



Guia de l'usuari

Multimedia Projector

EB-D6250

EB-D6155W



EB-D6150

Notacions Utilitzades en Aquesta Guia





• Indicacions de seguretat

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

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

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

• Indicacions d'informació general

Atenció	Indica procediments que poden causar danys o lesions si no es va amb prou compte.
	Indica informació addicional i aspectes que poden ser útils sobre un tema.
	Indica una pàgina que conté informació detallada sobre un tema.
	Indica que el glossari terminològic inclou una explicació de la paraula o les paraules subratllades que apareixen davant d'aquest símbol. Consulteu la secció "Glossari" a "Apèndix".  "Glossari" pàg.139
[Nom]	Indica el nom dels botons del comandament a distància o del tauler de control. Exemple: botó [Esc]
"(Nom de menú)"	Indica elements del menú Configuració. Exemple: Seleccioneu Lluentor des de Imatge . Imatge - Lluentor

Notacions Utilitzades en Aquesta Guia 2

Introducció

Característiques del Projector 8

Usabilitat i fiabilitat	8
Funcions de projecció	8
Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)	8
Connectant-vos a una xarxa i projectant imatges des de la pantalla de l'ordinador	8
Connexió fàcil a un ordinador amb Quick Wireless	9
Funcions de Seguretat	9

Noms de Components i Funcions 10

Part frontal i Superior	10
Posterior	11
Base	12
Tauler de control	13
Comand. a distància	14
Substituir les bateries del comandament a distància	17
Radi operatiu del comandament a distància	18

Preparació del projector

Instal·lació del projector 20

Mètodes d'instal·lació	20
Procediment d'instal·lació	20
Mida de pantalla i Distància de projecció aproximada	21

Equip de connexió 22

Connexió d'un ordinador	22
Connexió de fonts d'imatge	23
Connectar dispositius USB	26
Connexió de dispositius externs	27
Connectar un Cable LAN	28

Instal·lació de la unitat LAN sense fils	29
Instal·lar i treure la coberta dels cables	29
Instal·lar	29
Treure	30

Ús bàsic

Projectar imatges 32

De la instal·lació a la projecció	32
Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)	33
Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància	34

Ajust de les imatges projectades 35

Corregir la distorsió Keystone	35
H/V-Keystone	35
Quick Corner	36
Ajustar la mida de la imatge	38
Ajustar la posició de la imatge	38
Corregir l'enfocament	38
Ajustar el volum	39
Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)	39
Configurar Iris automàtic	40
Canviar la Relació d'aspecte	41
Mètodes de canvi	41
Canvi del mode d'aspecte (només EB-D6155W)	41
Canvi del mode d'aspecte (només EB-D6250/EB-D6150)	42

Funcions Útils

Funcions de projecció 45

Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)	45
Fonts d'entrada per a la projecció amb Split Screen	45
Projecció Split Screen	45
Canviar la imatge projectada	46
Canviar les pantalles esquerra i dreta	46

Canviar la mida de les imatges de l'esquerra i de la dreta	47
Canvi de les opcions d'àudio	48
Finalització de l'opció Split Screen	49
Limitacions durant la projecció en pantalla dividida	49
Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)	49
Congelació de la imatge (Congelar)	50
Funció de punter (Punter)	50
Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)	51
Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)	52
Configurar l'ID i Fer servir el comandament a distància	53
Configurar l'ID del projector	54
Configurar l'ID del comandament a distància	55
Corregir el color quan es projecta des de múltiples projectors	55
Resum del procediment de correcció	56
Corregir	56
Desar un Logotip de l'usuari	57
Funcions de Seguretat	59
Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)	59
Tipus de Contrasenya protegida	59
Configuració de Contrasenya protegida	59
Introduir la Contrasenya	60
Restricció del funcionament (Bloq. Panell control)	61
Bloqueig Antirobatori	62
Instal·lar el bloqueig de cable	62
Menú Configuració	
Ús del menú Configuració	64
Llista de Funcions	65
Taula del menú Configuració	65
Menú Imatge	67
Menú Senyal	68
Menú Ajustos	70
Menú Ampliada	71
Menú Xarxa	73

Notes sobre com utilitzar el menú Xarxa	73
Funcionament del teclat en pantalla	74
Menú Bàsic	75
Menú LAN sense fil	76
Menú Seguretat	77
Menú LAN amb cabl	79
Menú Correu	80
Menú Altres	81
Menú Reinicialitzar	82
Menú Informació (només visualització)	83
Menú Reinicialitzar	84

Detecció d'Errors

Utilitzar l'Ajuda	86
Solució dels Problemes	87
Lectura dels Indicadors	87
Si els indicadors no són d'ajuda	92
Problemes relacionats amb les imatges	93
No es veu cap imatge	93
Les imatges en moviment no es veuen (la part de la imatge en moviment es torna negra)	93
La projecció s'atura automàticament	94
Apareix el missatge "No Suportat".	94
Apareix el missatge "Sense senyal".	94
Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades	95
Les imatges presenten interferències o distorsions	95
La imatge està tallada (gran) o és petita, o l'aspecte no és l'adequat	96
Els colors de la imatge no són correctes	97
Les imatges són fosques	97
Problemes en començar la projecció	98
El projector no s'engega	98
Altres problemes	98
No se sent cap so o el so és fluix	98
El comandament a distància no funciona	99
No es veu res al monitor extern	100

Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús	100
No es reben missatges de correu electrònic encara que es produeixi un error al projector	100

Sobre Event ID 101

Manteniment

Netejar 103

Netejar la Superfície del Projector	103
Neteja del vidre protector de la lent	103
Netejar el filtre d'aire	103
Com netejar el filtre d'aire	103

Substituir els Consumibles 106

Substituir la làmpada	106
Període de substitució de la làmpada	106
Com substituir la làmpada	106
Reinicialitzar les hores de la làmpada	109
Substituir el filtre d'aire	109
Període de substitució del filtre d'aire	109
Com substituir el filtre d'aire	110

Apèndix

Presentació 113

Projectar sense un ordinador (Presentació)	113
Especificacions per als fitxers que es poden projectar fent servir la funció de Presentació	113
Exemples de Presentació	113
Mètodes de funcionament de Presentació	114
Projectar la imatge seleccionada	115
Projectar arxius d'imatge d'una carpeta en seqüència (Presentació)	116
Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació	117

Supervisió i control 118

Sobre EasyMP Monitor	118
Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)	118
Configuració del Projector	118
Visualització de la pantalla Control Web	119
Mostrar la pantalla Web Remote	119
Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes	120
Correu de notificació d'error de lectura	121
Administració utilitzant SNMP	121
Ordres ESC/VP21	122
Llista d'ordres	122
Diagrames de col·locació dels Cables	122
Sobre PJLink	123
Quant a Crestron RoomView®	124
Operació d'un projector des de l'ordinador	124

Accessoris Opcionals i Productes Consumibles 128

Accessoris Opcionals	128
Consumibles	128

Mida de Pantalla i Distància de Projecció 129

Distància de projecció per a EB-D6155W	129
Distància de projecció per a EB-D6250/EB-D6150	130

Pantalles de monitor admeses 132

Resolucions compatibles	132
Senyals d'ordinador (RGB analògica)	132
Vídeo de components	132
Vídeo compost	132
Senyal d'entrada del port HDMI	132

Especificacions 134

Especificacions Generals del Projector	134
--	-----

Aspecte 137

Glossari 139

Notes Generals 141

Sobre les notacions	141
Avís General:	141
Índex	159

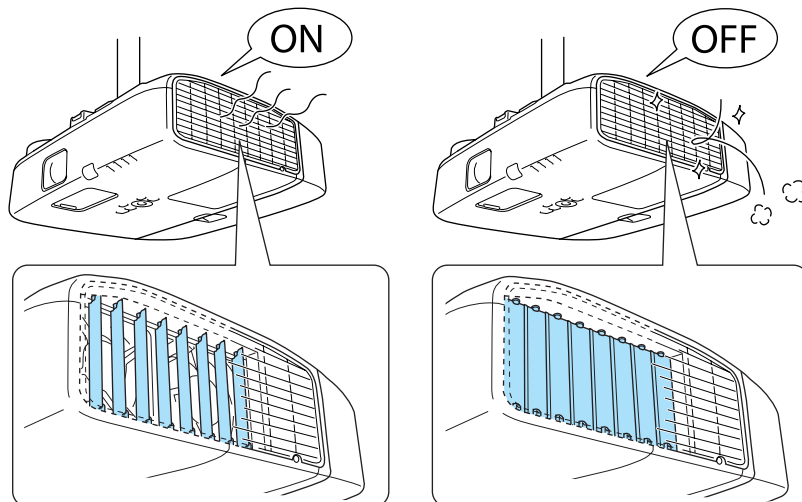


Introducció

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

Usabilitat i fiabilitat

- Obturador de la sortida d'aire per evitar que entri pols al projector.



- Filtre gran per augmentar la resistència a la pols.
- Funció integrada per avisar de quan cal netejar el filtre.
- Enceneu i apagueu el projector només de connectar-lo o desconnectar-lo.

Funcions de projecció

Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)

Es poden projectar simultàniament dos tipus de font d'imatge. D'aquesta manera, s'aconsegueix una varietat d'aplicacions superior, com ara quan es porta a terme una videoconferència mentre es projecten materials de presentació.

