



# **Priročnik za uporabnika**

**Multimedia Projector**

**EB-G5750WU**



**EB-G5450WU**

# Simboli v teh Navodilih




## • Varnostno označevanje

V dokumentaciji in na projektorju so grafični simboli, ki ponazarjajo, kako napravo uporabljati varno.

Prosimo, da se poučite, kaj ti opozorilni simboli pomenijo, in da jih upoštevate, sicer se utegnete poškodovati ali okvariti opremo.

 <b>Opozorilo</b>	Ti simboli označujejo informacije, ki jih morate upoštevati, sicer se lahko kdo poškoduje ali celo umre.
 <b>Previdno</b>	Če ne upoštevate informacij, označenih s tem simbolom, lahko povzročite telesne poškodbe ali materialno škodo.

## • Oznake za splošne informacije

<b>Pozor</b>	Označuje postopke, ki lahko povzročijo škodo ali poškodbo, če niste dovolj previdni.
	Označuje dodatne informacije in vsebine, ki so lahko koristne za določeno temo.
	Označuje stran, na kateri lahko najdete podrobne podatke o določeni temi.
	Označuje, da je razlaga za podčrtano besedo ali besede pred tem simbolom v slovarju izrazov. Glejte poglavje »Dodatek« v »Slovar«.
<b>Postopek</b>	Označuje načine uporabe in vrstni red postopkov. Označeni postopek se mora izvesti po oštevilčenih posameznih korakih.
[ (Ime) ]	Označuje imena gumbov na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči. Primer: [Esc] gumb
»(Ime menija)« Svetlost (krepko)	Označuje elemente v meniju Konfiguracija. Primer: <b>Izberite »Svetlost« iz menija Slika.</b> Meni <b>Slika - Svetlost</b>

## Simboli v teh Navodilih ..... 2

### Uvod

#### Lastnosti Projektorja ..... 8

Enostavna uporaba projektorja na stropnem nosilcu .....	8
Resnična zanesljivost .....	8
Ustreza širokemu razponu potreb .....	8
Izboljšane varnostne funkcije .....	9
Preprosta uporaba .....	9
Funkcije nadzora in upravljanja .....	9
Popolni izkoristek omrežne povezave .....	9

#### Imena in funkcije delov ..... 10

Spredaj/Zgoraj .....	10
Podnožje .....	11
Zadaj .....	12
Vmesnik .....	12
Nadzorna plošča .....	13
Daljinski upravljalnik .....	14
Namestitev baterij .....	16
Doseg delovanja daljinskega upravljalnika .....	17

### Koristne Funkcije

#### Prilagajanje projicirane slike ..... 19

Prikaz testnega vzorca .....	19
Prilagajanje položaja projicirane slike (premik objektiva) .....	20
Popravljanje popačenja v projicirani sliki .....	21
Quick Corner .....	22
Keystone-v/n .....	24

#### Zamenjava Projicirane Slike ..... 26

Samodejno zaznavanje vhodnih signalov in zamenjava projicirane slike (Iskanje vira) .....	26
---	----

Preklop na ciljno sliko z daljinskim upravljalnikom .....	27
---	----

#### Spreminjanje razmerja gledišča projicirane slike ..... 28

Sprememba načina razmerja .....	28
Projiciranje slik iz video opreme ali vhodnih vrat HDMI .....	28
Projiciranje slik iz računalnika .....	29

#### Izbiranje kakovosti projekcije (Izbiranje barvnega načina) .... 30

#### Projiciranje dveh slik naenkrat (Split Screen) ..... 31

Viri vhoda za projiciranje deljenega zaslona .....	31
Postopki delovanja .....	31
Projiciranje na deljenem zaslonu .....	31
Preklop med levim in desnim zaslonom .....	32
Menjava velikosti leve in desne slike .....	32
Prekinjanje deljenega zaslona .....	33
Omejitve med projiciranjem deljenega zaslona .....	33
Omejitve delovanja .....	33
Omejitve v zvezi s slikami .....	33

#### Funkcije Za Poudarjeno Projekcijo ..... 35

Začasno skrivanje slike in zvoka (A/V nemo) .....	35
Zamrzovanje slike (Zamrzni) .....	35
Funkcija kazalca (Kazalec) .....	36
Povečanje dela slike (E-Zoom) .....	36

#### Omejitev števila ciljnih projektorjev pri uporabi več projektorjev ..... 38

Nastavljanje ID-ja projektorja .....	38
Preverjanje ID projektorja .....	38
Nastavljanje ID-ja daljinskega upravljalnika .....	39

#### Popravljanje barv pri projiciranju iz več projektorjev (Prilagoditev barv za več zaslonov) ..... 41

Povzetek postopka popravljanja .....	41
Način popravljanja .....	41

#### Shranjevanje uporabnikovega logotipa ..... 43

#### Varnostne Funkcije ..... 45

Nadzorovanje uporabnikov (Zaščita z geslom) . . . . .	45
Vrsta zaščite z geslom . . . . .	45
Nastavljanje zaščite z geslom . . . . .	45
Vnos gesla . . . . .	46
Omejitev delovanja (zaklep delovanja nadzorne plošče) . . . . .	47
Zaklep Proti Kraji . . . . .	48
Namestitev žične ključavnice . . . . .	48
Objektiv proti kraji . . . . .	48

## Meni Konfiguracija

<b>Uporaba menija Konfiguracija . . . . .</b>	<b>50</b>
<b>Meni Slika . . . . .</b>	<b>51</b>
<b>Meni Signal . . . . .</b>	<b>53</b>
<b>Meni Nastavitve . . . . .</b>	<b>55</b>
<b>Meni Razširjeno . . . . .</b>	<b>57</b>
<b>Meni Omrežje . . . . .</b>	<b>60</b>
Opombe o ravnanju z menijem Omrežje . . . . .	61
Delo s programsko tipkovnico . . . . .	61
Meni Osnovno . . . . .	62
Meni Brežžični LAN . . . . .	63
Meni Varnost (na voljo le, ko je nameščena enota brezžičnega omrežja LAN) . . . . .	65
Ko je izbrana možnost WEP . . . . .	66
Ko je izbrana možnost WPA-PSK(TKIP/AES) ali WPA2-PSK(TKIP/AES) . . . . .	68
Ko je izbrana možnost EAP-TLS . . . . .	69
Izbrana je možnost EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC . . . . .	70
Meni Žično lokal. omrežje . . . . .	71
Meni Pošta . . . . .	72
Meni Ostali . . . . .	73
Meni Ponastavi . . . . .	74

<b>Meni Informacije (samo prikaz) . . . . .</b>	<b>75</b>
---	-----------

<b>Meni Ponastavi . . . . .</b>	<b>76</b>
---------------------------------	-----------

## Odpravljanje Težav

<b>Uporaba menija Pomoč . . . . .</b>	<b>78</b>
<b>Reševanje Težav . . . . .</b>	<b>80</b>
Razlaga indikatorjev . . . . .	80
⏻ Indikator sveti ali utripa rdeče . . . . .	81
☀️ Indikator utripa ali sveti . . . . .	82
Ko indikatorji niso v pomoč . . . . .	84
Težave, povezane s sliko . . . . .	85
Težave ob začetku projekcije . . . . .	89
Druge težave . . . . .	90
Razlaga Event IDs . . . . .	92

## Vzdrževanje

<b>Čiščenje . . . . .</b>	<b>94</b>
Čiščenje Površine Projektorja . . . . .	94
Čiščenje objektiva . . . . .	94
Čiščenje zračnega filtra . . . . .	94
<b>Zamenjava potrošnih materialov . . . . .</b>	<b>97</b>
Menjava žarnice . . . . .	97
Obdobje za zamenjavo žarnice . . . . .	97
Kako zamenjati žarnico . . . . .	97
Ponastavitev ure žarnice (Resetting the Ure žarnice) . . . . .	100
Zamenjava zračnega filtra . . . . .	100
Obdobje za menjavo zračnega filtra . . . . .	100
Kako zamenjati zračni filter . . . . .	100

<b>Opombe glede prevoza . . . . .</b>	<b>102</b>
Prestavljanje v bližino . . . . .	102

Med prevozom .....	102
Priprava embalaže .....	102
Opombe glede priprave in prevoza .....	102

## Nadzor in upravljanje

<b>EasyMP Monitor .....</b>	<b>104</b>
<b>Spreminjanje nastavitev s spletnim brskalnikom (Spletni kontrolnik) .....</b>	<b>105</b>
Prikaži Spletni kontrolnik .....	105
Prikaži Spletni upravljalnik .....	105
<b>Uporaba funkcije Obvestilo o pošti za poročanje o težavah. ....</b>	<b>107</b>
Kako brati e-poštna obvestila o težavah .....	107
<b>Upravljanje s SNMP .....</b>	<b>108</b>
<b>Ukazi ESC/VP21 .....</b>	<b>109</b>
Serijska povezava .....	109
Komunikacijski protokol .....	109
Seznam ukazov .....	109
<b>Vizitka PJLink .....</b>	<b>111</b>
<b>O sistemu Crestron RoomView® .....</b>	<b>112</b>
Upravljanje projektorja v računalniškem oknu .....	112
Prikaz operacijskega okna .....	112
Uporaba operacijskega okna .....	113
Uporaba okna Orodja .....	114

## Funkcije omrežja

<b>Projiciranje z uporabo funkcije »Vzpostavljanje povezave z omrežnim projektorjem« .....</b>	<b>117</b>
--	------------

<b>Vzpostavljanje povezave WPS (Wi-Fi Protected Setup) z dostopno točko do brezžičnega lokalnega omrežja .....</b>	<b>118</b>
--	------------

Način vzpostavitve povezave .....	118
Vzpostavljanje povezave z metodo tipke .....	119
Vzpostavljanje povezave z metodo PIN-kode .....	120

## Namestitev in povezave

<b>Načini Namestitve .....</b>	<b>123</b>
--------------------------------	------------

Sprememba načina Projekcija .....	123
-----------------------------------	-----

<b>Povezava z Video Opremo .....</b>	<b>125</b>
--------------------------------------	------------

Povezovanje z računalnikom .....	125
Sprememba video izhoda v prenosnem računalniku. ....	127
Povezava z Video Opremo .....	127

<b>Povezava z Zunanjo Opremo .....</b>	<b>130</b>
--	------------

Povezava s kablom LAN .....	130
Povezava z zunanjim monitorjem .....	130
Povezava z zunanjsimi zvočniki .....	130

<b>Nastavitev izbirnih in priloženih dodatkov .....</b>	<b>131</b>
---	------------

Odstranjevanje in namestitev projicirnega objektiva .....	131
Odstranjevanje .....	131
Namestitev .....	132
Namestitev enote za brezžičnega LAN (ELPAP03) .....	132
Namestitev .....	132
Razlaga indikatorjev za brezžični LAN .....	133
Nameščanje in odstranjevanje pokrova kabla .....	134
Namestitev .....	134
Odstranjevanje .....	135

## Dodatek

---

<b>Dodatki in potrošno blago</b>	<b>137</b>
Dodatna Oprema	137
Potrošni Material	138
<b>Velikost zaslona in Razdalja projekcije</b>	<b>139</b>
Razdalja projekcije	139
<b>Podprti prikazovalniki monitorjev</b>	<b>141</b>
Podprti prikazi monitorja	141
Računalniški signali (analogni RGB)	141
Komponentni video	141
Sestavljeni video/S-video	141
Vhodni signali iz vhodnih vrat DVI-D in HDMI	141
<b>Specifikacije</b>	<b>143</b>
Splošne specifikacije projektorja	143
<b>Videz</b>	<b>146</b>
<b>Slovar</b>	<b>147</b>
<b>Splošne opombe</b>	<b>149</b>
Več o zapisih	149
Splošno obvestilo	150
<b>Indeks</b>	<b>166</b>



# Uvod

To poglavje razlaga lastnosti projektorja in nazive posameznih delov.

## Enostavna uporaba projektorja na stropnem nosilcu

### Sredinski objektiv

Objektiv je nameščen na sredini projektorja, tako da je ustrezno uravnotežen in ga je mogoče zlahka vgraditi na strop. To tudi olajša poravnavo zaslona in projektorja.

### Omogočena vodoravni in navpični premik objektiva

Funkcija za premik objektiva, s katero lahko prilagajate položaj projicirane slike po vodoravni in navpični osi, omogoča veliko možnosti za namestitev projektorja.

☞ [str.20](#)

### Na voljo je pet izbirnih objektivov

Glede na razdaljo in namen projekcije lahko izberete najprimernejši objektiv. Bajonetna vrsta omogoča hitro in preprosto menjavo ter namestitev dodatnih objektivov.

☞ [str.131](#), [str.137](#)

### Zasnova se ujame z okoljem in olajša vgradnjo

Prefinjena oblika projektorja vključuje pokrov za kable, ki skrije kable, zaradi česar je zunanost naprave bolj urejena.

### Enostavno vzdrževanje

Žarnico lahko zamenjate tako, da odprete pokrov ob strani projektorja in jo vodoravno izvlečete.

Tudi zračni filter lahko zamenjate enostavno tako, da ga izvlečete iz sprednjega dela naprave ali potisnete vanj.

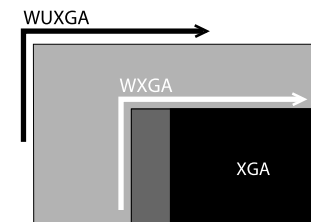
## Resnična zanesljivost

V sistemu za dovod zraka je uporabljen velik filter na statično elektriko. Ta filter zmanjša količino prahu, ki vstopi v projektor, tako se prepreči zaustavitev delovanja zaradi povišane temperature, tudi ko je projektor trajno nameščen na strop.

## Ustrezna širokemu razponu potreb

### Opremljeno s ploščo WUXGA visoke ločljivosti

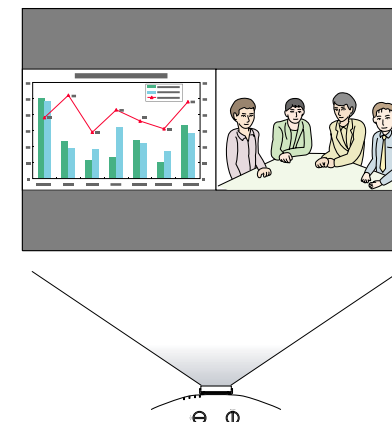
Na zaslon lahko projicirate ogromno število informacij. Tako lahko gledalci vidijo vse informacije hkrati, brez premikanja ali preklapljanja med zasloni.



### Projiciranje dveh slik naenkrat (Split Screen)

Naenkrat lahko projicirate slike dveh virov video signala tako, da sta skupaj na zaslonu. Zaradi tega je na voljo več aplikacij, na primer udeležba v video konferenci med projiciranjem predstavitvenega materiala.

☞ [str.31](#)



### Jasno predstavljanje medicinskih slik

Za medicinske slike, kot so rentgenske slike, je zagotovljen barvni način »DICOM SIM«. Ta način omogoča kakovost slik, ki je podobna standardu DICOM».

(Projektor ni medicinska naprava in ga ni mogoče uporabljati za medicinske diagnoze.)

☞ [str.30](#)

### Natančno prilagajanje barv




Prav tako kot barvni način (Color Mode) lahko prilagajate tudi absolutno barvno temperaturo slike in moč posamezne barve RGB. Ker lahko prilagajate odtenek, zasičenost in svetlost posameznega kanala RGBCMY, ima projicirana slika prvovrstno globino in podrobne naravne barve.

## Izboljšane varnostne funkcije


### Zaščita z geslom za omejevanje in nadzor uporabnikov

Če nastavite geslo, lahko omejite število uporabnikov projektorja.  [str.45](#)

### Zaklep nadzorne plošče omeji uporabo gumbov na nadzorni plošči.

To funkcijo lahko uporabite tudi, če želite preprečiti spreminjanje nastavitev projektorja brez dovoljenja, npr. na prireditvah, v šoli ipd.  [str.47](#)

### Opremljen z raznimi napravami proti kraji

Ta projektor je opremljen z naslednjimi napravami proti kraji.  [str.48](#)

- Varnostna reža
- Točka namestitve varnostnega kabla
- Vijak za pritrditev gumba za odstranitev enote objektiva

## Preprosta uporaba


### Neposreden vklop/izklop napajanja

V območjih, kjer se uporablja centralno upravljanje napajanja, lahko projektor nastavite za samodejni vklop in izklop, ko se vključi ali izključi vir napajanja, na katerega je priključen projektor.

### Brez čakanja na ohlajanje


Po izklopu projektorja lahko odklopite napajalni kabel brez čakanja, da se projektor ohladi.

## Funkcije nadzora in upravljanja


Podprt je izbor protokolov nadzora in upravljanja, kot je programska oprema EasyMP Monitor Epson. S tem je omogočena uporaba projektorja v skladu z okoljem sistema.  "Nadzor in upravljanje" [str.103](#)

## Popolni izkoristek omrežne povezave


### Istočasno projiciranje štirih slik za dinamične konference

Z uporabo priložene programske opreme EasyMP Multi PC Projection je mogoče istočasno prikazati slike iz največ štirih računalnikov, ki so povezani v omrežje. Vsakdo lahko prosto in na enostaven način projicira slike iz povezanih računalnikov, s čimer se omogočijo živahnije konference in sestanki.  [Navodila za uporabo programa EasyMP Multi PC Projection](#)


### Prenos slik in zvoka po omrežju

Priložena programska oprema EasyMP Network Projection se lahko uporablja za povezovanje z omrežnimi računalniki ter prenos videa, zvoka in filmov. Uporaba različnih funkcij prenosa omogoča več predstavitevni možnosti.  [Navodila za uporabo EasyMP Network Projection](#)

### Projiciranje z možnostjo »Poveži z omrežnim projektorjem«

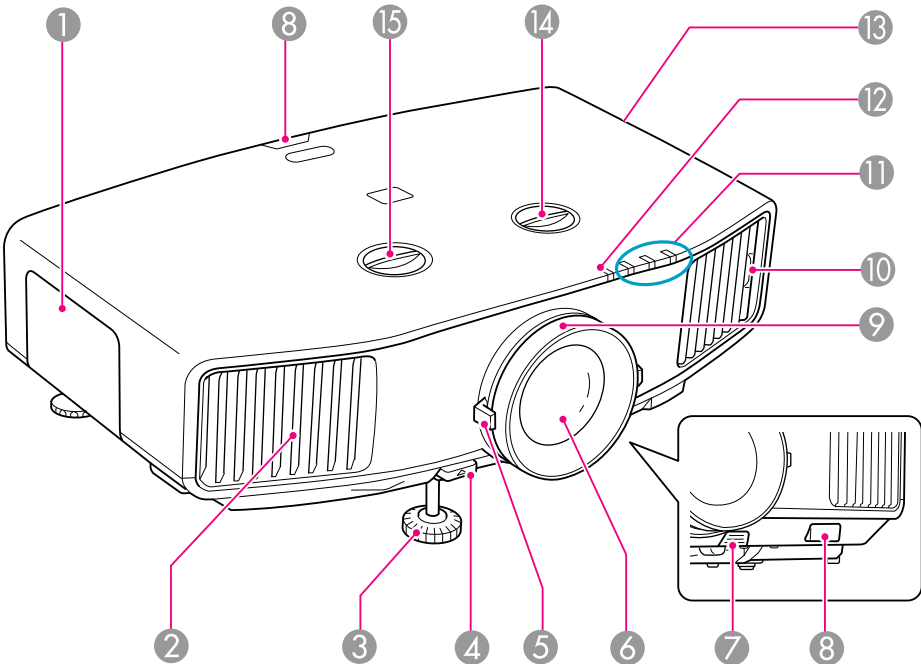
Če projektor povežete v omrežje in uporabite funkcijo Omrežni projektor v sistemu Windows Vista ali Windows 7, lahko projektor uporablja več uporabnikov v omrežju.  [str.117](#)

### Hitre brezžične povezave za preprosto povezavo v omrežje


Omrežni računalniki se lahko preprosto povežejo s projektorjem tako, da se poveže izbirni Quick Wireless Connection USB Key. (Ta funkcija je podprta samo v računalnikih s sistemom Windows.)  [str.137](#)

Spredaj/Zgoraj

Slika prikazuje projektor s standardnim zoom objektivom.

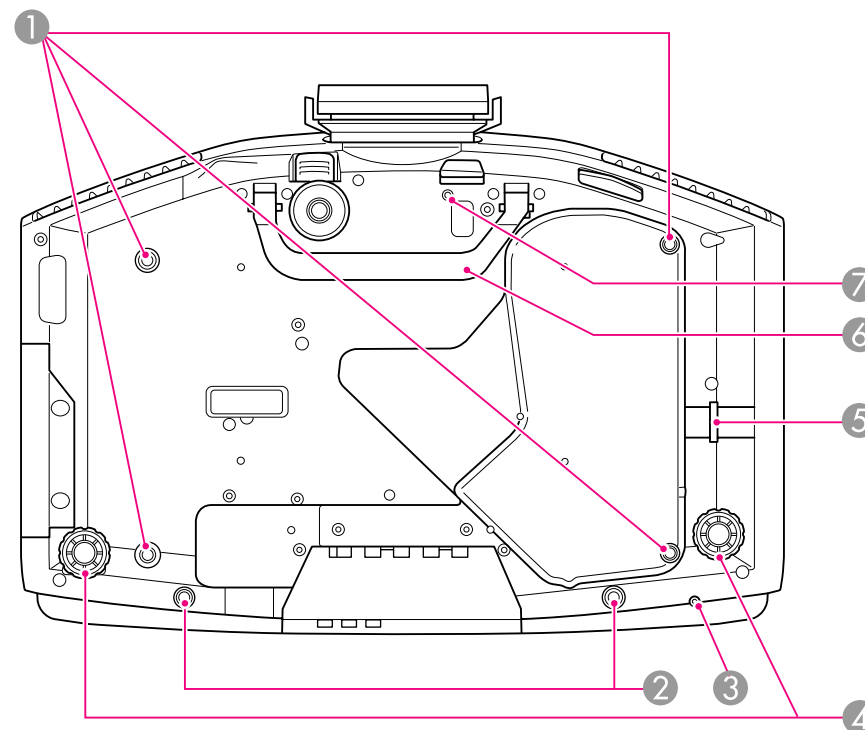


Ime	Funkcija
1 Pokrov žarnice	Odprite ta pokrov, ko menjate žarnico projektorja. ☛ str.97

Ime	Funkcija
2 Odprtina za zračenje	Odprtina za zračenje se uporablja za notranje hlajenje projektorja. <div> <b>Previdno</b> Predmetov, ki se lahko deformirajo ali drugače poškodujejo zaradi vročine, ne postavljajte v bližino odprtine za izpuh zraka, prav tako pa pred odprtino ne postavljajte rok ali obraza, ko projektor deluje.</div>
3 Sprednja nastavljiva noga	Raztegnete in prilagodite položaj projicirane slike, ko je projektor postavljen na površino, kot je miza. ☛ Priročnik za hitri zagon
4 Ročica za nastavitev noge	Izvlecite ročico za podaljšanje ali skrajšanje sprednje noge. ☛ Priročnik za hitri zagon
5 Obroč za povečavo	Prilagodite velikost slike. ☛ Priročnik za hitri zagon
6 Projicirni objektiv	Slike se projicirajo skozi objektiv.
7 Gumb za odstranitev objektiva	Pritisnite ta gumb, da odstranite objektiv, ko ga želite zamenjati. ☛ str.131
8 Oddaljen sprejemnik	Sprejema signale daljinskega upravljalnika. ☛ str.17
9 Obroč za ostrenje	Prilagodite ostrino slike. ☛ Priročnik za hitri zagon
10 Jeziček zračnega filtra	Ko čistite ali menjate zračni filter, uporabite ta jeziček, da izvlečete zračni filter. ☛ str.94, str.100
11 Indikatorji stanja	Barva, utripanje in delovanje indikatorjev kažejo stanje projektorja. ☛ str.80
12 Indikator za brezžični LAN	Ta indikator prikazuje stanje dostopa do omrežja, ko je enota za brezžično lokalno omrežje nameščena. ☛ str.133

Ime	Funkcija
13 <b>Odpertina za dovod zraka (Zračni filter)</b>	Sprejema zrak za notranje hlajenje projektorja. Če se tukaj nabira prah, se lahko notranja temperatura projektorja zviša, kar lahko povzroči težave pri delovanju in skrajša življenjsko dobo optičnega mehanizma. Poskrbite, da zračni filter redno čistite. ➡ <a href="#">str.94</a>
14 <b>Vrtljivi gumb za navpični premik objektiva</b>	Če želite položaj projicirane slike premakniti gor ali dol, zavrtite vrtljivi gumb. ➡ <a href="#">str.20</a>
15 <b>Vrtljivi gumb za vodoravni premik objektiva</b>	Če želite položaj projicirane slike premakniti levo ali desno, zavrtite vrtljivi gumb. ➡ <a href="#">str.20</a>

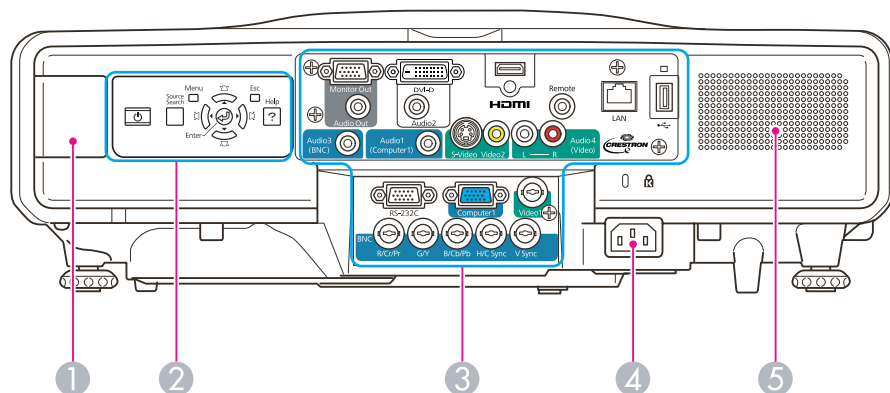
## Podnožje



Ime	Funkcija
1 <b>Točke za pritrditev na stropni nosilec (4 točke)</b>	Sem pritrdite dodatno stropno konzolo, če želite projektor pritrditi na strop. ➡ <a href="#">str.137</a> , <a href="#">str.123</a>
2 <b>Odpertine vijakov za pritrditev pokrova kablov</b>	Luknje za vijake za pritrditev pokrova kablov. ➡ <a href="#">str.134</a>
3 <b>Odpertine vijakov za pritrditev enote za brezžično lokalno omrežje</b>	Ko nameščate enoto za brezžično lokalno omrežje, uporabite to odprtino za pritrditev te enote, da preprečite izgubo ipd. ➡ <a href="#">str.132</a>

Ime	Funkcija
4 <b>Zadnja noga</b>	Pri namestitvi na mizo privijte ali odvijte zadnjo nogo, da prilagodite nagib. <i>Priročnik za hitri zagon</i>
5 <b>Točka namestitve varnostnega kabla</b>	Ko želite pritrditi projektor na fiksni predmet, napeljite žično ključavnico proti kraji (ki jo je mogoče dokupiti) skozi to točko. <a href="#">str.48</a>
6 <b>Ročaj</b>	Te ročaje uporabite za prenašanje projektorja.
7 <b>Odprtina vijaka za pritrditev gumba za odstranitev objektiv</b>	Ko nameščate objektiv, uporabite to odprtino vijaka za pritrditev gumba za odstranitev objektiv, pri čemer uporabite priloženi vijak. <a href="#">str.48</a>

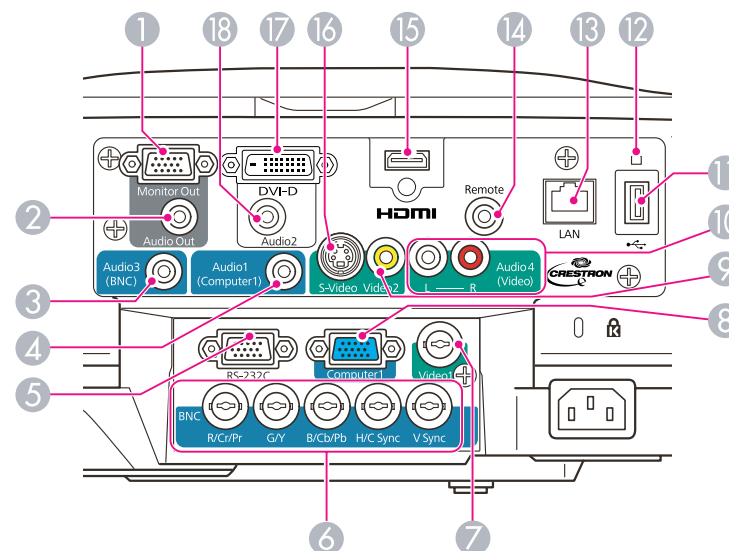
## Zadaj



Ime	Funkcija
1 <b>Del za namestitev enote za brezžično lokalno omrežje</b>	Tukaj namestite enoto brezžičnega lokalnega omrežja. Pri nameščanju odstranite pokrov.  "Namestitev enote za brezžično LAN (ELPAP03)" <a href="#">str.132</a>
2 <b>Nadzorna plošča</b>	"Nadzorna plošča" <a href="#">str.13</a>
3 <b>Vmesnik</b>	"Vmesnik" <a href="#">str.12</a>

Ime	Funkcija
4 <b>Vtič za električno napajanje</b>	Za povezavo z napajalnim kablom. <i>Priročnik za hitri zagon</i>
5 <b>Zvočnik</b>	

## Vmesnik

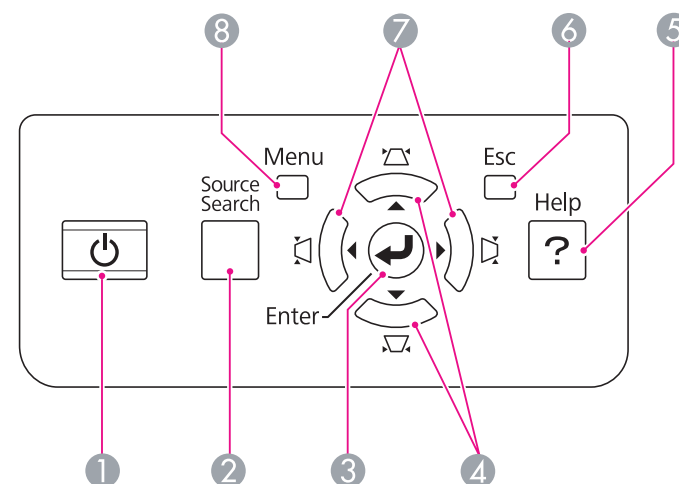


Ime	Funkcija
1 <b>Izhod Monitor Out</b>	Oddaja analogni signal RGB za zunanji monitor, ki prihaja iz računalnika, ki je priključen na vhodna vrata Computer1 ali vhodna vrata BNC. Signalov, ki se oddajajo z drugih vrat, in komponentnih video signalov ni mogoče oddajati.
2 <b>Izhod Audio Out</b>	Uporabljajo se za izhod zvoka trenutno projicirane slike na zunanje zvočnike.

Ime	Funkcija
3 Vhod Audio3	Poveže se z vrati za izhod zvoka naprave, ki je povezana z vhodom BNC.
4 Vhod Audio1	Poveže se z vrati za izhod zvoka naprave, ki je povezana z vhodom Computer1.
5 Vrata RS-232C	Če projektor upravlja z računalnikom, povežite računalnik s projektorjem preko kabla RS-232C. Ta vrata so namenjena krmiljenju in niso za splošno uporabo. ☞ "Ukazi ESC/VP21" <a href="#">str.109</a>
6 Vhod BNC	Za analogne signale RGB iz računalnika in komponentne video signale iz drugih videovirov.
7 Vhod Video1	Za sestavljene video signale iz videovirov.
8 Vhod Computer1	Za analogne signale RGB iz računalnika in komponentne video signale iz drugih videovirov.
9 Vhod Video2	Za sestavljene video signale iz videovirov.
10 Vhod Audio4	Za povezavo z vhodom za zvok, ko želite oddajati zvok iz opreme projektorja, povezane z vhodom S-Video, vhodom Video1 ali vhodom Video2.
11 Vrata USB(TypeA)	Uporabljajo se za priključitev pomnilniške naprave USB ali digitalnega fotoaparata ter projicira slike, filme in scenarije. ☞ <a href="#">Navodila za uporabo funkcije PC Free</a>
12 USB indikator	Naslednje razlaga stanje USB naprav, povezanih z vrati USB(TypeA). NE SVETI: Naprava USB ni povezana SVETI oranžna lučka: Naprava USB je povezana SVETI zelena lučka: Naprava USB deluje SVETI rdeča lučka: Napaka
13 Vrata LAN	Uporabljajo se za povezavo v omrežje prek kabla LAN.
14 Vrata Remote	Povezuje izbirni komplet kablov za daljinski upravljalnik in sprejema signale daljinskega upravljalnika. Ko je kabel za daljinski upravljalnik priključen v ta vrata, se oddaljeni sprejemnik na projektorju onemogoči.

Ime	Funkcija
15 Vhod HDMI	Sprejema video signale iz video opreme in računalnikov, združljivih s HDMI™. Ta projektor je združljiv s signali <a href="#">HDCP</a> ☞.
16 Vhod S-Video	Za signale S-Video iz videovirov.
17 Vhodna vrata DVI-D	Sprejemajo digitalne signale RGB iz računalnika, ki je priključen na izhodna vrata DVI-D. Ta projektor je združljiv s signali <a href="#">HDCP</a> ☞.
18 Vhod Audio2	Poveže se z vrati za izhod zvoka naprave, ki je povezana z vhodom DVI-D.

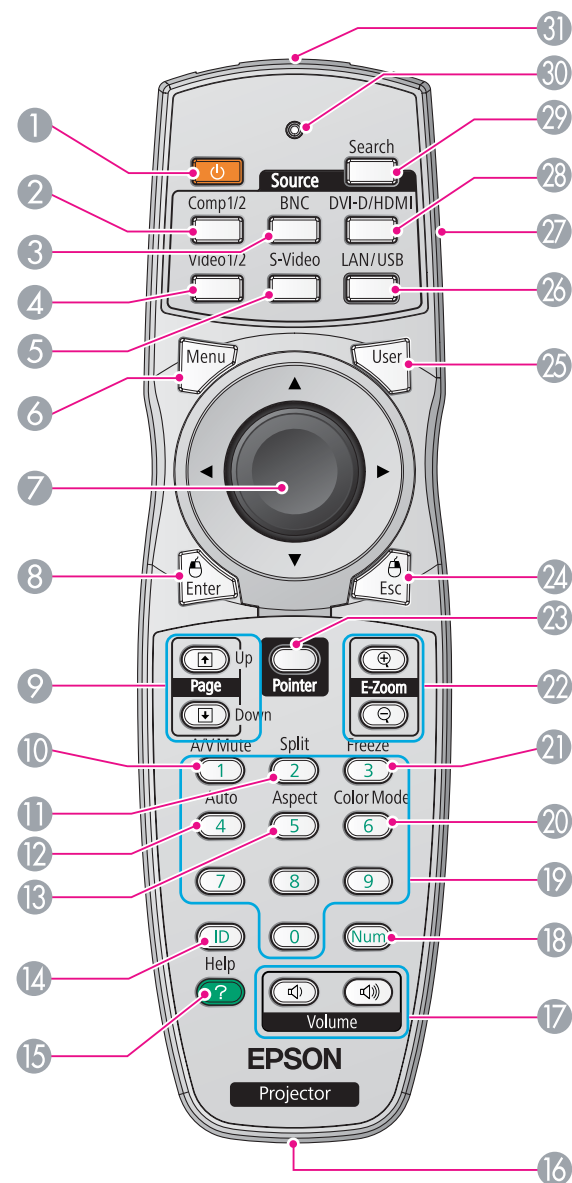
## Nadzorna plošča



Ime	Funkcija
1 [⏻] – gumb	Vklopi ali izklopi projektor. ☞ <a href="#">Priročnik za hitri zagon</a>
2 Gumb [Source Search]	Preklopi na naslednji vir, ki je povezan s projektorjem, in pošilja sliko. ☞ <a href="#">str.26</a>

Ime	Funkcija
3 [Enter] – gumb	Če ga pritisnete med projekcijo analognih računalniških signalov RGB, samodejno nastavi Sledenje, Sinhronizacija in Položaj za optimalno projiciranje slike. Ko je prikazan meni za konfiguracijo ali zaslon Pomoč, sprejme in vnese trenutno izbiro ter se premakne na naslednjo raven. <a href="#">☞ str.50</a>
4 [↖/↗][↘/↙] – gumba	Popravi navpično popačenje keystone. <a href="#">☞ str.24</a> Če ju pritisnete, ko je prikazan konfiguracijski meni ali zaslon Pomoč, imata gumba samo funkciji [↗] in [↙] za izbiranje menijskih elementov ter vrednosti nastavitev. <a href="#">☞ str.50</a> Pri projiciranju z možnostjo PC Free ali Poveži z omrežnim projektorjem delujeta ta gumba samo kot gumba [↗] in [↙].
5 [Help] – gumb	Prikaže in zapre zaslon Pomoč, ki vam pokaže, kako odpraviti morebitne težave. <a href="#">☞ str.78</a>
6 [Esc] – gumb	Ustavi trenutno funkcijo. Če ga pritisnete v meniju za konfiguracijo, se premakne na prejšnjo raven menija. <a href="#">☞ str.50</a>
7 [↩/↪][↪/↩] – gumba	Popravi vodoravno popačenje keystone. <a href="#">☞ str.24</a> Če ju pritisnete, ko je prikazan konfiguracijski meni ali zaslon Pomoč, imata gumba samo funkciji [↩] in [↪] za izbiranje menijskih elementov ter vrednosti nastavitev. <a href="#">☞ str.50</a> Pri projiciranju z možnostjo PC Free ali Poveži z omrežnim projektorjem delujeta ta gumba samo kot gumba [↩] in [↪].
8 [Menu] – gumb	Prikaže in zapre meni za konfiguracijo. <a href="#">☞ str.49</a>





## Daljinski upravljalnik



Ime	Funkcija
① [⏻] – gumb	Vklopi ali izklopi projektor. 🖱️ <i>Priročnik za hitri zagon</i>
② [Comp1/2] – gumb	Preklopi na slike iz vhoda Computer1.
③ [BNC] – gumb	Preklopi na slike iz vhoda BNC.
④ [Video1/2] – gumb	Ob vsakem pritisku gumba se vir prikazane slike spremeni iz vhoda Video1 v vhod Video2.
⑤ [S-Video] – gumb	Preklopi na slike iz vhoda S-video
⑥ [Menu] – gumb	Prikaže in zapre meni za konfiguracijo. 🖱️ <i>str.49</i>
⑦ [⊙] – gumb	Ko je prikazan meni za konfiguracijo ali zaslon Pomoč, gumb izbira med elementi v meniju in vrednostmi nastavitev. 🖱️ <i>str.50, str.78</i> Pri uporabi izbirnega brezžičnega sprejemnika miške se kazalec premika v smeri (osem mogočih smeri), v kateri pritisnete gumb.
⑧ [Enter] – gumb	Ko je prikazan meni za konfiguracijo ali zaslon Pomoč, sprejme in vnese trenutno izbiro ter se premakne na naslednjo raven. 🖱️ <i>str.50, str.78</i> Deluje kot levi gumb miške pri uporabi izbirnega brezžičnega sprejemnika miške.
⑨ Gumbi [Page] [↑][↓]	Ti gumbi se lahko uporabljajo za pomikanje po strani gor in dol, ko projicirate sliko iz računalnika, ki je povezan s projektorjem preko omrežja. Ti gumbi se lahko uporabljajo za preklapljanje zaslona, ko projicirate z možnostjo PC Free. Ti gumbi se lahko uporabljajo za pomikanje po strani gor in dol, ko uporabljate izbirni brezžični sprejemnik miške.
⑩ Gumb [A/V Mute]	Vklopi ali izklopi sliko in zvok. 🖱️ <i>str.35</i>
⑪ [Split] – gumb	Pritisnite ta gumb, če želite razdeliti zaslon na dva dela in projicirati dve slike naenkrat. 🖱️ <i>str.31</i>
⑫ [Auto] – gumb	Če ga pritisnete med projekcijo analognih računalniških signalov RGB, samodejno nastavi Sledenje, Sinhronizacija in Položaj za optimalno projiciranje slike.

