresso del Computer1 o alla porta di ingresso BNC. Non è possibile visualizzare immagini provenienti da apparecchiature connesse a altre porte e segnali video component.

Apparecchiatura connessa	Cavo di connessione	Porta del proiettore
Monitor	Cavo fornito con il monitor	Porta Monitor Out  Monitor Out




- I calibratori per l'impostazione del Keystone, le schermate di configurazione o della Guida non vengono trasmessi al monitor esterno.
- Quando il proiettore è in standby, l'immagine non viene visualizzata sul monitor esterno.

Collegamento a diffusori esterni

È possibile collegare diffusori dotati di amplificatori incorporati alla porta Audio Out del proiettore per una qualità del suono più definita. Eseguire il collegamento utilizzando un cavo audio disponibile in commercio (spinotto

↔, mini spina stereo da 3,5 mm, ecc.). Per i diffusori esterni, utilizzare un cavo audio compatibile con il connettore.

Apparecchiatura connessa	Cavo di connessione	Porta del proiettore
Dispositivo audio	Cavo audio (disponibile in commercio)	Porta Audio Out 




- Quando la spina del cavo audio viene inserita nella porta Audio Out, l'audio passa alla destinazione esterna e il diffusore interno al proiettore non emette più alcun audio.
- Quando si utilizza un cavo audio 2RCA(L/R)/stereo mini-pin disponibile in commercio, accertarsi che sia caratterizzato dall'assenza di resistenza.

Rimozione e installazione dell'unità obiettivo del proiettore

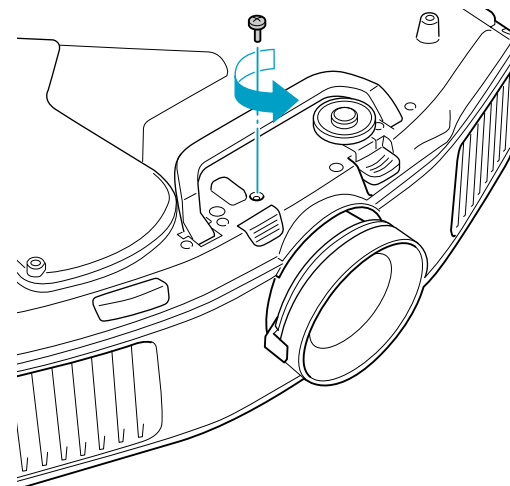
Rimozione

Attenzione

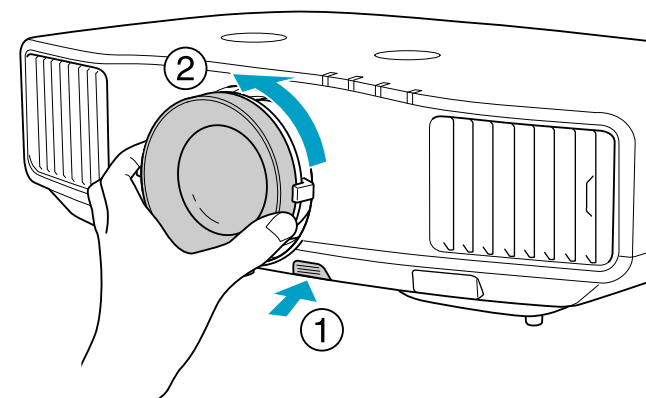
- Rimuovere l'unità obiettivo solo se necessario. Se polvere o sporco penetrano nel proiettore, la qualità della proiezione peggiorerà e potrebbe essere compromesso il corretto funzionamento.
- Non toccare la sezione dell'obiettivo con la mano o le dita. Se sulla superficie dell'obiettivo si lasciano impronte o grasso, la qualità della proiezione risulterà peggiorata.
- Se è stato effettuato lo spostamento dell'obiettivo, impostare lo spostamento obiettivo al centro prima di sostituire l'unità obiettivo.  [p.22](#)

Procedura

- 1 Se il pulsante di rimozione dell'unità obiettivo è fissato con una vite, rimuoverla.

**2**

Tenere premuto il pulsante di rimozione dell'unità obiettivo e ruotare in senso antiorario l'obiettivo fino ad avvertire uno scatto.

**3**

Estrarre l'unità obiettivo mentre viene rilasciato.