☞ "Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)" [pàg.45](#)



Connectant-vos a una xarxa i projectant imatges des de la pantalla de l'ordinador

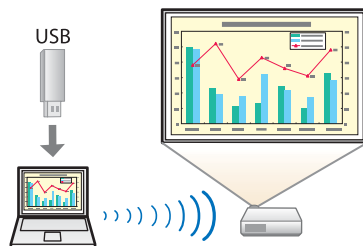
Podeu connectar el projector a un ordinador en una xarxa i projectar la pantalla de l'ordinador amb el EasyMP Network Projection inclòs (software d'aplicació).

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



Connexió fàcil a un ordinador amb Quick Wireless

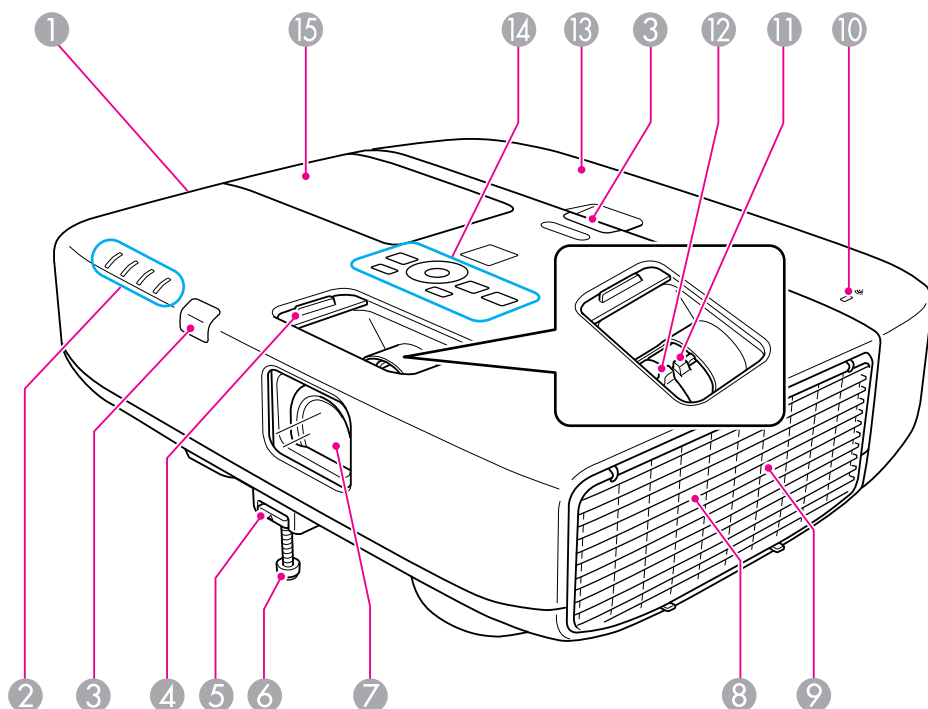
Només connectant la Quick Wireless Connection USB Key opcional a un ordinador, podeu connectar el projector i l'ordinador mitjançant la comunicació sense fils i projectar imatges des de l'ordinador. (Només ordinadors amb Windows)





Funcions de Seguretat

- **Contrasenya protecc. per a restringir i gestionar els usuaris**
 - ☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.59](#)
- **El Blocatge de funcionament restringeix l'ús dels botons del tauler de control**
 - ☛ "Restricció del funcionament (Bloq. Panell control)" [pàg.61](#)
- **Equipat amb diferents dispositius antirobatori**
 - ☛ "Bloqueig Antirobatori" [pàg.62](#)

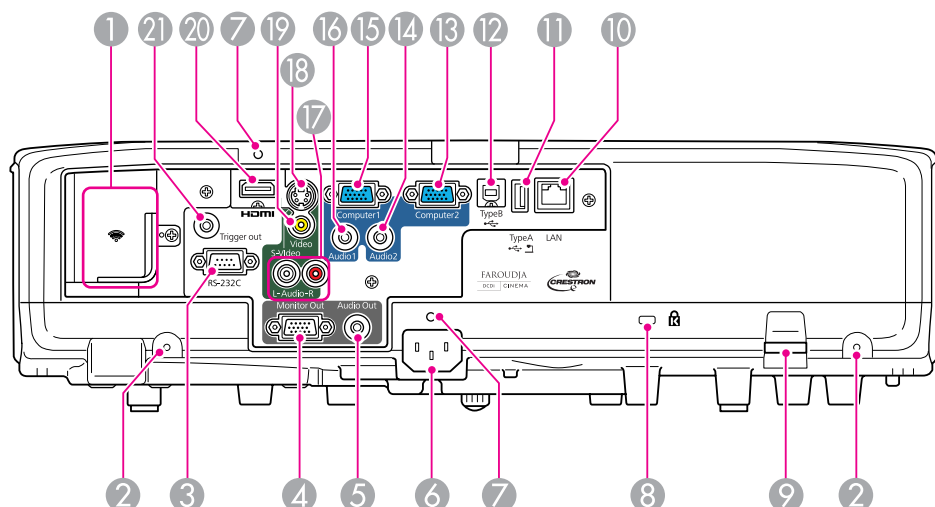
Part frontal i Superior



Nom	Funció
1 Sortida d'aire (Obturador de la sortida d'aire)	<p>Sortida d'aire per refredar l'interior del projector.</p> <div data-bbox="501 1212 940 1243" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #fff9c4;">  Precaució <p>Durant la projecció, no acosteu la cara ni les mans a la sortida d'aire, ni deixeu a prop objectes que es puguin deformar o espatllar a causa de l'escalfor.</p> </div>
2 Indicadors	<p>Indica l'estat del projector.</p> <p> "Lectura dels Indicadors" pàg.87</p>

	Nom	Funció
3	Receptor remot	Rep els senyals del comandament a distància.
4	Coberta de l'anella de zoom/enfocament	Obriu-la només quan calgui utilitzar l'anella del zoom o l'anella d'enfocament. Normalment hauria d'estar tancada per evitar que entri pols al projector.
5	Palanca d'ajust del peu	Premeu la palanca d'ajust del peu per alçar o abaixar el peu frontal. ☞ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.38
6	Peu frontal ajustable	Quan s'instal·li a una superfície com un escriptori, esteneu el peu per ajustar-lo a la posició de la imatge. ☞ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.38
7	Vidre protector de la lent	Protegeix la lent del projector.
8	Altaveu	Emet l'àudio.
9	Entrada d'aire (filtre d'aire)	Aspira aire per a refrigerar l'interior del projector. ☞ "Netejar el filtre d'aire" pàg.103
10	Indicador LAN sense fils	Presenta l'estat d'accés de la unitat LAN sense fils opcional.
11	Anella del zoom	Ajusta la mida de la imatge. ☞ "Ajustar la mida de la imatge" pàg.38
12	Anella d'enfocament	Ajusta l'enfocament de la imatge. ☞ "Corregir l'enfocament" pàg.38
13	Coberta del cable	Coberta de la secció de connexió posterior del cable d'interfície. ☞ "Instal·lar i treure la coberta dels cables" pàg.29
14	Tauler de control	Opera el projector. ☞ "Tauler de control" pàg.13
15	Coberta de la làmpada	Obriu quan hagueu de substituir la làmpada del projector. ☞ "Substituir la làmpada" pàg.106

Posterior

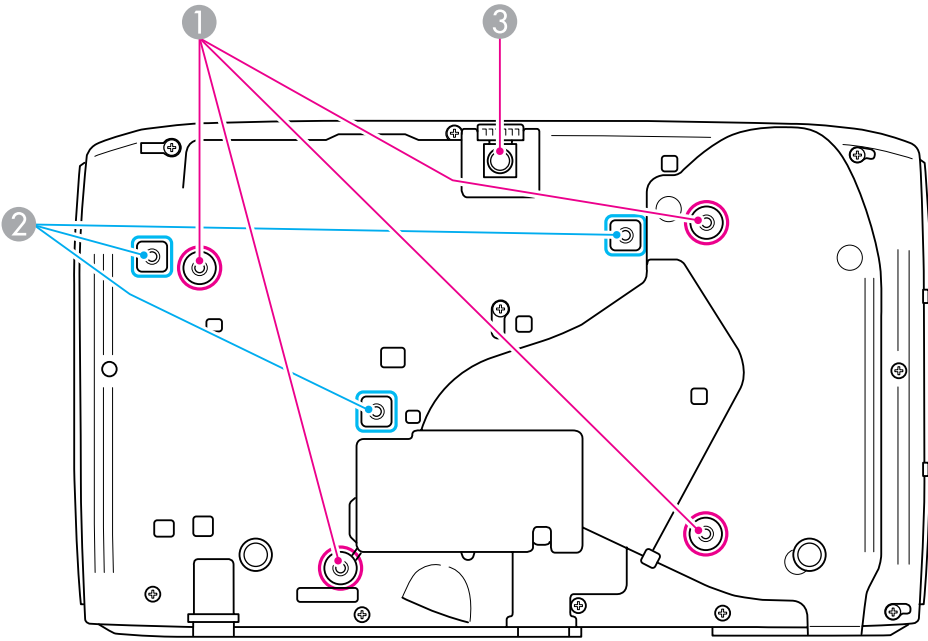


Nom	Funció
1 Secció d'instal·lació de la unitat LAN sense fils	Instal·leu-hi la unitat LAN sense fils opcional. Retireu el topall quan porteu a terme la instal·lació. ☛ "Instal·lació de la unitat LAN sense fils" pàg.29
2 Orificis per als cargols que fixen la coberta del cable	Orificis per als cargols que fixen la coberta del cable al seu lloc. ☛ "Instal·lar i treure la coberta dels cables" pàg.29
3 Port RS-232C	Per a controlar el projector des d'un ordinador, connecteu-lo a l'ordinador amb un cable RS-232C. Aquest port té funcionalitat de control i normalment no s'ha de fer servir. ☛ "Ordres ESC/VP21" pàg.122
4 Port Monitor Out	Emet senyals RGB analògiques des del port Computer1 a un monitor extern. No podeu emetre senyals que es reben des d'altres ports o senyal de vídeo de components.
5 Port Audio Out	Emet el so de la imatge projectada pels altaveus externs.