Ime	Funkcija
⑬ [Aspect] – gumb	Razmerje gledišča ➡ se spremeni vsakič, ko pritisnete gumb. 🖱️ <i>str.28</i>
⑭ [ID] – gumb	Pritisnite, če želite nastaviti ID daljinskega upravljalnika. 🖱️ <i>str.39</i>
⑮ [Help] – gumb	Prikaže in zapre zaslon Pomoč, ki vam pokaže, kako odpraviti morebitne težave. 🖱️ <i>str.78</i>
⑯ Oddaljena vrata	Povezuje dodatni komplet kablov za daljinski upravljalnik in sprejema signale iz daljinskega upravljalnika. Ko je kabel za daljinski upravljalnik priključen v ta oddaljena vrata, se oddaljeni sprejemnik onemogoči.
⑰ Gumb [Volume] [◀][▶]	[◀] Zmanjša glasnost. [▶] Poveča glasnost. 🖱️ <i>Priročnik za hitri zagon</i> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"><b>⚠️ Previdno</b> <i>Ne začnite, ko je glasnost previsoka. Glasen zvok lahko povzroči izgubo sluha. Preden izklopите projektor, vedno zmanjšajte glasnost. Po vklopu projektorja postopoma povečajte glasnost.</i></div>
⑱ [Num] – gumb	Ta gumb uporabite za vnos gesel, Naslov IP v meniju Omrežje itd.
⑲ Številčnica	Ta gumb uporabite za vnos gesel, nastavitve ID-ja daljinskega upravljalnika, Naslov IP iz Omrežje itd.
⑳ [Color Mode] – gumb	Vsakič, ko pritisnete gumb, se spremeni barvni način. 🖱️ <i>str.30</i>
㉑ [Freeze] – gumb	Predstavitve se ustavi ali nadaljuje. 🖱️ <i>str.35</i>
㉒ Gumbi [E-Zoom] [⊕][⊖]	Gumb [⊕] poveča sliko, ne da bi se pri tem spremenila velikost projekcije. Gumb [⊖] pomanjša dele slik, ki so bile povečane z gumbom [⊕]. 🖱️ <i>str.36</i>
㉓ [Pointer] – gumb	Pritisnite, da vklopíte kazalec na zaslonu. 🖱️ <i>str.36</i>




Ime	Funkcija
24 [Esc] – gumb	Ustavi trenutno funkcijo. Če ga pritisnete v meniju za konfiguracijo, se premakne na prejšnjo raven menija.  <a href="#">str.50</a> Deluje kot desni gumb miške pri uporabi izbirnega brezžičnega sprejemnika miške.
25 [User] – gumb	Pritisnite, če želite izmed šestih razpoložljivih elementov v meniju za konfiguracijo izbrati pogosto uporabljen element. Ob pritisku gumba se prikaže zaslon za izbiro/prilagajanje elementa, ki vam omogoča nastavitve/prilagoditve z enim dotikom.  <a href="#">str.55</a> <b>Testni vzorec</b> je določen kot privzeta nastavitvev.
26 [LAN/USB] – gumb	Vsakič, ko pritisnete ta gumb, se slika preklopi iz slike iz računalnika, ki je povezan s projektorjem prek omrežja, na sliko iz naprave USB, ki je povezana z vrati USB(TypeA), ali obratno.
27 Stikalo ID	To stikalo uporabite, če želite omogočiti (On) ali onemogočiti (Off) nastavitve ID za daljinski upravljalnik.  <a href="#">str.38</a>
28 [DVI-D/HDMI] – gumb	Ob vsakem pritisku gumba se vir prikazane slike spremeni iz vhoda DVI-D v vhod HDMI.
29 Gumb [Source Search]	Preklopi na naslednji vir, ki je povezan s projektorjem, in pošilja sliko.  <a href="#">str.26</a>
30 Indikatorji	Lučka med oddajanjem signalov daljinskega upravljalnika ugasne.
31 Območje oddajanja svetlobe daljinskega upravljalnika	Oddaja signale daljinskega upravljalnika.

## Namestitev baterij

Bateriji ob prodaji nista vstavljeni v daljinski upravljalnik. Da boste lahko daljinski upravljalnik uporabljali, vstavite priloženi bateriji (dve alkalni bateriji AA).

### Pozor

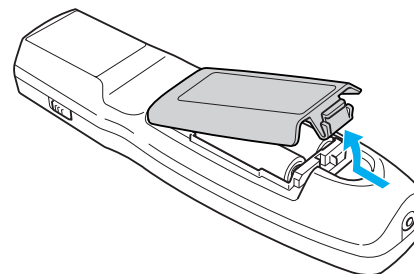
Pred ravnanjem z baterijami obvezno preberite Varnostna opozorila.  
 [Varnostna navodila](#)

### Postopek

1

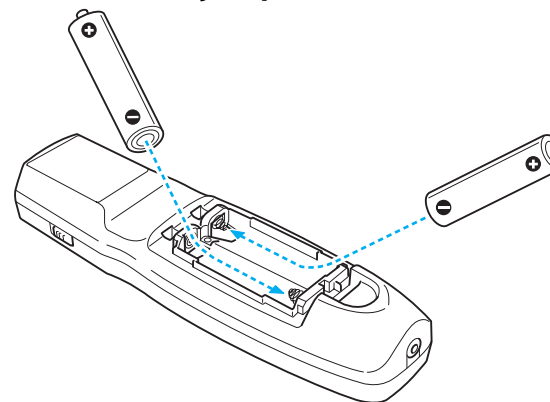
#### Odstranite pokrov baterij.

Medtem ko potiskate zatič pokrova baterij, dvignite pokrov.



2

#### Vstavite bateriji v pravilni smeri.





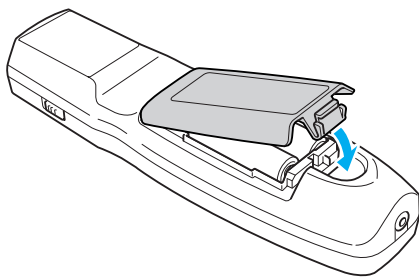
**Previdno**

Preverite položaj (+) in (-) oznak v nosilcu baterij in se prepričajte, da so baterije pravilno vstavljene.

3

**Ponovno namestite pokrov baterij.**

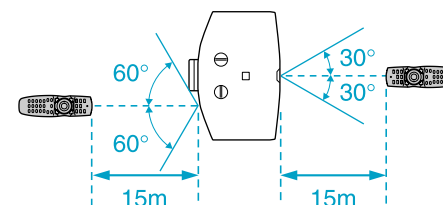
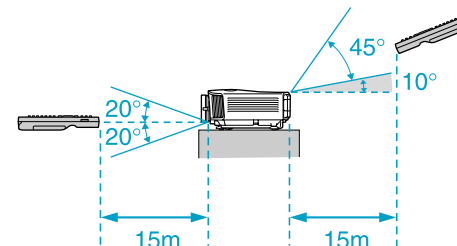
Pritiskajte pokrov baterij, dokler se ne zaskoči.





Če se pojavlja zamik v odzivnosti daljinskega upravljalnika ali če daljinski upravljalnik ne deluje po določenem času uporabe, sta bateriji verjetno že skoraj prazni. Ko se to zgodi, zamenjajte bateriji z novima. Imejte pripravljeni dve AA-alkalni bateriji. Drugih baterij razen AA-alkalnih ne smete uporabljati.

**Doseg delovanja daljinskega upravljalnika**

Pri uporabi daljinskega upravljalnika usmerite predel, ki oddaja svetlobo, v oddaljen sprejemnik na projektorju. Doseg delovanja daljinskega upravljalnika, ki je zagotovljen za projektor, je prikazan spodaj.

**Vodoravni doseg delovanja****Navpični doseg delovanja**

- Če želite nastaviti sprejem signalov delovanja iz daljinskega upravljalnika, nastavite **Oddaljen sprejemnik** v meniju **Nastavi**.  [str.55](#)
- Pri uporabi daljinskega upravljalnika, priloženega drugim projektorjem Epson, nastavite **Vrsta daljin.uprav.** v meniju **Razširjeno**.  [str.57](#)  
Doseg delovanja je odvisen od uporabljenega daljinskega upravljalnika.



## Koristne Funkcije

To poglavje razlaga koristne nasvete za predstavitve in varnostne funkcije.

## Prikaz testnega vzorca

Testni vzorec lahko prikažete, da bi prilagodili stanje projektorja, ne da bi za to morali povezati video opremo. To je uporabno pri nameščanju projektorja.



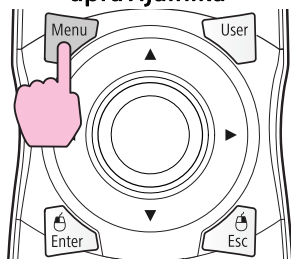
Če je gumb [User] na daljinskem upravljalniku nastavljen na **Testni vzorec**, se bo testni vzorec prikazal, ko pritisnete gumb [User]. (Privzeta nastavitev je Testni vzorec.)

### Postopek

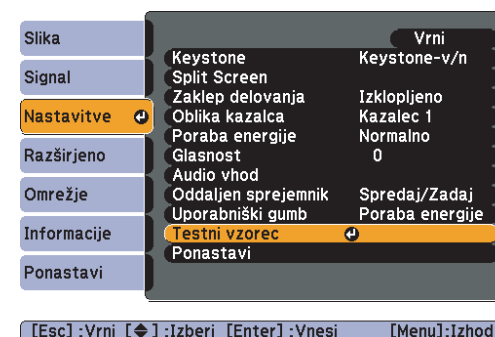
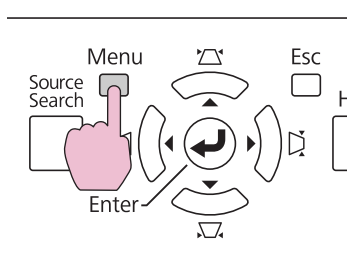
1

Med projiciranjem pritisnite gumb [Menu]. Izberite Nastavitve – »Testni vzorec« in nato pritisnite gumb [Enter].

Uporaba daljinskega upravljalnika



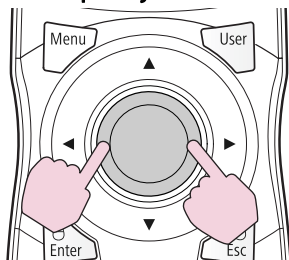
Uporaba nadzorne plošče



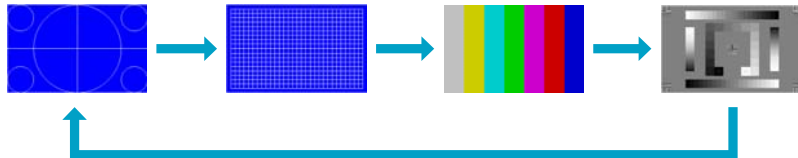
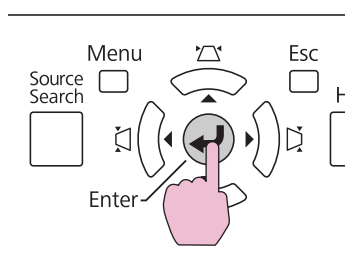
- 2** Pritisnite gumb [⬇] na daljinskem upravljalniku v smeri [➡] ali pa pritisnite gumb [Enter] na nadzorni plošči, da spremenite testni vzorec.

Če želite prikazati prejšnjo sliko, pritisnite gumb [⬆] na daljinskem upravljalniku v smer [⬅].

Uporaba daljinskega upravljalnika



Uporaba nadzorne plošče



Ko je prikazan testni vzorec, lahko opravite naslednje prilagoditve.

- Prilagajanje povečave in izostritve ➡ *Priročnik za hitri zagon*
- Prilagajanje položaja projicirane slike ➡ [str.20](#)
- Popravki keystone projicirane slike ➡ [str.21](#)
- Izbiranje kakovosti projiciranja (izbiranje barvnega načina) ➡ [str.30](#)
- Prilagajanje svetlosti ➡ meni Slika – Svetlost [str.51](#)
- Prilagajanje izostritve (samo Standardno) ➡ meni Slika – Ostrina [str.51](#)
- Prilagajanje barvne temperature ➡ meni Slika – Abs. temp. Barve [str.51](#)

- Prilagajanje barv ➡ meni Slika – Prilagoditev barv [str.51](#)



Če želite nastaviti elemente menija, ki jih ne morete nastaviti, ko je prikazan testni vzorec, ali če želite izboljšati projicirano sliko, projicirajte sliko iz povezane naprave.



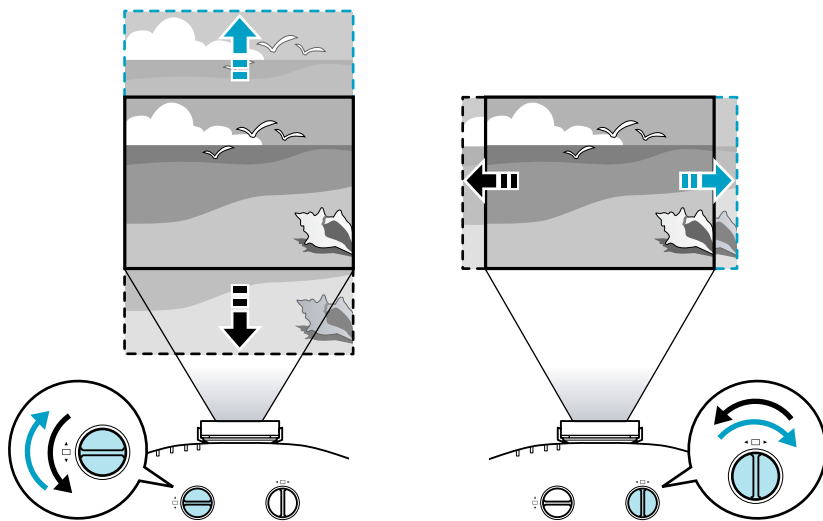
- 3** Pritisnite gumb [Esc], da zaprete testni vzorec.

## Prilagajanje položaja projicirane slike (premik objektiva)

Objektiv lahko premaknete, da prilagodite položaj projicirane slike, ko npr. projektorja ne morete namestiti neposredno pred zaslon.

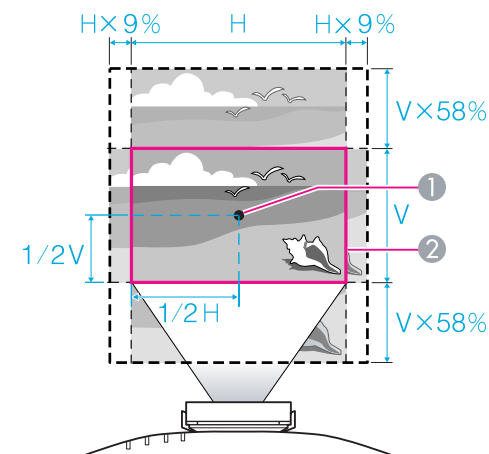
### Postopek

Obrnite vrtljivi gumb za navpični premik objektiva ali vrtljivi gumb za vodoravni premik objektiva na projektorju, da prilagodite mesto projicirane slike.



Slika bo najbolj jasna, ko sta gumba za navpični in vodoravni premik v središču.

Območje, znotraj katerega lahko premikate sliko z gumboma za premik objektiva, je prikazano spodaj.



- ① Središče objektiva
- ② Projicirana slika, ko sta gumba za premik objektiva v središču.

## Popravljanje popačenja v projicirani sliki

Obstajata dva načina popravljanja popačenja v projiciranih slikah, kot je prikazano spodaj.

- Quick Corner  
To vam omogoča ločeno ročno popravljanje vsakega od štirih kotov projicirane slike. ☛ "Quick Corner" [str.22](#)  
Priporočamo, da funkcijo Quick Corner uporabite za natančno nastavljanje popačenja keystone.
- Keystone-v/n  
To omogoča neodvisno ročno popravljanje popačenja v vodoravni in navpični smeri. Enostavne popravke Keystone-v/n lahko opravite z gumbi [↖/↗], [↘/↙], [↖/↗] in [↘/↙] na nadzorni plošči projektorja. ☛ "Keystone-v/n" [str.24](#)

Funkcije Quick Corner ter navpične in vodoravne funkcije keystone ne morete uporabljati hkrati. Ko v meniju za konfiguracijo izberete način popravljanja **Keystone**, se izbrani način popravljanja določi gumbom [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] in [↲/↳] na nadzorni plošči. Privzeta nastavitev za **Keystone** je nastavljena na **Keystone-v/n**, tako da ob pritisku gumbov [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] in [↲/↳] izvedete popravek Keystone-v/n.

Ker lahko funkcijo Quick Corner in popravek Keystone-v/n izvajate med projiciranjem testnega vzorca, vam ni treba priključiti računalnika ali druge opreme.

## Quick Corner

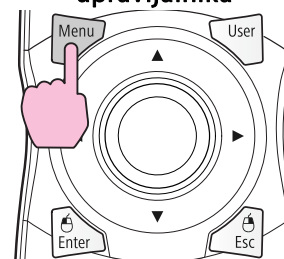
### Postopek

1

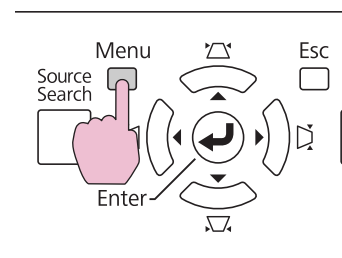
Med projiciranjem pritisnite gumb [Menu]. Izberite meni **Nastavitve – »Keystone«** in nato pritisnite gumb [Enter].

☛ "Uporaba menija Konfiguracija" [str.50](#)

#### Uporaba daljinskega upravljalnika



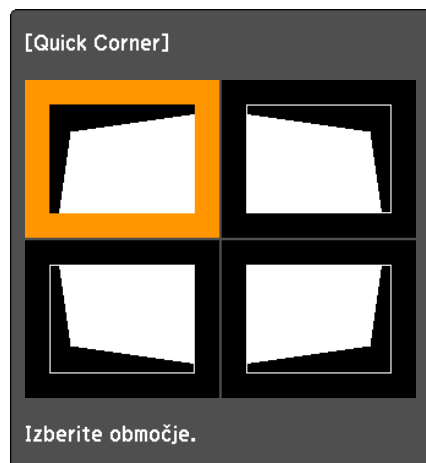
#### Uporaba nadzorne plošče



2

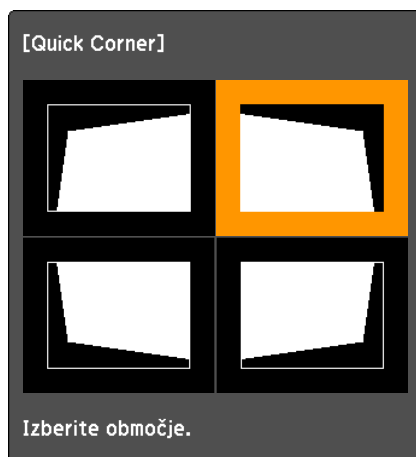
Izberite **»Quick Corner«** in nato pritisnite gumb [Enter].

Znova pritisnite gumb [Enter], da prikazete zaslon, na katerem lahko izberete enega od štirih kotov.

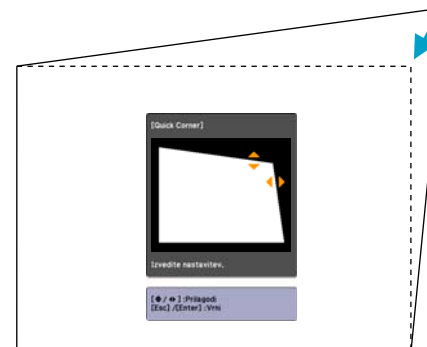


[◀/▶] : Izberi  
[Enter] : Vnesi  
[Esc] : Vrni (pridržite 2 sekundi za ponastavitev/preklop)

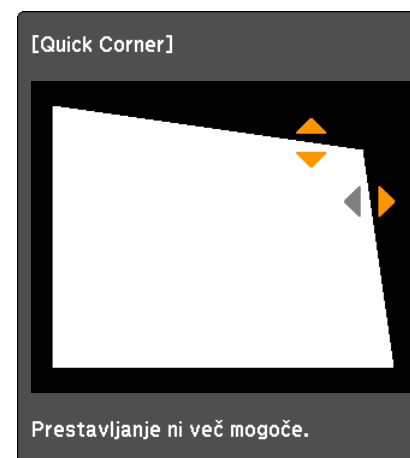
- 3** Z gumbom [⊙] na daljinskem upravljalniku ali gumbi [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] in [↲/↳] na nadzorni plošči izberete kot, ki ga želite prilagoditi, in nato pritisnite gumb [Enter].



- 4** Z gumbom [⊙] na daljinskem upravljalniku ali gumbi [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] in [↲/↳] na nadzorni plošči popravite položaj kota.



Če se trikotnik obarva sivo za smer, v katero popravljate obliko, kot kaže spodnja slika, oblike ne morete več prilagajati v to smer.



- 5** Po potrebi ponovite postopka 3 in 4, da prilagodite še ostale kote.

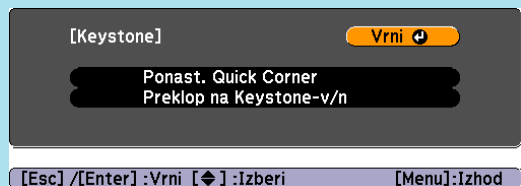
6

## Ko končate, pritisnite gumb [Esc] za izhod iz menija za popravljanje.

Ker ste v konfiguracijskem meniju spremenili način popravljanja v **Quick Corner** iz **Keystone**, se bo ob poznejšem pritisku gumbov [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] in [↲/↳] prikazal zaslon za izbiranje kota v postopku 2. V konfiguracijskem meniju preklopite z možnosti **Keystone** na možnost **Keystone-v/n**, če želite popraviti Keystone-v/n, ko pritisnete gumba [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] in [↲/↳] na nadzorni plošči. ➡ [str.55](#)



Če med popravljanjem s funkcijo Quick Corner držite gumb [Esc] za približno dve sekundi, se prikaže naslednji zaslon.

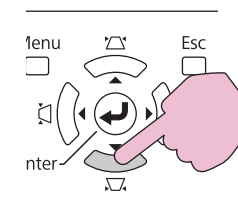
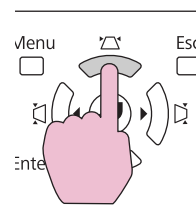


**Ponast. Quick Corner:** Ponastavi rezultat popravkov Quick Corner.

**Preklop na Keystone-v/n:** Način popravljanja preklopi na **Keystone-v/n**. ➡ "Keystone-v/n" [str.24](#)

## • Navpični popravek keystone

Navpično popačenje keystone lahko popravite do navpičnega nagiba projektorja 30° glede na zaslon. Če uporabljate projektor na nagibu, večjem od 30°, se lahko poškoduje in povzroči nesrečo.



Če gumba [↖/↗] in [↘/↙] pritisnete hkrati za vsaj 1 sekundo, se navpična vrednost keystone vrne na prvotno stanje.

## Keystone-v/n

### Postopek

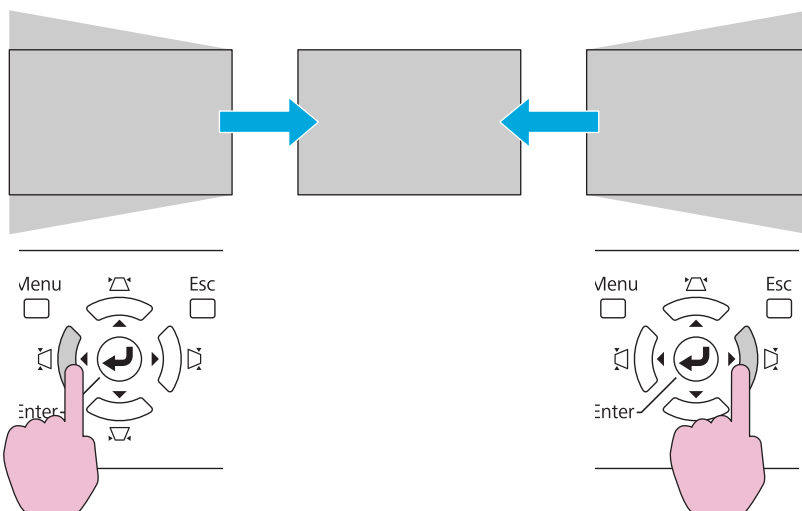
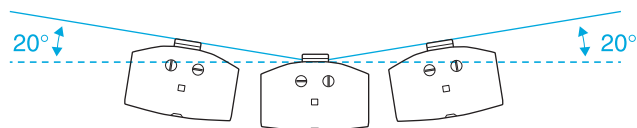
Pritisnite gumba [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] in [↲/↳] na nadzorni plošči, da prilagodite nastavitve keystone ločeno za vodoravno in navpično smer.



To prilagoditev lahko opravite tudi iz možnosti **Keystone-v/n** v meniju **Nastavitve**. ➡ [str.55](#)



- Vodoravni popravek keystone  
Vodoravno popačenje keystone lahko popravite do vodoravnega nagiba projektorja 20° glede na zaslon.



Če gumba [↶/↷] in [↵/↶] pritisnete hkrati za vsaj 1 sekundo, se vodoravna vrednost keystone vrne na prvotno stanje.



Objektiv premaknite v prikazani položaj, ko popravljate vodoravno in navpično popačenje keystone. Če premika objektiva ne nastavite, kot je prikazano, se popačenje ne popravi natančno. 🖱️ "Prilagajanje položaja projicirane slike (premik objektiva)" [str.20](#)

- Vodoravni pomik objektiva se nastavi na sredino.
- Navpični pomik objektiva se nastavi na vrh ali dno.

Popravek morda ne bo pravilno opravljen, če je izbran zoom. Poleg tega se po izvedbi popravka lahko pomanjša velikost projekcije. Pri namestitvi projektorja pazite na razdaljo projekcije.

Popravite sliko s funkcijo Quick Corner, da natančno poravnate projicirano sliko z zaslonom, ali da popravite sliko. 🖱️ "Quick Corner" [str.22](#)

Projicirano sliko lahko spremenite na naslednja načina.

- Preklop z uporabo funkcije Iskanje vira  
Projektor samodejno zazna signale, ki jih pošilja povezana oprema, in projicira sliko, ki jo prejema prek vhodnih vrat.
- Preklop neposredno na ciljno sliko  
Tipke daljinskega upravljalnika lahko uporabite za preklop na želena vhodna vrata.

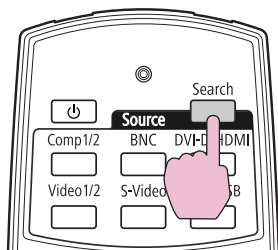
## Samodejno zaznavanje vhodnih signalov in zamenjava projicirane slike (Iskanje vira)

Ciljne slike lahko projicirate hitro, in sicer tako, da pritisnete gumb [Source Search], ker boste tako preklopili samo na slike iz tistih vhodnih vrat, v katera se prenašajo slikovni signali.

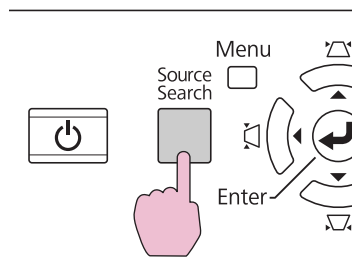
### Postopek

**Ko je vaša video oprema povezana, začnite predvajati pred začetkom tega postopka. Ko sta povezani dve ali več naprav, pritiskajte gumb [Source Search], dokler ni projicirana zelena slika.**

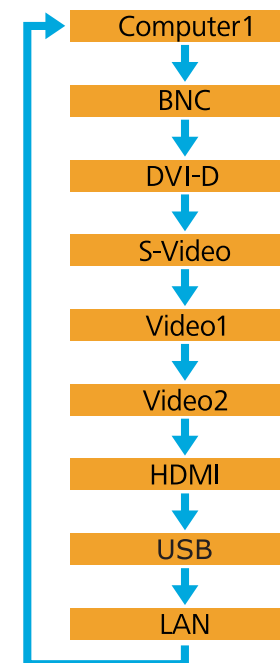
Uporaba daljinskega upravljalnika



Uporaba nadzorne plošče



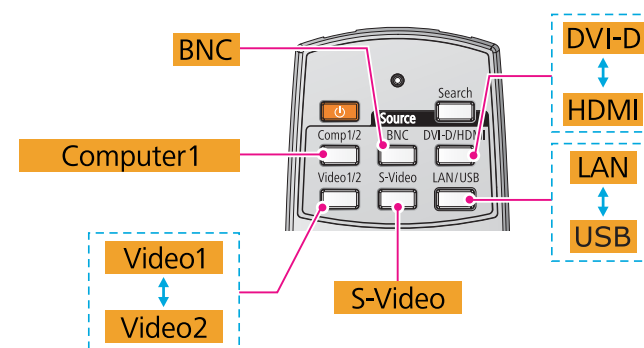
Ko pritisnete gumb [Source Search], se opravi iskanje vhodnih vrat, v katera se prenašajo video signali, in sicer v tem vrstnem redu. (Vhodna vrata, pri katerih ni zaznanega nobenega slikovnega signala, so prezrta.)



Pri preklopu na možnost LAN se projicirajo slike iz računalnikov, povezanih prek omrežja.



Naslednji zaslon, ki kaže status slikovnih signalov, ostane prikazan samo, kadar je na voljo slika, ki jo projektor trenutno projicira, ali kadar ni nobenega slikovnega signala. Izberete lahko vhodna vrata, kjer je povezana oprema, ki jo želite uporabiti. Če ne storite nič, se zaslon po približno 10 sekundah zapre.



## Preklop na ciljno sliko z daljinskim upravljalnikom

Neposredno na sliko iz ciljnih vhodnih vrat lahko preklopite s pritiskom naslednjih gumbov na daljinskem upravljalniku. ➡ "Daljinski upravljalnik" [str.14](#)

Pri preklopu na možnost **LAN** se projicirajo slike iz računalnikov, povezanih prek omrežja.

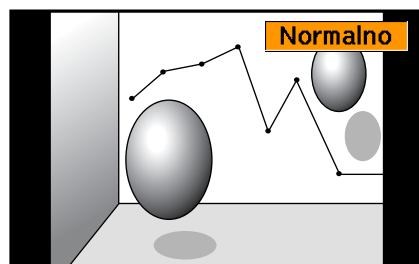
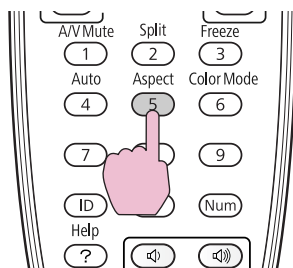
Način gledišča lahko izberete glede na vrsto vhodnega signala, razmerje med višino in širino ter ločljivost, da preklopite Razmerje gledišča▶ projicirane slike. Načini gledišča so navedeni spodaj. Načini gledišča, ki jih lahko nastavite, so odvisni od vrste projicirane slike.

Način gledišča	Obrazložitev
<b>Normalno</b>	Projicira na celotno velikost projekcije in ohrani razmerje stranic vhodne slike.
<b>Avtomatično</b>	Projicira v primernem razmerju na osnovi informacij vhodnega signala.
<b>16:9</b>	Projicira na polno velikost projekcije v razmerju 16:9.
<b>Polno*</b>	Projicira pri polni velikosti.
<b>Zoom</b>	Projicira vhodno sliko, povečano na celotno stransko velikost projekcije, in ohrani razmerje gledišča vhodne slike. Deli, ki segajo čez rob projekcije, niso prikazani.
<b>Privzeto</b>	Projicira pri ločljivosti vhodne slike na sredino zaslona. To je najprimernejše za projiciranje čistih slik.

\* Če želite izbrati **Polno**, medtem ko je vhodni signal 1080i, nastavite **Progresivno** v konfiguracijskem meniju na **Izklopljeno**. ➡ [str.53](#)

## Postopek

### Daljinski upravljalnik



Ime načina razmerja gledišča se ob pritisku tega gumba prikaže na zaslonu. Če pritisnete gumb, medtem ko je ime načina razmerja na zaslonu, se spremeni v naslednji način razmerja.



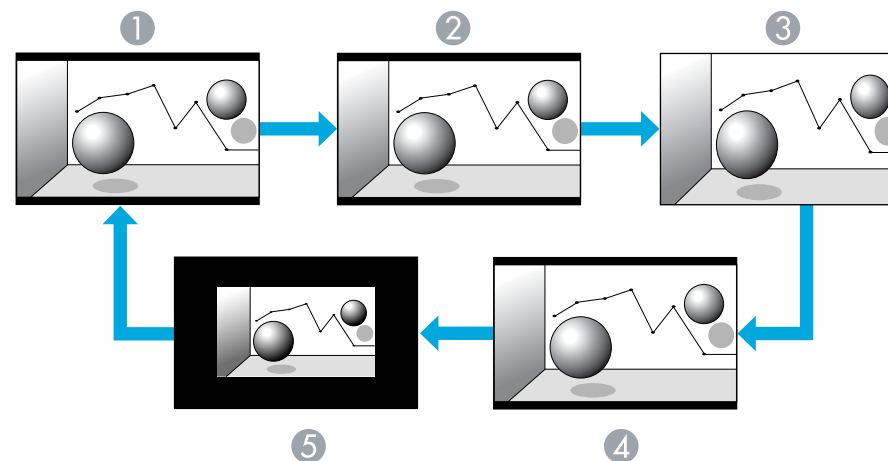
Razmerje gledišča lahko določite tudi z možnostjo **Pogled** v meniju **Signal** v meniju za konfiguracijo. ➡ [str.53](#)

## Sprememba načina razmerja

### Projiciranje slik iz video opreme ali vhodnih vrat HDMI

Vsakič, ko pritisnete gumb [Aspect] na daljinskem upravljalniku, se način razmerja spremeni v vrstnem redu **Avtomatično**, **16:9**, **Polno**, **Zoom** in **Privzeto**. ➡ [str.28](#)

Primer: vhod signala 720p (ločljivost: 1280 x 720, razmerje gledišča: 16:9)



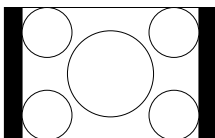
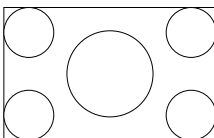
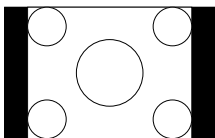
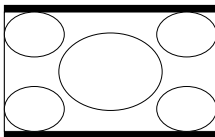
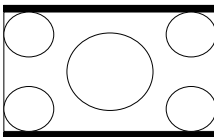
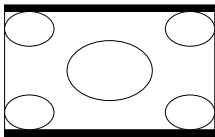
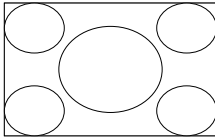
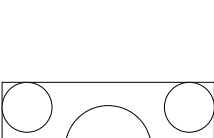
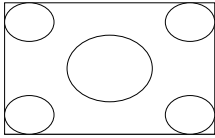
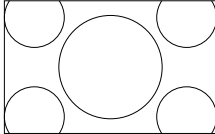
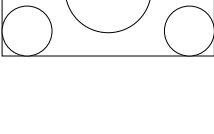
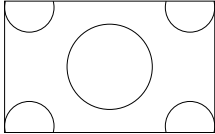
- ① Avtomatično
- ② 16:9
- ③ Polno


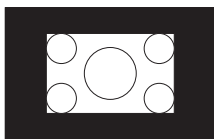
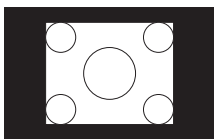
- 4 Zoom
- 5 Privzeto

## Projiciranje slik iz računalnika

Vsakič, ko pritisnete gumb [Aspect] na daljinskem upravljalniku, se način razmerja spremeni v vrstnem redu **Normalno**, **16:9**, **Polno**, **Zoom** in **Privzeto**. ➡ [str.28](#)

Spodaj so prikazani primeri projekcij za vsak način razmerja gledišča.


Način gledišča	Vhodni signal		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
<b>Normalno</b>			
<b>16:9</b>			
<b>Polno</b>			
<b>Zoom</b>			

Način gledišča	Vhodni signal		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
<b>Privzeto</b>			



Če pri projiciranju računalniških slik deli slike manjkajo ali niso v celoti projicirani, nastavite **Široko** ali **Normalno** v možnosti **Ločljivost** v meniju za konfiguracijo, odvisno od velikosti namizja računalnika. ➡ [str.53](#)

Optimalno kakovost slike lahko preprosto dosežete tako, da izberete nastavitve, ki najbolj ustrezajo okolju, v katerem projicirate. Svetlost slike je odvisna od načina delovanja, ki ste ga izbrali.

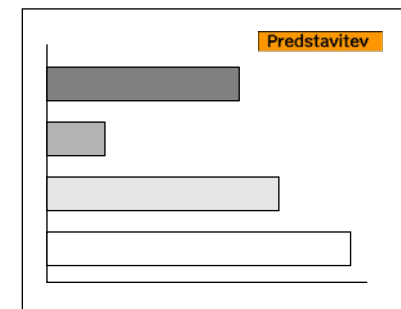
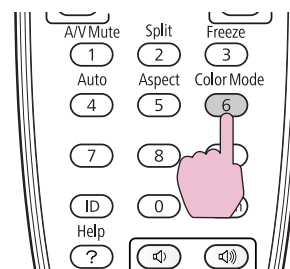
Način delovanja	Uporaba
<b>Dinamično</b>	Ta način je primeren za uporabo v svetlih prostorih. To je najsvetlejši način.
<b>Predstavitev</b>	Ta način je primeren za ustvarjanje predstavitev z uporabo barvnih materialov v svetlih prostorih.
<b>Teater</b>	Najprimernejši za ogled filmov v temačni sobi. Slikam da naraven ton, zelo podoben izvorniku.
<b>Fotografija*1</b>	Najprimernejši za projekcijo mirujočih slik, na primer fotografij, v dobro osvetljeni sobi. Slike so živih barv, kontrast je velik.
<b>Šport*2</b>	Najprimernejši za gledanje TV-programov v dobro osvetljeni sobi. Slike so živih barv in realistične.
<b>sRGB</b>	Najprimernejše za slike, ki so v skladu z barvnim standardom <u>sRGB</u>  .
<b>DICOM SIM*1</b>	Najprimernejši za projiciranje rentgenskih in drugih medicinskih slik. Slike imajo jasne sence. Projektor ni medicinska naprava in ga ni mogoče uporabljati za medicinske diagnoze.
<b>Po meri</b>	Izberite <b>Po meri</b> , da prilagodite <b>R,G,B,C,M,Y</b> v možnosti <b>Prilagoditev barv</b> v meniju za konfiguracijo.

\*1 To možnost lahko izberete med vnosom signalov RGB ali ko je za vir vhoda izbrana možnost USB ali LAN.

\*2 To lahko izberete ob vnosu komponentnih video signalov, signalov S-video ali kompozitnih video signalov.

## Postopek


### Daljinski upravljalnik



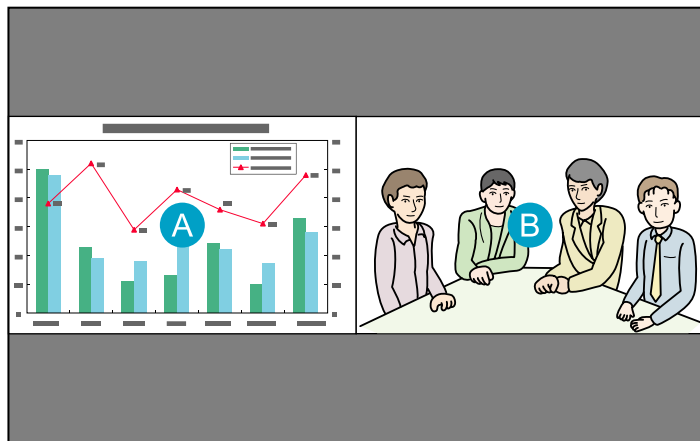
Ime barvnega načina se ob pritisku tega gumba prikaže na zaslonu.

Če pritisnete gumb, ko je na zaslonu izpisano ime barvnega načina, se le-ta spremeni v naslednji barvni način.



Barvni način lahko določite tudi z možnostjo **Barvni način** v meniju **Slika** v meniju za konfiguracijo.  [str.51](#)

Če želite zaslon razdeliti na levega (A) in desnega (B) ter hkrati prikazovati dve sliki, lahko uporabite deljeni zaslon.



## Viri vhoda za projiciranje deljenega zaslona

Spodaj so prikazane kombinacije virov vhoda, ki jih lahko projicirate na deljeni zaslon.

Slik iz računalnikov, povezanih prek omrežja, ali slik iz vrat USB(TypeA) ni mogoče projicirati.