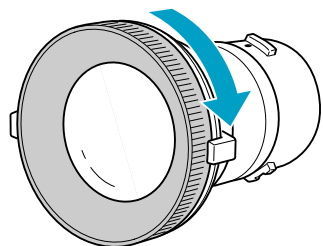
Fissaggio

Attenzione

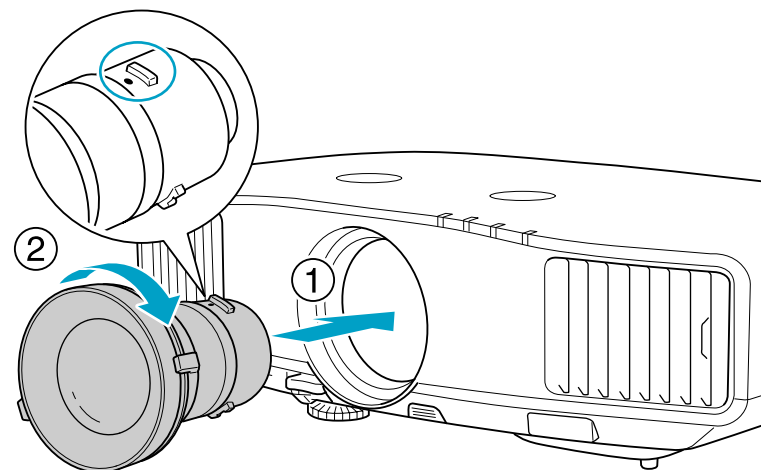
Non fissare l'unità obiettivo se la sezione di inserimento dell'obiettivo del proiettore è rivolta verso l'alto. Polvere o sporco potrebbero penetrare nel proiettore.

Procedura

- 1 Ruotare in senso orario fino a quando l'anello di regolazione della messa a fuoco non si sposta più.



- 2 Inserire l'unità obiettivo in modo diritto nella sezione di inserimento dell'obiettivo con il cerchio bianco sull'obiettivo verso l'alto, quindi ruotare in senso orario fino a quando si avverte lo scatto in sede.



- 3 Verificare che l'obiettivo non possa staccarsi ruotando in senso antiorario.

Attenzione

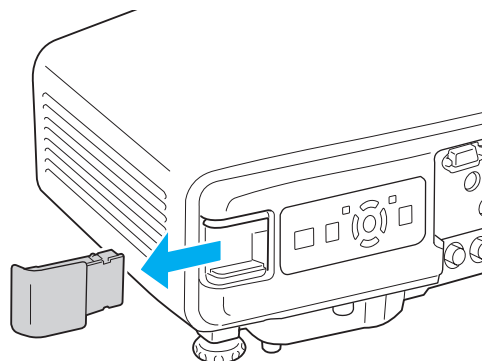
Conservare il proiettore con l'unità obiettivo installata. Se si ripone il proiettore senza l'unità obiettivo, polvere e sporco potrebbero penetrare nel proiettore e causare problemi di funzionamento o ridurre la qualità della proiezione.

Installazione dell'unità LAN wireless (ELPAP03)

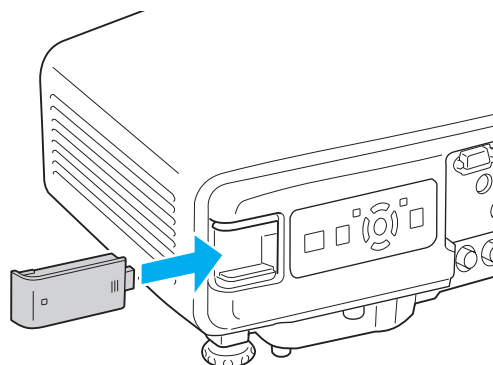
Fissaggio

Procedura

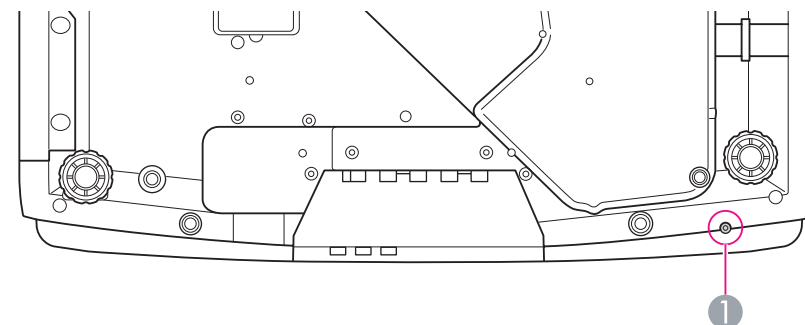
- 1 Togliere il coperchio della sezione di installazione dell'unità LAN wireless sul proiettore. Riporre il coperchio in modo da non perderlo.



- 2 Installare l'unità LAN wireless.



- 3 Fissare l'unità LAN wireless con la vite in dotazione, per evitare di perderla.

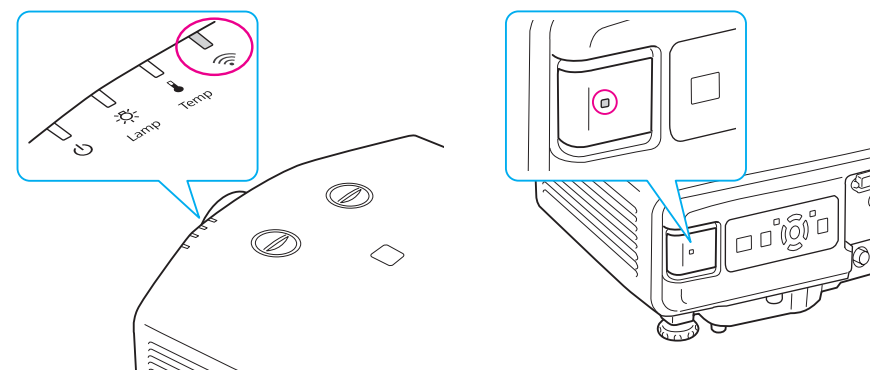


- 1 Foro della vite per fissare l'unità LAN wireless








Quando un proiettore sul quale è montata un'unità LAN wireless viene collegato a un computer con una LAN wireless, impostare **Alim. LAN wireless** nel menu **LAN wireless** su **On**. (Il valore predefinito è **On**.)
 ➡ p.68