Nom	Funció
6 Presa de corrent	Connecta el cable d'alimentació al projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
7 Subjectacables	Inseriu-hi l'abraçadora del cable subministrada per evitar que caiguin els cables HDMI i d'alimentació. Per a més informació sobre el procediment d'instal·lació, consulteu el document següent. ☛ Guia d'inici ràpid
8 Ranura de seguretat	La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington. ☛ "Bloqueig Antirobatori" pàg.62
9 Punt d'instal·lació del cable de seguretat	Podeu passar un cable antirobatori, disponible al mercat, pel punt d'instal·lació per fixar el projector a un escriptori o a una columna. ☛ "Bloqueig Antirobatori" pàg.62
10 Port LAN	Connecta un cable LAN per a connectar a una xarxa.
11 Port USB (TypeA)	<ul style="list-style-type: none"> S'hi connecta un dispositiu d'emmagatzematge USB o una càmera digital i projecta imatges com una Presentació. ☛ "Projectar sense un ordinador (Presentació)" pàg.113 Connecta la Càmera de documents opcional.
12 Port USB (TypeB)	Connecta el projector a un ordinador a través d'un cable USB disponible al mercat, per fer servir la funció Ratolí sense fil. ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.52
13 Port Computer2	Per als senyals de vídeo analògic RGB provinents d'un ordinador i els senyals de vídeo de components d'altres fonts de vídeo.
14 Port Audio2	Introdueix àudio des de l'equip connectat al port Computer2.

Nom		Funció
15	Port Computer1	Per als senyals de vídeo analògic RGB provinents d'un ordinador i els senyals de vídeo de components d'altres fonts de vídeo.
16	Port Audio1	Introdueix àudio des de l'equip connectat al port Computer1.
17	Port Audio-L/R	Introdueix àudio des d'un equip connectat al port S-Video del port Video.
18	Port S-Video	Per als senyals d'S-video de les fonts de vídeo.
19	Port Video	Envia els senyals de vídeo compost de les fonts de vídeo.
20	Port HDMI	Introdueix els senyals de vídeo provinents d'equips de vídeo i ordinadors compatibles amb HDMI. Aquest projector és compatible amb senyals <u>HDCP</u> .
21	Port Trigger out	<p>Quan el projector està encès, surt un senyal de CC de 12 V d'aquest port. Quan el projector està apagat, o si entra en un estat anormal, d'aquest port en surten 0 V. Això permet als dispositius externs saber si el projector està encès o apagat.</p> <p>Per activar la sortida del disparador, establiu l'opció Mode disparador del menú Configuració en Activat.</p> <p>☛ Ampliada - Funcionament pàg.71</p>

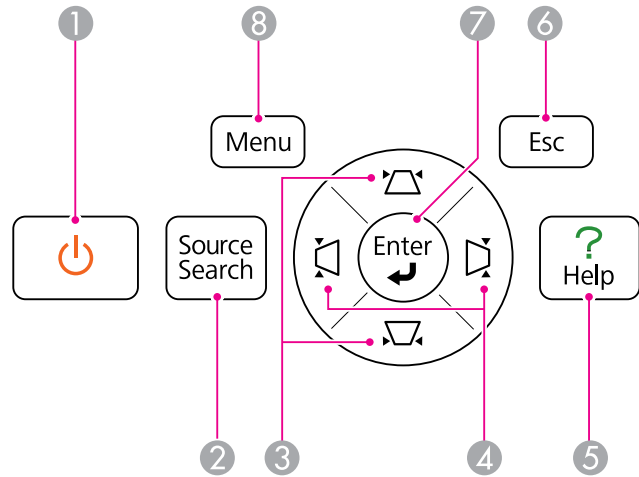
Base



Nom		Funció
1	Punts de fixació del suport per a sostre (per al suport per a sostre ELPMB22: quatre punts)	<p>Fixeu-hi el suport per a sostre opcional quan vulgueu penjar el projector del sostre.</p> <p>☛ "Instal·lació del projector" pàg.20</p> <p>☛ "Accessoris Opcionals" pàg.128</p>
2	Punts de fixació del suport per a sostre (per al suport per a sostre ELPMB23: tres punts)	

Nom		Funció
3	Peu frontal ajustable	Quan s'instal·li a una superfície com un escriptori, esteneu el peu per ajustar-lo a la posició de la imatge. ☞ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.38

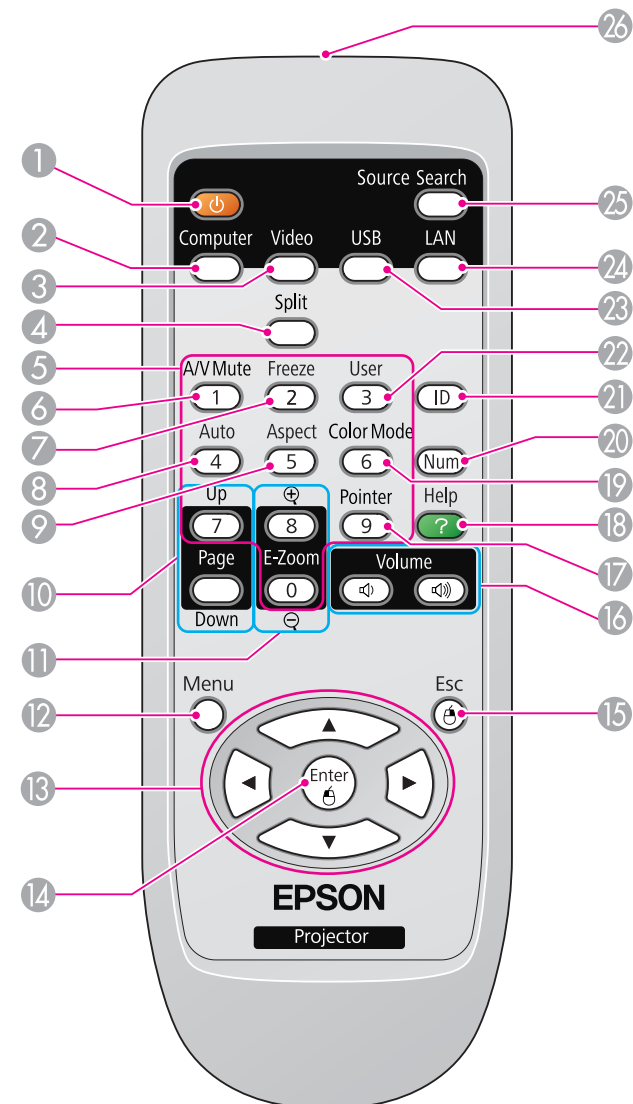
Tauler de control



Nom		Funció
1	Botó [⏻]	Engega i apaga el projector. ☞ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
2	Botó [Source Search]	Canvia a la imatge del port d'entrada des del qual s'estan introduint els senyals de vídeo. ☞ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.33
3	Botons [⏏][⏏]	<ul style="list-style-type: none">• Realitza la correcció keystone vertical. ☞ "Correcció de la distorsió keystone a les direccions verticals" pàg.35• Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. ☞ "Ús del menú Configuració" pàg.64 ☞ "Utilitzar l'Ajuda" pàg.86

Nom	Funció
4 Botons [↵][↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Realitza la correcció keystone horitzontal. ☛ "Correcció de la distorsió keystone a les direccions horitzontals" pàg.35 Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. ☛ "Ús del menú Configuració" pàg.64 ☛ "Utilitzar l'Ajuda" pàg.86
5 Botó [Help]	<p>Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin.</p> <p>☛ "Utilitzar l'Ajuda" pàg.86</p>
6 Botó [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Atura la funció actual. Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al nivell de menú anterior. ☛ "Ús del menú Configuració" pàg.64
7 Botó [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell. Si es prem mentre es projecten els senyals RGB analògics des dels ports Computer1 o Computer2, podreu optimitzar automàticament Tracking, Sync. i Posició.
8 Botó [Menu]	<p>Mostra i tanca el menú de Configuració.</p> <p>☛ "Ús del menú Configuració" pàg.64</p>