Levi ali desni zaslon	Drugi zaslon
DVI-D	Računalnik1
HDMI	BNC
	S-video
	Video1
	Video2

## Postopki delovanja

### Projiciranje na deljenem zaslonu

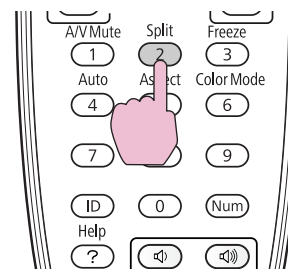
#### Postopek

1

Med projiciranjem pritisnite gumb [Split] na daljinskem upravljalniku.

Na levem zaslonu bo prikazan trenutno izbrani vir vhoda.

#### Daljinski upravljalnik

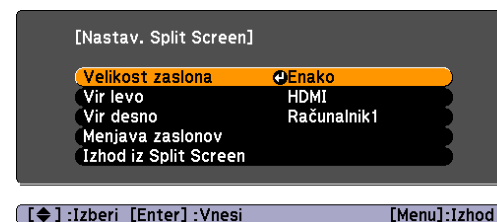


Deljeni zaslon lahko zaženete tudi iz možnosti **Split Screen** v konfiguracijskem meniju. ➡ [str.55](#)

2

Pritisnite gumb [Menu] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči.

Prikazana bo možnost **Nastav. Split Screen**.





Možnost **Nastav. Split Screen** se prikaže tudi, ko pritisnete gumb [Source Search] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči ali ko na daljinskem upravljalniku pritisnete gumb Source.

3

Če želite preklopiti sliko, projicirano na levem zaslonu, izberite »Vir levo« in pritisnite gumb [Enter]. Če želite preklopiti sliko, projicirano na desnem zaslonu, izberite »Vir desno« in pritisnite gumb [Enter].

4

Izberite vir vhoda, ki ga želite projicirati, in pritisnite gumb [Enter].

Izberete lahko le vire vhoda, ki jih lahko kombinirate. 🗨️ "Viri vhoda za projiciranje deljenega zaslona" [str.31](#)

Če želite preklopiti projicirano sliko med projekcijo deljenega zaslona, postopek začnite pri 2. koraku.



- Oddajal se bo zvok iz vira vhoda, ki je izbran za levi zaslon.
- Če je za levi zaslon izbrana možnost **Računalnik1** ali BNC, lahko sliko za levi zaslon prikazete na zunanjem monitorju. (To je mogoče le, ko vstopajo analogni signali RGB.) 🗨️ [str.130](#)

## Preklop med levim in desnim zaslonom

Za preklop med slikama, prikazanima na levem in desnem zaslonu, uporabite naslednji postopek.

### Postopek

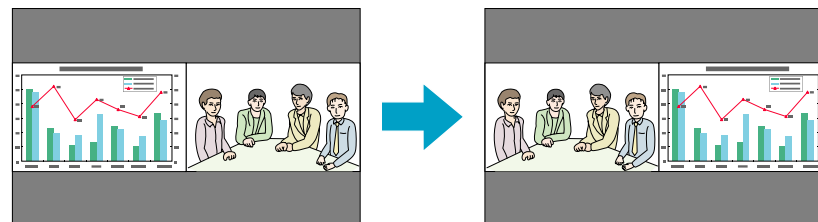
1

Med projekcijo z deljenim zaslonom pritisnite gumb [Menu] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči.

2

Izberite »Menjava zaslonov« in nato pritisnite gumb [Enter].

Sliki na levem in desnem zaslonu se bosta zamenjali.



## Menjava velikosti leve in desne slike

### Postopek

1

Med projekcijo z deljenim zaslonom pritisnite gumb [Menu] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči.

2

Izberite »Velikost zaslona« in nato pritisnite gumb [Enter].

3

Izberite velikost slike, ki jo želite prikazati, in nato pritisnite gumb [Enter].



[Esc] : Vrni [◀] : Izberi [Enter] : Nastavi [Menu] : Izhod

4

Za dokončanje postopka nastavitve pritisnite gumb [Menu].

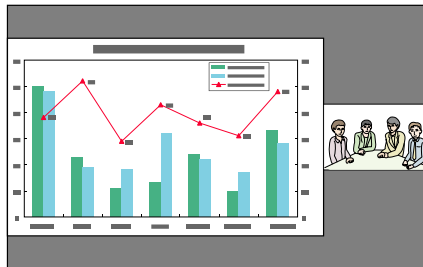


Po nastavljanju velikosti zaslona se bodo projicirane slike prikazale tako, kot je prikazano spodaj.

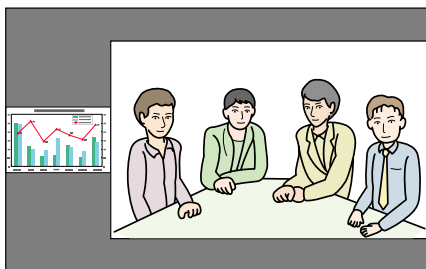
**Enako**



**Večje levo**



**Večje desno**



- Slik na levem in desnem zaslonu ne morete povečati hkrati.
- Ko povečate eno sliko, se druga zmanjša.
- Odvisno od vhodnih video signalov slike na levi in desni morda ne bosta videti enako veliki, tudi če je nastavljena možnost **Enako**.

## Prekinjanje deljenega zaslona

### Postopek

Če želite prekiniti funkcijo deljenega zaslona, pritisnite gumb [Esc] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči.

Za prekinitev funkcije deljenega zaslona lahko uporabite tudi naslednje korake.

- Pritisnite gumb [Split] na daljinskem upravljalniku.
- Izberite **Izhod iz Split Screen** v možnosti **Nastav. Split Screen** in nato pritisnite gumb [Enter].

## Omejitve med projiciranjem deljenega zaslona

### Omejitve delovanja

Med projiciranjem deljenega zaslona ne morete opravljati naslednjih dejanj.

- Nastavljanje konfiguracijskega menija
- E-zoom
- Preklapljanje načina razmerja gledišča (način razmerja gledišča bo nastavljen na **Normalno**.) ➡ [str.28](#)
- Postopki z gumbom [User] na daljinskem upravljalniku

Pomoč lahko prikažete le takrat, ko slikovni signali ne vstopajo ali ko je prikazano sporočilo o napaki ali opozorilo.

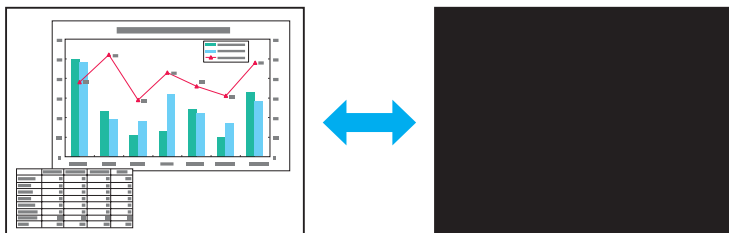
### Omejitve v zvezi s slikami

- Privzete vrednosti za meni **Slika** se uporabijo na sliki na desnem zaslonu. Nastavitve za sliko, projicirano na levem zaslonu, se uporabijo na sliki na desnem zaslonu za **Barvni način**, **Abs. temp. Barve** in **Prilagoditev barv**. Nastavitve **Dodatno** za **Ostrina** (Izboljš. tankih črt, Izboljš. debelih črt) niso upoštevane za sliki na obeh zaslonih. ➡ [str.51](#)
- Nastavitve za **Progresivno**, **Zmanjšanje šuma** in **Pretvorba 2-2** so nastavljene na **Izklopljeno**. Meni ➡ Signal menu [str.53](#)
- Uporabi se privzeta nastavev za **Overscan**. ➡ Meni Signal – Overscan [str.53](#)
- Ko ne vstopa noben slikovni signal, bo zaslon **Modra**.

- Ko opravljate postopek A/V nemo, bo zaslon **Črna**.

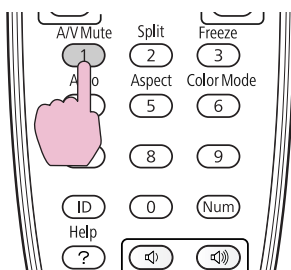
## Začasno skrivanje slike in zvoka (A/V nemo)

To funkcijo uporabite, ko želite usmeriti pozornost občinstva na to, kar govorite, ali če ne želite prikazati takšnih podrobnosti, kot je preklapljanje med datotekami med predstavitvijo na računalniku.



### Postopek

#### Daljinski upravljalnik



Vsakič, ko pritisnete gumb, se možnost A/V nemo vklopi ali izklopi.



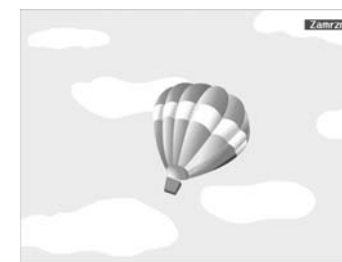
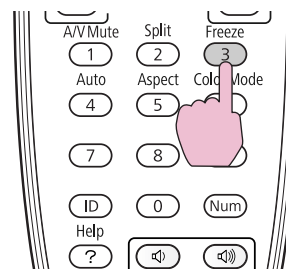
- Če uporabite to funkcijo med projiciranjem premikajočih se slik, se slike in zvok še vedno predvajajo, zato se ne morete vrniti v trenutek, ko je bila aktivirana funkcija A/V nemo.
- Stanje prikaza možnosti A/V nemo lahko nastavite na **Črna**, **Modra** ali **Logo** v meniju **Razširjeno – A/V nemo**. ➡ [str.57](#)
- Med funkcijo A/V nemo žarnica še vedno sveti, zato ure delovanja žarnice še vedno tečejo.

## Zamrzovanje slike (Zamrzni)

Ko je funkcija zamrzovanja uporabljena pri premikajočih se slikah, se projekcija zamrznjene slike nadaljuje, tako da lahko premikajočo se sliko projicirate po posameznih sličicah tako kot nepremično fotografijo. Med predstavitvijo iz računalnika lahko tudi preklapljate med datotekami, ne da bi projicirali sliko, če pred tem uporabite funkcijo Zamrzni.

### Postopek

#### Daljinski upravljalnik



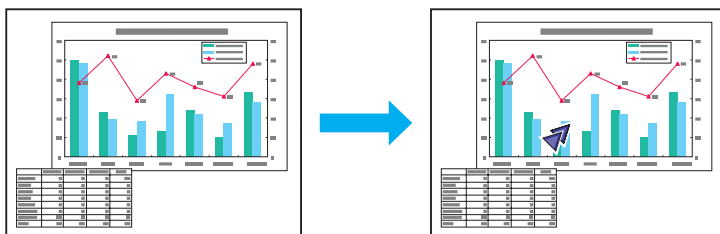
Ko pritisnete na gumb, se funkcija Zamrzni vklopi oziroma izklopi.



- Zvok se ne ustavi.
- Vir slike nadaljuje predvajanje slike tudi, ko je slika zamrznjena, zato s projekcijo ni možno nadaljevati od mesta, kjer je bila zamrznjena.
- Če pritisnete gumb [Freeze], medtem ko je prikazan meni za konfiguracijo ali zaslon Pomoč, se prikazana meni ali pomoč ugasneta.
- Funkcija Zamrzni deluje tudi ob uporabi E-zooma.

## Funkcija kazalca (Kazalec)

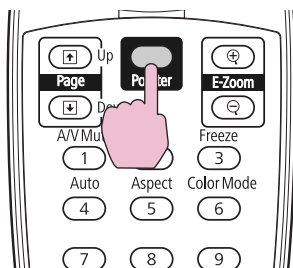
S tem lahko premaknete ikono kazalca na projicirani sliki, kar vam pomaga pritegniti pozornost na območje, o katerem govorite.



### Postopek

#### 1 Prikaže kazalec.

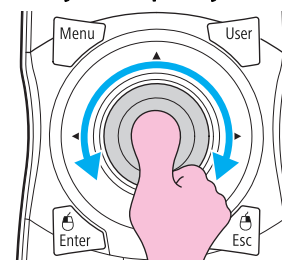
Daljinski upravljalnik



Kadar pritisnete na gumb, se kazalec prikaže oziroma izgine.

#### 2 Premik ikone kazalca (↗).

Daljinski upravljalnik

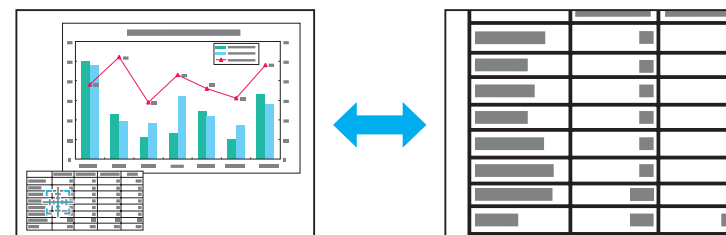


Izbirate lahko med tremi različnimi vrstami ikone kazalca (↗, ✖ ali ↘) v možnosti Nastavitve – Oblika kazalca v konfiguracijskem meniju.

☞ [str.55](#)

## Povečanje dela slike (E-Zoom)

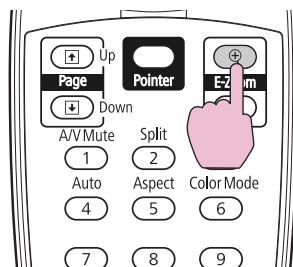
Funkcija je uporabna za povečevanje slik, da si jih lahko ogledate bolj podrobno, na primer grafe ali tabele.



## Postopek

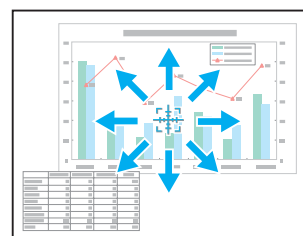
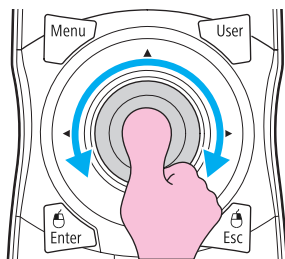
### 1 Zaženite funkcijo E-zoom.

Daljinski upravljalnik



### 2 Premaknite ( ) na območje slike, ki ga želite povečati.

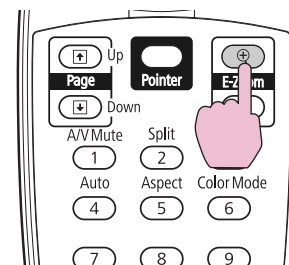
Daljinski upravljalnik



### 3

### Povečajte.

Daljinski upravljalnik



Ko pritisnete gumb, se območje poveča. Hitreje ga lahko povečate, če držite gumb pritisnjen.

Povečano sliko lahko zmanjšate s pritiskom gumba [⊖].

Pritisnite gumb [Esc] za preklic.



- Merilo povečave se pokaže na zaslonu. Izbrano območje se lahko poveča od 1- do 4-krat v 25 postopnih korakih.
- Ko je slika povečana, jo lahko premikate z gumbom [⬅].
- Če je izbrana možnost E-Zoom, se prekličeta možnosti Progresivno in Zmanjšanje šuma.
- Funkcija E-Zoom se prekliče, kadar opravljate funkcije, kot je Keystone ali Samonamestitev.

Ko imata projektor in daljinski upravljalnik nastavljen ID, lahko z upravljalnikom upravljate samo projektor z enakim ID. To je zelo uporabno pri upravljanju več projektorjev.

Ko vse projektorje upravljate prek daljinskega upravljalnika, nastavite stikalo ID ob strani daljinskega upravljalnika na možnost Off.



- Izvajanje postopkov z daljinskim upravljalnikom je mogoče le za projektorje, ki so v območju dosega daljinskega upravljalnika.  
☛ "Doseg delovanja daljinskega upravljalnika" [str.17](#)
- Ko je možnost **Vrsta daljin.uprav.** nastavljena na **Enostavno** v razdelku **Delovanje** v konfiguracijskem meniju, ne morete nastaviti ID-ja daljinskega upravljalnika.[str.57](#)
- ID-ji so prezrti, ko je ID projektorja nastavljen na **Izklopljeno** ali ko je ID daljinskega upravljalnika nastavljen na **0**.



2

Izberite eno številko od 1 do 9, da jo uporabite kot ID, in nato pritisnite gumb [Enter].



3

Pritisnite gumb [Menu], da zaprete meni za konfiguracijo.

## Nastavljanje ID-ja projektorja

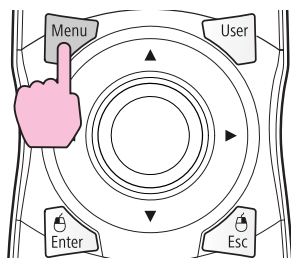
### Postopek

1

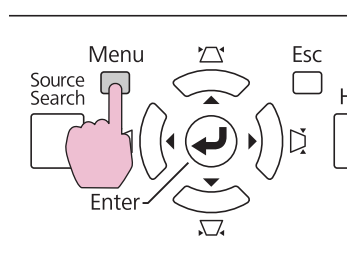
Med projekcijo pritisnite gumb [Menu] in v meniju za konfiguracijo izberite **Razširjeno** - »ID projektorja«.

☛ "Uporaba menija Konfiguracija" [str.50](#)

Uporaba daljinskega upravljalnika



Uporaba nadzorne plošče

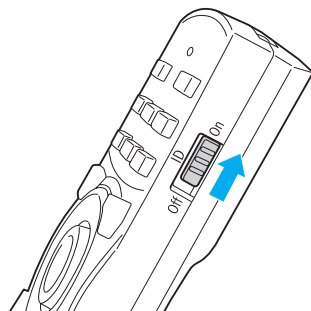


## Preverjanje ID projektorja

ID projektorja preverite na naslednji način.

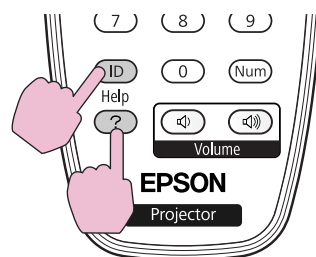
## Postopek

- 1 Stikalo ID daljinskega upravljalnika nastavite na On.



- 2 Med projekcijo pridržite gumb [ID] in hkrati pritisnite gumb [Help].

Daljinski upravljalnik

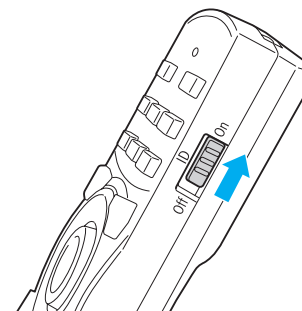


Ko pritisnete gume, se na zaslonu projektorja prikaže trenutni ID projektorja. Izgine v približno treh sekundah.

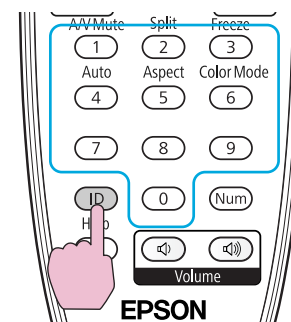
## Nastavljanje ID-ja daljinskega upravljalnika

### Postopek

- 1 Stikalo ID daljinskega upravljalnika nastavite na On.



- 2 Pridržite gumb [ID] in pritisnite številčni gumb, da izberete številko, ki se ujema z ID-jem projektorja, ki ga želite upravljati. ➡ "Preverjanje ID projektorja" [str.38](#)



Ko je ta nastavev izvedena, je omejeno projektor, ki ga lahko upravljate z daljinskim upravljalnikom.



Nastavitev ID daljinskega upravljalnika se shrani v daljinski upravljalnik. Četudi iz daljinskega upravljalnika odstranite baterije, npr. pri menjavi in podobno, se shranjena nastavitev ID ne izbriše. Če pa baterij dalj časa ne vstavite v upravljalnik, se nastavitev ID ponastavi na privzeto vrednost (ID0).



Kadar hkrati uporabljate več projektorjev, lahko ročno prilagodite svetlost in barvni ton slike iz vsakega od projektorjev, da se barve med seboj dobro ujemajo.

Funkcijo za celozaslonsko nastavitve barve uporabite, ko je nastavev Barvni način za vsak projektor nastavljen enako.

V nekaterih primerih se svetlost in barvni toni kljub prilagoditvi ne ujemajo popolnoma.

## Povzetek postopka popravljanja

Kadar hkrati uporabljate več projektorjev in želite izvesti popravke, uporabite naslednji postopek za popravljanje vsakega projektorja posebej.

1. Nastavite ID projektorja in daljinskega upravljalnika.  
Da bi omejili delovanje na en sam ciljni projektor, nastavite ID ciljnega projektorja in enak ID daljinskega upravljalnika. ➡ [str.38](#)
2. Popravite odstopanja v barvi.  
Popravljanje barv lahko izvedete med projiciranjem iz več projektorjev. Slike lahko spreminjate iz črne v belo v petih stopnjah (nivoji 1–5), pri čemer lahko v vsakem od petih nivojev nastavite naslednji lastnosti.
  - Popravljanje svetlosti  
Svetlost slik je mogoče izenačiti.
  - Popravljanje barve  
Barve slike lahko prilagodite z možnostma **Popr. barve. (G/R)** in **Popr. barve. (B/Y)**, da bi se bolje ujemale.

## Način popravljanja

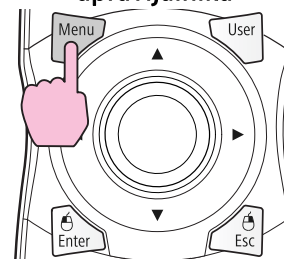
Po namestitvi projektorjev popravite svetlost in ton za vsak projektor, da zmanjšate odstopanja.

### Postopek

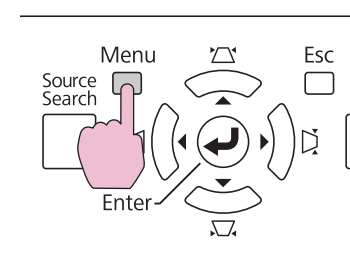
1

Pritisnite gumb [Menu] in v meniju za konfiguracijo izberite **Razširjeno** - »Več zaslonov«. ➡ "Uporaba menija Konfiguracija" [str.50](#)

#### Uporaba daljinskega upravljalnika



#### Uporaba nadzorne plošče



2

Izberite, da bo Nivo popravljeno v možnosti »Regul. nivo«.



- Kadar izberete nivo, se prikaže vzorec izbranega nivoja.
- Popravke lahko začnete izvajati na katerem koli nivoju, običajno lahko sliko potemnite ali osvetlite s popravljanjem od 1 do 5 ali od 5 do 1.

**3**

## Popravite svetlost z možnostjo »Popr. svetlosti.«.

- Ko izberete Nivo 5, se vse slike prilagodijo glede na najtemnejšo izmed vseh slik iz več projektorjev.
- Ko izberete Nivo 1, se vse slike prilagodijo glede na najsvetlejšo izmed vseh slik iz več projektorjev.
- Ko izberete Nivo 2 do 4, se svetlost prilagaja glede na srednjo svetlost vseh slik iz več projektorjev.
- Ker se ob vsakem pritisku gumba [Enter] prikazana slika preklopi med prikazom vzorca in prikazom dejanske slike, lahko preverite rezultate nastavljanja in naredite popravke na sami sliki.

**4**

## Popravljanje »Popr. barve. (G/R)« in »Popr. barve. (B/Y)«.

Ker se ob vsakem pritisku gumba [Enter] prikazana slika preklopi med prikazom vzorca in prikazom dejanske slike, lahko preverite rezultate nastavljanja in naredite popravke na sami sliki.

**5**

## Ponovite postopke od 3 do 5, dokler ne zaključite s popravki.

**6**

## Ko ste zaključili s popravki, pritisnite gumb [Menu], da zaprete meni za konfiguracijo.

Sliko, ki se trenutno projicira, lahko shranite kot uporabnikov logo.

Shranjeni uporabnikov logo lahko uporabite kot zaslonsko sliko, ko ni nobenega video signala ali med delovanjem A/V nemo.



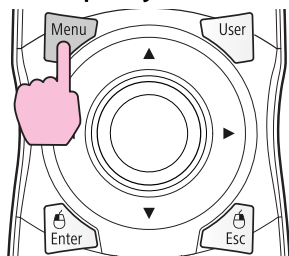
Ko se uporabnikov logo shrani, tovarniških nastavitev ne morete več ponastaviti.

## Postopek

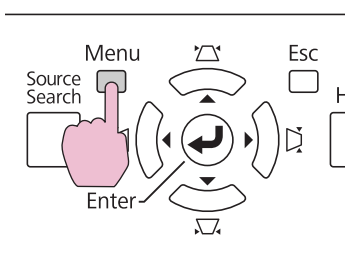
1

Projicirajte sliko, ki jo želite uporabiti kot uporabnikov logo, in pritisnite gumb [Menu].

Uporaba daljinskega upravljalnika



Uporaba nadzorne plošče



2

V meniju za konfiguracijo izberite Razširjeno - »Uporabnikov logo«. ➡ "Uporaba menija Konfiguracija" [str.50](#)

Poglejte si gumbe, ki jih lahko uporabite, in njihove funkcije v vodiču pod menijem.



- Če je možnost **Zaščita uporab. loga** v **Zaščita z geslom** nastavljena na **Vklopljeno**, se prikaže sporočilo, uporabniškega logotipa pa ne morete spremeniti. Spremembe lahko izvedete, ko nastavite možnost **Zaščita uporab. loga** na **Izklopljeno**. ➡ [str.45](#)
- Če izberete **Uporabnikov logo** med opravljanjem funkcij Keystone, E-Zoom, Pogled ali Progresivno, se trenutno izvajana funkcija prekliče.

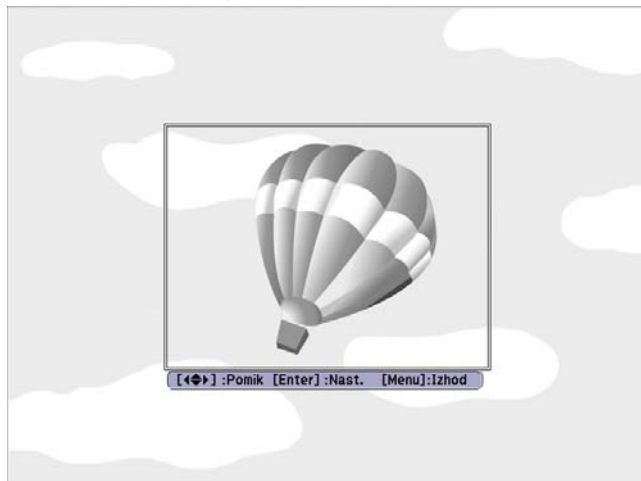
3

Ko je prikazano »Ali želite izbrati to sliko kot uporabnikov logo?«, izberite »Da«.

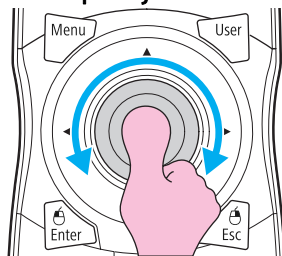


Ko pritisnete gumb [Enter] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči, se lahko spremeni velikost zaslona glede na signal, ker se nastavi na ločljivost slikovnega signala.

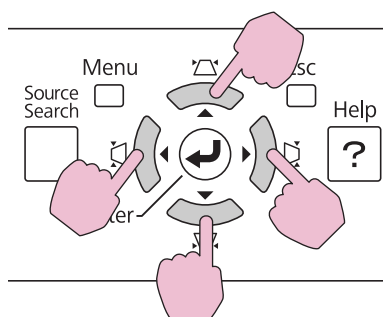
- 4 Premaknite okvir na del slike, ki ga želite uporabiti kot uporabnikov logo.



Uporaba daljinskega upravljalnika

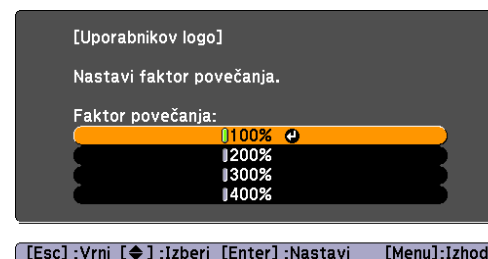


Uporaba nadzorne plošče



Sliko lahko shranite v velikosti do 400 × 300 pik.

- 5 Ko se prikaže »Ali želite izbrati to sliko?«, izberite »Da«.
- 6 Izberite faktor zooma na zaslonu nastavitev zooma.



- 7 Ko se prikaže sporočilo »Ali želite shraniti to sliko za uporabnikov logo?«, izberite »Yes (Da)«.

Slika je shranjena. Ko se slika shrani, se prikaže sporočilo »Končano.«.



- Če želite shranjeni uporabnikov logo uporabiti kot zaslonsko sliko, ga nastavite v nastavitvah **Prikaz** v meniju **Razširjeno**.  
[str.57](#)
- Ko je uporabnikov logo shranjen, se prejšnji uporabnikov logo izbriše.
- Shranjevanje loga traja približno 15 sekund. Med shranjevanjem ne upravljajte projektorja ali druge opreme, saj lahko pride do okvar.

Projektor ima naslednje izboljšane varnostne funkcije.

- **Zaščita z geslom**  
Uporabo projektorja je mogoče omejiti na določenega uporabnika.
- **Control Panel Lock**  
Preprečite lahko, da bi kdorkoli brez dovoljenja spreminjal nastavitve na projektorju. ➡ [str.47](#)
- **Zaklep proti kraji**  
Ta projektor je opremljen z različnimi napravami proti kraji. ➡ [str.48](#)

## Nadzorovanje uporabnikov (Zaščita z geslom)

Ko je zaščita z geslom vključena, osebe, ki ne poznajo gesla, ne morejo uporabljati projektorja za projekcijo slik, čeprav je projektor vključen. Prav tako ne morejo spremeniti uporabniškega loga, ki se prikaže, ko prižgete projektor. To je zaščita proti kraji, saj se projektorja ne da uporabljati, če je ukraden. Ob nakupu zaščita z geslom ni vklopljena.

### Vrsta zaščite z geslom

Naslednje tri vrste nastavitve zaščite z geslom lahko izberete glede na način uporabe projektorja.

#### 1. Zaščita ob vklopu

Ko je možnost **Zaščita ob vklopu** nastavljena na **Vklopljeno**, morate vnesti prednastavljeno geslo po tem, ko je projektor priključen in vključen (to velja tudi za direkten vklop). Če ne vnesete pravilnega gesla, se projekcija ne zažene.

#### 2. Zaščita uporab. loga

Loga, ki ga je nastavil lastnik projektorja, ni mogoče spremeniti. Ko je možnost **Zaščita uporab. loga** nastavljena na **Vklopljeno**, so prepovedane naslednje spremembe nastavitve za uporabnikov logo.

- Zajemanje loga uporabnika
- Nastavitve za **Prikaz ozadja**, **Zagonsko okno** in **A/V nemo** možnosti **Prikaz** v meniju za konfiguracijo

#### 3. Zaščita omrežja

Ko je možnost **Zaščita omrežja** nastavljena na **Vklopljeno**, je spreminjanje nastavitve za meni **Omrežje** v meniju za konfiguracijo prepovedano.

## Nastavljanje zaščite z geslom

Z naslednjim postopkom lahko nastavite zaščito z geslom.

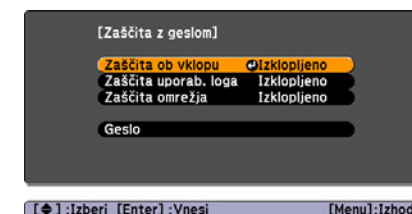
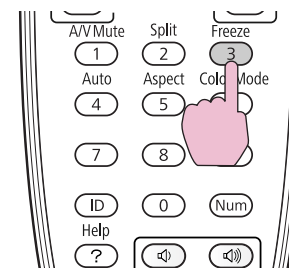
### Postopek



**Med projekcijo pridržite gumb [Freeze] za približno pet sekund.**

Prikaže se meni nastavitve Zaščita z geslom.

#### Daljinski upravljalnik





- Če je zaščita z geslom že aktivirana, morate vnesti geslo. Če geslo vnesete pravilno, se prikaže nastavitveni meni Zaščita z geslom. ➡ "Vnos gesla" [str.46](#)
- Ko nastavite geslo, pritrdite nalepko za zaščito z geslom na vidno mesto na projektorju, da tako še dodatno zavarujete projektor pred krajo.

2

## Vklopite »Zaščita ob vklopu«.

- (1) Izberite **Zaščita ob vklopu** in nato pritisnite gumb [Enter].
- (2) Izberite **Vklopljeno** in nato pritisnite gumb [Enter].
- (3) Pritisnite gumb [Esc].

3

## Vklopite »Zaščita uporab. loga«.

- (1) Izberite **Zaščita uporab. loga** in nato pritisnite gumb [Enter].
- (2) Izberite **Vklopljeno** in nato pritisnite gumb [Enter].
- (3) Pritisnite gumb [Esc].

4

## Vklopite »Zaščita omrežja«.

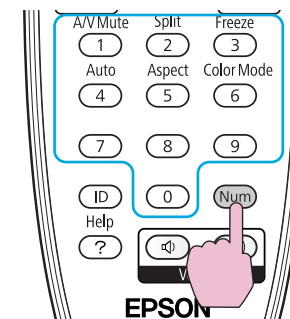
- (1) Izberite **Zaščita omrežja** in nato pritisnite gumb [Enter].
- (2) Izberite **Vklopljeno** in nato pritisnite gumb [Enter].
- (3) Pritisnite gumb [Esc].

5

## Nastavite geslo.

- (1) Izberite **Geslo** in nato pritisnite gumb [Enter].
- (2) Prikaže se sporočilo »Ali želite spremeniti geslo?«, izberite **Da** in nato pritisnite gumb [Enter]. Privzeta nastavev za geslo je »0000«. Nastavite svoje poljubno geslo. Če izberete **Ne**, se znova prikaže zaslon, opisan v koraku 1.
- (3) Medtem ko držite gumb [Num], s številčnico vnesite štirimestno številko. Vnesena številka je prikazana kot »\* \* \* \*«. Ko vnesete četrto številko, se prikaže zaslon za potrditev.

## Daljinski upravljalnik



- (4) Znova vnesite geslo. Prikaže se sporočilo »Geslo sprejeto.«. Če vnesete napačno geslo, se prikaže sporočilo, ki vas pozove k ponovnemu vnosu gesla.

## Vnos gesla

Ko je prikazan zaslon za vnos gesla, vnesite geslo z uporabo številčnice na daljinskem upravljalniku.

### Postopek

## Pridržite gumb [Num] in vnesite geslo s številčnico.

Ko vnesete pravilno geslo, se začne projekcija.

## Pozor

- Če trikrat zaporedoma vnesete nepravilno geslo, se za približno pet minut prikaže sporočilo »Delovanje projektorja se bo zaklenilo.«, nato pa se projektor vrne v stanje pripravljenosti. Če se to zgodi, izklopite projektor iz napajanja in ga potem znova vklopite. Projektor znova prikaže okno za vnos gesla, kamor lahko vnesete pravilno geslo.
- Če pozabite geslo, si zapišite številko »Šifra zahteve: xxxxx«, ki se prikaže na zaslonu in pišite na najbližji naslov, naveden v navodilih za podporo in storitve. ➔ [Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson](#)
- Če opisani postopek ponavljate in tridesetkrat zaporedoma vnesete napačno geslo, se bo pokazalo naslednje sporočilo in projektor ne bo več sprejemal vnosov gesla. "Delovanje projektorja se bo zaklenilo." Obrnite se na Epson v skladu z navodili v priloženi dokumentaciji. ➔ [Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson](#)

## Omejitev delovanja (zaklep delovanja nadzorne plošče)

Izvedite nekaj od navedenega, da zaklenete gumbe na nadzorni plošči. Daljinski upravljalnik lahko še vedno uporabljate, tudi če je nadzorna plošča zaklenjena.

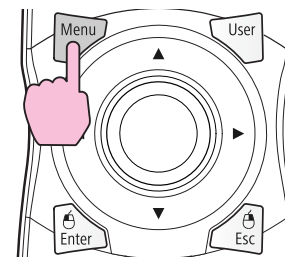
- Polni zaklep  
Vsi gumbi na nadzorni plošči so zaklenjeni. Z nadzorno ploščo ne morete izvajati postopkov, niti vklopa in izklopa.
- Delni zaklep  
Vsi gumbi na nadzorni plošči, razen gumba [⏻], so zaklenjeni.

1

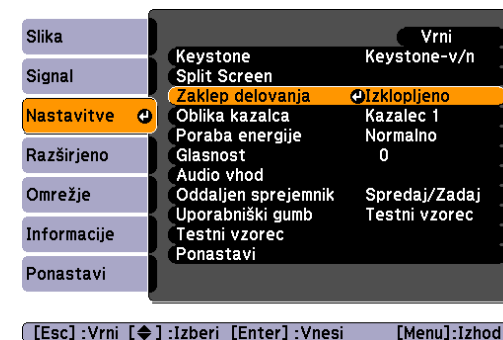
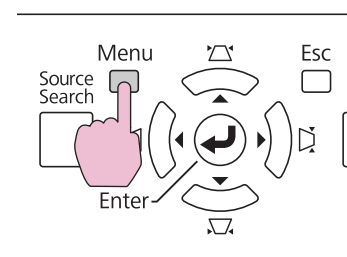
Med projiciranjem pritisnite gumb [Menu] in izberite **Nastavitve - Zaklep delovanja v meniju za konfiguracijo.**

➔ "Uporaba menija Konfiguracija" [str.50](#)

Uporaba daljinskega upravljalnika



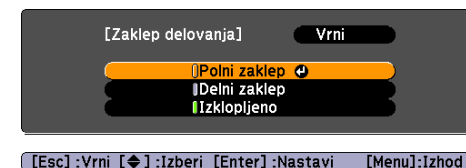
Uporaba nadzorne plošče



[Esc]:Vrni [↩]:Izberi [Enter]:Vnesi [Menu]:Izhod

2

Glede na namen izberite Polni zaklep ali Delni zaklep.



3

Ko se prikaže potrditveno sporočilo, izberite Da.

Gumbi nadzorne plošče so zaklenjeni glede na nastavitve, ki ste jo izbrali.



Nadzorno ploščo lahko odklenete na enega od naslednjih načinov.

- Na daljinskem upravljalniku izberite **Izklopljeno** v možnosti **Nastavitve – Zaklep delovanja** menija za konfiguracijo.  
☛ str.55
- Pritisnite in zadržite gumb [Enter] na nadzorni plošči za približno sedem sekund; prikaže se sporočilo in zaklepanje se izključi.

## Zaklep Proti Kraji

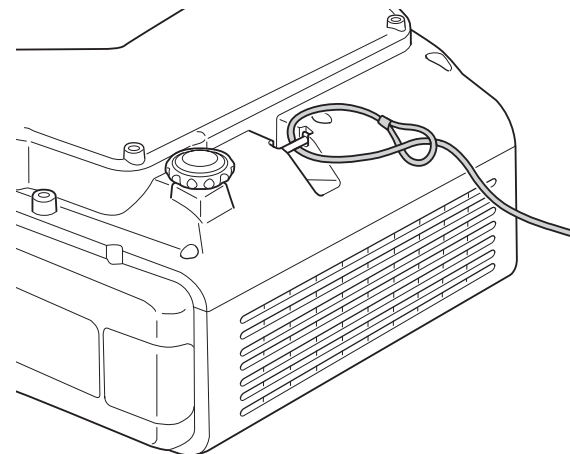
Ker je projektor pogosto nameščen na strop in se nahaja v nenadzorovanih sobah, ima projektor vgrajene naslednje zaščitne metode v izogiba kraji.

- Varnostna reža  
Varnostna reža je združljiva s sistemom Microsaver Security System, ki ga proizvaja družba Kensington. Podrobnosti o sistemu Microsaver Security najdete na domači strani podjetja Kensington <http://www.kensington.com/>.
- Točka namestitve varnostnega kabla  
Splošno dobavljivo žično ključavnico proti kraji lahko napeljete skozi točko namestitve varnostnega kabla, tako projektor pritrdite na mizo ali podstavek.
- Vijak za pritrditev gumba za odstranitev enote objektiva  
Gumb za odstranitev objektiva lahko zaklenete s priloženim vijakom, tako da objektiva projektorja ne bo mogoče odstraniti neposredno.

## Namestitev žične ključavnice

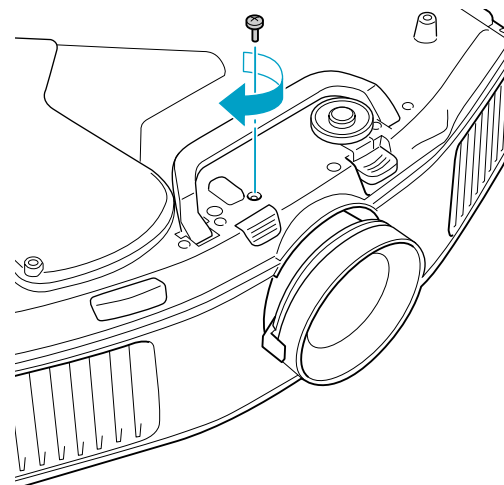
Napeljite žično ključavnico proti kraji skozi točko namestitve varnostnega kabla.