Lettura degli indicatori LAN wireless

Sono presenti due indicatori LAN wireless, uno sul proiettore e uno sull'unità LAN wireless.



 : Lampeggiante
  : Acceso
  : Spento

Stato	Indicatore sul proiettore	Indicatore sull'unità LAN wireless.
L'unità LAN wireless non installata oppure l'impostazione Alim. LAN wireless sul menu LAN wireless è Off		
L'unità LAN wireless montata sul proiettore ma non connessa alla rete		
L'unità LAN wireless montata sul proiettore e connessa alla rete		
L'unità LAN wireless montata sul proiettore e connessa alla rete e in comunicazione		

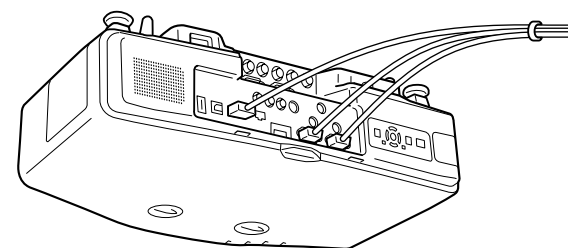
Applicazione e rimozione del copricavo

Montando il copricavo, è possibile evitare il disordine dei cavi.
(L'illustrazione presenta un proiettore montato a soffitto.)

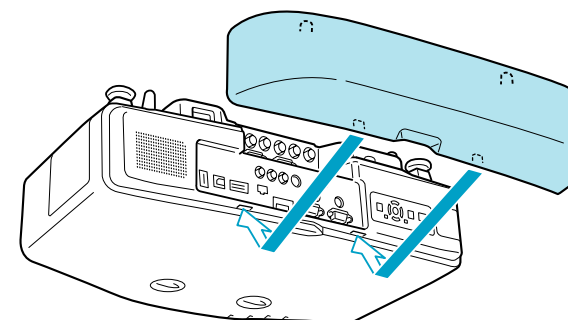
Fissaggio

Procedura

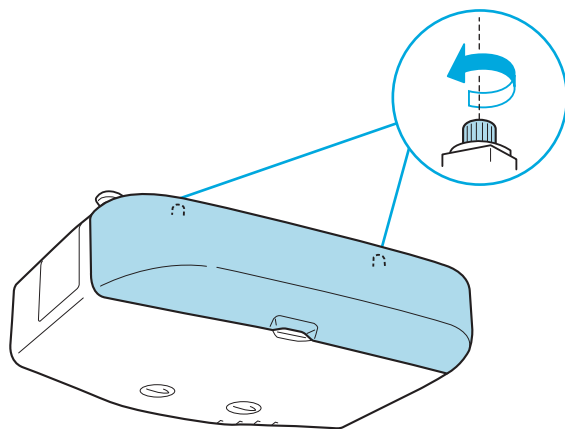
- 1 Legare i cavi con una fascetta disponibile in commercio.



- 2 Inserire le linguette sul copricavo nei due fori sul retro del proiettore.



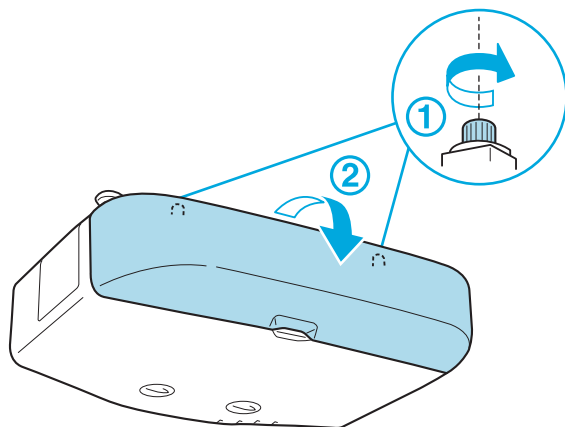
- 3 Serrare le due viti del copricavo. (È possibile serrare le viti a mano.)



Rimozione

Procedura

Allentare le due viti del copricavo e rimuoverlo.





Appendice

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

Accessori Opzionali

Cavo del computer ELPKC02

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

Identico al cavo del computer fornito con il proiettore.

Cavo del computer ELPKC09

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

Cavo del computer ELPKC10

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

Se il cavo del computer fornito con il proiettore non è sufficientemente lungo, utilizzare uno di questi cavi.