Comand. a distància



Nom	Funció
1 Botó [⏻]	Engega i apaga el projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
2 Botó [Computer]	Cada vegada que premeu el botó, l'entrada canvia entre les imatges del port Computer1 i les del port Computer2.
3 Botó [Video]	Cada vegada que es prem el botó, la imatge passa pel següent cicle de ports S-Video, Video i HDMI.
4 Botó [Split]	Premeu aquest botó per dividir la pantalla en dues parts i projectar dues imatges simultàniament. ☛ "Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)" pàg.45
5 Botons numèrics	<ul style="list-style-type: none"> Feu servir aquest botó per introduir contrasenyes i ajustar l'ID del comandament a distància. ☛ "Configurar l'ID del comandament a distància" pàg.55 ☛ "Configuració de Contrasenya protegida" pàg.59 Feu servir aquest botó per introduir números a la config. de Xarxa al menú Configuració.
6 Botó [A/V Mute]	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.49
7 Botó [Freeze]	Les imatges s'interrompen o es reprenen. ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" pàg.50
8 Botó [Auto]	Si es prem mentre es projecten els senyals RGB analògics des dels ports Computer1 o Computer2, podreu optimitzar automàticament Tracking , Sync. i Posició .
9 Botó [Aspect]	La relació d'aspecte canvia cada vegada que es prem aquest botó. ☛ "Canviar la Relació d'aspecte" pàg.41

Nom	Funció
10 Botons [Page] [Up] [Down]	Canvia les pàgines en arxius PowerPoint quan feu servir els mètodes de projecció següents. <ul style="list-style-type: none"> Quan feu servir la funció Ratolí sense fil ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.52 Quan vos connecteu a una xarxa Quan projecteu imatges amb Presentació, aquests botons serveixen per anar a la imatge següent o anterior.
11 Botons [E-Zoom] [⊕] [⊖]	Amplia o redueix la imatge sense canviar la mida de projecció. ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" pàg.51
12 Botó [Menu]	Mostra i tanca el menú de Configuració. ☛ "Ús del menú Configuració" pàg.64
13 Botons [⏮] [⏪] [⏩] [⏭]	<ul style="list-style-type: none"> Si es premen quan es mostra el menú Configuració o una pantalla d'ajuda, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. ☛ "Ús del menú Configuració" pàg.64 Quan es projecta una Presentació, aquests botons serveixen per anar a la pantalla següent o anterior, girar la imatge, etcètera. ☛ "Mètodes de funcionament de Presentació" pàg.114 Durant la funció de Ratolí sense fil, el punter del ratolí es mou en la direcció del botó que es prem. ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.52
14 Botó [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell. ☛ "Ús del menú Configuració" pàg.64 Quan es fa servir la funció de Ratolí sense fil, funciona com el botó esquerre del ratolí. ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.52

Nom	Funció
15 Botó [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Atura la funció actual. Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al menú anterior. <ul style="list-style-type: none"> "Ús del menú Configuració" pàg.64 Quan es fa servir la funció de Ratolí sense fil, funciona com el botó dret del ratolí. <ul style="list-style-type: none"> "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.52
16 Botons [Volume] [<] [>]	<p>[<] Disminueix el volum. [>] Augmenta el volum.</p> <p>"Ajustar el volum" pàg.39</p>
17 Botó [Pointer]	<p>Mostra el punter en pantalla.</p> <p>"Funció de punter (Punter)" pàg.50</p>
18 Botó [Help]	<p>Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin.</p> <p>"Utilitzar l'Ajuda" pàg.86</p>
19 Botó [Color Mode]	<p>Cada vegada que premeu el botó, canviarà el Mode de color.</p> <p>"Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" pàg.39</p>
20 Botó [Num]	<p>Manteniu premut aquest botó i premeu els botons numèrics per introduir contrasenyes i números.</p> <p>"Configuració de Contrasenya protegida" pàg.59</p>
21 Botó [ID]	<p>Manteniu premut el botó i premeu els botons numèrics per ajustar l'ID del comandament a distància.</p> <p>"Configurar l'ID del comandament a distància" pàg.55</p>

Nom	Funció
22 Botó [User]	<p>Seleccioneu qualsevol element d'ús freqüent, de la llista de cinc que n'hi ha als elements del menú de Configuració i assigneu-li aquest botó. Premant el botó User es visualitza la selecció d'element de menú o la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres o ajustos d'una pulsació.</p> <p>"Menú Ajustos" pàg.70</p> <p>Patró de prova hi està assignat per defecte.</p>
23 Botó [USB]	<p>Canvia a la imatge següent.</p> <p>Imatges provinents del dispositiu connectat al port USB (TypeA)</p>
24 Botó [LAN]	<p>Canvia a les imatges projectades amb EasyMP Network Projection. Quan es projecta amb la Quick Wireless Connection USB Key opcional, aquest botó canvia a eixa imatge.</p>
25 Botó [Source Search]	<p>Canvia a la imatge del port d'entrada des del qual s'estan introduint els senyals de vídeo.</p> <p>"Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.33</p>
26 Àrea d'emissió del llum del comandament a distància	<p>Envia senyals del comandament a distància.</p>

Substituir les bateries del comandament a distància

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

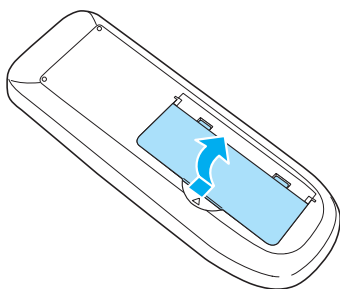
Atenció

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

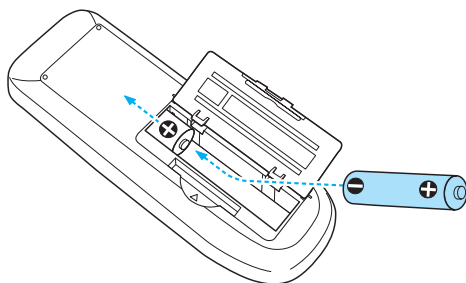
 [Instruccions de seguretat](#)

1 Extraieu la coberta de les bateries.

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



2 Substituïu les bateries usades per unes de noves.



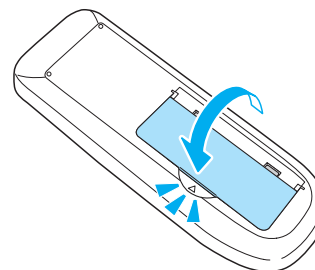
Precaució

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

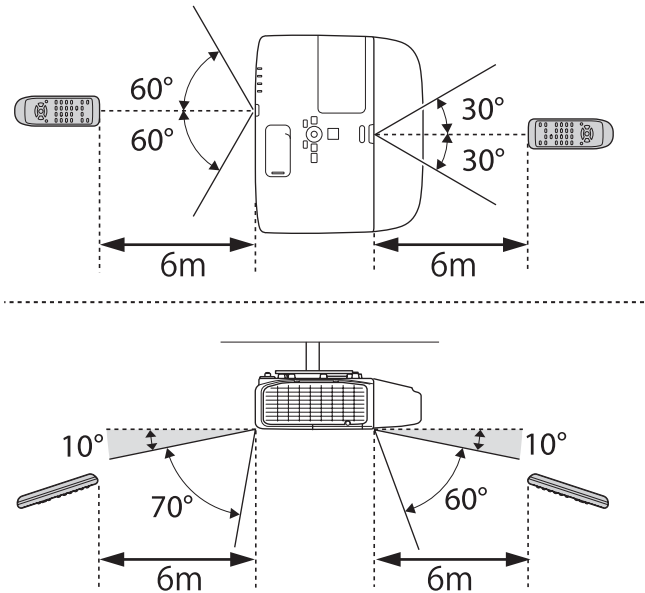
3

Torneu a col·locar la coberta de les bateries.

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



Radi operatiu del comandament a distància





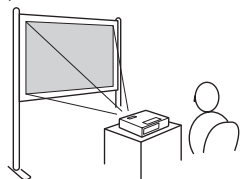
Preparació del projector

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

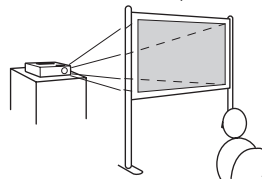
Mètodes d'instal·lació

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

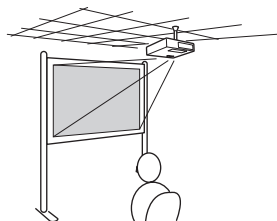
- Projecteu les imatges des de davant de la pantalla. (Projecció Frontal)



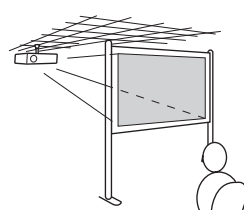
- Projecteu les imatges des de darrere una Pantalla translúcida. (Projecció Posterior)



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



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



Advertència

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

Atenció

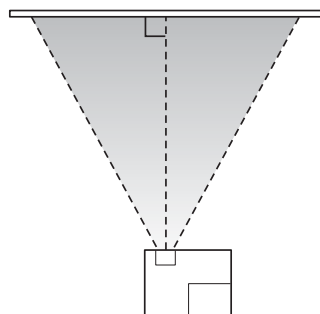
- No feu servir el projector en posició lateral. Això podria comportar problemes de funcionament.
- No cobriu l'entrada d'aire del projector. Si qualsevol de les trapes d'aire estan cobertes, la temperatura interna podria augmentar i provocar un incendi.