Za navodila o zaklepanju ključavnice pogledajte v dokumentacijo ključavnice.



## Objektiv proti kraji

Bajonetna vrsta omogoča hitro in preprosto menjavo objektiva projektorja. Če vas skrbi za varnost, je to uporabna naprava proti kraji, ker je ni mogoče hitro odstraniti, ko jo zaklenete s priloženim vijakom.







# Meni Konfiguracija

To poglavje razloži uporabo menija za konfiguracijo in njegovih funkcij.

1

Izbira iz začetnega menija

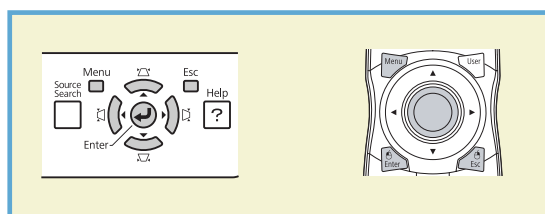
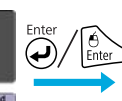
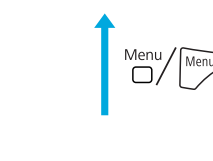
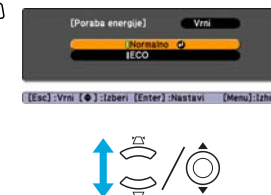
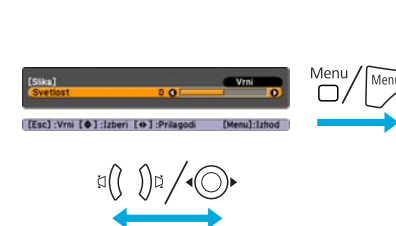


3

Nastavitev posameznih elementov

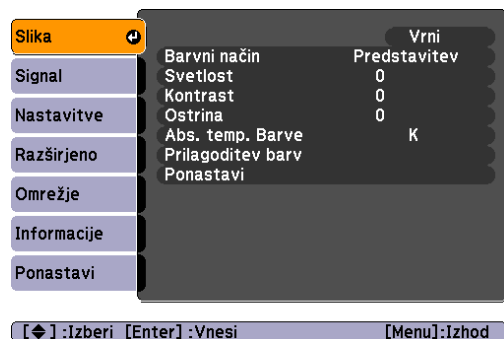
4

Izhod

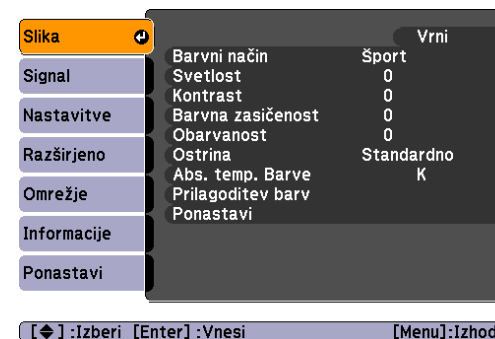



Elementi, ki jih lahko nastavite, so odvisni od trenutno predvajanega signala slike in vira, kot je prikazano na spodnjih zaslonih slikah. Nastavitve se shranijo za vsak slikovni signal posebej.


## RGB Signal/USB/LAN



## Komponentni video signal / Kompozitni video signal / S-Video signal



Podmeni	Funkcija
Barvni način	Kakovost slike lahko izberete, da ustreza okolju.  str.30
Svetlost	Prilagodite lahko svetlost slike.
Kontrast	Na slikah lahko nastavite razliko med svetlobo in senco.
Barvna zasičenost	Prilagodite lahko barvno zasičenost na slikah.
Obarvanost*1	Prilagodite lahko obarvanost slike.
Ostrina	<p><b>Standardno:</b> Nastavite lahko ostrino slike. Za bolj podrobne nastavitve izberite <b>Dodatno</b>.</p> <p><b>Dodatno</b>*2: Nastavite lahko naslednje štiri elemente.</p> <p><b>Izboljš. tankih črt:</b> Če je ta parameter nastavljen na pozitivno vrednost, bodo izboljšane podrobnosti, kot so lasje ali vzorci tkanin.</p> <p><b>Izboljš. debelih črt:</b> Če je ta parameter nastavljen na pozitivno vrednost, bodo izboljšani obrisi, ozadje in ostali glavni deli predmetov na sliki, da bodo jasno prikazani.</p> <p><b>Izboljš. navp. črt:</b> Če je ta parameter nastavljen na pozitivno vrednost, se bodo izboljšale navpične črte na sliki.</p> <p><b>Izboljš. vodo. črt:</b> Če je ta parameter nastavljen na pozitivno vrednost, se bodo izboljšale vodoravne črte na sliki.</p>
Abs. temp. Barve*3	Celotno obarvanost slike lahko prilagodite v 10 korakih od 5000 K do 10000 K. Ko je izbrana visoka vrednost, dobi slika moder ton, ko pa je izbrana nizka vrednost, slika dobi rdeč ton.

Podmeni	Funkcija
<b>Prilagoditev barv</b>	<p>Nastavitve lahko spreminjate z naslednjimi izbirami.</p> <p><b>Rdeča, Zelena, Modra</b>*4: Nastavite lahko nasičenost vsake barve posebej.</p> <p><b>R, G, B, C, M, Y</b>: Nastavite lahko barvni odtenek, zasičenost in svetlost vsake barve R (rdeča), G (zelena), B (modra), C (svetlomodra), M (škrlatna), Y (rumena) posebej.</p> <p>(Ta element lahko nastavite enostavno tako, da nastavite <b>Barvni način</b> na <b>Po meri</b>.)</p>
<b>Ponastavi</b>	<p>Vse vrednosti prilagoditve za funkcije menija <b>Slika</b> lahko ponastavite na njihove privzete vrednosti. Za ponastavitev vseh možnosti menija na privzete vrednosti glejte  <a href="#">str.76</a></p>

\*1 Ta parameter lahko nastavite za vhod kompozitnega video signala ali vhod S-video signala le pri vhodu signala sistema NTSC.

\*2 Tega parametra ne morete nastaviti za vhod signala RGB ali ko je vir vhoda nastavljen na **USB** ali **LAN**.

\*3 Tega parametra ne morete nastaviti, ko je možnost Barvni način nastavljena na **sRGB**.

\*4 Tega parametra ne morete nastaviti, ko je možnost Barvni način nastavljena na **sRGB** ali **Po meri**.

Elementi, ki jih lahko nastavite, so odvisni od trenutno predvajanega signala slike in vira, kot je prikazano na spodnjih zaslonih slikah. Nastavitve se shranijo za vsak slikovni signal posebej.

Nastavitev v meniju Signal ne morete opravljati, če je vir vhoda USB ali LAN.

## Signal RGB

Slika	Samonamestitev	Vrni
Signal	Ločljivost	Vklopljeno
Nastavitve	Sledenje	Avtomatično
Razširjeno	Sinhronizacija	0
Omrežje	Položaj	0
Informacije	Vhodni signal	Avtomatično
Ponastavi	Pogled	Normalno
	Ponastavi	

[◀] : Izberi [Enter] : Vnesi [Menu] : Izhod

## Komponentni video signal

Slika	Položaj	Vrni
Signal	Progresivno	Film/Avto
Nastavitve	Zmanjšanje šuma	NR1
Razširjeno	Vhodni signal	Avtomatično
Omrežje	Pogled	Avtomatično
Informacije	Overscan	Avtomatično
Ponastavi	Pretvorba 2-2	Vklopljeno
	Ponastavi	

[◀] : Izberi [Enter] : Vnesi [Menu] : Izhod

## Kompozitni video signal / S-Video signal

Slika	Položaj	Vrni
Signal	Progresivno	Film/Avto
Nastavitve	Zmanjšanje šuma	NR1
Razširjeno	Video signal	Avtomatično
Omrežje	Pogled	Avtomatično
Informacije	Ponastavi	
Ponastavi		




[◀] : Izberi [Enter] : Vnesi [Menu] : Izhod

## DVI-D/HDMI

Slika	Progresivno	Vrni
Signal	Zmanjšanje šuma	Film/Avto
Nastavitve	Območje DVI/HDMI	NR1
Razširjeno	Pogled	Normalno
Omrežje	Overscan	Avtomatično
Informacije	Pretvorba 2-2	Avtomatično
Ponastavi	Ponastavi	Vklopljeno

[◀] : Izberi [Enter] : Vnesi [Menu] : Izhod

Podmeni	Funkcija
<b>Samonamestitev</b>	Izberete lahko, ali želite ( <b>Vklopljeno/Izklopljeno</b> ), da samonamestitev samodejno optimalno prilagodi sliko, ko se spremeni vhodni signal.
<b>Ločljivost</b>	<b>Avtomatično:</b> Ločljivost vhodnega signala se samodejno prepozna. <b>Široko, Normalno:</b> Če slik ni mogoče pravilno projicirati, ko je nastavljena funkcija <b>Avtomatično</b> , nastavite ta meni. Nastavite ga na možnost <b>Široko</b> , odvisno od priključenega računalnika za široke zaslone, ali pa nastavite možnost <b>Normalno</b> za zaslone 4:3 ali 5:4. <b>Ročno:</b> Ločljivost lahko določite. To je idealno za fiksno priključene računalnike.
<b>Sledenje</b>	Računalniške slike lahko prilagodite, kadar se na slikah pojavijo navpične črte.
<b>Sinhronizacija</b>	Računalniške slike lahko prilagodite, če se pojavijo utripanje, motnost ali motnje.
<b>Položaj</b>	Prilagodite lahko položaj prikaza gor, dol, levo in desno, ko manjka del slike, in tako prikažete celotno sliko.
<b>Progresivno*1*2*4</b>	<b>Izklopljeno:</b> Pretvorba IP se izvede za vsako polje na zaslonu. To je idealno za ogled slik, na katerih je veliko gibanja. <b>Video:</b> To je idealno za gledanje splošnih video posnetkov. <b>Film/Avto:</b> Filmi, računalniške grafike, animacije ipd., ki so posneti s 24/30 sličicami na sekundo, se samodejno pretvorijo v optimalne progresivne signale s tehnologijo »2-3 pull-down«, kar omogoča reprodukcijo naravnega videza originalne slike.
<b>Zmanjšanje šuma*2</b>	Zgladi grobe podobe. Obstajata dva načina. Izberite svojo najljubšo nastavitev. Priporočamo, da jo nastavite na <b>Izklopljeno</b> , ko gledate vire, kjer je zelo malo šuma, npr. DVD-je.

Podmeni	Funkcija
<b>Območje DVI/HDMI</b>	Če so vhodna vrata DVI-D ali HDMI povezana z DVD-predvajalnikom, video raven nastavite glede na nastavev video ravni DVD-predvajalnika. Ko je za vir vhoda izbran <b>HDMI</b> in je območje nastavljeno na <b>Avtomatično</b> <sup>*3</sup> , se video raven vhodnega signala samodejno določi. Če je območje nastavljeno na <b>Avtomatično</b> in je slika popolnoma bela ali popolnoma črna, video raven nastavite glede na nastavev video ravni DVD-predvajalnika. Video raven DVD-predvajalnika lahko nastavite na Normalno ali Razširjeno.
<b>Vhodni signal</b>	Izberete lahko vhodni signal iz vhodnih vrat Computer1 ali BNC. Če je nastavljena možnost <b>Avtomatično</b> , se vhodni signal samodejno prepozna glede na priključeno opremo. Če se barve ne prikažejo pravilno pri nastavitvi <b>Avtomatično</b> , izberite ustrezeni signal glede na priključeno opremo.
<b>Video signal</b>	Vhodni signal lahko izberete med vhodnimi vrati Video1, Video2 in S-Video. Če je možnost nastavljena na <b>Avtomatično</b> , se video signali prepoznajo samodejno. Če v sliki nastanejo motnje ali pride do težave, kot je denimo primer, da se ob nastavitvi <b>Avtomatično</b> ne projicira nobena slika, izberite ustrezeni signal glede na priključeno opremo.
<b>Pogled</b>	Nastavite lahko <u>Razmerje gledišča</u>  za projicirane slike.  <a href="#">str.28</a>
<b>Overscan*2</b>	Nastavite lahko merilo izhoda (razpon projicirane slike). Razpon zaslona za obrezovanje lahko nastavite na <b>Izklopljeno</b> , 4% ali 8%. Možnost <b>Auto</b> <sup>*3</sup> lahko izberete le, ko je vir vhoda <b>HDMI</b> . Ko je izbrana možnost <b>Avtomatično</b> , se razpon samodejno preklopi na <b>Izklopljeno</b> ali 8%, odvisno od vhodnega signala.
<b>Pretvorba 2-2*2</b>	Tega ni mogoče nastaviti, ko vstopajo signali 1080p/24Hz. Če je to nastavljeno na <b>Vklopljeno</b> , so npr. filmi posneti s 24 sličicami na sekundo projicirani z izvirnim številom sličic brez okvirnega vložka. Možno je poustvariti naraven občutek izvirne slike.
<b>Ponastavi</b>	Vse prilagoditvene vrednosti menija <b>Signal</b> lahko ponastavite na njihove privzete vrednosti, razen <b>Vhodni signal</b> . Za ponastavitev vseh možnosti menija na privzete vrednosti glejte  <a href="#">str.76</a>

















\*1 Ko v projektor vstopajo komponentni video signali ali video signali RGB, lahko to nastavev uveljavite le, ko vstopajo signali 480i, 576i ali 1080i.

\*2 Tega ni mogoče nastaviti, ko je vhodni signal digitalni RGB.

\*3 To lahko nastavite le takrat, ko je izhod HDMI na povezani opremi povezan z vhodnimi vrati HDMI na projektorju.

\*4 Tega ni mogoče nastaviti, ko je vhodni signal 1080i in je način razmerja gledišča nastavljen na **Polno**.






Podmeni	Funkcija
<b>Keystone</b>	<p>Popravite lahko popačenje keystone v slikah.</p> <p><b>Keystone-v/n:</b> Popravi vodoravno in navpično popačenje keystone. Izberite možnost <b>Keystone - navpič.</b> ali <b>Keystone - vodor.</b>  <a href="#">str.24</a></p> <p>Z gumbi [ / ], [ / ], [ / ] in [ / ] na nadzorni plošči opravite popravke, podobne možnostma <b>Keystone - navpič.</b> in <b>Keystone - vodor.</b></p> <p><b>Quick Corner:</b> Izbere in popravi štiri kote projicirane slike.  <a href="#">str.22</a></p>
<b>Split Screen</b>	Zaslon lahko razdelite na dva zaslona.  <a href="#">str.31</a>
<b>Zaklep delovanja</b>	S tem lahko omejite uporabo nadzorne plošče projektorja.  <a href="#">str.47</a>
<b>Oblika kazalca</b>	<p>Izberete lahko obliko kazalca.  <a href="#">str.36</a></p> <p><b>Kazalec 1:</b>  <b>Kazalec 2:</b>  <b>Kazalec 3:</b> </p>
<b>Poraba energije</b>	<p>Svetlost žarnice lahko nastavite na <b>Normalno</b> ali <b>ECO</b>.</p> <p>Izberite <b>ECO</b>, če so projicirane slike presvetle, na primer, če projicirate v temni sobi ali na majhen zaslon. Če je izbrana možnost <b>ECO</b>, se porabljen električna energija in življenjska doba žarnice spremenita, kot je opisano v nadaljevanju, prav tako pa se zmanjša hrup ventilatorja med projekcijo.</p> <p>Poraba električne energije: manjša za približno 16 %, življenjska doba žarnice: daljša za približno 1,5-krat</p>
<b>Glasnost</b>	Nastavite lahko glasnost. Nastavitve se shranijo za vsak vir in vsako sliko posebej.
<b>Audio vhod</b>	<b>Audio vhod LAN:</b> Ko se projicira slika iz računalnika, povezanega prek omrežja, se zvok oddaja iz projektorja prek vrat, ki so nastavljena tukaj. Pri prenosu zvoka iz računalnika v projektor, da bi ga projektor oddajal, izberite <b>LAN</b> .
<b>Oddaljen sprejemnik</b>	<p>Sprejem signala delovanja lahko omejite z daljinskim upravljalnikom.</p> <p>Kadar želite preprečiti daljinsko upravljanje ali kadar je fluorescentna luč preblizu oddaljenega sprejemnika, lahko nastavite deaktivacijo oddaljenega sprejemnika, ki ga ne želite uporabljati ali ki ima motnje v delovanju.</p> <p>Če pritisnete gumb [Menu] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči za 15 sekund, se bo ta parameter vrnil na privzeto nastavitvev.</p>


Podmeni	Funkcija
<b>Uporabniški gumb</b>	Z gumbom [User] na daljinskem upravljalniku lahko izberete element, ki je bil dodeljen v meniju za konfiguracijo. Ob pritisku gumba [User] se prikaže zaslon za izbiro/prilagajanje elementa, ki vam omogoča nastavitve/prilagoditve z enim dotikom. Gumbu [User] lahko dodelite enega izmed spodnjih šestih elementov. <b>Poraba energije, Informacije, Progresivno, Testni vzorec, Več zaslonov in Ločljivost</b>
<b>Testni vzorec</b>	Ko je projektor nastavljen, je prikazan testni vzorec, da lahko projekcijo prilagodite brez povezave druge opreme. ➡ <a href="#">str.19</a>
<b>Ponastavi</b>	Vse prilagoditvene vrednosti menija <b>Nastavitve</b> lahko ponastavite na njihove privzete vrednosti, razen <b>Uporabniški gumb</b> . Za ponastavitev vseh možnosti menija na privzete vrednosti glejte ➡ <a href="#">str.76</a>






Podmeni	Funkcija
<b>Prikaz</b>	<p>Tu lahko spreminjate nastavitve, povezane s prikazom projektorja.</p> <p><b>Sporočila:</b> Naslednja obvestila niso prikazana na zaslonu, ko je ta element nastavljen na <b>Izklopljeno</b>. Obvestila o pregrevanju in druga opozorila, npr. obvestila o pomanjkanju video vhoda in obvestila o vklopu funkcije Zamrzni ali zamenjavi nastavitve Vir, Barvni način ali Pogled.</p> <p><b>Prikaz ozadja</b>*1: Nastavite lahko stanje prikaza, kadar ni na voljo slikovnega signala, možnosti so <b>Črna</b>, <b>Modra</b> ali <b>Logo</b>.</p> <p><b>Zagonsko okno</b>*1: Nastavite ta parameter na <b>Vklopljeno</b>, da prikazete uporabnikov logo ob začetku projekcije.</p> <p><b>A/V nemo</b>*1: Zaslona, prikazan med funkcijo A/V nemo, lahko nastavite kot <b>Črna</b>, <b>Modra</b> ali <b>Logo</b>.</p> <p><b>Velikost menija:</b> Izberete lahko <b>Normalno</b> ali <b>Večje</b> za velikost prikaza menija za konfiguracijo, pomoč in druga obvestila.</p>
<b>Uporabnikov logo</b> *1	Lahko spremenite uporabnikov logo, ki se prikaže kot ozadje med prikazom ozadja ali zagonskim oknom. ➡ <a href="#">str.43</a>
<b>Projekcija</b>	Nastavite ta parameter glede na stanje namestitve projektorja. ➡ <a href="#">str.123</a>

Podmeni	Funkcija
<b>Delovanje</b>	<p><b>Direkten vklop:</b> Nastavite lahko, ali želite omogočiti direkten vklop (<b>Vklopljeno/Izklopljeno</b>). Ko je ta element nastavljen na <b>Vklopljeno</b>, bodite previdni, saj se enota vključi, če pride do izpada električne energije, in se energija povrne, ko je naprava priključena na električno vtičnico.</p> <p><b>Mirovanje:</b> Ko je izbrana nastavev <b>Vklopljeno</b>, se projiciranje samodejno izklopi, ko ni vhodnega slikovnega signala in ne uporabljate projektorja.</p> <p><b>Čas mirov. načina:</b> Ko je možnost <b>Mirovanje</b> nastavljena na <b>Vklopljeno</b>, lahko nastavite čas pred samodejnim izklopom projektorja v razponu od 1 do 30 minut.</p> <p><b>Način visoke višine:</b> To nastavite na <b>Vklopljeno</b>, kadar projektor uporabljate na višini nad 1.500 m.</p> <p><b>BNC sinhro končnik:</b> Nastavite zaključitev signala iz vhodnih vrat BNC. Ta nastavev je običajno nastavljen na <b>Izklopljeno</b>. Nastavite jo na <b>Vklopljeno</b> ko je potrebna analogna zaključitev (75Ω), na primer za stikalne naprave.</p> <p><b>Vrsta daljin.uprav.:</b> Izberete lahko <b>Normalno</b> ali <b>Enostavno</b>, odvisno od vrste daljinskega upravljalnika. Nastavite ta element na <b>Normalno</b>, če želite uporabiti daljinski upravljalnik, ki je priložen projektorju. Ko je izbrana možnost <b>Enostavno</b>, lahko za ta projektor uporabljate daljinski upravljalnik, ki je bil priložen drugim projektorjem Epson. To je uporabno, če želite uporabljati daljinski upravljalnik, ki ste ga že navajeni. (Ko uporabljate daljinski upravljalnik, ki je priložen projektorju EB-G5xxx-series ali EB-Z80xx-series, izberite <b>Normalno</b>.)</p> <p>Daljinskega upravljalnika, priloženega temu projektorju, ne morete uporabiti, če je nastavljen na <b>Enostavno</b>. Prepričajte se, da je nastavev pravilna, saj bo vrnitev na možnost <b>Normalno</b> morda težavna, če je projektor nameščen na stropu ali kje drugje, kjer je dostop težaven. Poleg tega ne morete uporabljati funkcij, ki niso del opreme tega projektorja ali daljinskega upravljalnika, ki ga uporabljate.</p> <p><b>Smerna tipka inv:</b> Ko pritrdite projektor na strop, nastavite to možnost na <b>Vklopljeno</b>.  <a href="#">str.123</a></p>
<b>V pripravljenosti</b>	Funkcije za nadzor in krmiljenje stanja projektorja preko omrežja lahko uporabljate tudi, ko je projektor v pripravljenosti, če je ta nastavev nastavljen na <b>Komunik. vklop</b> .
<b>Obv.Očist.Zra.Filter</b>	Nastavite lahko, ali želite omogočiti obvestilo o čiščenju zračnega filtra ( <b>Vklopljeno/Izklopljeno</b> ). Ko je ta možnost nastavljena na <b>Vklopljeno</b> in je zaznan zamašen zračni filter, se na zaslonu prikaže obvestilo.
<b>ID projektorja</b>	Nastavite ID v razponu med 1 do 9. Možnost <b>Izklopljeno</b> pomeni, da ni nastavljen noben ID.  <a href="#">str.38</a>
<b>Več zaslonov</b>	<p>Kadar projicirate z dvema ali več projektorji, lahko nastavite barvo in svetlost posameznih projiciranih slik.  <a href="#">str.41</a></p> <p><b>Regul. nivo:</b> Slike lahko spreminjate iz črne v belo v petih stopnjah od Nivo 1 do 5 in v vsakem izmed petih nivojev lahko nastavite Popr. svetlosti in Popr. barve.</p> <p><b>Popr. svetlosti.:</b> Popravite lahko razliko v svetlosti med posameznimi projektorji.</p> <p><b>Popr. barve. (G/R) / Popr. barve. (B/Y):</b> Popravite razliko v barvi med posameznimi projektorji.</p>
<b>Jezik</b>	Nastavite lahko Jezik prikaza sporočil.

Podmeni	Funkcija
<b>Ponastavi</b>	Možnosti <b>Prikaz</b> *2, <b>Delovanje</b> *3 in <b>Obv.Očist.Zra.Filter</b> iz menija <b>Razširjeno</b> lahko ponastavite na njihove privzete vrednosti. Za ponastavitev vseh možnosti menija na privzete vrednosti glejte  <a href="#">str.76</a>

\*1 Ko je možnost **Zaščita uporab. loga** nastavljena na **Vklopljeno** v Zaščiti z geslom, ne morete spreminjati nastavitve v zvezi z uporabnikovim logotipom. Spremembe lahko izvedete, ko nastavite možnost **Zaščita uporab. loga** na **Izklopljeno**.  [str.43](#)

\*2 Razen za parametre, ki so povezani z uporabnikovim logotipom.

\*3 Razen za parametre **Smerna tipka inv**, **Način visoke višine** in **Vrsta daljin.uprav**.

Ko je možnost **Zaščita omrežja** nastavljena na **Vklopljeno** v **Zaščita z geslom**, se prikaže sporočilo in nastavitve ni možno spreminjati. Spremembe lahko izvedete, ko nastavite funkcijo **Zaščita omrežja** na **Izklopljeno**. ➡ [str.45](#)



Podmeni	Funkcija
Omr.podat. - brezžič.LAN Omr.podat. - žič.LAN	Prikaže nastavitve omrežja.
Konfiguracija omrežja	Prikaže zaslon za nastavitve omrežja. ➡ <a href="#">str.61</a>



V spletnem brskalniku računalnika, ki je povezan z omrežnim projektorjem, lahko nastavite funkcije projektorja in ga upravljate. Ta funkcija se imenuje »Web Control«. S tipkovnico lahko enostavno vnašate besedilo za nastavitve »Web Control«, kot so npr. varnostne nastavitve. ➡ [str.105](#)

## Opombe o ravnanju z menijem Omrežje

Izbiranje iz glavnega menija in podmenijev ter spreminjanje izbranih elementov poteka enako kot v meniju za konfiguracijo.

Ko končate, pojdite na **Namestitev končana** in izberite **Da**, **Ne** ali **Prekliči**.

Ko izberete **Da** ali **Ne**, se vrnete v meni za konfiguracijo.



- Da:** Shrani nastavitve in zapusti meni **Omrežje**.
- Ne:** Zapusti meni **Omrežje** brez shranjevanja nastavitev.
- Prekliči:** Nadaljuje prikazovanje menija **Omrežje**.





- Vsakič, ko je izbrana tipka [CAPS], in pritisnete gumb [Enter], se velikost črk preklopi med velikimi in malimi črkami.
- Vsakič, ko je izbrana tipka [SYM1/2], in pritisnete gumb [Enter], se preklopijo tipke s simboli v razdelku v polju.

## Delo s programsko tipkovnico

Meni **Omrežje** vsebuje elemente, ki zahtevajo vnos alfanumeričnih znakov med namestitvijo. V tem primeru je prikazana naslednja programska tipkovnica. Z gumbom [☉] na daljinskem upravljalniku ali gumbi [↶/▲], [↷/▼], [↵/◀] in [↶/▶] na nadzorni plošči premaknete kazalec na želeno tipko in nato pritisnete gumb [Enter], da vnesete alfanumerični znak. Številke vnesete tako, da pridržite gumb [Num] na daljinskem upravljalniku in pritiskate numerične gumbe. Po vnosu pritisnite [Finish] na tipkovnici, da potrdite vnos. Pritisnite [Cancel] na tipkovnici, da prekličete vnos.

## Meni Osnovno







Podmeni	Funkcija
<b>Ime projektorja</b>	Prikaže ime projektorja, ki se uporablja za prepoznavanje projektorja, ko se ta poveže v omrežje. Pri spreminjanju lahko vnesete do 16 enobajtnih alfanumeričnih znakov.
<b>Geslo PJLink</b>	Nastavite geslo za dostop do projektorja prek združljive programske opreme PJLink.  <a href="#">str.111</a> Vnesete lahko do 32 enobajtnih alfanumeričnih znakov.
<b>Geslo za Web</b>	Nastavite geslo, ki ga boste uporabljali za nastavljanje in upravljanje projektorja s funkcijo Web Control. Vnesete lahko do 8 enobajtnih alfanumeričnih znakov. Web Control je računalniška funkcija, ki omogoča nastavitve in upravljanje projektorja prek spletnega brskalnika v računalniku, povezanem v omrežje.  <a href="#">str.105</a>
<b>Šifra projektorja</b>	Ko je šifra nastavljena na <b>Vklopljeno</b> , morate za povezavo do računalnika ali v omrežje vnesti šifro. S tem preprečite, da bi nezaželene povezave iz računalnika prekinile predstavitev. Običajno bi ta nastavitev morala biti nastavljena na <b>Vklopljeno</b> .

## Meni Brezžični LAN

Za povezovanje projektorja z računalnikom z brezžično povezavo LAN namestite enoto brezžične povezave LAN (ELPAP03).  [str.132](#)



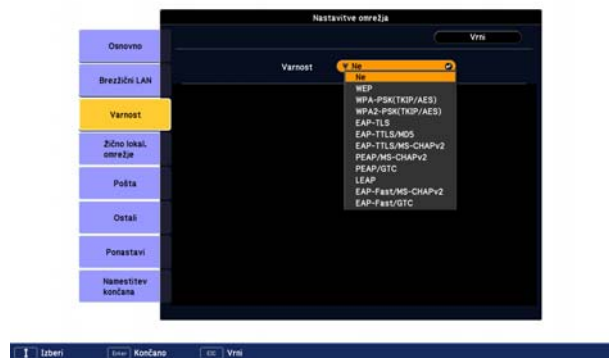
Podmeni	Funkcija
<b>Napaj. brezžični LAN</b>	Nastavite ta parameter na <b>Vključeno</b> , ko projektor in računalnik povezujete prek brezžičnega omrežja LAN. Če se ne želite povezati preko brezžičnega omrežja LAN, nastavite ta parameter na <b>Izključeno</b> in tako tretjim osebam preprečite nepooblaščen dostop.
<b>Način povezave</b>	Nastavite način povezave, ki ga želite uporabiti, ko projektor in računalnik povezujete prek brezžičnega omrežja LAN. Pri uporabi povezave Ad Hoc  je način povezave nastavljen na <b>Hitro</b> . Pri uporabi načina Infrastructure  je način povezave nastavljen na <b>Napredno</b> . Pri povezovanju računalnika s projektorjem prek možnosti EasyMP Multi PC Projection nastavite način povezave na <b>Napredno</b> .
<b>Wi-Fi Protected Setup</b>	Pri uporabi združljive dostopne točke WPS (Wi-Fi Protected Setup)  v brezžičnem lokalnem omrežju lahko preprosto povežete projektor na dostopno točko in nastavite varnostne nastavitve.  <a href="#">str.118</a>
<b>Kanal</b>	Ko se povezujete v načinu Hitri način, lahko izberete kanal, ki uporablja možnost 802.11b/g. Če pride do motenj zaradi drugih signalov, uporabite drug kanal.
<b>Brezžični LAN sistem</b>	Nastavi brezžični LAN sistem. Ko se povezujete v načinu Napredno, lahko možnost <b>Avtomatično</b> nastavite tako, da samodejno izbere način, primeren za okolje aplikacije. V območju, kjer možnost 802.11a ni podprta, se prikaže samo <b>802.11b/g</b> .
<b>Sam. nastav. SSID</b>	Ko se povezujete v načinu Hitro, lahko samodejno nastavitve SSID nastavite na <b>Vključeno</b> , da omogočite hitrejšo iskanje tega projektorja med več projektorji, da bo povezava bolj stabilna. SSID se bo ustvaril samodejno, zato ne morete nastaviti naslednjega naslova. Ko se iz enega računalnika povezujete v več projektorjev, nastavite ta parameter na <b>Izključeno</b> .
<b>SSID</b>	Vnesite SSID. Ko je SSID na voljo za sistem brezžičnega lokalnega omrežja, v katerega je prijavljen projektor, vnesite SSID. Vnesete lahko do 32 enobajtnih alfanumeričnih znakov.

Podmeni	Funkcija
DHCP	Lahko nastavite, ali želite uporabiti ( <b>Vklopljeno/Izklopljeno</b> ) <u>DHCP</u> ». Če je ta možnost nastavljena na <b>Vklopljeno</b> , ne morete nastaviti novih naslovov.
Naslov IP	Vnesete lahko nastavev <u>Naslov IP</u> », ki je določena projektorju. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Toda naslednjih naslovov IP ne morete uporabiti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 do 255.255.255.255 (kjer je x število med 0 in 255)
Podomrežna maska	Vnesete lahko nastavev <u>Podomrežna maska</u> » za projektor. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Toda naslednjih mask podomrežij ne morete uporabiti. 0.0.0.0, 255.255.255.255
Naslov prehoda	Lahko vnesete naslov IP za prehod za projektor. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Naslednjih nastavev <u>Gateway address</u> » ne morete uporabiti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 do 255.255.255.255 (kjer je x število med 0 in 255)
Naslov MAC	Prikaže naslov MAC.
Prikaz SSID	Da se SSID ne pokaže na zaslonu pripravljenosti, to nastavite na <b>Izklopljeno</b> .
IP naslov zaslona	Da se naslov IP ne bi prikazal na zaslonu stanja pripravljenosti LAN, ga nastavite na <b>Izklopljeno</b> .



## Meni Varnost (na voljo le, ko je nameščena enota brezžičnega omrežja LAN)

Ko je enota za brezžično omrežje LAN nameščena in v uporabi v načinu Napredno, vam močno priporočamo, da nastavite varnost.



Podmeni	Funkcija
<b>Varnost</b>	<p>Izberete lahko eno vrsto varnosti.</p> <p>Za nastavitve varnosti sledite navodilom skrbnika omrežnega sistema, do katerega boste dostopali.</p> <p>Projektor omogoča naslednje vrste varnosti.</p> <p><b>WEP:</b> Podatki so šifrirani s kodnim ključem (ključ WEP)</p> <p>Ta mehanizem preprečuje komunikacijo, če se šifrirni ključi za dostopno točko in projektor ne ujemajo.</p> <p><b>WPA/WPA2:</b> To je standard šifriranja za izboljšanje varnosti, ki je šibka točka WEP. Čeprav obstaja več načinov šifriranja WPA, ta projektor uporablja »TKIP« in »AES«.</p> <p>WPA vključuje tudi funkcije za overjanje uporabnika. Preverjanje pristnosti EPA ponuja dva načina: uporabo strežnika za preverjanje pristnosti ali preverjanje pristnosti med računalnikom in dostopno točko brez strežnika. Ta projektor podpira drug način, brez strežnika.</p> <p><b>EAP:</b> EAP je protokol, ki se uporablja za komunikacijo med odjemalci in strežniki za preverjanje pristnosti. Obstaja več protokolov, na primer EAP-TLS, ki uporablja elektronske certifikate za preverjanje pristnosti uporabnika, LEAP, ki uporablja uporabniški ID in geslo, ter EAP-TTLS.</p>



Pri uporabi EAP morate na projektorju nastaviti nastavitve, ki se ujemajo z nastavitvami strežnika za preverjanje pristnosti. Pri omrežnem skrbniku preverite podrobnosti o nastavitvah RADIUS.

## Ko je izbrana možnost WEP




Podmeni	Funkcija
<b>WEP šifriranje</b>	Lahko nastavite šifriranje za kodiranje WEP. <b>128 Bit:</b> Uporablja 128- (104-) bitno kodiranje <b>64 Bit:</b> Uporablja 64- (40-) bitno kodiranje
<b>Format</b>	Lahko nastavite način vnosa za šifrirni ključ WEP. <b>ASCII:</b> Vnesite besedilo. Način vstavljanja šifrirnega ključa WEP z besedilom se razlikuje glede na dostopno točko. Povprašajte skrbnika omrežja, v katerem deluje projektor, in nato nastavite »ASCII«. <b>HEX:</b> Vnos v šestnajstiškem sistemu.
<b>ID ključ</b>	Izbere ID ključ za WEP šifriranje.
<b>Šifrirni ključ 1/Šifrirni ključ 2/ Šifrirni ključ 3/Šifrirni ključ 4</b>	Lahko vnesete ključ, uporabljen za WEP šifriranje. Vnesite ključ z enobajtnimi znaki tako, da sledite navodilom omrežnega skrbnika za omrežje, v katerem projektor sodeluje. Vrsta znaka in število, ki ga lahko vnesete, se razlikujeta glede na nastavitve <b>WEP šifriranje</b> in <b>Format</b> . Če je število vnesenih znakov manjše od zahtevane dolžine, znaki niso šifrirani. Če je število vnesenih znakov večje od zahtevane dolžine, znaki, ki presegajo dovoljeno število, niso šifrirani. <b>128 Bit - ASCII:</b> Enobajtni alfanumerični znaki, 13 znakov. <b>64 Bit - ASCII:</b> Enobajtni alfanumerični znaki, 5 znakov. <b>128 Bit - HEX:</b> od 0 do 9 in od A do F, 26 znakov <b>64 Bit - HEX:</b> od 0 do 9 in od A do F, 10 znakov

Podmeni	Funkcija
<b>Tip prever. prist.</b>	<p>Nastavite lahko Tip prever. prist. za kodiranje WEP.</p> <p><b>Open:</b> Način za dostop do dostopne točke brez overjanja.</p> <p><b>Shared:</b> Preverjanje pristnosti, ki uporablja ključ WEP.</p>

Ko je izbrana možnost WPA-PSK(TKIP/AES) ali WPA2-PSK(TKIP/AES)



Podmeni	Funkcija
<b>PSK (ključ za šifriranje)</b>	Lahko vnesete ključ, vnaprej določen za skupno rabo (šifrirni ključ), v enobajtnih alfanumeričnih znakih. Vnesite najmanj 8 in največ 63 znakov. Ko je ključ v skupni rabi vnesen in pritisnete gumb [Enter], se vrednost nastavi in prikaže kot zvezdica (*). V meniju Konfiguracija ne morete vnesti več kot 32 znakov. Pri nastavitvi iz spletnega kontrolnika lahko vnesete več kot 32 znakov.  <a href="#">str.105</a>

## Ko je izbrana možnost EAP-TLS



Glejte naslednje informacije za registriranje digitalnega certifikata projektorja za preverjanje pristnosti. 🖱️ [Navodila za uporabo funkcije PC Free "Registracija digitalnega certifikata s projektorjem"](#)



Podmeni	Funkcija
Prejemnik/Izdajatelj/Čas veljavnosti	Prikazane so informacije v certifikatu. Vnos ni mogoč.

Izbrana je možnost EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC



Podmeni	Funkcija
<b>Uporabniško ime</b>	Lahko vnesete uporabniško ime, ki bo uporabljeno za preverjanje pristnosti pri enobajtnih alfanumeričnih znakih (brez presledkov). Vnesete lahko do 64 znakov. V meniju Konfiguracija ne morete vnesti več kot 32 znakov. Pri nastavitvi iz spletnega kontrolnika lahko vnesete več kot 32 znakov.  <a href="#">str.105</a>
<b>Geslo</b>	Vnesete lahko geslo za preverjanje pristnosti pri enobajtnih alfanumeričnih znakih. Vnesete lahko do 64 znakov. Ko je geslo vneseno in pritisnete gumb [Enter], je vrednost nastavljena in prikazana kot zvezdica (*). V meniju za konfiguracijo ne morete vnesti več kot 32 znakov. Pri nastavitvi iz spletnega kontrolnika lahko vnesete več kot 32 znakov.  <a href="#">str.105</a>

## Meni Žično lokal. omrežje



Podmeni	Funkcija
DHCP	Lahko nastavite ali želite uporabljati <b>DHCP</b> ali ne ( <b>Vključeno/Izklopljeno</b> ). Če je ta možnost nastavljena na <b>Vključeno</b> , ne morete nastaviti novih naslovov.
Naslov IP	Vnesete lahko nastavev <b>Naslov IP</b> , ki je določena projektorju. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Toda naslednjih naslovov IP ne morete uporabiti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 do 255.255.255.255 (kjer je x število med 0 in 255)
Podomrežna maska	Vnesete lahko nastavev <b>Podomrežna maska</b> za projektor. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Toda naslednjih mask podomrežij ne morete uporabiti. 0.0.0.0, 255.255.255.255
Naslov prehoda	Lahko vnesete naslov IP za prehod za projektor. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Naslednjih nastavev za <b>Naslov prehoda</b> ne morete uporabiti. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 do 255.255.255.255 (kjer je x število med 0 in 255)
Naslov MAC	Prikaže naslov MAC.
IP naslov zaslona	Da se naslov IP ne bi prikazal na zaslonu stanja pripravljenosti LAN, ga nastavite na <b>Izklopljeno</b> .