Cavo video component ELPKC19

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

Utilizzare questo cavo per collegare una sorgente [Video Component](#)»

Set di cavi per telecomando ELPKC28

(set di 2 pezzi da 10 m)

Utilizzare questi cavi per garantire il funzionamento del telecomando.

Ricevitore mouse wireless ELPST16

Utilizzarlo per impiegare il telecomando del proiettore per controllare il puntatore del mouse sul computer o per scorrere tra le pagine.

Unità LAN wireless ELPAP03

Utilizzare questa unità per la proiezione di immagini da un computer tramite una LAN wireless.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Utilizzare la chiave per collegare un computer Windows e proiettare immagini dal computer. Tuttavia, il proiettore deve essere collegato a una rete prima di poter essere utilizzato.

Obiettivo zoom messa a fuoco da lontano ELPLO6

(Rapporto distanza di proiezione: circa da 4,7 a 6,7)

Obiettivo zoom messa a fuoco da distanza media ELPLM04

(Rapporto distanza di proiezione: circa da 2,2 a 3,4)

Obiettivo zoom messa a fuoco da distanza media ELPLM05

(Rapporto distanza di proiezione: circa da 3,2 a 5,0)

Obiettivo zoom messa a fuoco da distanza standard ELPLS05

(Rapporto distanza di proiezione: circa da 1,3 a 2,3)

Grandangolo per retroproiezione ELPLR03

(Rapporto distanza di proiezione: circa 0,77)

Rapporto distanza di proiezione = distanza di proiezione/larghezza schermo di proiezione

I valori si riferiscono a installazioni standard. Sono soggetti a modifiche a seconda delle condizioni della proiezione.

Montaggio a soffitto* ELPMB22

Utilizzare questo montaggio per installare il proiettore sul soffitto.

Tubo a soffitto (450 mm)* ELPFP13

Tubo a soffitto (700 mm)* ELPFP14

Utilizzare questo montaggio per installare il proiettore sul soffitto.

* Per questo tipo di installazione del proiettore al soffitto, occorre utilizzare un metodo speciale. Contattare il rivenditore di zona o l'indirizzo più vicino indicato nella Guida al supporto tecnico e ai servizi se si desidera utilizzare questo metodo di installazione. ➡ [Indirizzi utili per il proiettore Epson](#)

Materiali di Consumo

Unità lampada (EB-G5750WU) ELPLP63

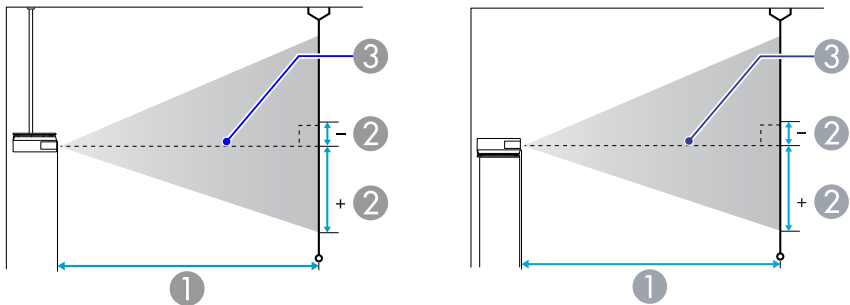
Unità lampada (EB-G5450WU) ELPLP62

Utilizzare questa lampada per sostituire quelle usate.

Filtro dell'aria ELPAF17

Utilizzare questi filtri dell'aria per sostituire quelli usati.

La tabella seguente mostra la distanza di proiezione quando viene installato un obiettivo standard. Quando viene installato un obiettivo opzionale, verificare le distanze di proiezione utilizzando la Tabella delle distanze di proiezione dell'obiettivo in dotazione con il proiettore. Per trovare la dimensione dello schermo appropriata, consultare la tabella seguente per impostare il proiettore. I valori sono solo di riferimento.



- 1 Distanza di proiezione
- 2 indica la distanza dal centro dell'obiettivo alla base dello schermo. Varia in base all'impostazione dello spostamento verticale dell'obiettivo.
- 3 Centro dell'obiettivo

Distanza di proiezione

Unità: cm

4:3 Dimensioni schermo		1	2
		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	Spostamento verticale dell'obiettivo Da massimo a minimo
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 Dimensioni schermo		1	2
		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	Spostamento verticale dell'obiettivo Da massimo a minimo
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

Unità: cm

16:9 Dimensioni schermo		1	2
		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	Spostamento verticale dell'obiettivo Da massimo a minimo
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

Unità: cm

16:10 Dimensioni schermo		①	②
		Da più breve (grandangolo) a più lunga (telefoto)	Spostamento verti- cale dell'obiettivo Da massimo a mini- mo
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

Schermi dei monitor supportati

Segnali del computer (RGB analogico)

Segnale	Freq. refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
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

Segnale	Freq. refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
MAC21"	75	1152x870

*1 Compatibile solo quando è selezionato Panoramico come Risoluzione nel menu di configurazione.