- Per suspendre el projector del sostre, és necessari un suport per a sostre opcional.
☛ "Accessoris Opcionals" [pàg.128](#)
- Podeu canviar l'ajust de la següent manera prement el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament.
Frontal ↔ Frontal/Sostre
Ajusteu **Posterior** o **Poster./Sostre** del menú de Configuració.
☛ **Ampliada - Projecció** [pàg.71](#)

Procediment d'instal·lació

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



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

☞ "Corregeix la distorsió Keystone" [pàg.35](#)



Col·loqueu el projector en una superfície plana, de manera que no estigui inclinat.

Mida de pantalla i Distància de projecció aproximada

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

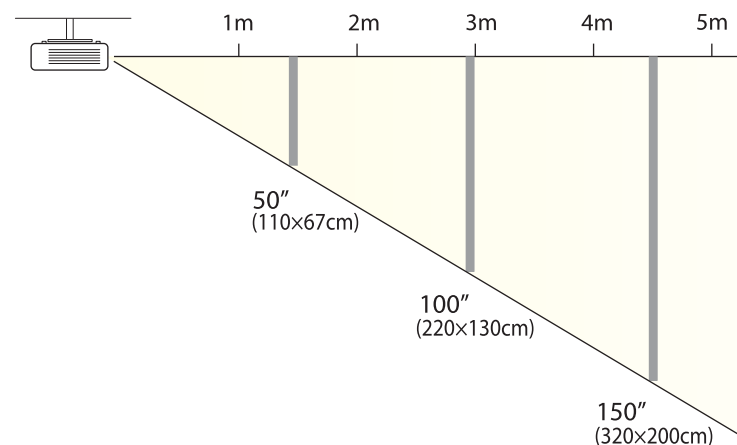
☞ "Mida de Pantalla i Distància de Projecció" [pàg.129](#)



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

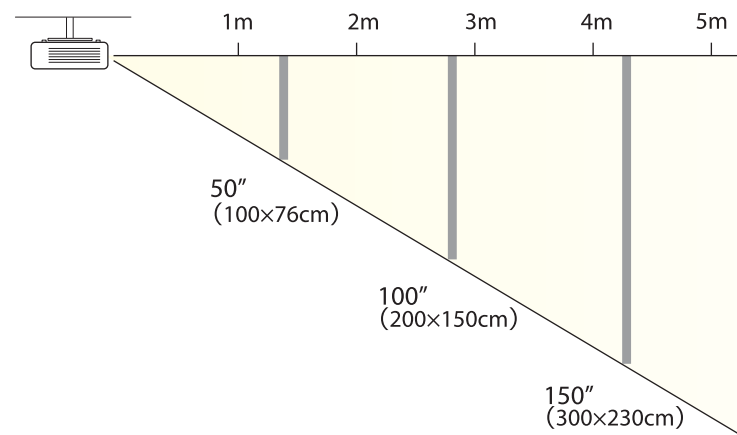
EB-D6155W

Mida de pantalla 16:10



EB-D6250/EB-D6150

Mida de pantalla 4:3



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

Connexió d'un ordinador

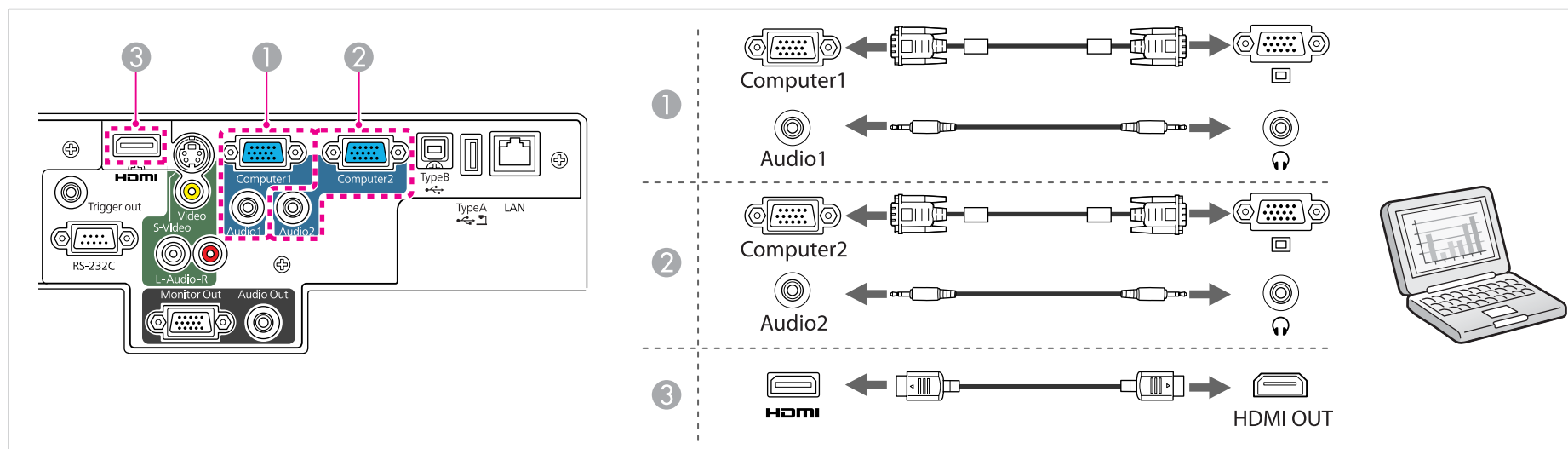
Per projectar imatges des d'un ordinador, connecteu-lo seguint un dels mètodes següents.

1 2 Quan feu servir el cable d'ordinador inclòs

Connecteu el port de sortida de la pantalla de l'ordinador al port Computer1 o Computer2 del projector.

3 Quan feu servir un cable HDMI disponible al mercat

Connecteu el port HDMI de l'ordinador al port HDMI del projector.

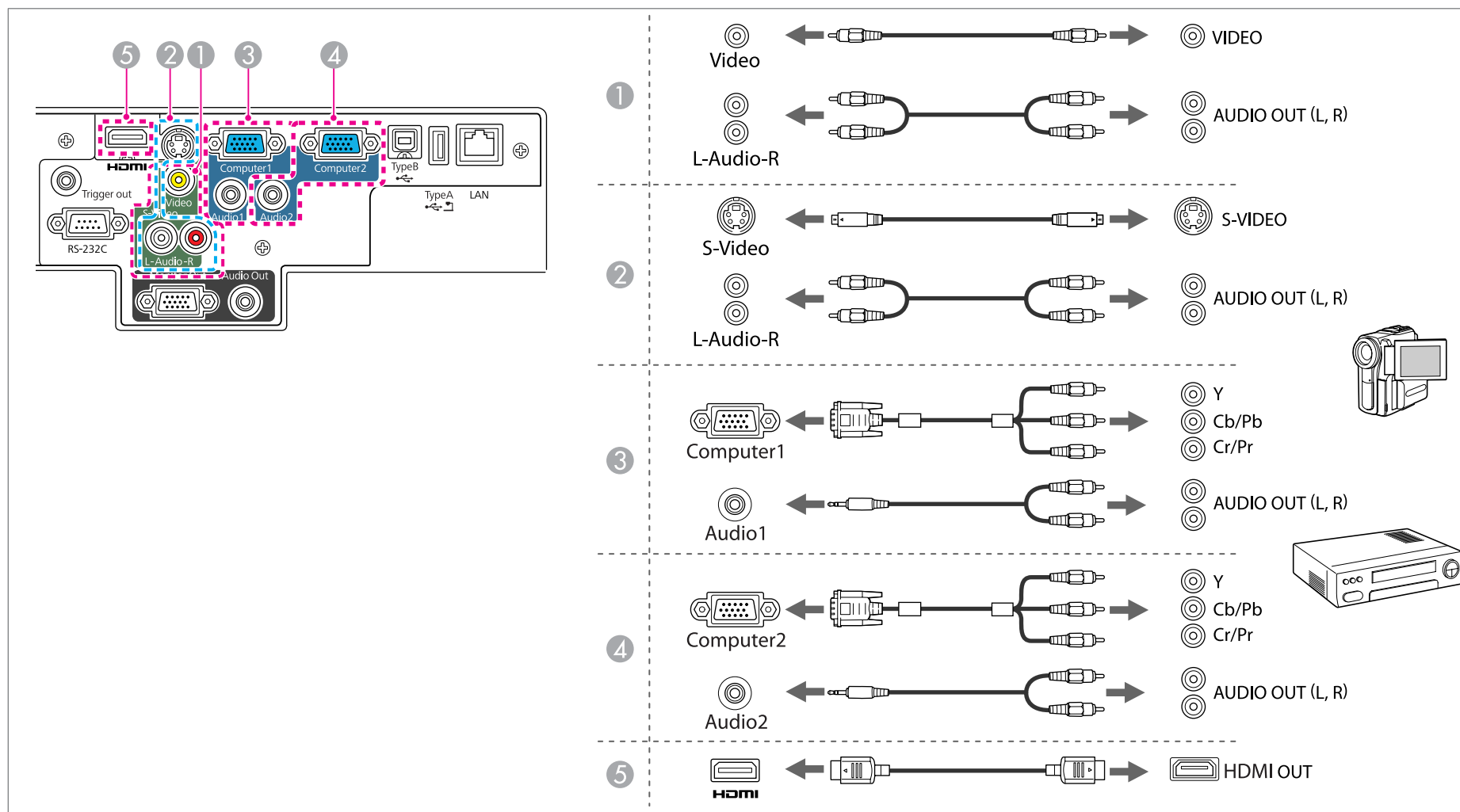


Per emetre l'àudio de sortida de l'altaveu del projector, haureu de connectar un cable d'àudio disponible al mercat.