## Meni Pošta

Ko to nastavite, dobite e-poštno obvestilo v primeru, da v projektorju pride do težave ali opozorila. ☞ "Kako brati e-poštna obvestila o težavah" [str.107](#)



Podmeni	Funkcija
<b>Obvestilo o pošti</b>	Lahko nastavite, ali želite biti obveščeni prek e-pošte ali ne ( <b>Vključeno/Izklopljeno</b> ).
<b>Strežnik SMTP</b>	Vnesete lahko nastavitve <u>Naslov IP</u> za strežnik SMTP za projektor. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Toda naslednjih naslovov IP ne morete uporabiti. 127.x.x.x, 224.0.0.0 do 255.255.255.255 (kjer je x število med 0 in 255)
<b>Številka vrat</b>	Lahko vnesete številko vrat za strežnik SMTP. Privzeta vrednost je 25. Vnesete lahko številke med 1 in 65535.
<b>Elektronski naslov 1/ Elektronski naslov 2/ Elektronski naslov 3</b>	Vnesite e-poštni naslov prejemnika, kateremu se bodo pošiljala obvestila. Registrirate lahko do tri cilje. Za e-poštne naslove lahko vnesete do 64 enobajtnih alfanumeričnih znakov. V meniju Konfiguracija ne morete vnesti več kot 32 znakov. Pri nastavitvi iz spletnega kontrolnika lahko vnesete več kot 32 znakov. ☞ <a href="#">str.105</a>
<b>Nastavitev obvestilnega dogodka</b>	Izberete lahko težave ali opozorila, o katerih želite biti obveščeni prek e-pošte. Ko se v projektorju pojavi težava ali opozorilo, je e-pošta poslana na določeno nastavitve <b>Elektronski naslov</b> , s katero je prejemnik obveščen, da je prišlo do težave ali opozorila. Iz prikazanih elementov lahko izberete več elementov.



## Meni Ostali



Podmeni	Funkcija
<b>SNMP</b>	Ta parameter nastavite na <b>Vključeno</b> , ko za upravljanje projektorja uporabljate <a href="#">SNMP</a> . Za uporabo SNMP za nadzor projektorja morate v računalnik namestiti program za upravljanje s SNMP. S SNMP mora upravljati omrežni skrbnik.
<b>IP naslov 1 pasti/IP naslov 2 pasti</b>	Ko je možnost <b>SNMP</b> nastavljena na <b>Vključeno</b> , lahko nastavite največ dva naslova IP kot cilj pasti za obvestila SNMP. Lahko vnesete število med 0 in 255 v posameznem polju naslova. Toda naslednjih naslovov IP ne morete uporabiti. 127.x.x.x, 224.0.0.0 do 255.255.255.255 (kjer je x število med 0 in 255)
<b>Prednostni prehod</b>	Za prednostni prehod izberite možnost <b>Žično</b> ali <b>Brezžično</b> .
<b>AMX Device Discovery</b>	Ko je projektor povezan v omrežje, nastavite možnost na <b>Vključeno</b> , da <a href="#">AMX Device Discovery</a> zazna projektor. Nastavite na <b>Izključeno</b> , če niste povezani v okolje, ki ga nadzira krmilnik iz AMX ali AMX Device Discovery.
<b>RoomView</b>	Ta parameter nastavite na <b>Vključeno</b> le ob uporabi možnosti Crestron RoomView® za upravljanje in nadzorovanje projektorja prek omrežja. V običajnih primerih pustite, da je ta parameter nastavljen na <b>Izključeno</b> . ☛ "O sistemu Crestron RoomView®" <a href="#">str.112</a> Spremembe nastavitve projektorja stopijo v veljavo, ko projektor ponovno zaženete. Ko je ta parameter nastavljen na <b>Vključeno</b> , ne morete uporabljati naslednjih funkcij. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Web Control</li> <li>• Message Broadcasting (vtičnik EasyMP Monitor)</li> </ul>

## Meni Ponastavi

Ponastavi vse nastavitve omrežja.



Podmeni	Funkcija
<b>Ponastavi omrežne nastavitve.</b>	Za ponastavitev vseh nastavitv omrežja izberite <b>Da</b> . Ko ponastavite vse nastavitve, se prikaže meni <b>Osnovno</b> .

Omogoča vam preverjanje statusa projiciranih slikovnih signalov in statusa projektorja. Elementi, ki jih lahko prikazete, so odvisni od predvajanega signala slike ali vira, kot je prikazano na spodnjih zaslonskih slikah.

## RGB Signal/Komponentni video signal

Slika	Ure žarnice	
Signal	Normalno	0 H
	ECO	0 H
Nastavitve	Vir	Računalnik1
	Vhodni signal	----
Razširjeno	Ločljivost	0 x 0
	Frekv. osveževanja	0,00 Hz
Omrežje	O sinhronizaciji	SGNN 00000
Informacije	Stanje	
	Serijska številka	
Ponastavi	Event ID	

[◀] :Izberi [Menu]:Izhod

## Kompozitni video signal/S-Video signal

Slika	Ure žarnice	
Signal	Normalno	0 H
	ECO	0 H
Nastavitve	Vir	Video1
	Video signal	Avto (----
Razširjeno	Stanje	
Omrežje	Serijska številka	
Informacije	Event ID	
Ponastavi		

[◀] :Izberi [Menu]:Izhod

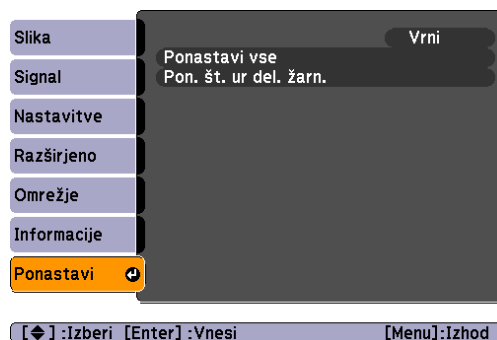
## USB/LAN

Slika	Ure žarnice	
Signal	Normalno	0 H
	ECO	0 H
Nastavitve	Vir	LAN
	Stanje	
Razširjeno	Serijska številka	
Omrežje	Event ID	
Informacije		
Ponastavi		

[◀] :Izberi [Menu]:Izhod

Podmeni	Funkcija
Ure žarnice	Prikažete lahko skupni čas delovanja žarnice*1. Ko doseže čas opozorila, so znaki izpisani v rumeni barvi.
Vir	Prikažete lahko ime vira povezane opreme, s katere poteka projekcija.
Vhodni signal	Prikažete lahko vsebino za <b>Vhodni signal</b> , nastavljen v meniju <b>Signal</b> glede na vir.
Ločljivost	Prikažete lahko ločljivost.
Video signal	Prikažete lahko vsebino za <b>Video signal</b> , nastavljen v meniju <b>Signal</b> .
Frekv. osveževanja	Prikažete lahko nastavev <b>Frekv. osveževanja</b> .
O sinhronizaciji	Prikažete lahko informacije o signalu slike. Te informacije so potrebne v primeru okvar.
Status	To so informacije o napakah na projektorju. Te informacije so potrebne v primeru okvar.
Serijska številka	Prikaže serijsko številko projektorja.
Event ID	Ko pride do težav, kadar je projektor z računalnikom povezan prek omrežja, se informacije o težavi prikažejo z identifikatorjem Event ID. Informacije o razlaganju identifikatorja Event ID najdete na naslednji strani. ➡ <a href="#">str.92</a>

\*1 Skupni čas uporabe je prikazan kot »0V« v prvih 10 urah. 10 ur in več je prikazano kot »10V«, »11V« itd.



Podmeni	Funkcija
<b>Ponastavi vse</b>	Ponastavite lahko vse elemente v meniju za konfiguracijo, da se povrnejo na njihove privzete vrednosti. Naslednji elementi se ne ponastavijo na privzete vrednosti: Elementi za geslo, <b>Vhodni signal</b> , <b>Uporabnikov logo</b> , <b>Več zaslonov</b> , vsi elementi za menije <b>Omrežje</b> , <b>Ure žarnice</b> in <b>Jezik</b> .
<b>Pon. št. ur del. žarn.</b>	Izbrišete lahko skupni čas uporabe žarnice in ga nastavite nazaj na »0H«. Ponastavite, ko zamenjate žarnico.



# Odpravljanje Težav

To poglavje razlaga, kako prepoznati težave in kaj storiti, ko nastanejo.

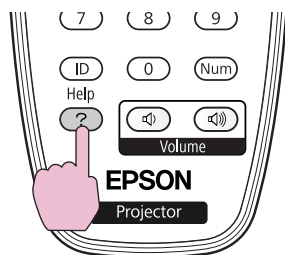
Če nastanejo težave s projektorjem, se zaslon Pomoč prikaže s pritiskom gumba [Help]. Težave lahko rešite z odgovarjanjem na vprašanja.

## Postopek

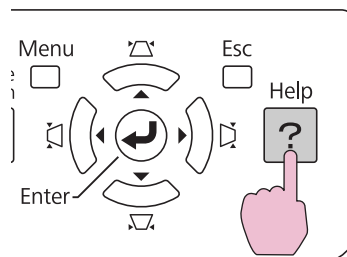
### 1 Pritisnite gumb [Help].

Prikaže se zaslon Pomoč.

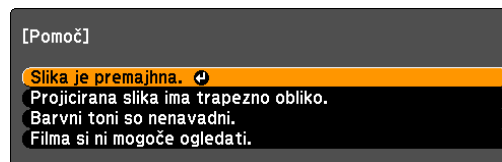
#### Uporaba daljinskega upravljalnika



#### Uporaba nadzorne plošče

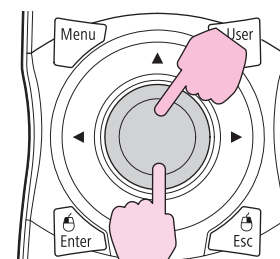


### 2 Izberite element v meniju.

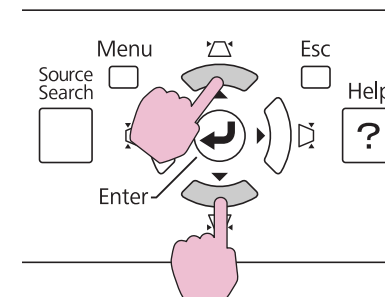


[◀] : Izberi [Enter] : Vnesi [Help] : Izhod

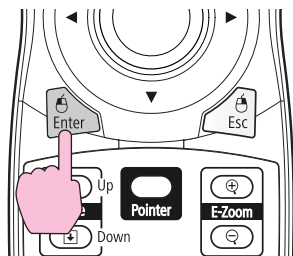
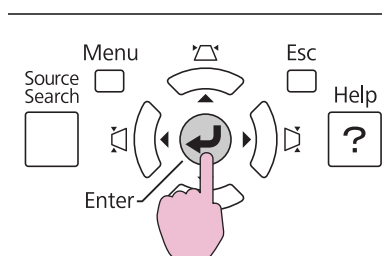
#### Uporaba daljinskega upravljalnika



#### Uporaba nadzorne plošče



3

**Potrdite izbiro.**
**Uporaba daljinskega upravljalnika**

**Uporaba nadzorne plošče**


Vprašanja in rešitve so prikazana kot kaže spodnji zaslon.

Pritisnite gumb [Help] za izhod iz menija Pomoč.

**Slika je premajhna.**

- ❓ Ali je zoom nastavljen na najmanjšo vrednost?  
· Z obročkom za zoomiranje spremenite velikost slike.
- ❓ Ali je projektor preblizu zaslona?  
· Projektor oddaljite od zaslona.


[Esc] :Vrni

[Help] :Izhod



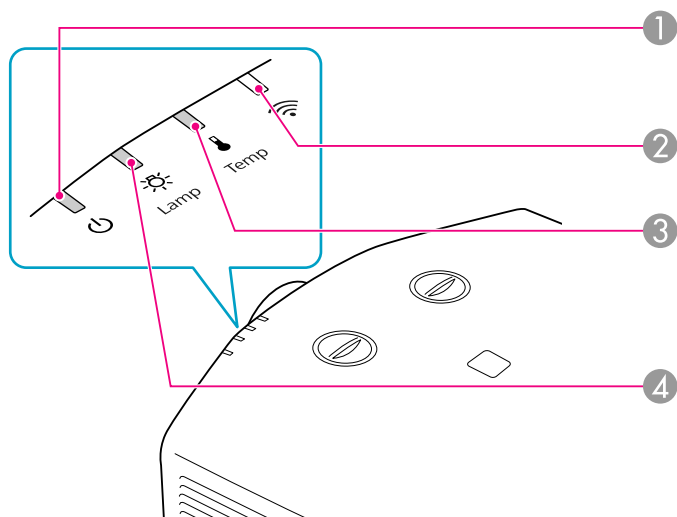
Če na zaslonu Pomoč ne najdete rešitve težave, pogledajte v "Reševanje Težav" [str.80](#).

Če imate težave s projektorjem, najprej preverite indikatorje projektorja in preberite poglavje »Razlaga indikatorjev«.

Če indikatorji ne pokažejo jasno, kaj bi lahko bilo narobe, preberite poglavje »Ko indikatorji niso v pomoč«.  [str.84](#)

## Razlaga indikatorjev

Ti indikatorji označujejo stanje delovanja projektorja.



1 Označi delovno stanje.



Stanje pripravljenosti

Ko pritisnete gumb [⏻] v tem stanju, se začne predstavitev.



Priprava omrežnega nadzora (največ okoli 20 sekund) ali ohlajanja v teku

Ko kazalnik utripa, gumbi na delujejo.




Ogrevanje

Čas ogrevanja je pribl. 30 sekund. Ko se ogrevanje konča, indikator ugasne.

[Gumb ⏻] ne deluje med ogrevanjem.



Projiciranje


2 Kaže stanje delovanja brezžičnega lokalnega omrežja, če je nameščena enota za brezžično lokalno omrežje.  "Razlaga indikatorjev za brezžični LAN" [str.133](#)




- 3 Označuje stanje notranje temperature.
- 4 Označuje stanje projekcijske žarnice.


























Za razlago indikatorjev glejte naslednjo tabelo, kjer so opisani tudi ukrepi za reševanje posamezne težave.




















Če ne gori noben indikator, se prepričajte, da je napajalni kabel pravilno povezan in se enota normalno napaja.

Včasih, ko izključite napajalni kabel,  kazalnik za krajši čas še sveti, vendar to ni okvara.





## Indikator sveti ali utripa rdeče















 : Sveti     : Utripa:     : Izklopljeno


















Stanje	Vzrok	Rešitev ali status
     	Notranja napaka	Prenehajte z uporabo projektorja, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na lokalnega prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve.  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a>
     	Napaka ventilatorja Napaka senzorja	Prenehajte z uporabo projektorja, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na lokalnega prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve.  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a>
     	Nap.-visoka temp (pregrevanje)	<p>Žarnica samodejno ugasne in projekcija se ustavi. Počakajte približno pet minut. Po petih minutah se projektor preklopi v stanje pripravljenosti, zato preverite naslednji točki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preverite, ali sta zračni filter in odprtina za izpuh zraka čista in da projektor ni postavljen ob steno.</li> <li>Če je zračni filter zamašen, ga očistite ali zamenjajte.  <a href="#">str.94</a>, <a href="#">str.100</a></li> </ul> <p>Če napaka ni odpravljena po preverjanju zgoraj navedenih točk, prenehajte uporabljati projektor, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve.  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a></p> <p><b>Način visoke višine</b> nastavite na <b>Vklopljeno</b>, kadar projektor uporabljate na višini nad 1.500 m.  <a href="#">str.57</a></p>
	Napaka pretoka zraka filtra	<p>Preverite naslednji točki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preverite, ali sta zračni filter in odprtina za izpuh zraka čista in da projektor ni postavljen ob steno.</li> <li>Če je zračni filter zamašen, ga očistite ali zamenjajte.  <a href="#">str.94</a>, <a href="#">str.100</a></li> </ul> <p>Če napaka ni odpravljena po preverjanju zgoraj navedenih točk, prenehajte uporabljati projektor, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na lokalnega prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve.  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a></p>

Stanje	Vzrok	Rešitev ali status
     	Napaka žarnice Okvara žarnice Pokrov žarnice odprt	Preverite naslednji točki: <ul style="list-style-type: none"> <li>Žarnico odstranite in preverite, ali je počena.  <a href="#">str.97</a></li> <li>Očistite zračni filter.  <a href="#">str.94</a></li> </ul> <p><b>Če ni počena:</b> Vstavite žarnico in vključite napajanje.</p> <p><b>Če napaka ne izgine:</b> Zamenjajte žarnico z novo in vključite napajanje.</p> <p><b>Če napaka ne izgine:</b> Prenehajte z uporabo projektorja, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve.  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a></p> <p><b>Če je počena:</b> Zamenjajte jo z novo ali se obrnite na krajevnega prodajalca za več nasvetov. Če žarnico menjate sami, bodite previdni, da se izognete koščkom zdrobljenega stekla (projekcije ne morete nadaljevati, dokler žarnica ni zamenjana).  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a></p> <p><b>Način visoke višine</b> nastavite na <b>Vklopljeno</b>, kadar projektor uporabljate na višini nad 1.500 m.  <a href="#">str.57</a></p> <p>Preverite, da sta pokrov žarnice in žarnica pravilno nameščena.  <a href="#">str.97</a></p> <p>Žarnica ne zasveti, če pokrov žarnice ni pravilno nameščen.</p>
     	Napaka nap. (balast)	Prenehajte z uporabo projektorja, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve.  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a>



## **Indikator utripa ali sveti**

 : Sveti   
  : Utripa   
  : Izklopljeno   
  : Odvisno od statusa projektorja

Stanje	Vzrok	Rešitev ali status
     	Opoz-visoka temp	(To ni nenormalno. Vseeno se projekcija samodejno zaustavi, če se temperatura ponovno preveč poveča.) <ul style="list-style-type: none"> <li>Preverite, ali sta zračni filter in odprtina za izpuh zraka čista in da projektor ni postavljen ob steno.</li> <li>Če je zračni filter zamašen, ga očistite ali zamenjajte.  <a href="#">str.94</a>, <a href="#">str.100</a></li> </ul>
     	Zamenjajte žarnico	Zamenjajte jo z novo žarnico.  <a href="#">str.97</a> Če žarnico uporabljate še po izteku roka trajanja, je možnost, da bo žarnico razneslo, večja. Zamenjajte jo z novo žarnico, takoj ko je to mogoče.

Stanje	Vzrok	Rešitev ali status
     	Slab pretok zraka	<p>(To ni nenormalno. Vseeno se projekcija samodejno zaustavi, če se pretok zraka preveč zmanjša.)</p> <p>Prikaže se sporočilo »Zračni filter je zamašen. Očistite ga ali zamenjajte.«. Preverite naslednji točki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preverite, ali sta zračni filter in odprtina za izpuh zraka čista in da projektor ni postavljen ob steno.</li> <li>• Če je zračni filter zamašen, ga očistite ali zamenjajte.  <a href="#">str.94</a>, <a href="#">str.100</a></li> </ul> <p>Če se po čiščenju zračnega filtra, pretok zraka ne poveča.  <a href="#">str.100</a></p> <p>Če napaka ni odpravljena po preverjanju zgoraj navedenih točk, prenehajte uporabljati projektor, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na lokalnega prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve  <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a></p>
     	Obv.Očist.Zra.Filter	<p>Prikaže se lahko naslednje sporočilo: "Očistite zračni filter. Očistite ali zamenjajte zračni filter.« Očistite zračni filter.  <a href="#">str.94</a></p> <p>Če je zračni filter rumeno obarvan zaradi tobačnega dima in ga ni mogoče očistiti, ga zamenjajte z novim.</p> <p>Indikatorji ali sporočila glede »Obv.Očist.Zra.Filter« se prikažejo samo, če je nastavev <b>Obv.Očist.Zra.Filter</b> nastavljen na <b>Vklopljeno</b> v meniju <b>Razširjeno</b> v meniju za konfiguracijo.  <a href="#">str.57</a></p>













- Če projektor ne deluje pravilno, čeprav indikatorji označujejo normalno stanje, glejte »Ko indikatorji niso v pomoč«.  [str.84](#)
- Če napaka ni navedena v tej tabeli, prenehajte uporabljati projektor, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve.  [Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson](#)

## Ko indikatorji niso v pomoč

Če se pojavi katera od naslednjih težav in indikatorji niso v pomoč, glejte strani posameznih napak.






### Težave povezane s sliko

- "Slike se ne pojavijo"  str.85  
Projekcija se ne začne, slika je popolnoma črna, slika je popolnoma modra in tako naprej.
- "Gibljive slike niso prikazane (črno se obarva le del, kjer je slika gibljiva)."  str.85  
Premikajoče slike, projicirane iz računalnika, so črne in ni projekcije.
- "Projekcija se samodejno ustavi"  str.85
- "Prikaže se sporočilo »Ni podprto.«."  str.86
- "Prikaže se sporočilo »Ni signala.«."  str.86
- "Slike so meglene ali izven žarišča"  str.86
- "Na slikah se pojavljajo motnje ali popačenost"  str.87  
Pojavijo se težave, kot so motnje, popačenje ali črno-beli šahovski vzorci.
- "Slika je odrezana (velika) ali majhna ali razmerje ni primerno"  str.87  
Samo del slike je prikazan ali pa je napačno razmerje med višino in širino slike in tako naprej.
- "Barve slike niso pravilne"  str.88  
Celotna slika deluje rožnato ali zelenkasto, slike so črno-bele, barve se zdijo motne in podobno. (Računalniški ekrani in zaslone LCD nimajo enake barvne reprodukcije, zato ni nujno, da se projicirane barve ujemajo s tistimi na zaslonu; vendar to še ni znak težave.)
- "Slike so temne"  str.88

### Težave ob začetku projekcije

- "Ni napajanja"  str.89

### Druge težave

- "Projektor ne oddaja zvoka ali je ta prešibek"  str.90
- "Daljinski upravljalnik ne deluje"  str.90
- "Na zunanjem monitorju ni prikazano nič"  str.91
- "Želim spremeniti jezik sporočil in menijev"  str.91
- "Pošta se ne sprejme, tudi ko pride do napake v projektorju"  str.91

### Razlaga ID dogodkov

-  str.92

## Težave, povezane s sliko

Slike se ne pojavijo

Preverite	Rešitev
Ste pritisnili gumb [⏻]?	Pritisnite gumb [⏻], da vklopite napajanje.
So indikatorji ugasnjeni?	Napajalni kabel ni pravilno priključen, ali pa ni normalne oskrbe z elektriko. Pravilno priključite napajalni kabel projektorja. 🖱️ <i>Priročnik za hitri zagon</i> Preverite, ali vtičnica za elektriko ali električni vir pravilno delujeta.
Je vključen Izklop slike in zvoka?	Pritisnite gumb [A/V Mute] na daljinskem upravljalniku in izključite Izklop slike in zvoka. 🖱️ <a href="#">str.35</a>
Ali so nastavitve menija Konfiguracija pravilne?	Ponastavi vse nastavitve. 🖱️ Meni <b>Ponastavi</b> - <b>Ponastavi vse</b> <a href="#">str.76</a>
Ali je projicirana slika čisto črna? <b>Samo, ko se projicirajo računalniške slike</b>	Nekatere vnesene slike, kot so ohranjevalniki zaslona, so popolnoma črne.
Ali je format signala slike pravilno nastavljen? <b>Samo, ko se projicirajo slike z video vira</b>	Spremenite nastavitve skladno s signalom priključene opreme. 🖱️ Meni <b>Signal</b> - <b>Video signal</b> <a href="#">str.53</a>



Gibljive slike niso prikazane (črno se obarva le del, kjer je slika gibljiva).

Preverite	Rešitev
Ali se signal računalniške slike prenaša na zaslon LC ali monitor? <b>Samo pri projekciji slik iz prenosnega računalnika ali računalnika z vgrajenim zaslonom LCD</b>	Signal slike spremenite samo na zunanji vhod. 🖱️ Preverite dokumentacijo svojega računalnika.




Projekcija se samodejno ustavi

Preverite	Rešitev
Je <b>Mirovanje</b> nastavljen na <b>Vklopljeno</b> ?	Pritisnite gumb [⏻], da vklopite napajanje. Če ne želite uporabljati načina Mirovanje, spremenite nastavev na <b>Izklopljeno</b> . 🖱️ Meni <b>Razširjeno</b> - <b>Delovanje</b> - <b>Mirovanje</b> <a href="#">str.57</a>




Prikaže se sporočilo »Ni podprto.«.

Preverite	Rešitev
Ali je format signala slike pravilno nastavljen? <b>Samo, ko se projicirajo slike z video vira</b>	Spremenite nastavitve skladno s signalom priključene opreme.  <b>Meni Signal - Video signal</b> <a href="#">str.53</a>
Ali se ločljivost signala slike in hitrost osveževanja ujemata z načinom? <b>Samo, ko se projicirajo računalniške slike</b>	V dokumentaciji za računalnik glejte, kako spremenite ločljivost in frekvenco osveževanja slikovnega signala.  "Podprti prikazovalniki monitorjev" <a href="#">str.141</a>







Prikaže se sporočilo »Ni signala«.

Preverite	Rešitev
Ali so kabli pravilno povezani?	Preverite, da so vsi kabli, potrebni za projekcijo, pravilno in varno povezani.  <a href="#">str.125</a> , <a href="#">str.130</a>
Ali so izbrana pravilna vhodna vrata?	Zamenjajte sliko s pritiskom gumba [Source Search] na daljinskem upravljalniku ali nadzorni plošči.  <a href="#">str.26</a>
Ali je napajanje za računalniški ali video vir vključeno?	Vključite vašo opremo.
Ali se signali slike posredujejo v projektor? <b>Samo pri projekciji slik iz prenosnega računalnika ali računalnika z vgrajenim zaslonom LCD</b>	Če se signali slike predvajajo le na zaslon LCD oziroma dodatni monitor, prestavite izhod na zunanji cilj in računalniški zaslon. Pri nekaterih modelih računalnikov se izhodni signali ne prikažejo več na LCD- ali dodatnem monitorju.  <a href="#">str.127</a> Če se povezava vzpostavi, medtem ko sta projektor ali računalnik že vključena, funkcijska tipka [Fn], ki zamenja računalniški slikovni signal na zunanji izhod, mogoče ne bo delovala. Izklopite računalnik in projektor ter ju znova vklopite.






Slike so meglene ali izven žarišča

Preverite	Rešitev
Ali so je ostrina pravilno nastavljena?	Izostrite z obročem za ostrenje.  <i>Priročnik za hitri zagon</i>
Ali je projektor dovolj oddaljen?	Ali je projektor izven priporočene razdalje projiciranja? Projektor nastavite na priporočeno razdaljo.  <a href="#">str.139</a>
Ali je vrednost nastavitve Keystone prevelika?	Zmanjšajte kot projekcije, da zmanjšate raven popravljanja funkcije Keystone.  <a href="#">str.24</a>
Je na leči prišlo do rosenja?	Če projektor na hitro prenesete iz mrzlega v toplo okolje ali če se nenadoma spremeni temperatura okolja, se lahko površina objektiva zarosi, kar povzroči nejasno sliko. Projektor nastavite v prostoru eno uro pred uporabo. Če se objektiv zarosi, ugasnite projektor in počakajte, da kondenzirana vlaga izhlapi.

Na slikah se pojavljajo motnje ali popačenost


Preverite	Rešitev
Ali je format signala slike pravilno nastavljen? <b>Samo, ko se projicirajo slike z video vira</b>	Spremenite nastavitve skladno s signalom priključene opreme.  Meni <b>Signal - Video signal</b> <a href="#">str.53</a>
Ali so kabli pravilno povezani?	Preverite, da so vsi kabli, potrebni za projekcijo, pravilno in varno povezani.  <a href="#">str.125</a> , <a href="#">str.127</a>
Uporabljate podaljšek?	Če uporabljate podaljšek, lahko električne motnje vplivajo na signale. Uporabite kable, ki ste jih dobili s projektorjem, da ugotovite ali kabli, ki jih uporabljate, povzročajo težavo.
Ali je izbrana ustrezna ločljivost? <b>Samo, ko se projicirajo računalniške slike</b>	Računalnik nastavite tako, da so izhodni signali združljivi s projektorjem.  "Podprti prikazovalniki monitorjev" <a href="#">str.141</a>  Dokumentacija računalnika
Ali sta nastavitvi »Sinhronizacija» in »Sledenje» pravilno nastavljeni? <b>Samo, ko se projicirajo analogni računalniški signali RGB</b>	Za samodejno nastavitve pritisnite gumb [Auto] na daljinskem upravljalniku ali gumb [Enter] na nadzorni plošči. Če se slike po samodejni nastavitvi ne nastavijo pravilno, lahko opravite nastavitve s <b>Sinhronizacija</b> in <b>Sledenje</b> v meniju za konfiguracijo.  Meni <b>Signal - Sledenje, Sinhronizacija</b> <a href="#">str.53</a> <a href="#">str.53</a>
Je <b>Ločljivost</b> nastavljena na <b>Ročno</b> ? <b>Samo, ko se projicira v načinu split screen</b>	Če <b>Ločljivost</b> v meniju za konfiguracijo in ločljivost projicirane slike nista enaki, slika mogoče ne bo prikazana. Če slika ni prikazana, nastavite <b>Ločljivost</b> na <b>Avtomatično</b> .  Meni <b>Signal - Ločljivost</b> <a href="#">str.53</a>

Slika je odrezana (velika) ali majhna ali razmerje ni primerno


Preverite	Rešitev
Ali je razmerje gledišča pravilno nastavljeno?	Za izbiro primerne razmerja gledišča za vhodni vir pritisnite gumb [Aspect] na daljinskem upravljalniku.  <a href="#">str.28</a>
Ali se širokozaslonska računalniška slika projicira? <b>Samo, ko se projicirajo računalniške slike</b>	Spremenite nastavitve skladno s signalom priključene opreme.  Meni <b>Signal - Ločljivost</b> <a href="#">str.53</a>
Ali se slika še vedno večja z E-zoomom?	Za preklic E-zooma pritisnite gumb [Esc] na daljinskem upravljalniku.  <a href="#">str.36</a>
Je <b>Položaj</b> pravilno nastavljen?	Za samodejno nastavitve med projiciranjem analognih računalniških signalov RGB pritisnite gumb [Auto] na daljinskem upravljalniku ali gumb [Enter] na nadzorni plošči. Če se slike po samodejni nastavitvi ne nastavijo pravilno, lahko opravite nastavitve z nastavitvijo <b>Položaj</b> v meniju za konfiguracijo. Poleg analognih računalniških signalov RGB lahko prilagodite druge signale med projekcijo s prilagoditvijo funkcije <b>Položaj</b> v meniju za konfiguracijo.  Meni <b>Signal - Položaj menija</b> <a href="#">str.53</a>
Ali je računalnik nastavljen za dvojni prikaz? <b>Samo, ko se projicirajo računalniške slike</b>	Če je v »Lastnostih zaslona« v Nadzorni plošči računalnika aktiviran dvojni prikaz, se projicira samo približno polovica slike na računalniškem zaslonu. Za prikaz celotne slike na zaslonu računalnika izključite nastavitve dvojnega prikaza.  Dokumentacija video gonilnika računalnika

Preverite	Rešitev
Ali je izbrana ustrezna ločljivost? <b>Samo, ko se projicirajo računalniške slike</b>	Računalnik nastavite tako, da so izhodni signali združljivi s projektorjem. ☛ "Podprti prikazovalniki monitorjev" <a href="#">str.141</a> ☛ Dokumentacija računalnika

Barve slike niso pravilne

Preverite	Rešitev
Ali nastavitve vhodnega signala ustrezajo signalom s povezane naprave?	Spremenite nastavitve skladno s signalom priključene opreme. ☛ Meni <b>Signal - Vhodni signal, Video signal</b> <a href="#">str.53</a>
Je svetlost slike pravilno nastavljena?	Nastavite nastavev <b>Svetlost</b> v meniju za konfiguracijo. ☛ Meni <b>Slika - Svetlost</b> <a href="#">str.51</a>
Ali so kabli pravilno povezani?	Preverite, da so vsi kabli, potrebni za projekcijo, pravilno in varno povezani. ☛ <a href="#">str.125</a> , <a href="#">str.127</a>
Je <b>Kontrast</b>  pravilno nastavljen?	Nastavite nastavev <b>Kontrast</b> v meniju za konfiguracijo. ☛ Meni <b>Slika - Kontrast</b> <a href="#">str.51</a>
Je prilagoditev barv pravilna?	Nastavite nastavev <b>Prilagoditev barv</b> v meniju za konfiguracijo. ☛ Meni <b>Slika - Prilagoditev barv</b> <a href="#">str.51</a>
Ali sta <b>Barvna zasičenost</b> in <b>Obarvanost</b> pravilno nastavljeni? <b>Samo, ko se projicirajo slike z video vira</b>	Nastavite nastavitvi <b>Barvna zasičenost</b> in <b>Obarvanost</b> v meniju za konfiguracijo. ☛ Meni <b>Slika - Barvna zasičenost, Obarvanost</b> <a href="#">str.51</a>

Slike so temne

Preverite	Rešitev
Je svetlost slike pravilno nastavljena?	Nastavite nastavitvi <b>Svetlost</b> in <b>Poraba energije</b> v meniju za konfiguracijo. ☛ Meni <b>Slika - Svetlost</b> <a href="#">str.51</a> ☛ Meni <b>Nastavitve - Poraba energije</b> <a href="#">str.55</a>
Je <b>Kontrast</b>  pravilno nastavljen?	Nastavite nastavev <b>Kontrast</b> v meniju za konfiguracijo. ☛ Meni <b>Slika - Kontrast</b> <a href="#">str.51</a>
Ali je čas, da zamenjate žarnico?	Ko je žarnica že pri koncu roka trajanja, slika postane temnejša in kakovost barv slabša. Ko se to zgodi, zamenjajte staro žarnico z novo. ☛ <a href="#">str.97</a>






## Težave ob začetku projekcije

Ni napajanja








Preverite	Rešitev
Ste pritisnili gumb [⏻]?	Pritisnite gumb [⏻], da vklopite napajanje.
So indikatorji ugasnjeni?	Napajalni kabel ni pravilno priključen, ali pa ni normalne oskrbe z elektriko. Izključite in ponovno priključite napajalni kabel. 🖱️ <i>Priročnik za hitri zagon</i> Preverite, ali vtičnica za elektriko ali električni vir pravilno delujeta.
Ali indikatorji zasvetijo in ugasnejo, ko se dotaknete priključne vrvice?	Verjetno je stik v kablu slab ali je kabel okvarjen. Priključno kabel ponovno vtaknite v vtičnico. Če s tem težave ne rešite, prenehajte uporabljati projektor, izključite napajalni kabel iz vtičnice in se obrnite na prodajalca ali najbližji naslov v Navodila za podporo in storitve. 🖱️ <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a>
Je <b>Zaklep delovanja</b> nastavljena na <b>Polni zaklep</b> ?	Pritisnite gumb [⏻] na daljinskem upravljalniku. Če ne želite uporabljati zaklepa delovanja, spremenite nastavitev na <b>Izklopljeno</b> . 🖱️ <b>Meni Nastavitve - Zaklep delovanja</b> <a href="#">str.55</a>
Ali je izbrana pravilna nastavitev za daljinski sprejemnik?	Nastavite nastavitev <b>Oddaljen sprejemnik</b> v meniju za konfiguracijo. 🖱️ <b>Meni Nastavitve - Oddaljen sprejemnik</b> <a href="#">str.55</a>
Ali ste napajalni kabel priključili nazaj oziroma ali ste stikalo vključili takoj po direktnem izklopu?	Ko je izvedena operacija na levi strani in je nastavitev <b>Direkten vklop</b> nastavljena na <b>Vklopljeno</b> , se napajanje morda ne bo vklopilo. Pritisnite gumb [⏻], da ponovno vklopite napajanje.
Je stikalo za ID na strani daljinskega upravljalnika vključeno (On)?	Ko je stikalo vključeno (On), lahko uporabljate daljinski upravljalnik samo za upravljanje projektorja z ustreznim ID. Nastavite stikalo ID na Off (izključeno). 🖱️ <a href="#">str.39</a>

## Druge težave

Projektor ne oddaja zvoka ali je ta prešibek

Preverite	Rešitev
Ali je avdio vir pravilno povezan?	Izvlcite kabel iz avdio vhodnih vrat in ga znova vstavite.
Ali je glasnost nastavljena na minimum?	Prilagodite glasnost, da bo zvok slišen.  <a href="#">Priročnik za hitri zagon</a>
Je vključen Izklop slike in zvoka?	Pritisnite gumb [A/V Mute] na daljinskem upravljalniku in izključite Izklop slike in zvoka.  <a href="#">str.35</a>
Ali je specifikacija avdio kabla »Brez upora«?	Ko uporabljate navaden avdio kabel, se prepričajte, da je označen z »Brez upora«.
Je računalnik povezan s HDMI kablom?	Če ni zvoka pri povezavi s HDMI kablom, nastavite povezano opremo na PCM predvajanje.
Ali je izbrana pravilna nastavev za <b>Avdio vhod LAN</b> ? <b>To je na voljo samo za vhodni vir LAN</b>	Če se ne oddaja zvok iz računalnika, ki je povezan preko omrežja, preverite nastavev <b>Avdio vhod LAN</b> v meniju za konfiguracijo.  <a href="#">Meni Nastavitve - Audio vhod - Avdio vhod LAN str.55</a>

Daljinski upravljalnik ne deluje

Preverite	Rešitev
Ali je vir svetlobe daljinskega upravljalnika usmerjen v daljinski sprejemnik na projektorju?	Daljinski upravljalnik usmerite proti sprejemniku za daljinski upravljalnik.  <a href="#">str.17</a>
Ali je daljinski upravljalnik preveč oddaljen od projektorja?	Doseg delovanja daljinskega upravljalnika je okrog 15 m.  <a href="#">str.17</a>
Ali na sprejemnik za daljinski upravljalnik sije neposredna sončna svetloba ali močna svetloba fluorescentnih žarnic?	Nastavite projektor v položaj, kjer daljinskega sprejemnika ne obseva močna svetloba. Ali nastavite oddaljen sprejemnik na <b>Izklopljeno</b> v <b>Oddaljen sprejemnik</b> v meniju za konfiguracijo.  <a href="#">Meni Nastavitve - Oddaljen sprejemnik str.55</a>
Ali je izbrana pravilna nastavev za daljinski sprejemnik?	Preverite nastavev <b>Oddaljen sprejemnik</b> v meniju za konfiguracijo.  <a href="#">Meni Nastavitve - Oddaljen sprejemnik str.55</a>
Ali so baterije prazne oz. so bile vstavljene pravilno?	Prepričajte se, da so baterije pravilno vstavljene, ali jih zamenjajte z novimi, če je treba.  <a href="#">str.16</a>
Ali se ID daljinca in ID projektorja ujemata?	Preverite, ali se ID projektorja, ki ga želite upravljati, in ID daljinskega upravljalnika ujemata. Če želite upravljati vse projektorje, ne glede na nastavev ID, nastavite stikalo ID ob strani daljinskega upravljalnika na »Off«.  <a href="#">str.38</a>
Ali se nastavev <b>Vrsta daljin.uprav.</b> ujema z daljinskim upravljalnikom, ki ga uporabljate?	Nastavite nastavev <b>Vrsta daljin.uprav.</b> v meniju za konfiguracijo.  <a href="#">Meni Razširjeno - Delovanje - Vrsta daljin.uprav. str.57</a>
Ali je izbirni kabel za daljinski upravljalnik povezan z daljinskim upravljalnikom ali oddaljenimi vrati projektorja?	Ko je kabel povezan, je delovanje daljinskega upravljanja in oddaljenega sprejemnika projektorja onemogočeno. Če ne uporabljate kompleta kablov za daljinski upravljalnik, ga izvlcite iz daljinskega upravljalnika in oddaljenih vrat.