*2 Compatibile solo quando viene ricevuto il segnale VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

È probabile che l'immagine venga proiettata anche se vengono immessi segnali diversi da quelli elencati qui sopra. Tuttavia, non tutte le funzioni potrebbero essere supportate.

Video Component

Segnale	Freq. refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080

Video composito/S-Video

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

Segnali in ingresso provenienti da porta di ingresso DVI-D e HDMI

Segnale	Freq. refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
VGA	60	640x480

Segnale	Freq. refresh (Hz)	Risoluzione (punti)
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

* Compatibile solo quando viene ricevuto il segnale VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

Specifiche Generiche del Proiettore

Nome del prodotto		EB-G5750WU	EB-G5450WU
Dimensioni		470 (W) × 135 (H) × 311,5 (D) mm (esclusi piedino e obiettivo di proiezione)	
Dimensioni del pannello		Ampiezza di 0,76 pollici	
Metodo di visualizzazione		Matrice attiva TFT in polisilicone	
Risoluzione		2.304.000 pixel WUXGA (1920 (W) × 1200 (H) punti) × 3	
Regolazione della messa a fuoco		Manuale	
Regolazione dello zoom*1		Manuale (da 1 a 1,8)	
Spostamento obiettivo*1		Manuale (verticale: circa 58% max, orizzontale: circa 9% max)	
Lampada		Lampada UHE, 330 W Numero modello: ELPLP63	Lampada UHE, 275 W Numero modello: ELPLP62
Uscita audio max.		Monoaurale 7 W	
Diffusore		1	
Alimentazione		Da 100 a 240 V CA ±10% 50/60 Hz da 4,8 a 2,1 A	Da 100 a 240 V CA ±10% 50/60 Hz da 4,2 a 1,8 A
Consumo di corrente	Paesi con tensione compresa tra 100 e 120 V	Esercizio: 477 W Consumo energetico in standby (Rete abilitata): 10 W Consumo energetico in standby (Rete disabilitata): 0,38 W	Esercizio: 413 W Consumo energetico in standby (Rete abilitata): 10 W Consumo energetico in standby (Rete disabilitata): 0,38 W
	Area tra 200 e 240 V	Esercizio: 451 W Consumo energetico in standby (Rete abilitata): 11 W Consumo energetico in standby (Rete disabilitata): 0,47 W	Esercizio: 393 W Consumo energetico in standby (Rete abilitata): 11 W Consumo energetico in standby (Rete disabilitata): 0,47 W
Altitudine		Altitudine: da 0 a 3000 m	
Temperatura di funzionamento		Da 5 a +40°C*2 (senza condensa)	
Temperatura di stoccaggio		Da -10 a +60°C (senza condensa)	
Volume*1		Circa 6,8 kg	

*1 Le specifiche si intendono con obiettivo standard installato. Quando viene installato un obiettivo opzionale, consultare il Manuale dell'utente opzionale fornito con gli obiettivi opzionali.

*2 Quando "Consumo energia" è impostato su Normale a un'altitudine compresa tra 1500 e 3000 metri, la temperatura di esercizio è compresa tra 0 e +35°C.

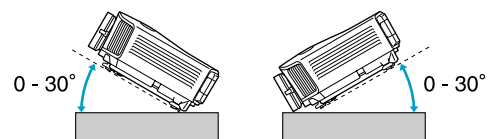
Nome del prodotto			EB-G5750WU	EB-G5450WU
Connettori	Porta di ingresso Computer1	1	Mini D-Sub a 15 pin (femmina) blu	
	Porta di ingresso Audio1	1	Mini jack stereo	
	Porta di ingresso DVI-D	1	DVI-D 24pin Single Link compatibile HDCP	
	Porta di ingresso Audio2	1	Mini jack stereo	
	Porta di ingresso BNC	1	5BNC (femmina)	
	Porta di ingresso Audio3	1	Mini jack stereo	
	Porta di ingresso Video1	1	1BNC (femmina)	
	Porta di ingresso Video2	1	Jack pin RCA	
	Porta di ingresso S-Video	1	Mini DIN a 4 pin	
	Porta di ingresso Audio4	1	Jack pin RCA × 2 (Sx, Dx)	
	Porta di ingresso HDMI	1	HDMI HDCP (audio supportato solo per PCM.)	
	Porta Monitor Out	1	Mini D-Sub a 15 pin (femmina) nero	
	Porta Audio Out	1	Mini jack stereo	
	Porta USB (Type A)*	1	Connettore USB (Tipo A)	
	Porta USB (Solo per unità LAN wireless)	1	Connettore USB (Tipo A)	
	Porta LAN	1	RJ-45	
	Porta RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pin (maschio)	
	Porta Remote	1	Mini jack stereo	

* È supportato USB 2.0 Tuttavia, non è garantito il funzionamento di tutti i dispositivo USB compatibili.