Connexió de fonts d'imatge

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

- ① **Quan feu servir un cable de vídeo disponible al mercat**
Connecteu el port de sortida de vídeo de la font d'imatge al port Video del projector mitjançant un cable de vídeo disponible al mercat.
- ② **Quan feu servir un cable S-Video disponible al mercat**
Connecteu el port de sortida de vídeo de la font d'imatge al port S-Video del projector mitjançant un cable de vídeo disponible al mercat.
- ③ ④ **Quan es fa servir un cable de vídeo per components opcional**
☛ "Accessoris Opcionals" [pàg.128](#)
Connecteu el port de sortida per components de la font d'imatge al port Computer1 o Computer2 del projector.
- ⑤ **Quan feu servir un cable HDMI disponible al mercat**
Connecteu el port HDMI de la font d'imatge al port HDMI del projector, mitjançant un cable HDMI disponible en el mercat.



Atenció

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

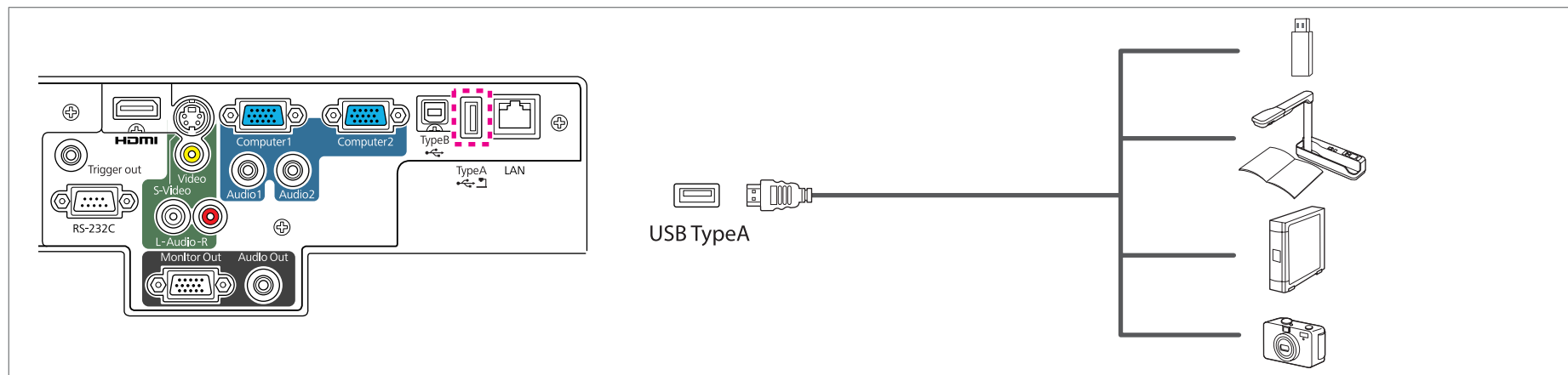


- Per emetre l'àudio de sortida de l'altaveu del projector, haureu de connectar un cable d'àudio disponible al mercat.
- Si la font a la que voleu connectar-vos té un port amb una forma estranya, feu servir el cable inclòs amb el dispositiu o un cable opcional per connectar-vos al projector.
- Quan utilitzeu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

Connectar dispositius USB

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

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



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

☞ "Presentació" [pàg.113](#)

Si la Càmera de documents està connectada mentre s'estan projectant imatges des d'un altre port d'entrada, premeu el botó [USB] del comandament a distància o el botó [Source Search] del tauler de control per accedir a les imatges de la Càmera de documents.

☞ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.33](#)



En projectar imatges des d'un dispositiu USB, si voleu connectar un dispositiu de sortida d'àudio, utilitzeu el port Audio2.

Atenció

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

Retirar dispositius USB

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

Connexió de dispositius externs

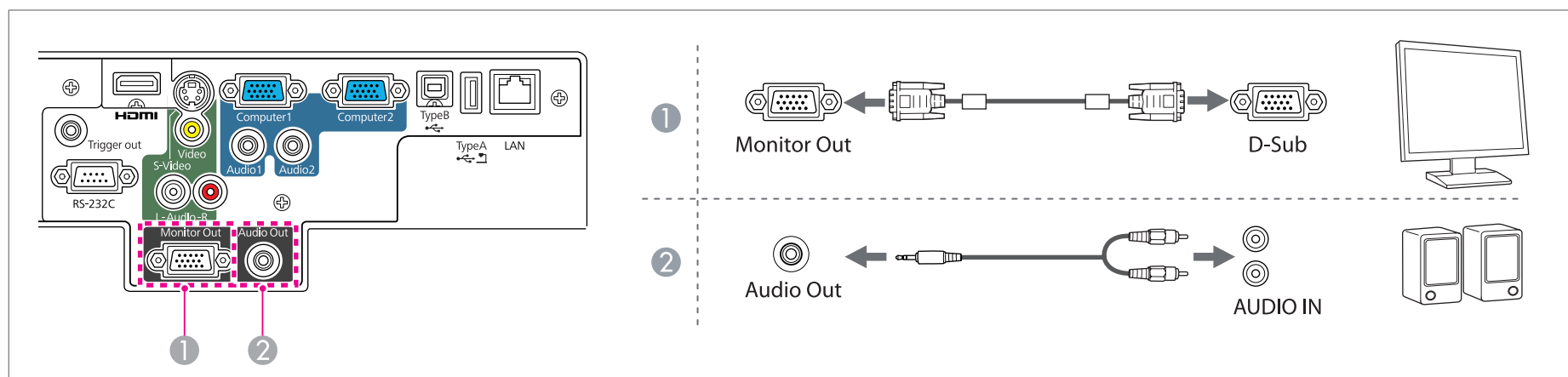
Podeu emetre imatges i àudio, connectant un monitor o un altaveu extern.

1 Si s'emeten imatges a un monitor extern

Connecteu el monitor extern al port Monitor Out del projector, mitjançant el cable inclòs amb el monitor extern.

2 Si s'emet àudio a un altaveu extern

Connecteu l'altaveu extern al port Audio Out del projector mitjançant un cable d'àudio disponible al mercat.

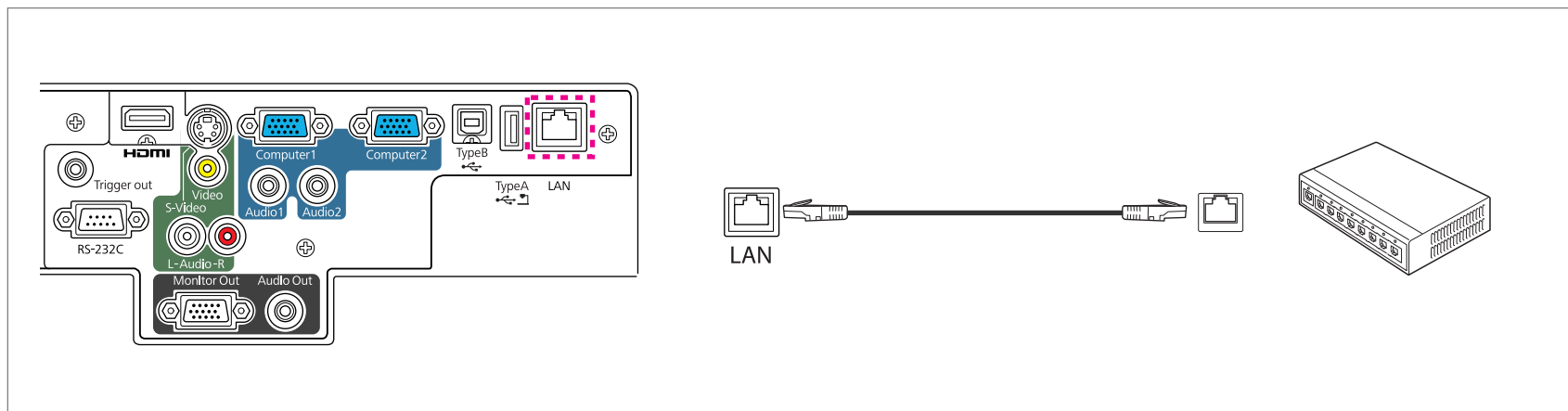




- Si ajusteu el **Mode d'espera** a **Com. activada**, podeu realitzar l'operació següent fins i tot si el projector està en mode d'espera.
 - Emissió d'imatges a un monitor extern
- **Ampliada - Mode d'espera** [pàg.71](#)
- Només senyals RGB analògiques des del port Computer1 es poden emetre a un monitor extern. No podeu emetre senyals que es reben des d'altres ports o senyal de vídeo de components.
- Els intervals d'ajust per a funcions com ara Keystone, menú de Configuració o pantalles d'ajuda no s'emeten al monitor extern.
- Si heu inserit el connector del cable d'àudio al port Audio Out, es deixa d'emetre àudio des dels altaveus interns del projector i canvia a la sortida externa.