Na zunanjem monitorju ni prikazano nič

Preverite	Rešitev
Ali želite prikazati sliko iz vhodnih vrat, ki niso vhodna vrata Computer1 ali vhodna vrata BNC?	Na zunanjem monitorju se lahko projicirajo samo signali RGB iz vhodnih vrat Computer1 ali BNC.
Ali projicirate v načinu split screen?	Na zunanjem monitorju se lahko projicirajo samo signali RGB, ki se projicirajo na zaslon levo iz vhodnih vrat Computer1 ali BNC. ➡ <a href="#">str.31</a>

Želim spremeniti jezik sporočil in menijev

Preverite	Rešitev
Spremenite nastavev <b>Jezik</b> .	Nastavite nastavev <b>Jezik</b> v meniju za konfiguracijo. ➡ Meni <b>Razširjeno</b> - <b>Jezik</b> <a href="#">str.57</a>

Pošta se ne sprejme, tudi ko pride do napake v projektorju

Preverite	Rešitev
Je <b>V pripravljenosti</b> nastavljen na <b>Komunik. vklop</b> ?	Za uporabo funkcije Obvestilo o pošti, ko je projektor v pripravljenosti, nastavite <b>Komunik. vklop</b> v možnosti <b>V pripravljenosti</b> v meniju za konfiguracijo. ➡ Meni <b>Razširjeno</b> - <b>V pripravljenosti</b> <a href="#">str.57</a>
Ali je prišlo do velike napake in se je projektor nenadoma zaustavil?	Ko se projektor naenkrat ustavi, e-pošte ni mogoče poslati. Če se neobičajno stanje nadaljuje, se obrnite na krajevnega prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve. ➡ <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a>
Ali se projektor napaja?	Preverite, ali vtičnica za elektriko ali električni vir pravilno delujeta.
Ali je funkcija <b>Pošta</b> v meniju za konfiguracijo pravilno nastavljena?	E-poštna obvestila o težavah se pošljejo glede na nastavitve <b>Pošta</b> v meniju za konfiguracijo. Preverite, ali so pravilno nastavljena. ➡ Meni <b>Omrežje</b> – <b>Pošta</b> <a href="#">str.72</a>

## Razlaga Event IDs

Preverite ID dogodka in upoštevajte spodaj opisano pomoč. Če problem ni rešen, se obrnite na skrbnika omrežja ali na naslednje kontaktne naslove. ➡ [Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson](#)

Event ID	Vzrok	Rešitev
0432 0435	Napaka pri zagonu EasyMP Network Projection.	Projektor znova zaženite.
0434 0481 0482 0485	Omrežna komunikacija ni stabilna.	Preverite stanje omrežnih povezav. Počakajte trenutek in se poskusite znova povezati.
0433	Slike, ki je bila prenesena, ni mogoče reproducirati.	Znova zaženite EasyMP Network Projection.
0484	Komunikacija z računalnikom je bila prekinjena.	
04FE	Program EasyMP Network Projection se je nepričakovano končal.	Preverite stanje omrežnih povezav. Projektor znova zaženite.
04FF	V projektorju se je pojavila sistemska napaka.	Projektor znova zaženite.
0891	Enake dostopne točke SSID ni mogoče najti.	Za računalnik, dostopno točko in projektor nastavite enak SSID.
0892	Metodi preverjanja WPA in WPA2 nista enaki.	Preverite pravilnost varnostnih nastavitev brezžičnega omrežja LAN. ➡ Meni <b>Omrežje</b> - Meni <b>Varnost</b> <a href="#">str.60</a>
0893	Metode kodiranja WEP; TKIP in AES niso enake.	
0894	Komunikacija je bila prekinjena, ker je bila povezava vzpostavljena z napačno dostopno točko.	Obrnite se na skrbnika omrežja in sledite navodilom.
0898	DHCP ni pridobljen.	Preverite, ali strežnik DHCP deluje pravilno in ali je kabel LAN pravilno povezan. Če ga ne uporabljate, DHCP izključite. ➡ Meni <b>Omrežje</b> - Meni <b>Brezžični LAN</b> <a href="#">str.63</a> , Meni <b>Žično lokal. omrežje</b> <a href="#">str.71</a>
0899	Druge napake povezav	Če problem ni rešen, ko ponovno zaženete EasyMP Network Projection, se obrnite na naslednje kontaktne naslove. ➡ <a href="#">Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson</a>



# Vzdrževanje

V tem poglavju so razložene metode vzdrževanja, ki so potrebne za dolgo dobo delovanja projektorja.

Projektor morate očistiti, če se umaže ali če se kakovost slike poslabša.

## Opozorilo

*Za odstranjevanje umazanije ali prahu, ki se prijema delov projektorja, na primer leče ali filtra, ne uporabljajte pršil, ki vsebujejo vnetljiv plin. To lahko povzroči požar zaradi visoke temperature žarnice v enoti.*

## Čiščenje Površine Projektorja

Površino projektorja brišite z mehko krpo.

Če je projektor zelo umazan, krpo navlažite z vodo, v kateri je manjša količina nevtralnega čistila, in jo dobro ožemite.

### Pozor

*Za čiščenje ne uporabljajte snovi, kot so vosek, alkohol ali razredčilo. Ohišje se lahko poškoduje ali razbarva.*

## Čiščenje objektiva

Objektiv previdno očistite s krpo za čiščenje očal.

### Pozor

*Objektiva ne drgnite z grobimi materiali in ga ne izpostavljajte tresljajem, saj se hitro poškoduje.*

## Čiščenje zračnega filtra

Če se prikaže eno izmed naslednjih sporočil ali če indikator temperature utripa zeleno, očistite zračni filter.

Očistite zračni filter.

Očistite ali zamenjajte zračni filter.

### Pozor

- Zaradi prahu na zračnem filtru lahko notranja temperatura projektorja naraste in s tem ustvari težave in skrajša dobo delovanja optičnega motorčka. Zračni filter očistite, takoj ko se prikaže sporočilo.
- Če je zračni filter rumeno obarvan zaradi tobačnega dima, ga ni mogoče očistiti. V tem primeru ga zamenjajte z novim zračnim filtrom. [str.100](#)
- Zračnega filtra ne spirajte z vodo. Ne uporabljajte čistil ali topil.
- S krtačo z dolgimi in mehкими ščetinami lahko filter nežno skrtačite. Če filter krtačite pregrobo, se bo prah vrnil v zračni filter in ga ne bo mogoče odstraniti.

### Postopek

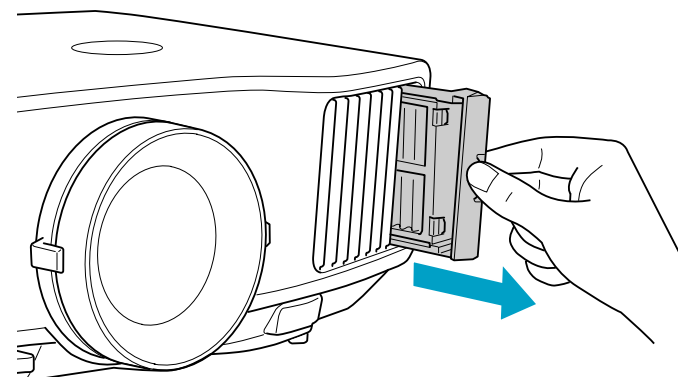
1

Potem ko projektor ugasnete in ta dvakrat zapiska, iztaknite napajalni kabel.

2

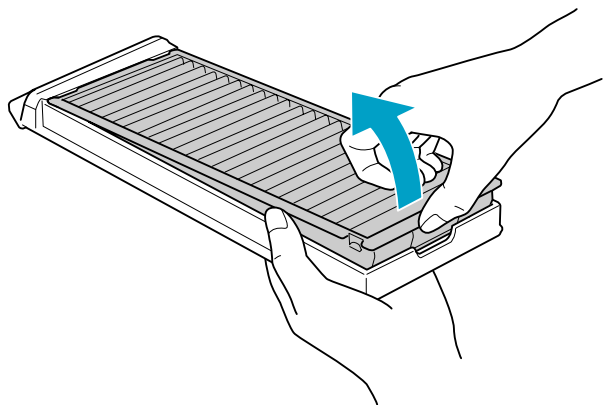
Odstranite pokrov zračnega filtra.

Primite jeziček pokrova filtra in ga povlecite ven.

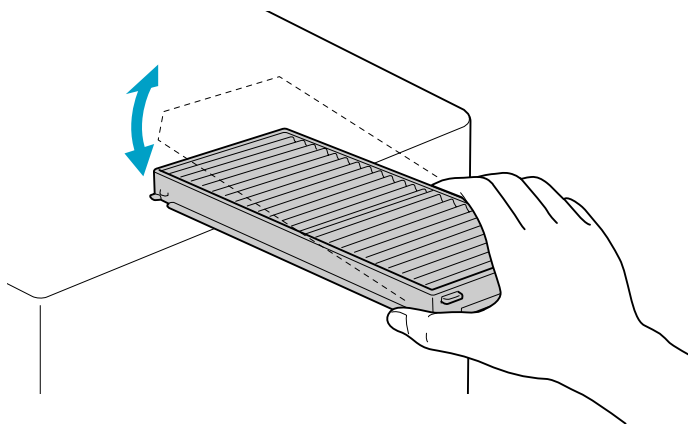


**3 Odstranite zračni filter.**

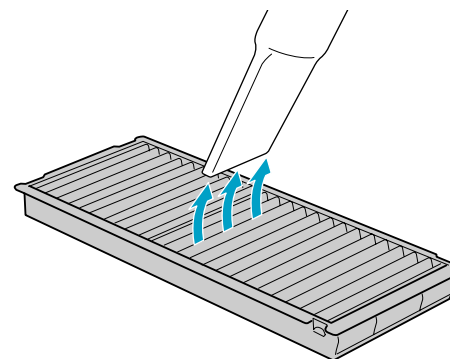
Zračni filter odstranite, tako da v utor vstavite prst, tako kot kaže slika.

**4 Sprednji del filtra (stran z jezički) obrnite navzdol in ga štiri- do petkrat potresite, da odstranite prah.**

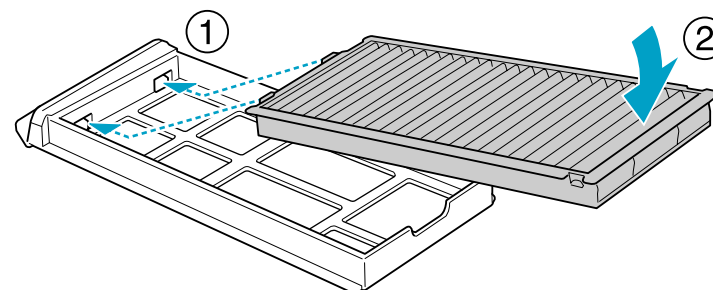
Obrnite ga in postopek ponovite še na drugi strani.

**Pozor**

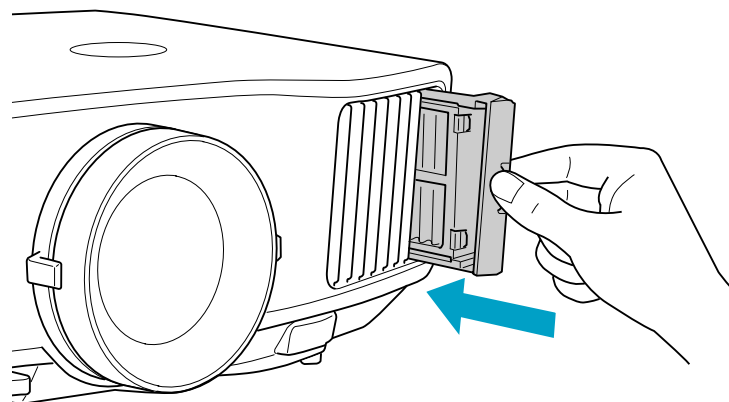
*Če zračni filter potresete premočno, se lahko deformira ali poči.*

**5 S sesalnikom s sprednje strani posesajte preostali prah.****6 Zračni filter vstavite nazaj v pokrov zračnega filtra.**

Jezičke zračnega filtra vstavite v luknje pokrova in pritisnite, da se zatakne v ležišče.

**7 Znova namestite pokrov zračnega filtra.**

Pritiskajte, dokler se ne zaskoči na mesto.



Če se sporočilo še naprej izpisuje, tudi po čiščenju, zamenjajte zračni filter. Zamenjajte ga z novim zračnim filtrom. ➡ [str.100](#)

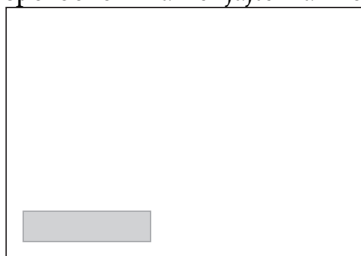


## Menjava žarnice

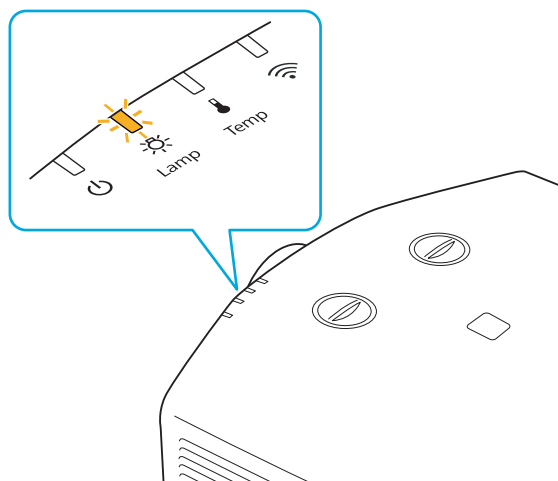
### Obdobje za zamenjavo žarnice

Žarnico zamenjajte:

- Se spodaj levo na projekcijskem zaslonu, ko začnete projekcijo prikaže sporočilo »Zamenjajte žarnico.«.



- Ko indikator za žarnico začne utripati oranžno.



- Ko projicirana slika potemni in kakovost slike poslabša.

### Pozor

- Za vzdrževanje začetne svetlosti in kakovosti slike je sporočilo za zamenjavo žarnice nastavljeno tako, da se prikaže po določenem času, kot sledi.  
Kadar uporabljate funkcijo **Poraba energije** neprekinjeno na nastavitvi Normalno: približno 1900 ur  
Kadar uporabljate funkcijo **Poraba energije** neprekinjeno na nastavitvi ECO: približno 2900 ur
- Projektorja ne vključite takoj po tem, ko ste ga izključili. Pogosto vključevanje in izključevanje projektorja lahko skrajša življenjsko dobo žarnice.
- Če žarnico uporabljate še po izteku roka trajanja, je možnost, da bo žarnico razneslo, večja. Ko se prikaže sporočilo za zamenjavo žarnice, jo čim prej zamenjajte, tudi če še deluje.
- Odvisno od lastnosti žarnice in načina uporabe, lahko žarnice potemni ali neha delovati, še preden se prikaže sporočilo. Priporočamo, da imate vedno pri roki nadomestno žarnico.



Priporočamo, da zračni filter očistite ob vsakokratni menjavi žarnice. ➡ [str.94](#)

Zračni filter zamenjajte, če je razbarvan ali če se sporočilo pojavi tudi po čiščenju zračnega filtra. ➡ [str.100](#)

### Kako zamenjati žarnico

Žarnico lahko zamenjate tudi, kadar projektor visi s stropa.

## Opozorilo

- Če menjate žarnico, ker je ta nehala svetiti, je mogoče, da je počila. Če menjate žarnico na projektorju, ki visi s stropa, vedno predvidevajte, da je žarnica počila, zato stojte ob pokrovu žarnice in ne pod njim. Previdno odstranite pokrov žarnice.
- Žarnice nikoli ne razstavljajte in ne preurejate. Če razstavljeno ali preurejeno žarnico namestite v projektor in uporabite, lahko pride do požara, električnega udara ali nesreče.

## Previdno

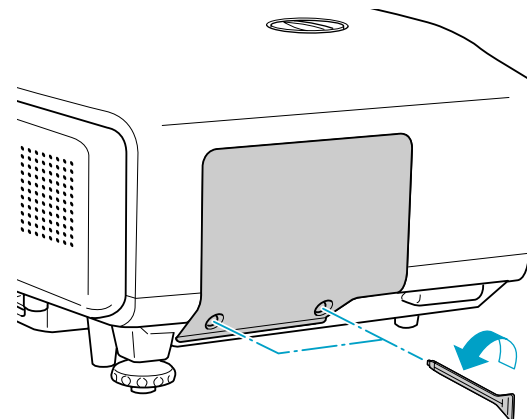
Počakajte, da se žarnica dovolj ohladi, preden odstranite pokrov žarnice. Vroča žarnica lahko povzroči opekline ali druge poškodbe. Žarnica se ohladi v približno eni uri po izklopu naprave.

## Postopek

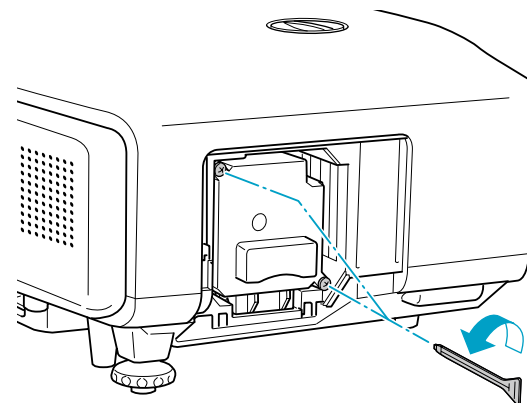
**1** Potem ko projektor ugasnete in ta dvakrat zapiska, iztaknite napajalni kabel.

**2** Počakajte, da se žarnica ohladi, preden odstranite pokrov žarnice projektorja.


Z izvijačem, ki je priložen novi žarnici, ali s križnim izvijačem odvijte pritrdilni vijak pokrova žarnice in ga nato odstranite. Ker je pokrov žarnice pritrjen z vrvico, ta ne pade niti med menjavo žarnice v projektorju, ki je pritrjen na strop.

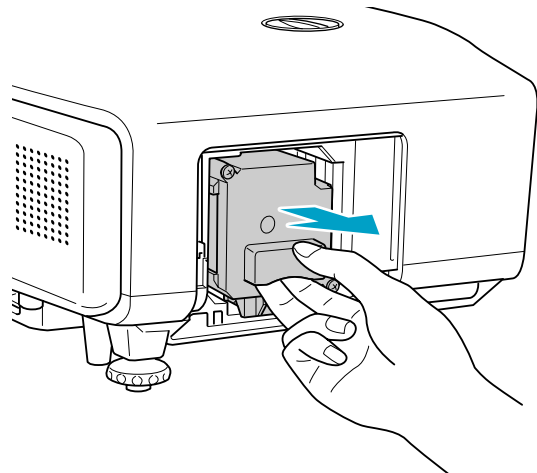


**3** Odvijte pritrdilna vijaka za žarnico.



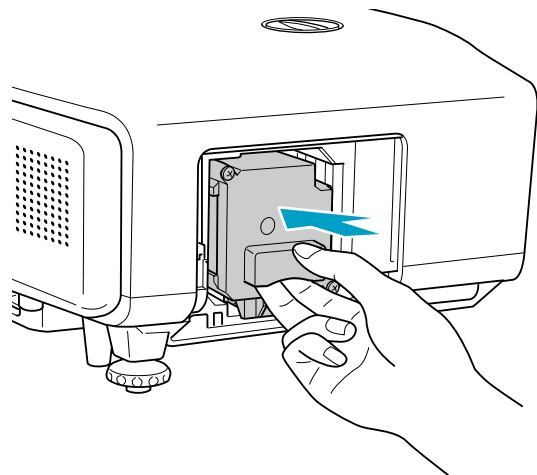
**4** .Odstranite staro žarnico.

Če je žarnica počena, jo zamenjajte z novo ali se obrnite na krajevnega prodajalca za več nasvetov.  [Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson](#)

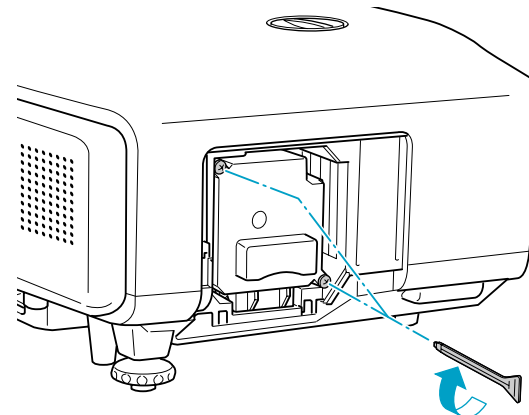


**5 Namestite novo žarnico.**

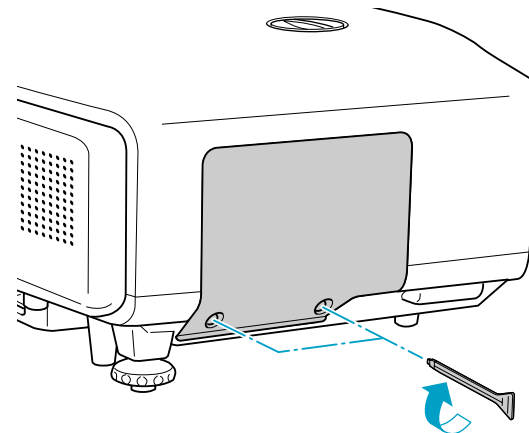
Žarnico vstavite ob vodilu v pravo smer, tako da se pravilno prilega, in močno pritisnite.



**6 Zategnite pritrdilna vijaka.**



**7 Zaprite pokrov za žarnico.**



**Pozor**

- Prepričajte se, da ste žarnico pravilno namestili. Ko odstranite pokrov žarnice, se žarnica samodejno ugasne. Žarnica ne zasveti, če pokrov ali žarnica nista pravilno nameščena.
- V izdelku je žarnica, ki vsebuje živo srebro (Hg). Upoštevajte lokalne predpise v zvezi z odlaganjem in recikliranjem. Naprave ne zavržite med običajne odpadke.

## Ponastavitev ure žarnice (Resetting the Ure žarnice)

Projektor ima funkcijo, ki beleži čas, ko luč gori; sporočilo in indikator vas obvestita, ko je čas, da zamenjate žarnico. Potem ko zamenjate žarnico, ne pozabite ponastaviti trajanja žarnice v meniju Ponastavi. ➡ [str.76](#)



Čas trajanja žarnice ponastavite šele po menjavi žarnice. Sicer čas za menjavo žarnice ne bo pravilno izmerjen.

## Zamenjava zračnega filtra

### Obdobje za menjavo zračnega filtra

Zračni filter je treba zamenjati:

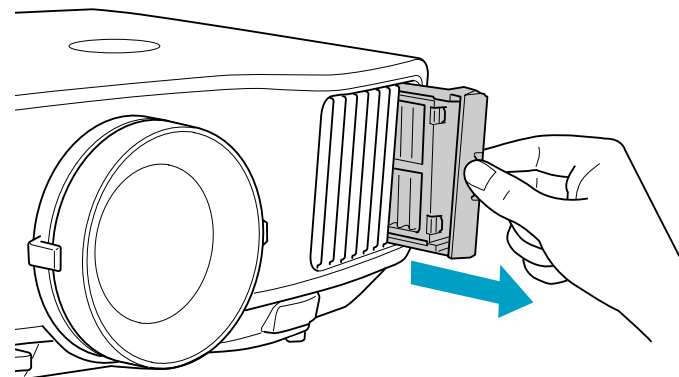
- Zračni filter je razbarvan.
- Sporočilo je prikazano, čeprav je zračni filter očiščen.

### Kako zamenjati zračni filter

Zračni filter lahko zamenjate, tudi če projektor visi s stropa.

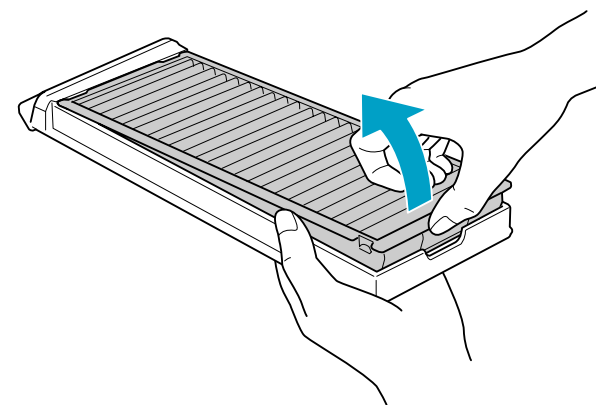
#### Postopek

- 1** Potem ko projektor ugasnete in ta dvakrat zapiska, iztaknite napajalni kabel.
- 2** Odstranite pokrov zračnega filtra.  
Primite jeziček pokrova filtra in ga povlecite ven.

**3**

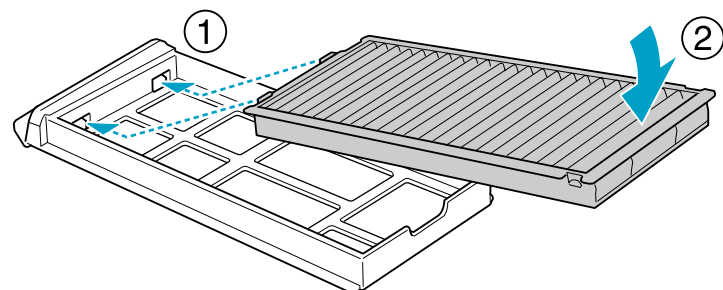
### Odstranite zračni filter.

Zračni filter odstranite, tako da v utor vstavite prst, tako kot kaže slika.

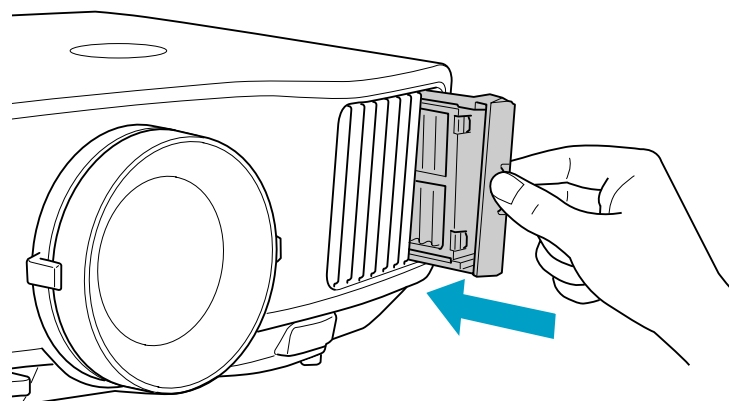
**4**

### Novi zračni filter vstavite v pokrov zračnega filtra.

Jezičke zračnega filtra vstavite v luknje pokrova in pritisnite, da se zatakne v ležišče.

**5**

**Pritiskajte, dokler se ne zaskoči na mesto.**



Rabljene zračne filtre zavržite skladno z lokalnimi predpisi.

Kakovost materiala ogrodja: polipropilen

Kakovost materiala ogrodja: polipropilen

V notranjosti projektorja je veliko steklenih delov in preciznih komponent. Da bi preprečili poškodbe med prevozom, rokujte s projektorjem, kot je opisano spodaj.

---

### Prestavljanje v bližino

Preverite naslednje točke in nato previdno nosite s prijemom za ročke.

- Izklopite napajanje projektorja in izvlecite vse kable.
- Na objektiv pritrdite pokrov objektiva.
- Pospravite nogo.

---

### Med prevozom

#### Priprava embalaže

Potem ko ste preverili točke za »Prestavljanje v bližino«, pripravite naslednje in nato pospravite projektor.

- Navpični pomik objektiva nastavite na najnižji položaj. ➡ [str.20](#)
- Namestite zaščitni pokrov objektiva, ki je bil uporabljen ob nakupu.

#### Opombe glede priprave in prevoza

Projektor na debelo ovijte v zaščitni material, da ga zaščitite pred udarci, in ga položite v trdno kartonsko škatlo. Špediterja ne pozabite opozoriti, da je vsebina občutljiva.



# Nadzor in upravljanje

V tem poglavju so razložene funkcije, ki se uporabljajo za nadzor projektorja in upravljanje s projektorjem.

S programom EasyMP Monitor lahko na računalniškem zaslonu preverite stanje več Epsonovih projektorjev, ki so povezani v omrežje, in jih nadzirate z računalnikom.

Z naslednje spletne strani naložite programsko opremo EasyMP Monitor.

<http://www.epson.com>

Sledi kratek opis funkcij nadzora in upravljanja, ki jih omogoča program EasyMP Monitor.

- **Registracija projektorjev za nadzor in upravljanje**

Projektorji v mreži so poiskani samodejno. Izmed projektorjev, ki so bili zaznani, lahko izberete tiste, ki jih želite registrirati.

Če želite registrirati projektorje, vnesite njihove naslove IP.

- **Registrirane projektorje lahko dodelite skupinam in jih tako lahko nadzirate in upravljate v skupinah.**

- **Nadzor stanja registriranih projektorjev**

Ikone prikažejo stanje napajanja (ON/OFF) projektorjev in težave ali opozorila, ki zahtevajo vašo pozornost.

Izberete lahko skupino projektorjev ali posamezen projektor in za te projektorje preverite skupni čas delovanja žarnice ali podrobnosti, kot so viri vhoda, težave in opozorila.

- **Upravljanje z registriranimi projektorji**

Izberete lahko skupino projektorjev ali posamezen projektor in za izbrane projektorje izvršite dejanja, kot so vklop ali izklop napajanja in preklon virov vhoda.

Če želite spremeniti nastavitve v konfiguracijskem meniju, uporabite funkcijo Spletni kontrolnik.

Za registriranje nastavitve časovnika za nekatera dejanja, ki se jih izvaja redno ob določenem času ali dnevu, uporabite Nastavitve časovnika.

- **Nastavitve funkcije Obvestilo o pošti**

Nastavite lahko e-poštne naslove, na katere bodo poslana obvestila o stanjih, na primer težavah, registriranih projektorjev, ki zahtevajo vašo pozornost.

- **Pošiljanje sporočil registriranim projektorjem**

Če želite registriranim projektorjem poslati datoteke JPEG, uporabite dodatek Message Broadcasting za program EasyMP Monitor.

Naložite dodatek Message Broadcasting s spletne strani, omenjene na začetku tega poglavja.



Spremenite nastavitve v meniju Konfiguracija, če želite nadzirati projektor z uporabo spletnega brskalnika na računalniku, ki je povezan s projektorjem preko omrežja. S to funkcijo lahko nastavljanje in upravljanje izvajate na daljavo. Ker lahko uporabljate računalniško tipkovnico, je poleg tega vnos znakov, ki so potrebni za namestitve, lažji.

Uporabite spletni brskalnik Microsoft Internet Explorer 6.0 ali novejši. Če uporabljate OS Mac, uporabite Safari ali Firefox.



- Ko uporabljate brezžični LAN, uporabite način Napredno. ➡ [str.63](#)
- Nastavitve in upravljanje v spletnem brskalniku je mogoče, če je v meniju **Razširjeno** v meniju Konfiguracija projektorja **V pripravljenosti** nastavljen na **Komunik. vklop.**, tudi kadar je projektor v stanju pripravljenosti (ko je napajanje izklopljeno). ➡ [str.57](#)

Nekaterih elementov ni mogoče nastaviti v spletnem brskalniku (lahko pa jih nastavite v meniju Konfiguracija), nekatere elemente pa lahko nastavite samo v spletnem brskalniku.

## Elementi v meniju Konfiguracija, ki jih ne morete nastaviti v spletnem brskalniku

- Elementi povezani z nastavitvami gesla
- Vsi elementi v meniju Ponastavi.
- Naslednji elementi v meniju Nastavitve  
Quick Corner, Oblika kazalca, Uporabniški gumb, in Testni vzorec
- Naslednji elementi v meniju Razširjeno  
Uporabnikov logo, Način visoke višine, BNC sinhro končnik, Vrsta daljin.uprav., in Jezik

## Elementi, ki jih lahko nastavite le v spletnem brskalniku

- Ime skupnosti
- Geslo Monitor

## Prikaži Spletni kontrolnik

Za prikaz Spletni kontrolnik uporabite v nadaljevanju opisan postopek.



Če ima spletni brskalnik nastavljeno povezovanje prek posredovalnega strežnika, Spletni kontrolnik ni mogoče prikazati. Če želite uporabljati spletni kontrolnik, morate omrežno povezavo nastaviti z drugim strežnikom, ne proxy.

### Postopek



**Zaženite spletni brskalnik v računalniku.**



**V polje za naslov v spletnem brskalniku vnesite naslov IP projektorja in pritisnite gumb [Enter] na tipkovnici računalnika.**

Prikaže se sporočilo Spletni kontrolnik.

Če je v meniju Omrežje v projektorjevem meniju Configuration nastavljena možnost Geslo za Web, vpišite Geslo. Pod uporabniško ime vnesite EPSONWEB. Vpišite znake, ki sestavljajo Geslo za Web.

## Prikaži Spletni upravljalnik

Funkcija Spletni upravljalnik omogoča izvajanje postopkov daljinskega upravljanja projektorja v spletnem brskalniku.

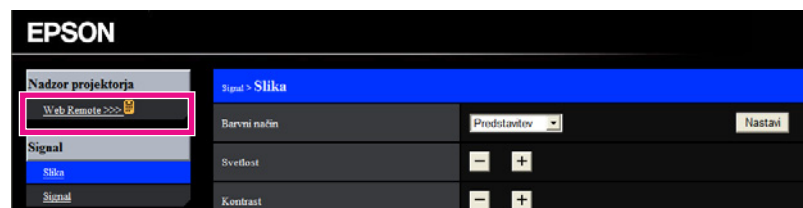
### Postopek



**Prikaži Spletni kontrolnik.** ➡ "Prikaži Spletni kontrolnik" [str.105](#)

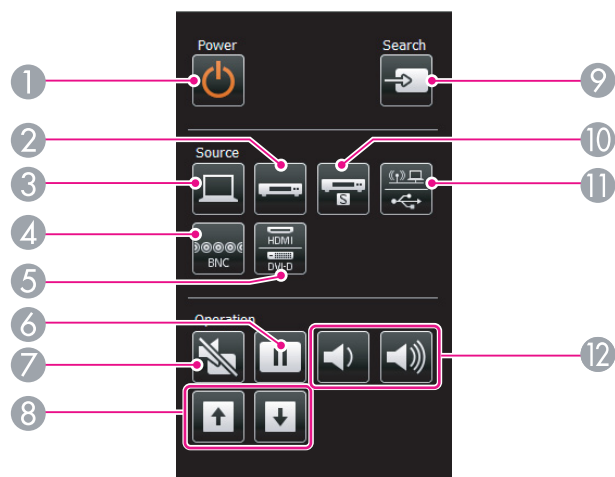


**Kliknite Spletni upravljalnik.**



3

Odpre se zaslon Spletni upravljalnik.



Ime	Funkcija
1 [Power] – gumb	Vklopi ali izklopi projektor.
2 [Video1/2] – gumb	Ob vsakem kliku vhod vira izbere med <b>Video1</b> in <b>Video2</b> .
3 [Comp1/2] – gumb	Vhodni vir se spremeni v <b>Računalnik1</b> .
4 [BNC] – gumb	Vhodni vir se spremeni v <b>BNC</b> .
5 [DVI-D/HDMI] – gumb	Ob vsakem kliku vhod vira izbere med <b>DVI-D</b> in <b>HDMI</b> .
6 [Freeze] – gumb	Predstavitelj se ustavi ali nadaljuje. ➡ <a href="#">str.35</a>
7 [A/V Mute] – gumb	Začasno vklopi ali izklopi zvok. ➡ <a href="#">str.35</a>

Ime	Funkcija
8 Gumbi [Page] [Up] [Down]	Ti gumbi se lahko uporabljajo za pomikanje po strani gor in dol, ko projicirate sliko iz računalnika, ki je povezan s projektorjem preko omrežja. Ti gumbi se lahko uporabljajo za preklapljanje zaslona, ko projicirate z možnostjo PC Free.
9 [Search] – gumb	Preklopi na naslednji vir, ki je povezan s projektorjem, in pošilja sliko. ➡ <a href="#">str.26</a>
10 [S-Video] – gumb	Vhodni vir se spremeni v <b>S-video</b> .
11 [LAN/USB] – gumb	Ob vsakem kliku vhod vira izbere med <b>LAN</b> in <b>USB</b> .
12 Gumbi [Volume] (Mute) (Volume Up/Down)	(Mute) Zmanjša glasnost. (Volume Up/Down) Poveča glasnost.

Z nastavitvijo funkcije **Obvestilo o pošti** v projektorjevem meniju Konfiguracija boste v primeru težav ali opozoril v zvezi s projektorjem prejeli obvestila na prednastavljene e-poštne naslove. Tako je upravljaec na tekočem o težavah s projektorjem, tudi če fizično ni prisoten ob projektorjih. ☛ Meni Omrežje - Meni Pošta [str.72](#)



- Določite lahko največ tri prejemnike obvestil (naslove) in vsem bodo obvestila o stanju projektorja poslana istočasno.
- Če projektor doleti resna okvara in nenadoma preneha delovati, upravljavcu morda ne bo mogoče poslati obvestila o težavi.
- Nadzor v spletnem brskalniku je mogoč, če je v meniju **Razširjeno** v projektorjevem meniju Konfiguracija možnost **V pripravljenosti** nastavljena na **Komunik. vklop.**, tudi kadar je projektor v stanju pripravljenosti (ko je napajanje izklopljeno). ☛ [str.57](#)

## Kako brati e-poštna obvestila o težavah

Ko je funkcija **Obvestilo o pošti** nastavljena na **Vklopljeno** in v projektorju pride do težave/opozorila, se pošlje naslednja e-pošta.

Zadeva: EPSON Projector

1. vrstica: Ime projektorja, kjer se je pripetila težava
2. vrstica: Naslov IP projektorja, kjer se je pripetila težava.
3. vrstica in naprej: Podrobnosti težave

Podrobnosti težav so navedene po vrsticah. Spodnja tabela prikazuje podrobnosti, ki so podane v sporočilu za vsak element. Za odpravljanje težav/opozoril preberite poglavje »Razlaga indikatorjev« ☛ [str.80](#)

Sporočilo	Vzrok (težave/opozorila)
Clean Air Filter	Obv.Očist.Zra.Filter
Fan related error	Napaka ventilatorja
High-speed cooling in progress	Opoz-visoka temp
Internal error	Notranja napaka

Sporočilo	Vzrok (težave/opozorila)
Internal temperature error	Nap.-visoka temp (Pregrevanje)
Lamp cover is open.	Pokrov žarnice odprt
Lamp out	Napaka žarnice
Lamp replacement notification	Zamenjajte žarnico
Lamp timer failure	Okvara žarnice
Low Air Flow	Slab pretok zraka
Low Air Flow Error	Napaka pretoka zraka
No-signal	Ni signala Projektor ne prejme nobenega signala. Preverite stanje povezave ali napajanja vira signala.
Power Err. (Ballast)	Napaka nap. (balast)
Sensor error	Napaka senzorja

Na začetku sporočila je (+) ali (-).

(+): prišlo je do težave s projektorjem

(-): težava s projektorjem je bila odpravljena

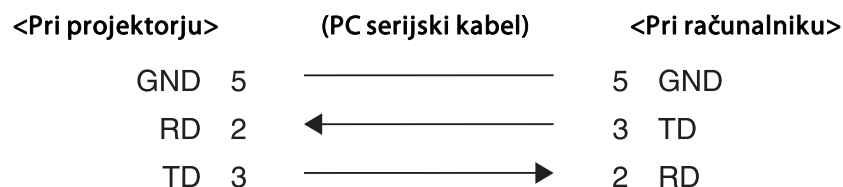
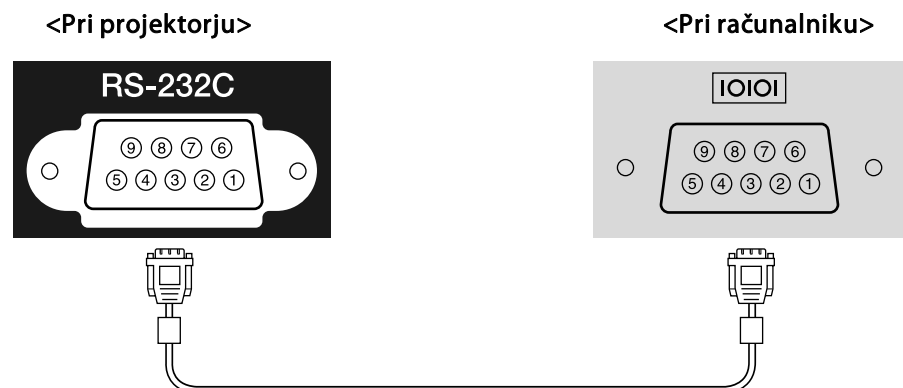
Z nastavitvijo **SNMP** v projektorjevem meniju Konfiguracija boste v primeru težave ali opozorila na projektorju prejeli obvestilo na prednastavljene e-poštne naslove. To je uporabno, kadar projektorje upravljate na daljavo z enega mesta. ➡ [str.73](#)



- SNMP mora upravljati skrbnik omrežja ali nekdo, ki se spozna na omrežje.
- Če želite za nadzor projektorja uporabljati funkcijo SNMP, morate v računalnik namestiti program za upravljanje s pomočjo protokola SNMP.
- Funkcije upravljanja s pomočjo protokola SNMP ne morete uporabljati prek brezžičnega omrežja LAN v Način hitre povezave.
- Shranite lahko največ dva ciljna naslova IP.