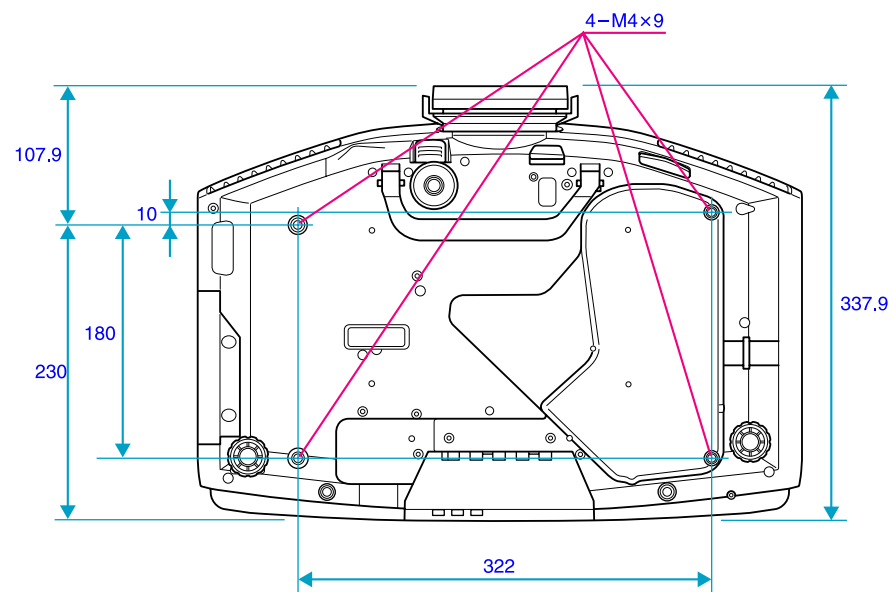
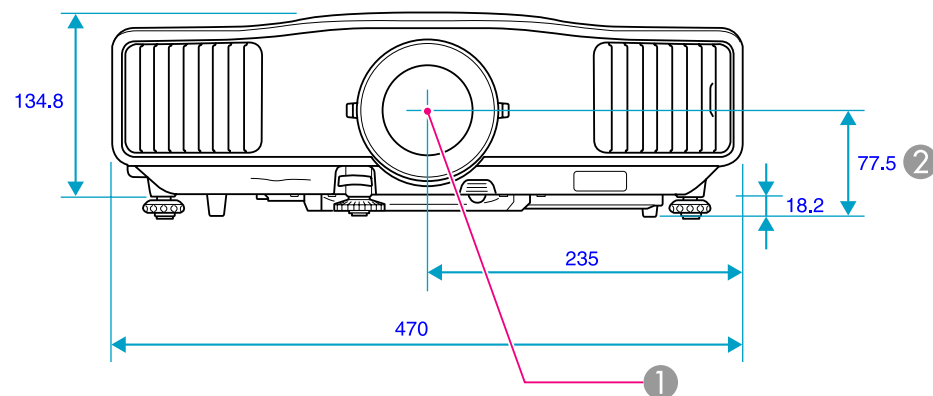


In questo proiettore sono utilizzati circuiti integrati Pixelworks DNX™.

Angolo di inclinazione



L'utilizzo del proiettore ad angolazioni diverse da quelle illustrate sopra può causare danni all'apparecchiatura o incidenti.



Unità: mm

- ① Centro dell'obiettivo
- ② Distanza dal centro dell'obiettivo al punto di fissaggio della staffa di sospensione