Connectar un Cable LAN

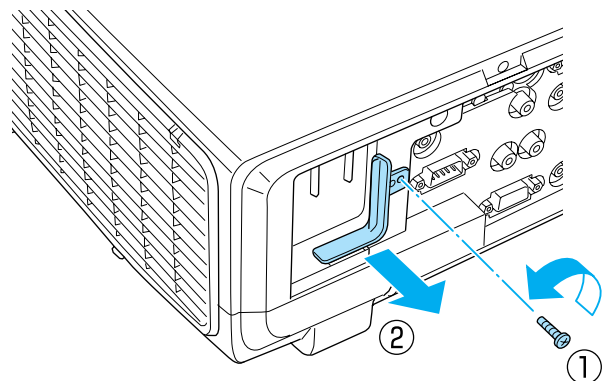
Connecteu un port LAN dels concentradors de xarxa o a altre equip al port LAN del projector amb un cable LAN 100BASE-TX o 10BASE-T, disponible al mercat.



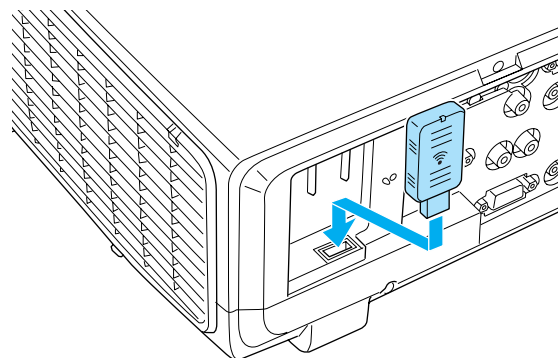
Per evitar un funcionament incorrecte, feu servir un cable LAN blindat de categoria 5.

Instal·lació de la unitat LAN sense fils

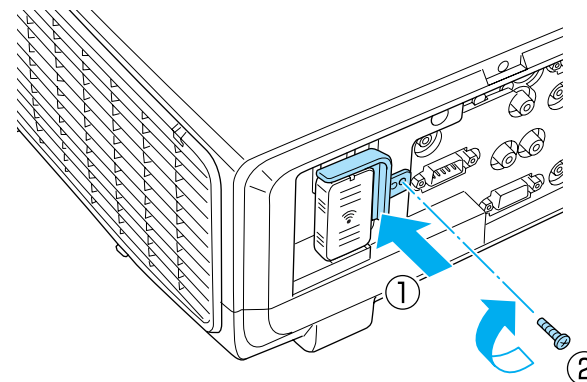
- 1 Retireu el cargol de fixació del topall i, a continuació, retireu el topall de la unitat LAN sense fils.



- 2 La unitat LAN sense fils està instal·lada.



- 3 Per no perdre la unitat LAN sense fils, fixe'u el topall amb el cargol de fixació.

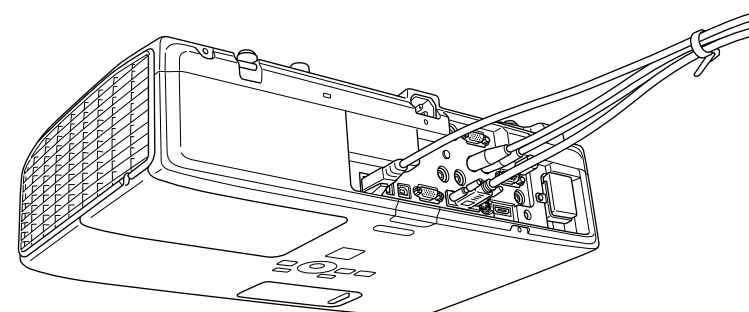


Instal·lar i treure la coberta dels cables

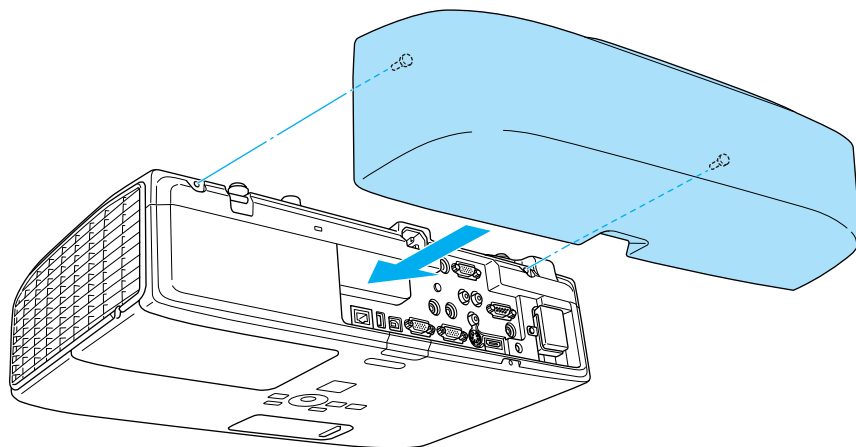
Si es col·loca la coberta dels cables, els cables desordenats es poden endreçar (a la il·lustració es mostra un projecteur penjat del sostre).

Instal·lar

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



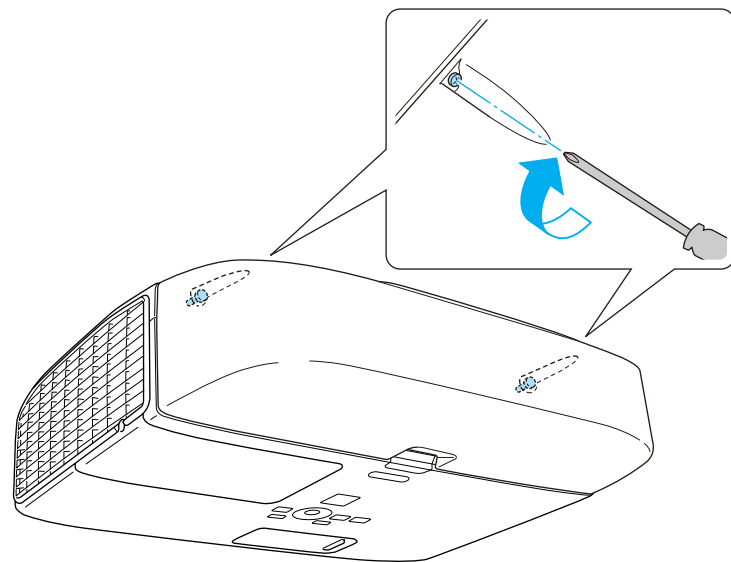
- 2 Col·loqueu la coberta dels cables a la part posterior del projecteur.



Treure

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

3 Colleu els dos cargols de la coberta dels cables.



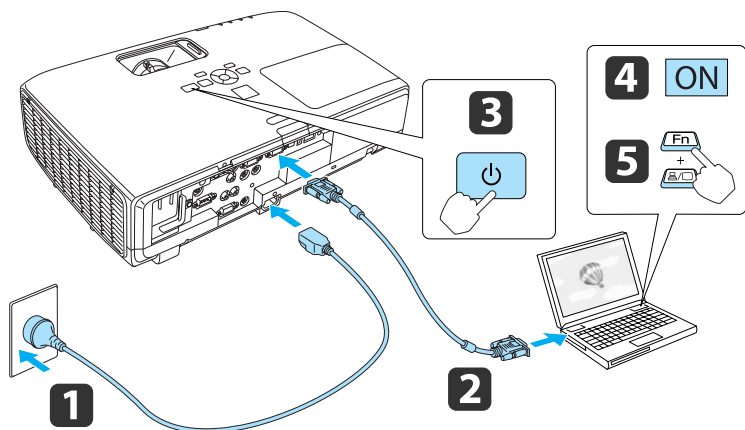



Ús bàsic

Aquest capítol explica com projectar i ajustar les imatges.

De la instal·lació a la projecció

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



- 1** Connecteu el projector a una presa de corrent amb el cable d'alimentació.
- 2** Connecteu el projector a l'ordinador amb el cable de l'ordinador.
- 3** Engueu el projector.
- 4** Enceneu l'ordinador.
- 5** Canvieu la sortida de pantalla de l'ordinador.
Quan feu servir un ordinador portàtil, necessitareu canviar la sortida de pantalla de l'ordinador.
Manteniu premut el botó Fn (botó de funció) i premeu el botó .



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

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

- Premeu el botó [Source Search] del tauler de control o del comandament a distància.
☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.33](#)
- Premeu el botó del port de destí del comandament a distància.
☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" [pàg.34](#)



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

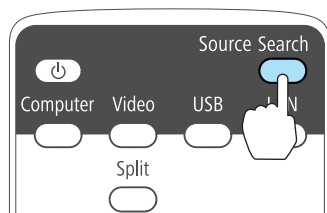
- ☛ "Corregeix la distorsió Keystone" [pàg.35](#)
- ☛ "Corregir l'enfocament" [pàg.38](#)

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

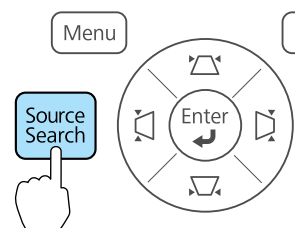
Premeu el botó [Source Search] per projectar imatges des del port que està rebent una imatge.