## Serijska povezava

- Oblika priključka: D-Sub 9-polni (moški)
- Ime vhodnih vrat projektorja: **RS-232C**



Ime signala	Funkcija
GND	Ozemljitev signalne žice
TD	Pošiljanje podatkov
RD	Prejemanje podatkov

## Komunikacijski protokol

- Privzeta bitna hitrost: 9.600 b/s
- Dolžina podatkov: 8 bitov

- Parnost: brez
- Končni bit: 1 bit
- Nadzor prenosa: brez

## Seznam ukazov

Ko se ukaz Vključeno posreduje v projektor, se ta vključi in začne ogrevati. Ko se projektor vključi, je vrnjeno dvopičje »:« (3Ah).

Ko vnesete ukaz, ga projektor izvede in ponastavi »:«; nato sprejme naslednji ukaz.

Če se ukaz, ki ga izvaja, nenormalno zaključi, se prikaže sporočilo o napaki in znova prikaže »:«.

Element			Ukaz
VKLOP/IZKLOP napajanja	On		PWR ON
	Off		PWR OFF
Izbira signala	Računalnik1	Avtomatično	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponenta	SOURCE 14
	BNC	Avtomatično	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Komponenta	SOURCE B4
	DVI-D		SOURCE A0
	HDMI		SOURCE 30
	Video1		SOURCE 45
	Video2		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53

Element		Ukaz
A/V nemo Vklaplje- no/Izklopljeno	Vklapljeno	MUTE ON
	Izklopljeno	MUTE OFF
Izbira izklopa slike in zvoka	Črna	MSEL 00
	Modra	MSEL 01
	Uporabnikov logo	MSEL 02

Dodajte kodo Vrnitev vozička (CR) (0Dh) na konec vsakega ukaza in pošljite.

PJLink Class1 je združenje JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) v okviru prizadevanj za standardizacijo protokolov za nadzor projektorjev določilo za standardni protokol za nadzor omrežnih projektorjev.

Projektor je v skladu s PJLink Class1 standardom, ki ga je ustanovila JBMIA.

Pozna vse ukaze, razen naslednjih, ki so določeni z PJLink Class1. To je bilo potrjeno s preverjanjem ustreznosti standardu PJLink.

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

## • Nezdružljivi ukazi

Funkcija	Ukaz PJLink
Izklop slike	AVMT 11
Izklop zvoka	AVMT 21

## • Vhodna imena, določena s PJLink in ustreznimi viri projektorja

Vir	Ukaz PJLink
Računalnik1	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

- Izpis imena proizvajalca na ukaz »Manufacture name information query (Poizvedovanje o imenu proizvajalca)«  
EPSON

- Izpis imena modela na ukaz »Product name information query (Poizvedovanje o imenu modela)«

EB-G5750WU

EB-G5450WU

Crestron RoomView® je nadzorni sistem ponudnika Crestron®. Uporablja se za nadzor in upravljanje z več napravami, ki so povezane v omrežje.

Projektor podpira protokol upravljanja in se ga lahko uporablja v sistemu Crestron RoomView®.

Za podrobnosti o sistemu Crestron RoomView® glejte spletno stran Crestron®. (Podprti so samo zasloni z angleškim jezikom.)

<http://www.crestron.com>

Pregled sistema Crestron RoomView® je spodaj.

- **Nadzor na daljavo s spletnim brskalnikom**

S projektorjem lahko upravljate v računalniškem oknu, kot da bi uporabljali daljinski upravljalnik.

- **Nadzor in upravljanje s programsko opremo**

Če želite nadzirati naprave v sistemu, komunicirati s centrom za pomoč in pošiljati nujna sporočila, uporabite Crestron RoomView® Express ali Crestron RoomView® Server Edition, ki jih ponuja Crestron®. Za več podrobnosti glejte spletno stran.

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

V tem priročniku so opisani postopki delovanja v računalniškem oknu v spletnem brskalniku.



- Vnesete lahko samo enobajtna alfanumerična znaka in simbole.
- Ko uporabljate sistem Crestron RoomView®, naslednje funkcije ne bodo delovale.  
Spletni kontrolnik ➡ [str.105](#)  
Message Broadcasting (vtičnik EasyMP Monitor)
- Upravljanje je mogoče, če je v meniju **Razširjeno** v projektorjevem meniju Konfiguracija možnost **V pripravljenosti** nastavljena na **Komunik. vklop.**, tudi kadar je projektor v stanju pripravljenosti (ko je napajanje izklopljeno). ➡ [str.57](#)

## Upravljanje projektorja v računalniškem oknu

### Prikaz operacijskega okna

Preden nadaljujete s postopkom, se prepričajte o naslednjem.

- Poskrbite, da sta računalnik in projektor priključena v omrežje. Če komunicirate z brezžičnim LAN omrežjem, se povežite v načinu Napredno. ➡ [str.63](#)
- V meniju **Ostali**, ki je v meniju **Omrežje**, nastavite **RoomView** na **Vklopljeno**. Šele ko ponovno zaženete projektor, se uporabijo spremembe nastavitve projektorja. ➡ [str.73](#)

### Postopek



**Zaženite spletni brskalnik v računalniku.**

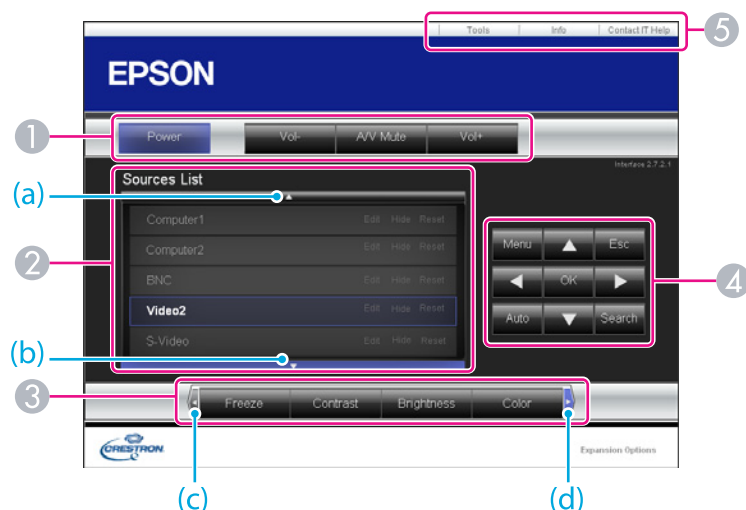


**V polje za naslov v spletnem brskalniku vnesite naslov IP projektorja in pritisnite gumb [Enter] na tipkovnici računalnika.**


Prikaže se operacijsko okno.





## Uporaba operacijskega okna






- 1 Če kliknete gumbe, se bodo izvedla naslednja dejanja.

Gumb	Funkcija
<b>Power</b>	Vklopi ali izklopi projektor.
<b>Vol-/Vol+</b>	Prilagodi glasnost.
<b>A/V Mute</b>	Vklopi ali izklopi sliko in zvok.  <a href="#">str.35</a>

- 2 Preklopite na sliko iz izbranega vhodnega vira. Če želite prikazati vhodne vire, ki jih ni v oknu, kliknite (a) ali (b) za pomikanje gor ali dol.
- 3 Če kliknete gumbe, se bodo izvedla naslednja dejanja. Če želite prikazati gumbe, ki jih ni v oknu, kliknite (c) ali (d) za pomikanje levo ali desno.

Gumb	Funkcija
<b>Freeze</b>	Predstavitve se ustavi ali nadaljuje.  <a href="#">str.35</a>
<b>Contrast</b>	Na slikah nastavi razliko med svetlobo in senco.
<b>Brightness</b>	Spremeni svetlost slike.
<b>Color</b>	Spremeni barvno nasičenost slik.
<b>Sharpness</b>	Spremeni ostrino slike.
<b>Zoom</b>	Kliknite [⊕] za povečavo slike, ne da bi se pri tem spremenila velikost projekcije. Kliknite [⊖] za zmanjšanje slike, ki se je povečala s klikom na [⊕]. Kliknite gumb [▲], [▼], [◀], ali [▶], da spremenite položaj povečane slike.  <a href="#">str.36</a>

- 4 Če kliknete gumb [▲], [▼], [◀], ali [▶], se izvede isto dejanje, kot če kliknete gumb [⊕] na daljinskem upravljalniku. Če kliknete ostale gumbe, se bodo izvedla naslednja dejanja.

Gumb	Funkcija
<b>OK</b>	Izvede enako dejanje kot gumb [Enter] na daljinskem upravljalniku.  <a href="#">str.14</a>
<b>Menu</b>	Prikaže in zapre meni za konfiguracijo.
<b>Auto</b>	Klik na gumb med projiciranjem analognih signalov RGB, samodejno optimizira sliko, s tem da prilagodi Sledenje, Sinhronizacija, in Položaj zooma.
<b>Search</b>	Preklopi na sliko iz vhodnega vira video signalov.  <a href="#">str.26</a>
<b>Esc</b>	Izvede enako dejanje kot gumb [Esc] na daljinskem upravljalniku.  <a href="#">str.14</a>

- 5 Če kliknete na zavihke, se bodo izvedla naslednja dejanja.

Zavihek	Funkcija
<b>Contact IT Help</b>	Prikaže okno Pomoč. Uporablja se za pošiljanje in prejemanje sporočil administratorja v programu Crestron RoomView® Express.
<b>Info</b>	Prikaže informacije o projektorju, ki je trenutno povezan.
<b>Tools</b>	Spremeni nastavitve v projektorju, ki je trenutno povezan. Glejte naslednje poglavje.

## Uporaba okna Orodja

Če v operacijskem oknu kliknete zavihek **Tools**, se prikaže naslednje okno. V tem oknu spremenite nastavitve v projektorju, ki je trenutno povezan.

- 1 **Crestron Control**  
Nastavi nastavitve za osrednje krmilnike sistema Crestron®.
- 2 **Projector**  
Nastavite lahko naslednje elemente.

Element	Funkcija
<b>Projector Name</b>	Vnesite ime projektorja, ki je trenutno povezan v omrežje, da ga boste razlikovali od ostalih projektorjev v mreži. (Ime lahko vsebuje do 15 enobajtnih alfanumeričnih znakov.)
<b>Location</b>	Vnesite ime lokacije namestitve za projektor, ki je trenutno povezan v mrežo. (Ime lahko vsebuje do 32 enobajtnih alfanumeričnih znakov in simbolov.)
<b>Assigned To</b>	Vnesite uporabniško ime za projektor. (Ime lahko vsebuje do 32 enobajtnih alfanumeričnih znakov in simbolov.)

Element	Funkcija
<b>DHCP</b>	Potrdite potrditveno polje <b>Enabled</b> , če želite uporabiti DHCP. Naslednjega naslova ni mogoče določiti, če je omogočen DHCP.
<b>IP Address</b>	Vnesite naslov IP, ki se dodeli projektorju, ki je trenutno povezan.
<b>Subnet Mask</b>	Vnesite podmrežno masko za projektor, ki je trenutno povezan v mrežo.
<b>Default Gateway</b>	Vnesite naslov prehoda projektorja, ki je trenutno povezan.
<b>Send</b>	Kliknite ta gumb, če želite uporabiti spremembe za <b>Projector</b> .

### 3 Admin Password

Potrdite potrditveno polje **Enabled**, če želite, da je za odpiranje okna Tools potrebno geslo.  
Nastavite lahko naslednje elemente.

Element	Funkcija
<b>New Password</b>	Vnesite novo geslo, če spreminjate geslo, ki se uporablja za odpiranje okna Tools. (Geslo lahko vsebuje do 26 enobajtnih alfanumeričnih znakov.)
<b>Confirm</b>	Vnesite geslo, ki ste ga vnesli v polju <b>New Password</b> . Če se gesli ne ujemata, se prikaže sporočilo o napaki.
<b>Send</b>	Kliknite ta gumb, če želite uporabiti spremembe za <b>Admin Password</b> .

### 4 User Password

Potrdite potrditveno polje **Enabled**, če želite, da je za odpiranje operacijskega okna na računalniku potrebno geslo.  
Nastavite lahko naslednje elemente.

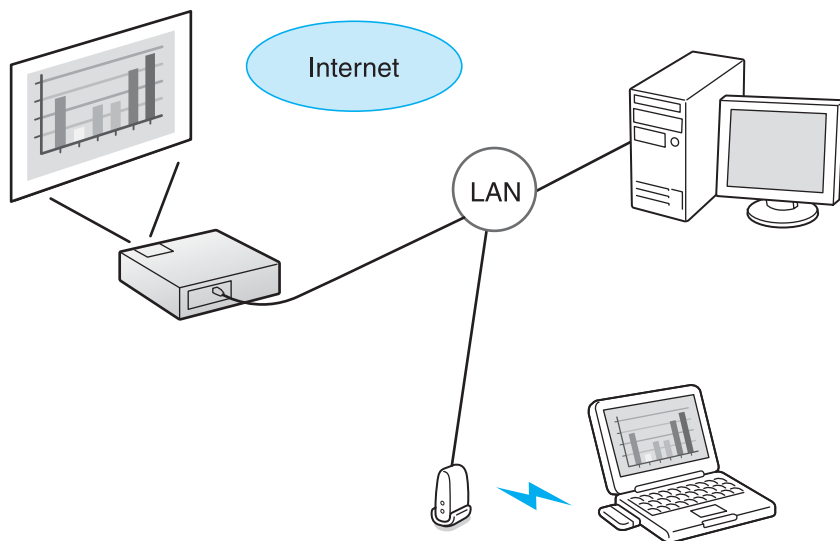
Element	Funkcija
<b>New Password</b>	Vnesite novo geslo, če spreminjate geslo, ki se uporablja za odpiranje operacijskega okna. (Geslo lahko vsebuje do 26 enobajtnih alfanumeričnih znakov.)
<b>Confirm</b>	Vnesite geslo, ki ste ga vnesli v polju <b>New Password</b> . Če se gesli ne ujemata, se prikaže sporočilo o napaki.
<b>Send</b>	Kliknite ta gumb, če želite uporabiti spremembe za <b>User Password</b> .



# Funkcije omrežja

V tem poglavju so opisane dodatne funkcije za omrežja.

»Vzpostavlanje povezave z omrežnim projektorjem« je standardna funkcija operacijskih sistemov Windows Vista in Windows 7. Za projekcijo slik iz računalnika zadošča v operacijski sistem vgrajena funkcija, ki samodejno zazna projektor v omrežju, zato vam ni potrebno nameščati nobene posebne programske opreme.



## Združljivi operacijski sistemi

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

V tem delu je enostaven opis funkcije »Vzpostavlanje povezave z omrežnim projektorjem«.

Preverite, ali sta projektor in računalnik povezana v omrežje, nato storite naslednje.

## Postopek

- 1 **Vklopite projektor in za vhodni vir določite LAN.**  
☛ "Zamenjava Projicirane Slike" [str.26](#)
- 2 **Zaženite Windows na vašem računalniku in izberite »Start« - »Vsi programi« - »Pripomočki« - »Vzpostavlanje povezave z omrežnim projektorjem«.**  
Pokaže se zaslon za nastavev povezave.  
Projektor izberete sami z vnosom naslova IP ali pa s samodejnim zaznavanjem vseh priključenih projektorjev.
- 3 **Ko operacijski sistem zazna in prepozna vse priključene projektorje, izberite tistega, ki ga želite uporabiti, in kliknite »Vzpostavi povezavo«.**  
Ko se pokaže zaslon za vnos gesla, vnesite šifro, ki je izpisana na dnu zaslona stanja pripravljenosti LAN.



- Na računalnik lahko povežete samo en projektor.
- Zvok ni prenesen. Med oddajanjem računalniškega zvoka iz projektorja, z navadnim avdio kablom povežite avdio izhod računalnika z vhodnimi vrati Audio1, vhodnimi vrati Audio2, ali vhodnimi vrati Audio3 na projektorju. Možnost **Avdio vhod LAN** v meniju **Nastavitve** nastavite na vrata, na katera je priključen avdio kabel. ☛ [str.55](#)
- Če v meniju Možnosti v Središče za srečanja Windows izberete Omrežni projektor, nastavite barve računalniškega zaslona na najvišjo raven (32 bit). Če monitor ne podpira 32-bitnega prikaza, se pokaže sporočilo in povezava ni mogoča.

WPS se lahko vzpostavi na dva načina.

- Metoda tipke

SSID in varnost se samodejno nastavita, ko pritisnete gumb [Enter] na nadzorni plošči projektorja, in namensko tipko na dostopni točki. Ta način je priporočljiv, ko je sta projektor in dostopna točka blizu drug drugega.

- Metoda PIN kode

SSID in varnost se samodejno nastavita z vnosom 8-mestne kode, ki je bila projektorju vnaprej določena iz računalnika. Nastavitve povezave med računalnikom in dostopno točko nastavite že prej. Za podrobnejše informacije v zvezi z vzpostavljanjem te povezave si oglejte priročnik, ki je priložen dostopnemu mestu. Ta način je priporočljiv, ko je projektor nameščen na strop.



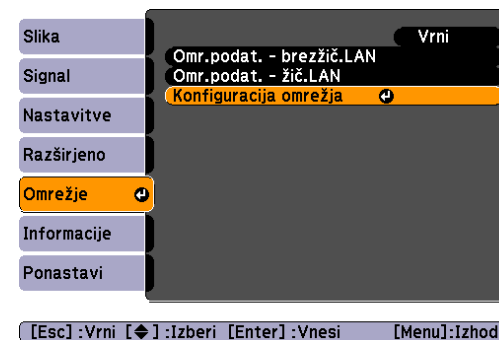
Če uporabljate način povezave, ki ni WPS, si pomagajte z dokumentacijo o dostopni točki in z naslednjim poglavjem. "Meni Brezžični LAN" [str.63](#)

## Način vzpostavitve povezave

### Postopek

1

Med postopkom pritisnite gumb [Menu] in izberite možnost »Omrežje« - »Konfiguracija omrežja« v meniju za konfiguracijo.



Pokaže se ekran Konfiguracija omrežja.

2

V meniju »Brezžični LAN« izberite »K čarovniku za namestitve«.



Prikaže se naslednji zaslon.



Ko se povezujete z metodo tipke, sledite spodaj navedenim korakom. Pojdite na »Vzpostavlanje povezave z metodo PIN-kode«, ko se povezujete z »Metodo PIN-kode«. ➡ [str.120](#)

## Vzpostavlanje povezave z metodo tipke

### Postopek

**1** Izberite »Metoda tipke«.



Prikaže se zaslon Metoda tipke.

**2** Ob pozivu na zaslonu pritisnite gumb [Enter] na nadzorni plošči projektorja.



Potem se odpre zaslon Metoda tipke.

**3** Ob pozivu na zaslonu pritisnite gumb na dostopni točki.



S tem se namestitev zaključi.

**4** Pritisnite gumb [Enter] ali [Esc].



Vrnete se na zaslon menija **Brezžični LAN**.

**5** Izberite »Namestitev končana« - »Da«.



S tem se zaključi namestitev povezave med projektorjem in dostopnim mestom. Pritisnite gumb [Menu], da zaprete meni za konfiguracijo.

## Vzpostavlanje povezave z metodo PIN-kode

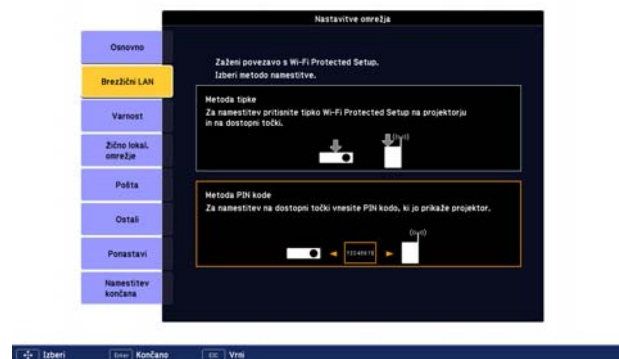


Preden se povežete s pomočjo »Metoda PIN kode«, mora biti povezava med računalnikom in dostopnim mestom že vzpostavljena.

### Postopek

**1**

Izberite »Metoda PIN kode«.



Prikaže se zaslon Metoda PIN kode.

**2**

Vnesite PIN-kodo, ki je prikazana na zaslonu »Metoda PIN kode« v računalniku za dostopno točko, in izberite »Zagon namestitve«.





Prikaže se postopek.



3

Prikaže se sporočilo »Namestitev z Wi-Fi Protected Setup-jem zaključena.«. Pritisnite gumb [Enter] ali [Esc].



Vrnete se na zaslon menija za **Brezžični LAN**.

4

Izberite »Namestitev končana« - »Da«.



S tem se zaključi namestitev povezave med projektorjem in dostopnim mestom. Pritisnite gumb [Menu], da zaprete meni za konfiguracijo.



## **Namestitev in povezave**

V tem poglavju so opisani načini namestitve projekcije in načini povezovanja z ostalo opremo.

Projektor je lahko nameščen na stropu ali postavljen na mizo, kot kaže spodnja slika.

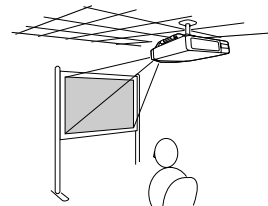
## Opozorilo

- Poseben način namestitve za obešanje projektorja na strop (stropni nosilec). Če vgradnje ne opravite pravilno, lahko projektor pade. To lahko povzroči telesne poškodbe ali nesrečo. Posledica tega so lahko poškodbe ali nesreče. Če želite uporabiti ta način namestitve, se obrnite na svojega prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve. ➡ [Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson](#)
- Če uporabljate lepila na točkah za pritrditev na stropni nosilec, da bi preprečili odvijanje vijakov, ali če uporabljate maziva ali olja na projektorju, lahko ohišje počni in projektor pade s stropnega nosilca. To lahko povzroči hude telesne poškodbe na osebah pod projektorjem in poškoduje projektor. Pri nameščanju ali nastavljanju stropnega nosilca ne uporabljajte lepil za preprečevanje odvijanja vijakov in ne uporabljajte olj, maziv itd.

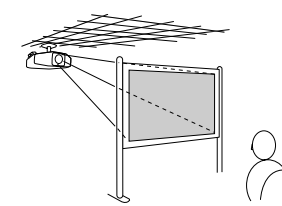
## Pozor

- Projektorja med uporabo ne postavljajte na bok. Na ta način lahko projektor poškodujete.

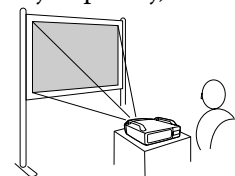
- Obesite projektor na strop in projicirajte slike izpred zaslona. (Projekcija Spredaj/strop)



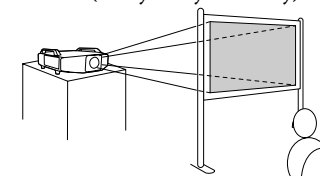
- Obesite projektor na strop in projicirajte slike izza prosojnega zaslona. (Projekcija Zadaj/strop)



- Slike projicirajte izpred zaslona. (Projekcija spredaj)



- Slike projicirajte izza prosojnega zaslona. (Projekcija zadaj)



- Za obešanje projektorja na strop potrebujete stropni nosilec. ➡ "Dodatki in potrošno blago" [str.137](#)

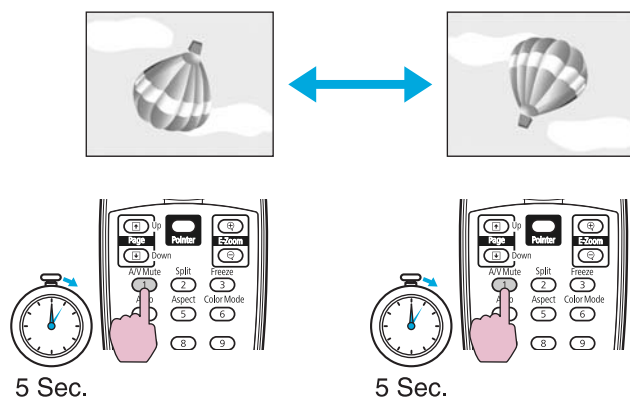
## Sprememba načina Projekcija

Spremenite način **Projekcija** glede na pogoje namestitve, tako da se prikaže primerna projicirana slika.

### Postopek

**Med projekcijo pridržite gumb [A/V Mute] na daljinskem upravljalniku za približno pet sekund.**

Vsakič, ko gumb pritisnete za vsaj pet sekund, način **Projekcija** preklopi med **Spredaj** in **Spredaj/Strop**. Usmerjenost projicirane slike se bo s tem spremenila.



Če želite nastavitve **Zadaj** ali **Zadaj/Strop**, uporabite možnost **Projekcija** v meniju **Razširjeno**. ➡ [str.57](#)



Ko je projektor obešen na stropu, nastavite **Smerna tipka inv** v meniju **Razširjeno** na **Vklopljeno**, tako da bodo gumbi [▲], [▼], [◀], in [▶] na nadzorni plošči delovali v pravilni smeri. ➡ Meni **Razširjeno** - **Delovanje** - **Smerna tipka inv** [str.57](#)

Med povezovanjem projektorja z zunanjo opremo, bodite pozorni na naslednje ukrepe. Preberite tudi dokumentacijo o zunanji opremi.

## Pozor

- Izključite projektor in zunanjo opremo. Projektor ali zunanja oprema morda ne bosta delovala, če ju povežete, med tem ko sta vključena.
- Preverite obliki kablskega priključka in vhoda preden ju povežete. Če ju povežete v napačni smeri ali ko se ne ujemata, lahko pride do napake ali poškodbe opreme.

## Povezovanje z računalnikom

V tem delu so opisani primeri povezovanja projektorja z računalnikom. Prav tako so lahko različna imena računalniških vrat in kablov.



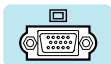
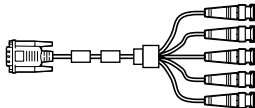
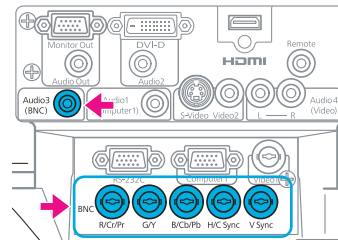


Če projicirate slike iz računalnika, ki je povezan preko omrežja, si pogledjte naslednje.

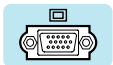
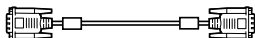
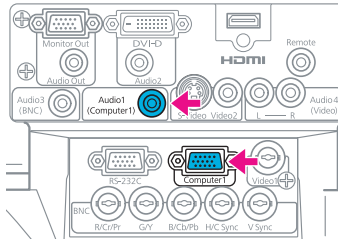


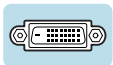

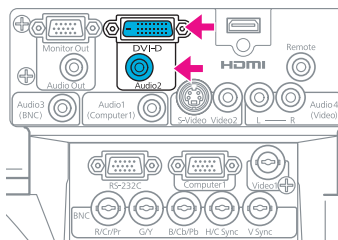

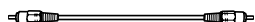
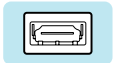

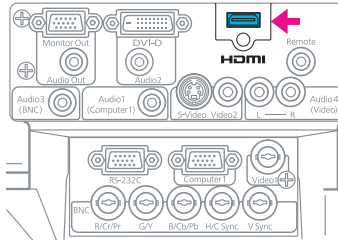
Projiciranje z EasyMP Network Projection programsko opremo (priloženo projektorju) ➡ [Navodila za uporabo EasyMP Network Projection](#)

Projiciranje z EasyMP Multi PC Projection programsko opremo (priloženo projektorju) ➡ [Navodila za uporabo programa EasyMP Multi PC Projection](#)

Projiciranje s funkcijo »Vzpostavljanje povezave z omrežnim projektorjem«, ki je priložena operacijskemu sistemu Windows Vista ali Windows 7 ➡ [str.117](#)

Projiciranje preko Quick Wireless Connection s pomočjo izbirnega Quick Wireless Connection USB Key-a, ➡ [Navodila za uporabo izbirnega izdelka.](#)

	Vrata računalnika	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Povezava 1	Vrata izhoda monitorja 	Kabel zaslona 5BNC (splošno dobavljiv) 	Vhodna vrata BNC Vhodna vrata Audio3 
	Vrata Avdio izhod 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	

	Vrata računalnika	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Povezava 2	Vrata izhoda monitorja 	Računalniški kabel (priložen) 	Vhodna vrata Computer1 Vhodna vrata Audio1 
	Vrata Avdio izhod 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	
Povezava 3	Izhod DVI-D 	Kabel DVI-D (splošno dobavljiv) 	Vhodna vrata DVI-D Vhodna vrata Audio2 
	Vrata Avdio izhod 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	
Povezava 4	Izhod HDMI 	Kabel HDMI (splošno dobavljiv) 	Vhodna vrata HDMI 




- Uporabite kabel, ki je v skladu s standardom HDMI za kable HDMI.
- Če se želite povezati z računalnikom Macintosh, boste morda potrebovali splošno dobavljiv adapter.

## Sprememba video izhoda v prenosnem računalniku.

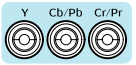
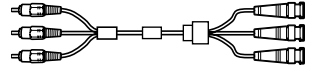
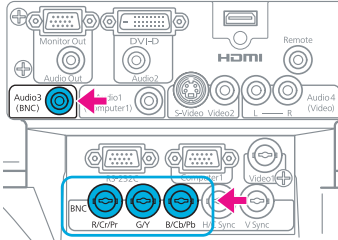
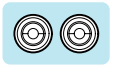
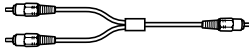

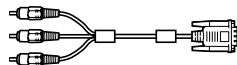
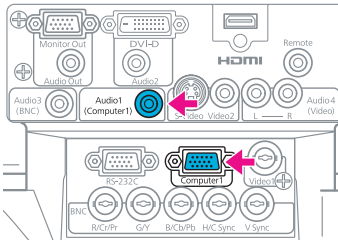

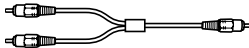
Med projiciranjem slik s prenosnega računalnika, ki je s projektorjem povezan preko računalniškega kabla, je na računalniku včasih potrebno spremeniti izhod video signala. Način spremembe video izhoda poiščite v dokumentaciji za vaš računalnik.



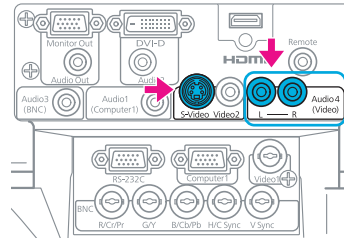
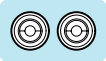


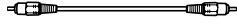
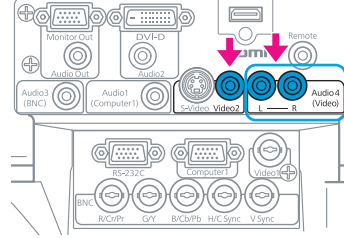



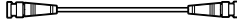
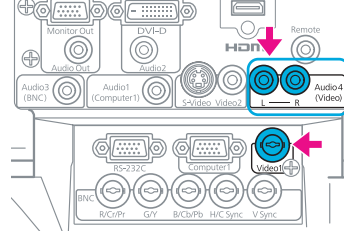


### • Primeri spremembe izhoda (računalniki Windows)

Pridržite tipko [Fn] na računalniku in pritisnite funkcijsko tipko CRT/LCD, , in tako naprej. Če se na računalniku slika ne pokaže, ponovno pritisnite iste tipke.

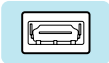

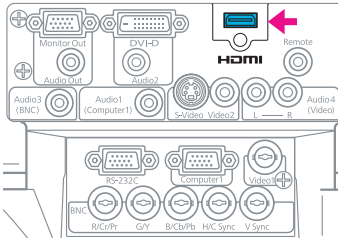
## Povezava z Video Opremo

V tem delu so opisani primeri povezovanja projektorja z video opremo. Prav tako so lahko različna imena vrat video opreme in kablov.


	Vrata na video opremi	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Povezava 1	Izhodi komponent 	Video kabel komponente RCA (splošno dobavljiv) + BNC/RCA adapter (splošno dobavljiv) 	
	Vrata Avdio izhod 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	
Povezava 2	Izhodi komponent 	Kabel komponente (D-sub/komponentni pretvornik) (izbirni dodatek) 	
	Izhod za avdio 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	

	Vrata na video opremi	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Povezava 3	S-video izhod 	Kabel S-Video (splošno dobavljiv) 	Vhodna vrata S-Video Vhodna vrata Audio4 
	Vrata Avdio izhod 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	
Povezava 4	Video izhod 	Video kabel (splošno dobavljiv) 	Vhodna vrata Video2 Vhodna vrata Audio4 
	Vrata Avdio izhod 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	
Povezava 5	Video izhod 	Video kabel BNC (splošno dobavljiv) 	Vhodna vrata Video1 Vhodna vrata Audio4 
	Vrata Avdio izhod 	Avdio kabel (splošno dobavljiv) 	




	Vrata na video opremi	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Povezava 6	Izhod HDMI 	Kabel HDMI (splošno dobavljiv) 	Vhodna vrata HDMI 



- Vhodni signal in video signal v meniju Signal določite glede na signal povezane opreme.  [str.53](#)
- Uporabite kabel, ki je v skladu s standardom HDMI za kable HDMI.
- Ko uporabljate navaden 2RCA(L/R)/stereo mini-pin avdio kabel, se prepričajte, da je označen z »Brez upora«.

## Povezava s kablom LAN

Povežite s splošno dobavljivim LAN kablom 100BASE-TX ali 10BASE-T.

Povezana oprema	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Vrata LAN v omrežnem zvezdišču	LAN kabel (splošno dobavljiv)	LAN, vrata 

### Pozor


Da preprečite okvare, uporabljajte zaščiteno LAN kabel kategorije 5.

## Povezava z zunanjim monitorjem

Slike z računalnika lahko prikažete hkrati na zunanjem monitorju, povezanim s projektorjem in na zaslonu. To pomeni, da lahko preverjate projicirane slike na zunanjem monitorju, ko izvajate predstavitve, tudi če ne vidite na zaslon. Povezavo izvedite s kablom, ki je priložen zunanjem monitorju.



Na zunanjem monitorju se lahko projicirajo samo signali RGB iz računalnika, ki je priključen na vhodna vrata Computer1 ali BNC. Slike iz opreme, povezane v ostala vrata, in video signali komponent ne bodo prikazani.


Povezana oprema	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Monitor	Kabel, priložen monitorju	Vrata Monitor Out 



- Nastavitveni merilniki (npr. Keystone), meni za konfiguracijo in zasloni Pomoč niso prikazani na zunanjem monitorju.
- Slika na zunanjem monitorju ne bo prikazana, če je projektor v stanju pripravljenosti.

## Povezava z zunanjimi zvočniki

Zvočnike z vgrajenimi ojačevalci lahko povežete z izhodnimi vrati Audio Out projektorja, za uživanje v polnejši kakovosti zvoka. Povezavo izvedite s splošno dobavljivim avdio kablom (kot vtikač ↔ 3,5 mm stereo mini vtikač in tako naprej). Uporabljajte audio kabel, združljiv s konektorji na zunanjih zvočnikih.

Povezana oprema	Povezovalni kabel	Vrata projektorja
Avdio naprava	Avdio kabel (splošno dobavljiv)	Vrata Audio Out 



- Ko je v vrata Audio Out vstavljen vtikač avdio kabla, se zvok ne prenaša več iz vgrajenih zvočnikov projektorja in se preklapi na zunanji izhod.
- Ko uporabljate navaden 2RCA(L/R)/stereo mini-pin avdio kabel, se prepričajte, da je označen z »Brez upora«.

## Odstranjevanje in namestitev projekcijsnega objektiva

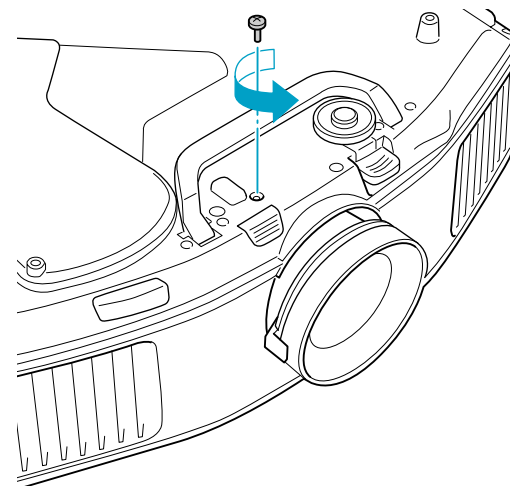
### Odstranjevanje

#### Pozor

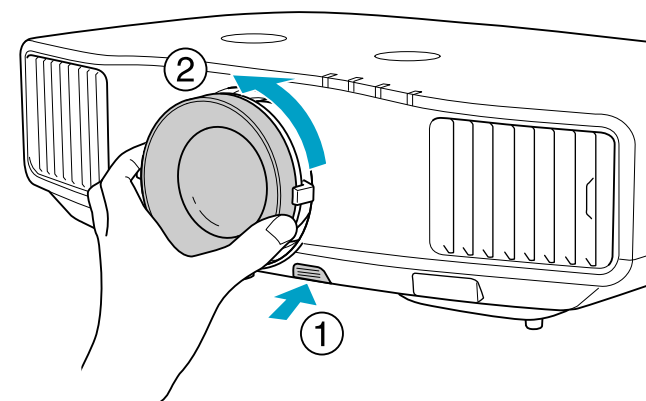
- Objektiv odstranite samo takrat, ko je to potrebno. Če v projektor pride prah ali umazanija, se kakovost projekcije poslabša in pride lahko do okvare.
- Poskusite se izogniti dotikanju leč z rokami ali prsti. Če na površini leče pustite prstne odtise ali maščobo, se poslabša kakovost projekcije.
- Če je nastavljen premik objektiva, ga nastavite na sredino pred ponovno namestitvijo objektiva. ➡ [str.20](#)

#### Postopek

- 1 Če je gumb za odstranitev objektiva privit z vijakom, vijak odstranite.



- 2 Držite gumb za odstranitev objektiva in obrnite objektiv v nasprotni smeri urinega kazalca, dokler ne zaslišite klika.



- 3 Enoto objektiva sprostite in potegnite ven.

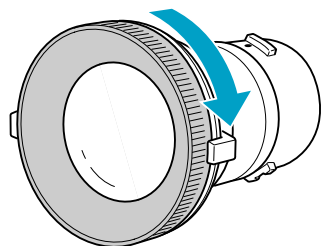
## Namestitev

### Pozor

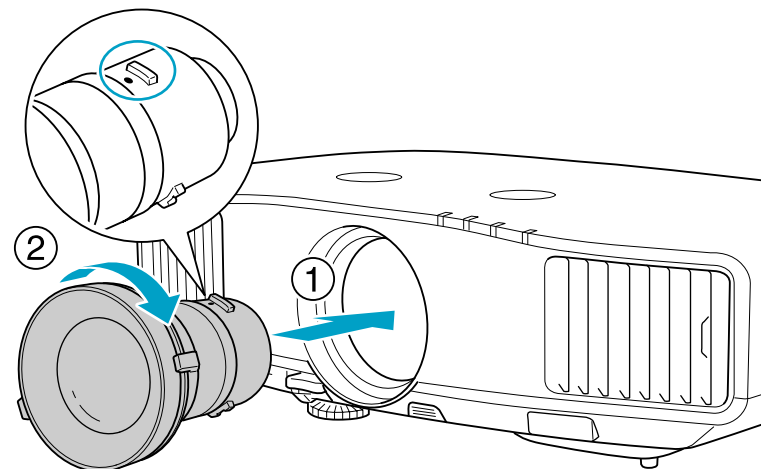
Enote objektiva ne nameščajte, ko del za vstavljanje objektiva obrnjen navzgor. V projektor lahko vdre prah ali smet.

### Postopek

- 1 Obračajte v smeri urinega kazalca, dokler se obroč za ostrenje ne ustavi.



- 2 Enoto objektiva vstavite naravnost v del za vstavljanje objektiva, da bo beli krožec na objektivu na vrhu, in obrnite v smeri urinega kazalca, dokler ne zaslišite klika.



- 3 Prepričajte se, da objektiva ni mogoče odstraniti z obračanjem v nasprotni smeri urinega kazalca.