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

AMX Device Discovery	<p>AMX Device Discovery è una tecnologia sviluppata da AMX per consentire ai sistemi di controllo AMX di facilitare l'utilizzo dell'apparecchiatura di destinazione.</p> <p>Epson ha implementato questa tecnologia di protocollo e ha fornito un'impostazione per abilitare la funzione del protocollo (ON).</p> <p>Visitare il sito Web di AMX per ulteriori dettagli.</p> <p>URL http://www.amx.com/</p>
Contrasto	Luminosità relativa delle aree di luce e ombra di un'immagine che può essere aumentata o diminuita per dare rilievo ai testi e alle parti grafiche oppure per attenuarne l'intensità. La regolazione di questa specifica proprietà dell'immagine è chiamata regolazione del Contrasto.
DHCP	Acronimo di Dynamic Host Configuration Protocol. Questo protocollo assegna automaticamente un <u>Indirizzo IP</u> all'apparecchiatura collegata alla Rete.
DICOM	Acronimo di Digital Imaging and Communications in Medicine. Standard internazionale che definisce gli standard di immagine e un protocollo di comunicazione per le immagini mediche.
Freq. refresh	L'elemento di emissione della luce di uno schermo mantiene la stessa luminosità e lo stesso colore solo per un brevissimo lasso di tempo. A causa di questo inconveniente, l'immagine deve essere scansionata diverse volte al secondo in modo che l'elemento di emissione della luce venga aggiornato. Il numero di operazioni di refresh al secondo è chiamata Frequenza refresh ed è espressa in hertz (Hz).
HDCP	HDCP è l'acronimo di High-bandwidth Digital Content Protection. Si utilizza per impedire la copia illegale e proteggere i diritti d'autore tramite la crittografia dei segnali digitali inviati sulle porte di ingresso DVI e HDMI. Le immagini digitali protette dalla tecnologia HDCP possono essere proiettate con questo proiettore, dato che le porte di ingresso HDMI del proiettore sono compatibili con HDCP. Tuttavia è possibile che il proiettore non sia in grado di proiettare immagini protette con versioni aggiornate della crittografia HDCP.
HDTV	<p>Acronimo di High-Definition Television (Televisione ad alta definizione) che fa riferimento a impianti ad alta definizione conformi alle seguenti condizioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risoluzione verticale 720p o 1080i o superiore (p = <u>Progressivo</u>, i = <u>Interlacciato</u>) • <u>Rapporto aspetto</u> dello schermo di 16:9
Indirizzo di gateway (Ind. Gateway)	Si tratta di un server (router) per la comunicazione tra una rete (sottorete) divisa in base alle <u>maschere di sottorete</u> .
Indirizzo IP	Numero di identificazione di un computer collegato a una Rete.
Indirizzo IP Trap	Si tratta dell' <u>Indirizzo IP</u> per il computer di destinazione utilizzato per la notifica degli errori in SNMP.
Interlacciato	Metodo di scansione delle immagini in cui i dati video vengono suddivisi in sottili linee orizzontali visualizzate in sequenza da sinistra a destra e in seguito dall'alto verso il basso. Le righe pari e le righe dispari vengono visualizzate in alternanza.
Maschera di sottorete (Mas.Sottorete)	Si tratta di un valore numerico che definisce il numero di bit utilizzati per l'indirizzo di rete su una rete suddivisa (sottorete) dall' <u>Indirizzo IP</u> .

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

XGA	Tipo di segnale video con una risoluzione di 1.024 (orizzontale) \times 768 (verticale) punti utilizzato dai computer compatibili con IBM PC/AT.
------------	--

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

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

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

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

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

"Windows 7". Inoltre, il termine collettivo Windows può essere utilizzato in riferimento a Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, and Windows 7 e più versioni di Windows possono essere indicate, ad esempio, come Windows 2000/XP/Vista, senza l'indicazione Windows.

Mac OS X 10.3.x

Mac OS X 10.4.x

Mac OS X 10.5.x

Mac OS X 10.6.x

Nella presente guida, i sistemi operativi precedenti sono indicati rispettivamente come "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" e "Mac OS X 10.6.x". Inoltre, per riferirsi a tali sistemi, viene utilizzato il termine collettivo "Mac OS".

Informazioni sulle indicazioni

Sistema operativo Microsoft® Windows® 2000

Sistema operativo Microsoft® Windows® XP Professional

Sistema operativo Microsoft® Windows® XP Home Edition

Sistema operativo Microsoft® Windows Vista®

Sistema operativo Microsoft® Windows® 7

Nella presente guida, i sistemi operativi precedenti sono indicati rispettivamente come "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" e

Avviso Generale

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint e il logo Windows sono marchi commerciali o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

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

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

Pixelworks e DNX sono marchi commerciali di Pixelworks Inc.

Questo prodotto include il software RSA BSAFE™ prodotto da RSA Security Inc. RSA è un marchio registrato di RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. è un marchio registrato negli Stati Uniti e in altri paesi.

Questo prodotto include il software **NetNucleus**® **WPA** di TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus è un marchio registrato di TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION in Giappone.

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

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

HDMI e High-Definition Multimedia Interface sono marchi commerciali o registrati di HDMI Licensing LLC. **HDMI**™
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. Tutti i diritti riservati.

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

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

John Bowler
Kevin BraceySam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

This 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.

⌚ Indicatore 85

A

A/V Mute 17, 38
 Accensione protetta 49
 Accessori opzionali 144
 Alim. LAN wireless 68
 AMX Device Discovery 78
 Anello di regolazione della messa a fuoco 11
 Anello di regolazione dello zoom 11
 Angolo di inclinazione 152
 Autospegnimento 63
 Avviso puliz. filtro 63
 Azzera tutto 81
 Azzeramento del tempo di funzionamento della lampada 105

B

Blocco 38
 Blocco funz. 51
 Blocco funzionamento 51, 60
 Blocco totale 51

C

Certificato digitale 74
 Codice di richiesta 51
 Colore sfondo 62
 Commuta schermate 35
 Configurazione di rete 65
 Connettere a un Network Projector 122
 Consumo energia 60
 Contrasto 56

Controllo Web 65, 110
 Copricavo 141
 Crestron RoomView 117
 Croce 40

D

DHCP 76
 DICOM SIM 33
 Dimensioni dello schermo 146
 Dimensioni schermo 35
 Dinamico 33
 Direct Power On 63
 Display di monitor supportati 148
 Distanza 146

E

EAP-Fast 75
 EAP-TLS 74
 EAP-TTLS 75
 EasyMP Monitor 109
 ECO 60
 ESC/VP21 114
 Etichetta di protezione mediante password 50
 Event ID 80, 97
 E-Zoom 40