### Pozor

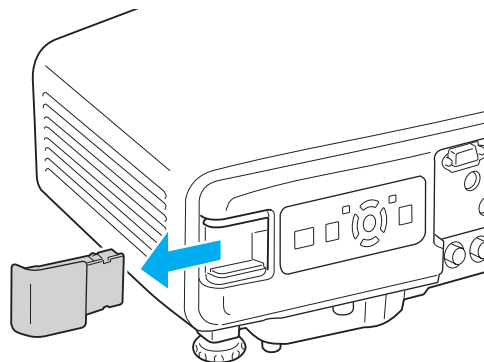
Projektor shranite z vstavljenimi enotami objektiva. Če projektor shranite brez enote objektiva, lahko v notranjost projektorja vdre prah in umazanija, kar lahko povzroči okvare ali poslabša kakovost projekcije.

## Namestitev enote za brezžičnega LAN (ELPAP03)

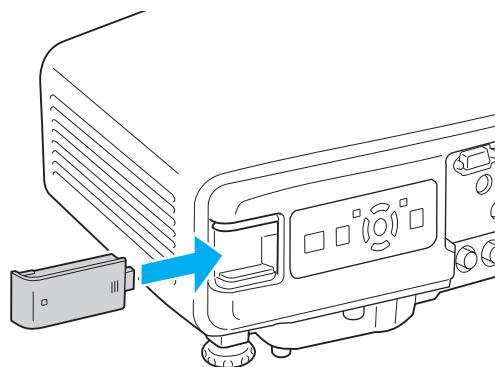
### Namestitev

### Postopek

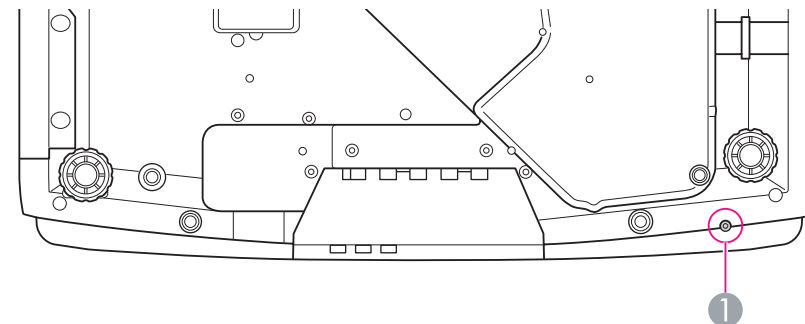
- 1 Na projektorju odstranite pokrov dela za namestitev enote za brezžični LAN. Shranite pokrov, da ga ne bi izgubili.



## 2 Namestite enoto za brezžični LAN.



## 3 S priloženim vijakom pritrdite enoto za brezžični LAN.

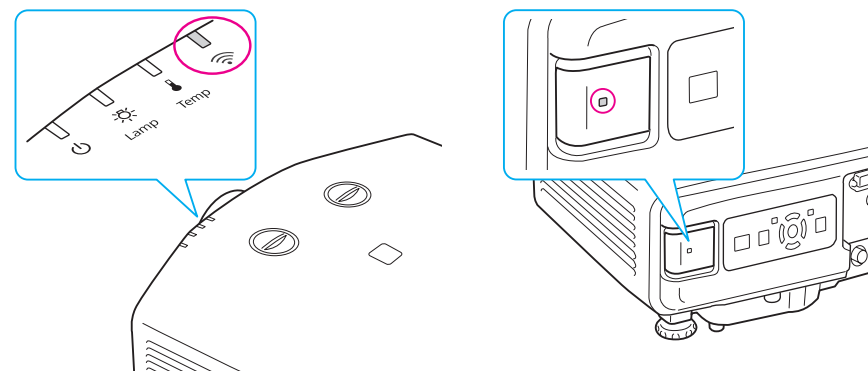





### 1 Odprtine vijakov za pritrditev enote za brezžični LAN








Če projektor, v katerem je nameščena enota za brezžični LAN, povežete z računalnikom, ki uporablja brezžični LAN, v meniju **Brezžični LAN** nastavitev **Napaj. brezžični LAN** nastavite na **Vklopljeno**. (Privzeta nastavev je **Vklopljeno**.) ➡ [str.63](#)

## Razlaga indikatorjev za brezžični LAN

Obstajata dva indikatorja za brezžični LAN, en je na projektorju in en na enoti za brezžični LAN.



 : Utripa   
  : Sveti   
  : Izklopljeno

Stanje	Indikator na projektorju	Indikator na enoti za brezžični LAN
Enota za brezžični LAN, ki ni nameščena v nastavitvi <b>Napaj. brezžični LAN</b> v meniju <b>Brezžični LAN</b> je <b>Izklopljeno</b>		
Enota za brezžični LAN je nameščena na projektorju, a ni povezana v omrežje		
Enota za brezžični LAN je nameščena na projektorju in povezana v omrežje		
Enota za brezžični LAN je nameščena na projektorju, povezana v omrežje in komunicira.		

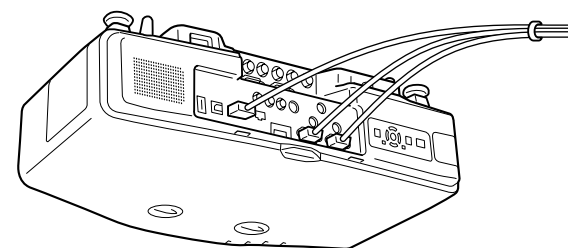
## Nameščanje in odstranjevanje pokrova kabla

Z namestitvijo pokrova kabla lahko kable enostavno pospravite. (Slika prikazuje projektor, ki je pritrjen na stropu.)

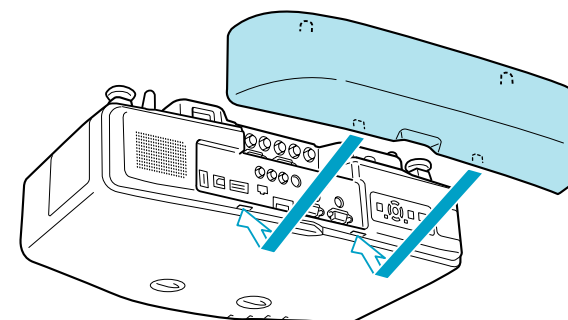
### Namestitev

#### Postopek

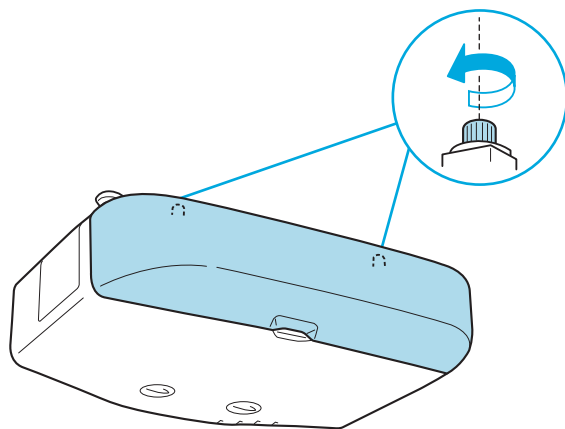
- 1 Kable spnite s splošno dobavljivim obročem.



- 2 Jezička na pokrovu kabla vstavite v luknji na zadnji strani projektorja.



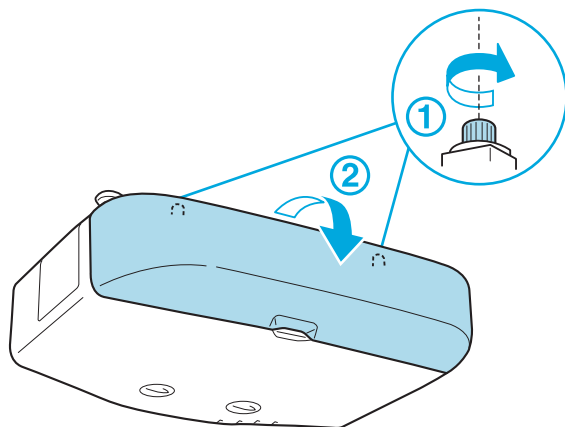
- 3 Zategnite vijaka za pritrditev pokrova kabla. (Vijaka lahko zategnete s prsti.)



### Odstranjevanje

#### Postopek

Odvijte pritrdilna vijaka pokrova kabla in ju odstranite.





## Dodatek



Izbirate lahko med spodaj navedeno dodatno opremo in potrošnimi materiali. Te izdelke kupite po potrebi. Spodnji seznam dodatne opreme in potrošnih materialov velja od: 2010.10. Podrobnosti se lahko spremenijo brez obvestila in razpoložljivost je odvisna od države nakupa.

## Dodatna Oprema

### Računalniški kabel ELPKC02

(1.8 m - za mini D-Sub15-nožic/mini D-Sub 15 nožic)

Ta je enak kot računalniški kabel, ki je priložen k projektorju.

### Računalniški kabel ELPKC09

(3 m - za mini D-Sub15-nožic/mini D-Sub 15 nožic)

### Računalniški kabel ELPKC10

(20 m - za mini D-Sub15-nožic/mini D-Sub 15 nožic)

Uporabite enega izmed teh daljših kablov, če je računalniški kabel, ki ste ga dobili s projektorjem, prekratek.

### Kabel komponentnega videa ELPKC19

(3 m - za mini D-Sub 15-nožic/RCA moški×3)

Uporabite ga za povezavo vira [Komponentni video](#).

### Komplet kablov za daljinski upravljalnik ELPKC28

(Komplet dveh kablov dolžine 10 m)

Komplet kablov uporabite, kadar želite daljinski upravljalnik uporabljati z večje razdalje.

### Brezžični sprejemnik miške ELPST16

S tem lahko za premikanje kazalca miške na računalniku ali za premikanje gor in dol po straneh uporabite daljinski upravljalnik projektorja.

### Enota za brezžični LAN ELPAP03

To uporabite za projiciranje slik iz računalnika preko brezžičnega krajevnega omrežja.

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Povežite ta USB Key v računalnik z Windows sistemom in projicirajte slike neposredno iz računalnika. Projektor pa je pred uporabo potrebno povezati v omrežje.

### Zoom objektiv z dolgo goriščno razdaljo ELPLL06

(Razmerje razdalje projekcije: približno od 4,7 do 6,7)

### Zoom objektiv s srednjo goriščno razdaljo ELPLM04

(Razmerje razdalje projekcije: približno od 2,2 do 3,4)

### Zoom objektiv s srednjo goriščno razdaljo ELPLM05

(Razmerje razdalje projekcije: približno od 3,2 do 5,0)

### Zoom objektiv s standardno goriščno razdaljo ELPLS05

(Razmerje razdalje projekcije: približno od 1,3 do 2,3)

### Širokokoten objektiv za projekcijo zadaj ELPLR03

(Razmerje razdalje projekcije: približno 0,77)

Projekcijsko razmerje = razdalja projekcije/širina projekcije

Vrednosti so standardne vrednosti namestitve. Lahko se spreminjajo odvisno od pogojev projiciranja.

### Stropni nosilec\* ELPMB22

Za namestitev projektorja na strop.

### Stropna cev (450mm/srebrna)\* ELPFP13

### Stropna cev (700mm/srebrna)\* ELPFP14

Za namestitev projektorja na strop.

\* Poseben način namestitve za obešanje projektorja na strop (stropni nosilec). Če želite uporabiti ta način namestitve, se obrnite na svojega prodajalca ali najbližji naslov v priročniku Navodila za podporo in storitve. [Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson](#)

---

### Potrošni Material

**Žarnica (EB-G5750WU) ELPLP63**

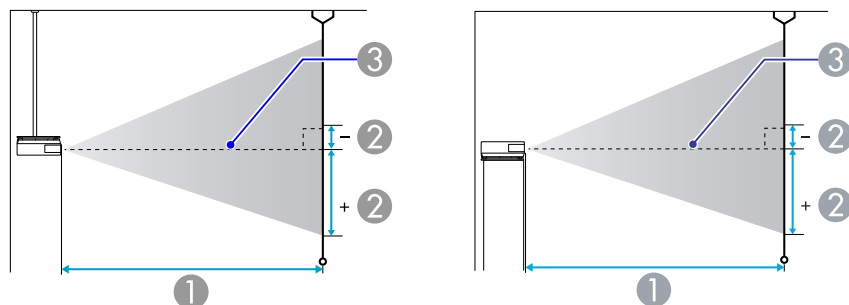
**Žarnica (EB-G5450WU) ELPLP62**

Za zamenjavo pregorelih žarnic.

**Zračni filter ELPAF17**

Za zamenjavo izrabljenih zračnih filtrov.

Spodnja tabela kaže razdaljo projekcije pri uporabi standardnega objektiva. Ko je nameščen dodatni objektiv, razdalje projekcije preverite v tabeli razdalj projekcije, ki ste jo dobili skupaj s projektorjem. Za ustrezno velikost zaslona glejte naslednjo tabelo za nastavitev projektorja. Vrednosti so le referenčne.



- 1 Razdalja projekcije
- 2 je razdalja od središča objektiva do spodnjega dela zaslona. To spremenite z navpičnim premikom objektiva.
- 3 Središče objektiva

## Razdalja projekcije

Enote: cm

4:3 Velikost zaslona		1	2
		Najmanj (Široko) do največ (Tele)	Navpični premik objektiva Maksimum do minimum
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 Velikost zaslona		1	2
		Najmanj (Široko) do največ (Tele)	Navpični premik objektiva Maksimum do minimum
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

Enote: cm

16:9 Velikost zaslona		1	2
		Najmanj (Široko) do največ (Tele)	Navpični premik objektiva Maksimum do minimum
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

Enote: cm

16:10 Velikost zaslona		①	②
		Najmanj (Široko) do največ (Tele)	Navpični premik objektiva Maksimum do minimum
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

## Podprti prikazi monitorja

### Računalniški signali (analogni RGB)

Signal	Frekv. osveževanja (Hz)	Ločljivost (pike)
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
MAC21"	75	1152x870

\*1 Podprto samo, ko v meniju za konfiguracijo v Ločljivost izberete Široko.

\*2 Podprto samo, ko je priključen signal VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

Tudi če na vhod pripeljete signale, ki zgoraj niso omenjeni, bo slika najbrž lahko projicirana. Vendar pa morda ne bodo na voljo vse funkcije.

## Komponentni video

Signal	Frekv. osveževanja (Hz)	Ločljivost (pike)
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

## Sestavljeni video/S-video

Signal	Frekv. osveževanja (Hz)	Ločljivost (pike)
TV(NTSC)	60	720x480
TV(PAL,SECAM)	50/60	720x576

## Vhodni signali iz vhodnih vrat DVI-D in HDMI

Signal	Frekv. osveževanja (Hz)	Ločljivost (pike)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*	60	1920x1200

Signal	Frekv. osveževanja (Hz)	Ločljivost (pike)
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

\* Podprto samo, ko je priključen signal VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

## Splošne specifikacije projektorja

Ime izdelka		EB-G5750WU	EB-G5450WU
Mere		470 (Š) × 135 (V) × 311,5 (G) mm (ne vključuje noge in objektiva)	
Velikost plošče		0,76" širok	
Način prikaza		Polisilikonska aktivna matrica TFT	
Ločljivost		2.304.000 slikovnih pik WUXGA (1920 (Š) × 1200 (V) pik) × 3	
Nastavitev ostrine		Ročno	
Nastavitev zooma*1		Ročno (1 do 1,8)	
Premik objektiva*1		Ročno (navpično: približno 58 % največ, vodoravno: približno 9 % največ)	
Žarnica		Žarnica UHE, 330 W Št. modela: ELPLP63	Žarnica UHE, 275 W Št. modela: ELPLP62
Največja glasnost		7 W monaural	
Zvočnik		1	
Napajanje		100 do 240 V ±10 %, 50/60 Hz od 4,8 do 2,1 A	od 100 do 240 V~ ±10 %, 50/60 Hz od 4,2 do 1,8 A
Poraba energije	100 do 120 V	Delovanje: 477 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. vklop.): 10 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. izklop.): 0,38 W	Delovanje: 413 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. vklop.): 10 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. izklop.): 0,38 W
	220–240 V	Delovanje: 451 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. vklop.): 11 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. izklop.): 0,47 W	Delovanje: 393 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. vklop.): 11 W Poraba energije v mirovanju (Komunik. izklop.): 0,47 W
Delovna višina		Višina 0 do 3.000 m	
Delovna temperatura		od 5 do +40 °C*2 (brez kondenzacije)	
Temperatura za shranjevanje		-10 do +60 °C (brez kondenzacije)	
Glasnost*1		približno 6,8kg	

\*1 Tehnični podatki veljajo za standardni objektiv. Če imate nameščen dodatni objektiv, preverite dodatna navodila za uporabo, ki so priložena dodatnim objektivom.

\*2 Temperatura obratovanja je 0-35 °C, kadar je nastavitev »Poraba energije« nastavljena na »Normalno« in ste na nadmorski višini 1500-3000 m.

Ime izdelka			EB-G5750WU	EB-G5450WU
Konekto- rji	Vhodna vrata Computer1	1	Mini D-Sub15-nožic(ženski) moder	
	Vhodna vrata Audio1	1	Mini stereo priključek	
	Vhodna vrata DVI-D	1	DVI-D 24-polni, enojna povezava, združljivo s HDCP	
	Vhodna vrata Audio2	1	Mini stereo priključek	
	Vhodna vrata BNC	1	5 BNC (ženski)	
	Vhodna vrata Audio3	1	Mini stereo priključek	
	Vhodna vrata Video1	1	1 BNC (ženski)	
	Vhodna vrata Video2	1	RCA vtičnica za nožice	
	Vhodna vrata S-Video	1	Mini DIN 4-nožic	
	Vhodna vrata Audio4	1	RCA vtičnica za nožice × 2 (L, R)	
	Vhodna vrata HDMI	1	HDMI HDCP (Avdio podpira le PCM.)	
	Vrata Monitor Out	1	Mini D-Sub15-nožic (ženski) moder	
	Vrata Audio Out	1	Mini stereo priključek	
	Vrata USB (Type A)*	1	Konektor USB (Tip A)	
	vrata USB (Samo za enoto za brežžični LAN)	1	Konektor USB (Tip A)	
	Vrata LAN	1	RJ-45	
	Vrata RS-232C	1	Mini D-Sub 9-nožic (moški)	
	Vrata Remote	1	Mini stereo priključek	

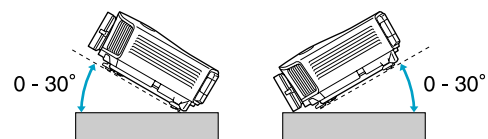
\* Vrata USB 2,0 so podprta. Delovanje vseh združljivih naprav USB ni zagotovljeno.



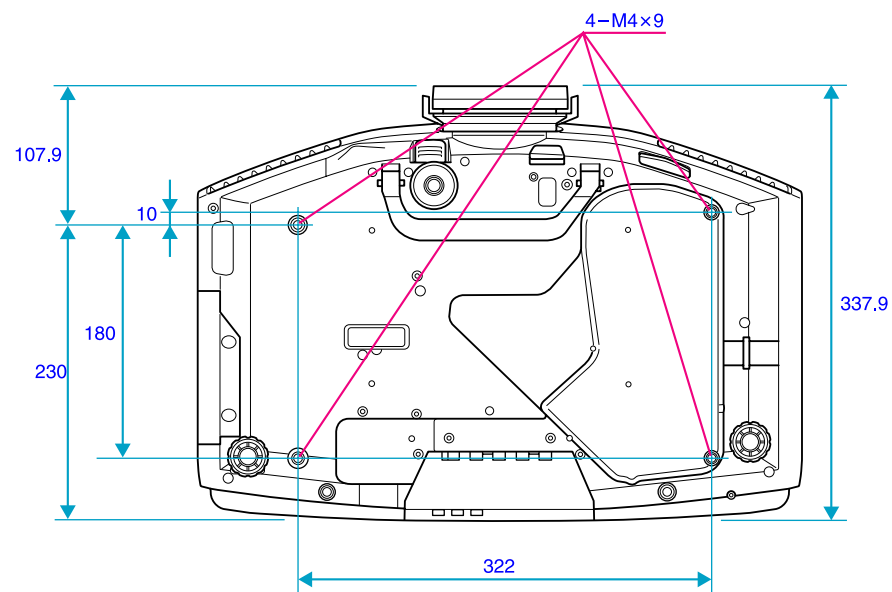
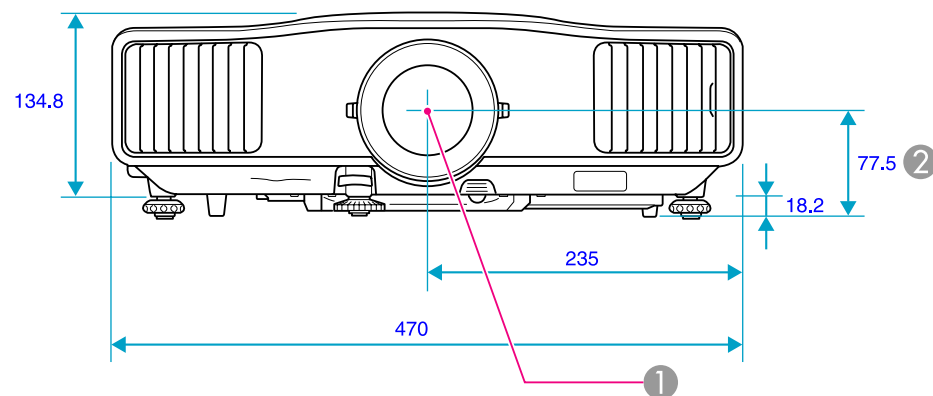
V tem projektorju se uporabljajo integrirana vezja Pixelworks DNX™.



Kot nagiba



Uporaba projektorja pri kotih, ki niso prikazani na zgornjih slikah, ga lahko poškoduje ali povzroči nesrečo.





Enote: mm

- ① Središče objektiva
- ② Razdalja od središča objektiva do pritrdilne točke okvirja za obešanje

Ta odstavek na hitro razloži izraze za uporabo projektorja in ostale težke izraze, ki niso bili pojasnjeni v navodilih. Za podrobnosti glejte druge publikacije, ki so na voljo.

<b>(WPS Wi-Fi Protected Setup)</b>	Wi-Fi Protected Setup je zasnovala Wi-Fi Alliance kot sredstvo za enostavno namestitev in varnost brezžičnega LAN.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery je tehnologija družbe AMX, ki nadzornim sistemom AMX omogoča enostavno upravljanje ciljne opreme. Epson je v svoje izdelke uvedel to protokolno tehnologijo in predstavil nastavev, ki omogoča protokolno funkcijo (Vključeno). Za podrobnejše informacije si oglejte spletno mesto AMX. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>DHCP</b>	Okrajšava za Dynamic Host Configuration Protocol; ta protokol samodejno določi <u>Naslov IP</u> za opremo, povezano v omrežje.
<b>DICOM</b>	Okrajšava za Digital Imaging and Communications in Medicine. To je mednarodni standard, ki določa standarde slik in komunikacijske protokole za slike v medicini.
<b>Frekv. osveževanja</b>	Svetlobni element zaslona, ki zelo kratek čas ohranja isto svetlost in barvo. Za osvežitev elementa oddajanja svetlobe se mora zato slika skenirati večkrat na sekundo. Število osveževanj na sekundo se imenuje frekvenca osveževanja in je izražena v hertzih (Hz).
<b>HDCP</b>	HDCP je okrajšava za High-bandwidth Digital Content Protection. Uporablja se za preprečevanje nezakonitega kopiranja in štiti avtorske pravice s šifriranjem digitalnih signalov, ki se pošiljajo preko vmesnikov DVI in HDMI. Digitalne slike, ki so zaščitene s tehnologijo HDCP, je mogoče projicirati s tem projektorjem, ker sto vhodna vrata HDMI združljiva s funkcijo HDCP. Projektor morda ne bo mogel projicirati slik s posodobljenimi ali revidiranimi različicami šifriranja HDCP.
<b>HDTV</b>	Okrajšava za High-Definition Television, ki pomeni sisteme visoke ločljivosti, ki ustrezajo naslednjim pogojem. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navpična ločljivost 720p ali 1080i ali večja (p = <u>Progresivno</u>, i = <u>Prepleteno</u>)</li> <li>• <u>Razmerje gledišča</u> zaslona 16:9</li> </ul>
<b>IP naslov pasti</b>	To je <u>Naslov IP</u> za ciljni računalnik, ki se uporablja za opozorila o napakah preko SNMP.
<b>Komponentni video</b>	Video signal z ločenima komponentama svetlosti in barve, kar nudi boljšo kakovost slike. Nanaša se na slike, ki jih tvorijo trije neodvisni signali: Y (signal svetlosti), Pb in Pr (signala različnosti barve).
<b>Kontrast</b>	Relativna svetlost svetlih in temnih mest na sliki, se lahko poveča ali zmanjša za izostritev besedila in grafike, za mehkejši prikaz. Prilagajanje te lastnosti slike se imenuje nastavev kontrasta.
<b>Maska podomrežja (Podomrežna maska)</b>	To je številčna vrednost, ki določa število bitov za omrežni naslov na razdeljenem omrežju (podomrežju) z <u>Naslov IP</u> .
<b>Način »Ad hoc«</b>	Metoda brezžične povezave LAN, ki komunicira z brezžičnim odjemalcem LAN brez uporabe dostopne točke. Istočasno je mogoče komunicirati samo z eno napravo.
<b>Način infrastrukture</b>	Metoda brezžične povezave LAN, pri kateri naprave komunicirajo preko dostopnih točk.
<b>Naslov IP</b>	Številka za identifikacijo računalnika, povezanega v omrežje.

<b>Naslov prehoda</b> (Naslov prehoda)	To je strežnik (usmerjevalnik) za komunikacijo prek omrežja (podomrežja), razdeljenega po <u>maskah podomrežij</u>  .
<b>Pogled gledišča</b> (Razmerje gledišča)	Razmerje med dolžino in višino slike. Slike HDTV imajo razmerje stranic 16:9 in se zdijo podaljšane. Razmerje stranic za standardne slike je 4:3.
<b>Prepleteno</b>	Način skeniranja slik, kjer se podatki o sliki razdelijo na tanke vodoravne črte, ki so prikazane v zaporedju od leve proti desni in nato od zgoraj navzdol. Izmenično se izpisujejo črte oštevilčene s soda števili in liho števili.
<b>Progresivno</b>	Način skeniranja slike, kjer se podatki posamezne slike skenirajo v zaporedju od zgoraj navzdol in se oblikuje enojna slika.
<b>SDTV</b>	Okrajšava za Standard Definition Television, ki označuje standardne televizijske sisteme, ki ne ustrezajo pogojem <u>HDTV</u>  televizije v visoki ločljivosti.
<b>Sestavljeni video</b>	Video signali, ki imajo združene signale svetlosti in barvne signale. Tip signalov je običajno uporabljan pri hišni video opremi (NTSC, PAL, in SECAM formatih). Prenosni signal Y (svetlost) in kromatični (barvni) signal v barvni črti se prepletata in tvorita en sam signal.
<b>Sinhronizacija</b>	Signali, ki jih pošilja računalnik, imajo določeno frekvenco. Če se frekvenca projektorja ne ujema s to frekvenco, slike niso dobre kakovosti. Postopek usklajevanja faz teh signalov (relativni položaj vrhov in dolin signala) se imenuje Sinhronizacija. Če signali niso sinhronizirani, se pojavijo migetanje, zamegljenost in vodoravne motnje.
<b>Sledenje</b>	Signali, ki jih pošilja računalnik, imajo določeno frekvenco. Če se frekvenca projektorja ne ujema s to frekvenco, slike niso dobre kakovosti. Postopek usklajevanja frekvenc teh signalov (relativni položaj vrhov in dolin signala) se imenuje Sledenje. Če se sledenje ne izvaja pravilno, se v signalu pojavijo široke navpične črte.
<b>SNMP</b>	Kratica za Simple Network Management Protocol, protokol za nadzor in upravljanje naprav, kot so usmerjevalniki in računalniki, ki so povezani v omrežje TCP/IP.
<b>sRGB</b>	Mednarodni standard za barvne intervale, ki omogoča boljšo reprodukcijo barv iz video opreme na računalniških operacijskih sistemih (OS) in na internetu. Če ima povezan vir način sRGB, nastavite projektor in povezani vir signala na sRGB.
<b>SVGA</b>	Vrsta video signala z ločljivostjo 800 (vodoravnih) × 600 (navpičnih) pik, ki ga uporabljajo računalniki, združljivi s standardom IBM PC/AT.
<b>S-video</b>	Video signal z ločenima komponentama svetlosti in barve, kar nudi boljšo kakovost slike. Nanaša se na slike, ki jih tvorita dva neodvisna signala: Y (signal svetlosti) in C (signal barve).
<b>SXGA</b>	Vrsta video signala z ločljivostjo 1.280 (vodoravnih) × 1.024 (navpičnih) pik, ki ga uporabljajo računalniki, združljivi s standardom IBM PC/AT.
<b>VGA</b>	Vrsta video signala z ločljivostjo 640 (vodoravnih) × 480 (navpičnih) pik, ki ga uporabljajo računalniki, združljivi s standardom IBM PC/AT.
<b>XGA</b>	Vrsta video signala z ločljivostjo 1.024 (vodoravnih) × 768 (navpičnih) pik, ki ga uporabljajo računalniki, združljivi s standardom IBM PC/AT.

Vse pravice pridržane. Brez predhodno pridobljenega pisnega dovoljenja družbe Seiko Epson Corporation nobenega dela tega dokumenta ni dovoljeno razmnoževati, shranjevati v sistemu za arhiviranje ali pošiljati v kakršni koli obliki ali na kakršen koli način, ne elektronski ne mehanski, ne s fotokopiranjem, snemanjem ali drugače. Uporaba informacij v tem dokumentu ne pomeni prevzema odgovornosti do patentov. Proizvajalec prav tako ne prevzema nobene odgovornosti za škodo, ki bi nastala zaradi uporabe informacij iz tega dokumenta.

Ne družba Seiko Epson Corporation ne z njo povezana podjetja niso kupcu tega izdelka ali tretjim osebam odgovorna za škodo, izgube ali stroške, ki jih kupec ali tretje osebe utrpijo kot posledico nesreče, napačne uporabe ali zlorabe tega izdelka, nedovoljenih sprememb, popravil ali dopolnitev tega izdelka oziroma (razen v ZDA) ravnanja, ki ni skladno z navodili družbe Seiko Epson Corporation za uporabo in vzdrževanje.

Družba Seiko Epson Corporation ni odgovorna za škodo ali težave, ki so posledica uporabe dodatne opreme ali potrošnih materialov, ki niso originalni izdelki družbe Seiko Epson Corporation (Original Epson Products) oziroma jih ta družba ne odobri (Epson Approved Products).

Vsebina tega priročnika se lahko spremeni ali posodobi brez vnaprejšnjega obvestila.

Slike v tem priročniku se lahko razlikujejo od dejanskega projektorja.

operacijskega sistema Windows navedenih kot, na primer, Windows 2000/XP/Vista, brez zapisa 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

Zgoraj navedeni operacijski sistemi se v teh navodilih nanašajo na »Mac OS X 10.3.9«, »Mac OS X 10.4.x«, »Mac OS X 10.5.x« in »Mac OS X 10.6.x«. Poleg tega, se za operacijske sisteme uporablja skupni izraz »Mac OS«.

---

## Več o zapisih

Operacijski sistem Microsoft® Windows® 2000

Operacijski sistem Microsoft® Windows® XP Professional

Operacijski sistem Microsoft® Windows® XP Home Edition

Operacijski sistem Microsoft® Windows Vista®

Operacijski sistem Microsoft® Windows® 7

Zgoraj navedeni operacijski sistemi se v teh navodilih nanašajo na »Windows 2000«, »Windows XP«, »Windows Vista« in »Windows 7«. Poleg tega, se za Windows 2000, Windows XP, Windows Vista in Windows 7 uporablja skupni izraz Windows, hkrati pa je lahko več različic

## Splošno obvestilo

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, so blagovne znamke ali registrirane blagovne znamke družbe Microsoft Corporation v Združenih državah in/ali drugih državah.

IBM, DOS/V in XGA so blagovne znamke ali zaščitene blagovne znamke družbe International Business Machines Corp.

Macintosh, Mac in iMac so zaščitene blagovne znamke družbe Apple Inc.

Pixelworks in DNX sta blagovni znamki družbe Pixelworks Inc.


Ta izdelek vključuje programsko opremo RSA BSAFE™ družbe RSA Security Inc. RSA je registrirana blagovna znamka družbe RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. je registrirana blagovna znamka v ZDA in drugih državah.

Ta izdelek vključuje programsko opremo **NetNucleus**® **WPA** podjetja TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

**NetNucleus** je registrirana blagovna znamka družbe TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION na Japonskem.

WPA™, WPA2™ in Wi-Fi Protected Setup™ so registrirane blagovne znamke Wi-Fi Alliance.

PJLink je blagovna znamka, ki je v postopku registracije ali je že bila registrirana na Japonskem, v Združenih državah Amerike ter drugih državah in območjih.

HDMI in High-Definition Multimedia Interface sta blagovni znamki ali registrirani blagovni znamki družbe HDMI Licensing LLC. 

Imena drugih izdelkov so v tem dokumentu uporabljena zgolj za namene prepoznavanja in so lahko blagovne znamke svojih lastnikov. Epson se odpoveduje vsem pravicam do teh znamk.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

### 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 Schlnat, 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 Schlnat  
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](http://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.

⌚ indikator .....	80				
<b>A</b>		<b>E</b>			
A/V Mute .....	15	EAP-Fast .....	70	Indikator za brezžični LAN .....	10, 133
A/V nemo .....	35	EAP-TLS .....	69	Indikator za žarnico .....	97
Abs. temp. barve .....	51	EAP-TTLS .....	70	Indikator žarnice .....	80
AMX Device Discovery .....	73	EasyMP Monitor .....	104	Indikatorji stanja .....	10
Audio vhod LAN .....	55	ECO .....	55	IP naslov 1/2 pasti .....	73
<b>B</b>		Elektronski naslov 1/2/3 .....	72	Iskanje virov .....	26
Barvna zasičenost .....	51	Enota za brezžični LAN .....	132	Izhod Audio Out .....	12
Barvni način .....	30, 51	ESC/VP21 .....	109	Izhod Monitor Out .....	12
BNC sinhro končnik .....	58	Event ID .....	75	<b>J</b>	
<b>Č</b>		E-Zoom .....	36	Jeziček zračnega filtra .....	10
Čiščenje površine projektorja .....	94	<b>F</b>		Jezik .....	58
Čiščenje zračnega filtra .....	94	Fotografija .....	30	<b>K</b>	
<b>D</b>		Frekvenca osveževanja .....	75	Kako zamenjati zračni filter .....	100
Daljinski upravljalnik .....	14	<b>G</b>		Kako zamenjati žarnico .....	97
Delni zaklep .....	47	Geslo PJLink .....	62	Kazalec .....	36
Delovanje .....	58	Geslo za Web .....	62	Keystone .....	24, 55
Delovna temperatura .....	143	Gledališče .....	30	Keystone-v/n .....	24
Desni vir .....	32	Gledišče .....	28	Ključna beseda projektorja .....	62
DHCP .....	71	Gumb Volume .....	15	Konfiguracija omrežja .....	60
DICOM SIM .....	30	Gumb za odstranitev objektiva .....	10, 12	Kontrast .....	51
Digitalni certifikat .....	69	<b>I</b>		Kot nagiba .....	145
Dinamično .....	30	ID daljinskega upravljalnika .....	39	Križec .....	37
Direkten vklop .....	58	ID dogodka .....	92	<b>L</b>	
Dodatna oprema .....	137	ID projektorja .....	38	LEAP .....	70
		Ime projektorja .....	62	Levi vir .....	32
		Imena in funkcije delov .....	10	Ločljivost .....	75, 141
		Indikator .....	80	<b>M</b>	
		Indikator temperature .....	94	Meni Brezžični LAN .....	63



Meni Informacije .....	75
Meni Konfiguracija .....	50
Meni Nastavitve .....	55
Meni Omrežje .....	60
Meni Osnovno .....	62
Meni Ostali .....	73
Meni Ponastavi .....	74, 76
Meni Pošta .....	72
Meni Razširjeno .....	57
Meni Signal .....	53
Meni Slika .....	51
Meni Varnost .....	65
Meni Žični LAN .....	71
Menjava zaslonov .....	32
Message Broadcasting .....	104
Mirovanje .....	58

**N**

Način visoke višine .....	58
Nadzorna plošča .....	13
Nalepka za zaščito z geslom .....	46
Namestitev in povezave .....	122
Napajanje za brezžični LAN .....	63
Naslov IP .....	71
Naslov MAC .....	71
Naslov prehoda .....	64, 71
Nastav. Split Screen .....	31
Nastavitev obvestila o dogodku .....	72
Normalno .....	55

**O**

O sinhronizaciji .....	75
Obarvanost .....	51

Obdobje za menjavo zračnega filtra .....	100
Obdobje za zamenjavo žarnice .....	97
Oblika kazalca .....	55
Območje DVI/HDMI .....	54
Obroč za ostrenje .....	10
Obroč za povečavo .....	10
Obv.Očist.Zra.Filter .....	58
Obvestilo o pošti .....	72, 107
Oddaljen sprejemnik .....	10
Odprtina za zračenje .....	10
Ostrina .....	51
Overscan .....	54

**P**

PEAP .....	70
PJLink .....	111
Po meri .....	30
Podomrežna maska .....	71
Podprti prikazovalniki monitorjev .....	141
Pogled .....	54
Pokrov kabla .....	134
Polni zaklep .....	47
Polno .....	28
Položaj .....	53
Ponastavi vse .....	76
Ponastavitev ur trajanja žarnice .....	100
Poraba energije .....	55
Potrošni material .....	138
Prednostni prehod .....	73
Predstavitev .....	30
Pregrevanje .....	81
Premik objektiva .....	20
Pretvorba 2-2 .....	54

Prikaz .....	57
Prikaz ozadja .....	57
Prilagoditev barv .....	52
Prilagoditev barv za več zaslonov .....	41
Privzeto .....	28
Programska tipkovnica .....	61
Progresivno .....	53
Projekcija .....	57, 123
Projekcija Spredej .....	123
Projekcija Spredej/strop .....	123
Projekcija zadaj .....	123
Projekcija Zadaj/strop .....	123
Projicirni objektiv .....	131

**Q**

Quick Corner .....	21, 55
--------------------	--------

**R**

Razdalja .....	139
Reševanje težav .....	80
Ročica za nastavitev noge .....	10
RoomView .....	73, 112

**S**

Samonamestitev .....	53
Sinhronizacija .....	53
Sistem Crestron RoomView .....	112
Sledenje .....	53
Smerna tipka inv .....	58
Source Search .....	13, 16
Specifikacije .....	143
Spletni kontrolnik .....	105
Spletni upravljalnik .....	105

Split Screen .....	31, 55
Sporočila .....	57
Sprednja nastavljiva noga .....	10
sRGB .....	30
Strežnik SMTP .....	72
Svetlost .....	51

## Š

Šifra zahteve .....	47
Šport .....	30
Številka vrat .....	72

## T

Temperatura za shranjevanje .....	143
Temperaturni indikator .....	80
Testni vzorec .....	19, 56

## U

Uporabnikov logo .....	43
Ure žarnice .....	75
USB indikator .....	13

## V

V pripravljenosti .....	58
Več zaslonov .....	58
Velikost zaslona .....	32, 139
Vhod Audio1 .....	13
Vhod Audio2 .....	13
Vhod Audio3 .....	13
Vhod Audio4 .....	13
Vhod BNC .....	13
Vhod Computer1 .....	13

Vhod HDMI .....	13
vhod RS-232C .....	109
Vhod S-Video .....	13
Vhod Video1 .....	13
Vhod Video2 .....	13
Vhodna vrata DVI-D .....	13
Vhodni signal .....	54, 75
Video signal .....	54, 75
Vir .....	75
Vrata LAN .....	13
Vrata Remote .....	13
Vrata RS-232C .....	13
Vrata USB(TypeA) .....	13
Vrtljivi gumb za navpični premik objektiva .....	11, 20
Vrtljivi gumb za vodoravni premik objektiva .....	11, 20
Vzpostavlanje povezave z omrežnim projektorjem .....	117

## W

Web Control .....	60
WEP .....	66
WPA2-PSK .....	68
WPA-PSK .....	68

## Z

Zadnja noga .....	12
Zagonsko okno .....	57
Zaklep delovanja nadzorne plošče .....	47, 55
Zamrzni .....	35
Zaščita ob vklopu .....	45
Zaščita omrežja .....	46

Zaščita uporab. loga .....	45
Zaščita z geslom .....	45, 60
Zmanjšanje šuma .....	53
Zoom .....	28