F

Forma del puntatore 60
 Foto 33
 Freq. refresh 80
 Funzionamento 63

G

Gateway primario 78
 Ghiera di spostamento orizzontale dell'obiettivo 12, 22
 Ghiera di spostamento verticale dell'obiettivo 12, 22

H

H/V-Keystone 26

I

ID del proiettore 42
 ID del telecomando 43
 Imposta Split Screen 34
 Impostaz. evento notif. 77
 Ind. Gateway 69, 76
 Indicatore 85
 Indicatore lampada 85, 102
 Indicatore LAN wireless 11, 140
 Indicatore Temp 85
 Indicatore temperatura 99
 Indicatore USB 14
 Indicatori di stato 11
 Indirizzo Email 1/2/3 77
 Indirizzo IP 76
 Indirizzo IP Trap 1/2 78
 Indirizzo MAC 76
 Info sinc 80
 Ingresso audio LAN 60
 Installazione e connessioni 128
 Intensità colore 56
 Intero 31

Intervallo Video DVI/HDMI	59	Messaggi	62	Piedino anteriore regolabile	11
K		Modo Alta quota	63	Piedino posteriore	13
Keystone	26, 60	Modo colore	33, 56	PJLink	116
Keyword del proiettore	67	Modo stand by	63	Porta Audio Out	13
L		Monoscopio	61	Porta di ingresso Audio1	14
LEAP	75	Multischermo	63	Porta di ingresso Audio2	14
Leva di regolazione del piedino	11	N		Porta di ingresso Audio3	14
Lingua	63	Nativa	31	Porta di ingresso Audio4	14
Linguetta filtro dell'aria	11	Nitidezza	56	Porta di ingresso BNC	14
Logo protetto	49	Nome del proiettore	67	Porta di ingresso Computer1	14
Logo utente	47	Nomi e funzioni delle parti	11	Porta di ingresso DVI-D	14
Luminosità	56	Normale	60	Porta di ingresso HDMI	14
M		Notifica Mail	77, 112	Porta di ingresso S-Video	14
Mas.Sottorete	76	Numero della porta	77	Porta di ingresso Video1	14
Materiali di consumo	145	O		Porta di ingresso Video2	14
Menu Altro	78	Obiettivo di proiezione	138	Porta LAN	14
Menu Avanzate	62	Ore della lampada	80	Porta Monitor Out	13
Menu Basilari	67	Origine a destra	35	Porta Remote	14
Menu di configurazione	55	Origine a sinistra	35	Porta RS-232C	14
Menu Immagine	56	Overscan	59	Porta RS-232C port	114
Menu Impostazioni	60	P		Porta USB(TypeA)	14
Menu Informazioni	80	Pannello di controllo	15	Posizione	58
Menu LAN cablata	76	Password contr. Web	67	Presentazione	33
Menu LAN wireless	68	Password PJLink	67	Procedura di sostituzione del filtro dell'aria	105
Menu Mail	77	PEAP	75	Procedura di sostituzione della lampada	102
Menu Reset	79, 81	Periodo di sostituzione del filtro dell'aria	105	Progressivo	58
Menu rete	65	Periodo di sostituzione della lampada	102	Proiezione	62, 129
Menu Segnale	58	Personalizzato	33	Proiezione front./soffitto	129
Menu Sicurezza	70			Proiezione frontale	129
Message Broadcasting	109			Proiezione post./soffitto	129
				Proiezione posteriore	129
				Proporzioni	31, 59

Protetto da network	50
Protetto da password	65
Protezione mediante password	49
Pulizia del filtro dell'aria	99
Pulizia della superficie del proiettore	99
Pull-down 2-2	59
Pulsante di rimozione dell'unità obiettivo	11, 13
Pulsante dir. inversa	63
pulsante Volume	17
Puntatore	39

Q

Quick Corner	23, 60
--------------------	--------

R

Regolaz. colore	57
Regolazione colore Multischermo	45
Ricevitore remoto	11
Riduzione rumore	59
Risoluzione	80, 148
RoomView	78, 117

S

Schermo	62
Schermo iniziale	62
Segnale ingresso	59, 80
Segnale video	59, 80
Server SMTP	77
Setup automatico	58
Sfiatatoio dell'aria	11
Soluzione dei problemi	85
Sorgente	80

Source Search	15, 17, 29
Specifiche	150
Split Screen	34, 60
Sport	33
Spostamento obiettivo	22
sRGB	33
Surriscaldamento	86
Sync.	58

T

Tastiera software	66
Teatro	33
Telecomando	16
Telecomando Web	110
Temperatura di funzionamento	150
Temperatura di stoccaggio	150
Temperatura Temp. colore	56
Termine sinc. BNC	63
Test Pattern	21
Tinta	56
Tracking	58

U

Unità LAN wireless	140
--------------------------	-----

W

WEP	71
WPA2-PSK	73
WPA-PSK	73

Z

Zoom	31
------------	----