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

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



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

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

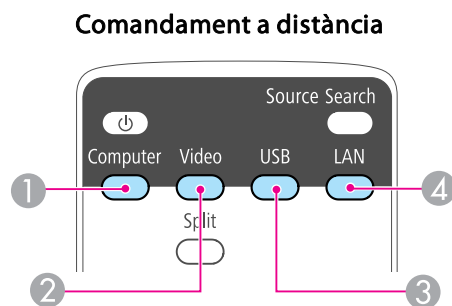


La pantalla següent es visualitza quan només hi ha disponible la imatge que el projector està mostrant actualment, o bé quan no es pot trobar cap senyal d'imatge. Podeu seleccionar el port d'entrada on està projectant l'equip connectat que voleu fer servir. Si no realitzeu cap operació després d'uns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



Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància

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



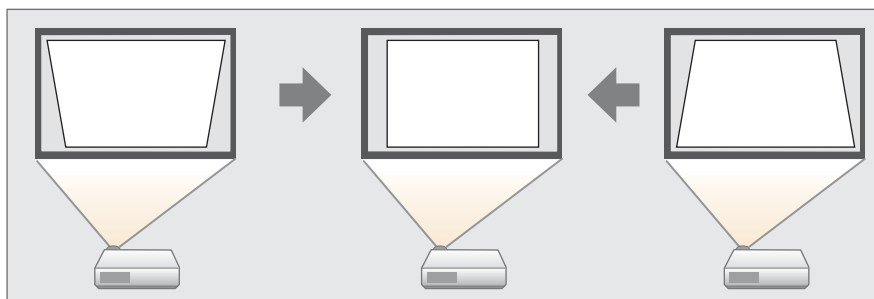
- ① Cada cop que es prem el botó, passa pel següent cicle d'imatges:
 - Port Computer1
 - Port Computer2
- ② Cada cop que es prem el botó, passa pel següent cicle d'imatges:
 - Port d'S-Video
 - Port Video
 - Port HDMI
- ③ Canvia a la imatge següent.
 - Imatges provinents del dispositiu connectat al port USB (TypeA)
- ④ Canvia a les imatges projectades amb EasyMP Network Projection. Quan es projecta amb la Quick Wireless Connection USB Key opcional, aquest botó canvia a eixa imatge.

Corregeix la distorsió Keystone

Podeu corregir la distorsió keystone seguint un dels mètodes següents.

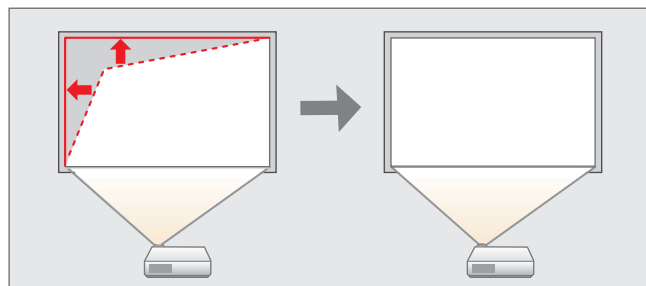
- H/V-Keystone

Corregiu manualment la distorsió horitzontal y vertical independentment. Aquesta funció permet fer correccions fàcilment.



- Quick Corner

Corregiu manualment les quatre cantonades independentment. Aquesta funció permet fer correccions més precises de la distorsió Keystone.





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

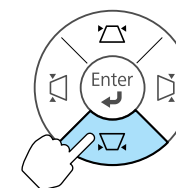
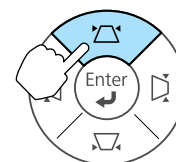
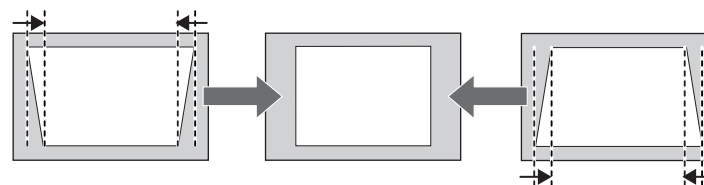
H/V-Keystone

Corregiu manualment la distorsió horitzontal y vertical independentment.

Correcció de la distorsió keystone a les direccions verticals

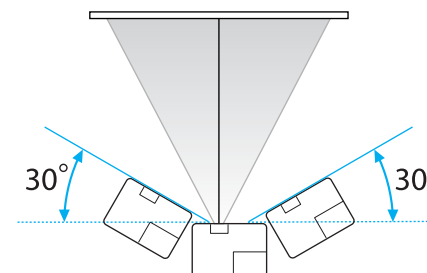
La distorsió Keystone vertical es pot corregir a una inclinació vertical del projector de fins a 30° respecte a la pantalla.

Premeu el botó [][] del Comandament a distància.

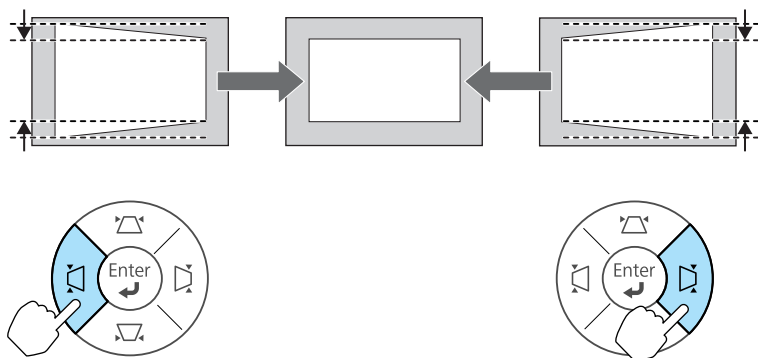


Correcció de la distorsió keystone a les direccions horitzontals

La distorsió Keystone horitzontal es pot corregir a una inclinació horitzontal del projector de fins a 30°.



Premeu el botó del Comandament a distància.



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

Ajustos - Keystone - H/V-Keystone [pàg.70](#)

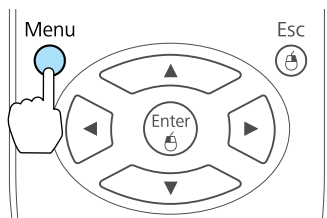
Quick Corner

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

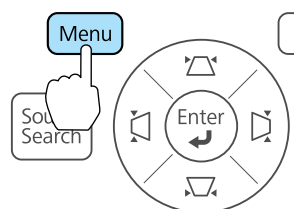
1 Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

"Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

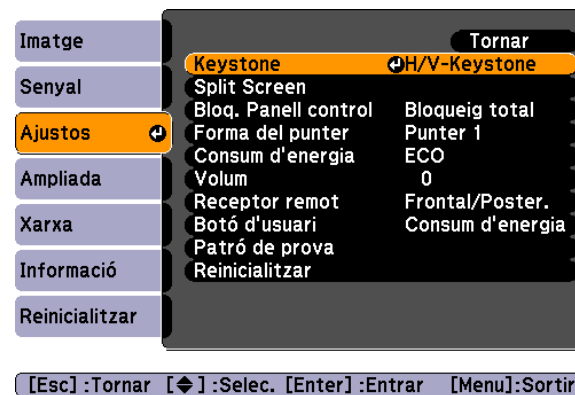
Fent servir el comandament a distància



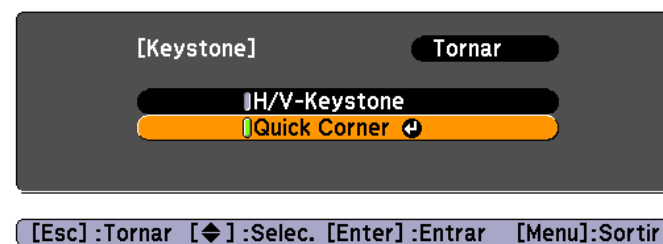
Ús del tauler de control



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

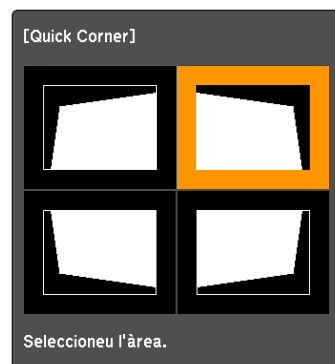


3 Seleccioneu **Quick Corner** i, a continuació, premeu el botó [Enter].





- 4** Amb els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] del comandament a distància o els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] del tauler de control, seleccioneu la cantonada que vulgueu corregir i premeu el botó [Enter].



- 5** Amb els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] del comandament a distància o els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] del tauler de control, corregiu la posició de la cantonada.

Si premeu el botó [Enter], es visualitzarà la pantalla que es mostra al punt 4.

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



- 6** Repetiu els procediments 4 i 5 les vegades que calgui per ajustar la resta de cantonades.
- 7** Quan hàgiu acabat, premeu el botó [Esc] per sortir del menú de correcció.

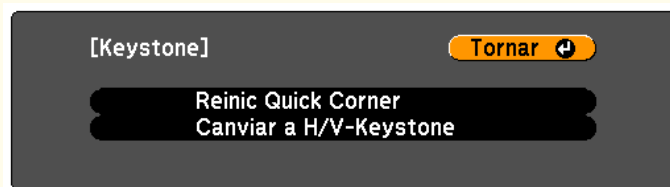
Keystone es va canviar a **Quick Corner** i per tant la pantalla de selecció de cantonada es mostra des del punt 3 quan premeu els botons [↖], [↘], [↙] i [↗] del tauler de control la propera vegada. Canvieu **Keystone** a **H/V-Keystone** si voleu realitzar la

correcció horitzontal i vertical amb els botons [↔], [↕], [↔] i [↕] del tauler de control.

🖱️ **Ajustos - Keystone - H/V-Keystone** [pàg.70](#)



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



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

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

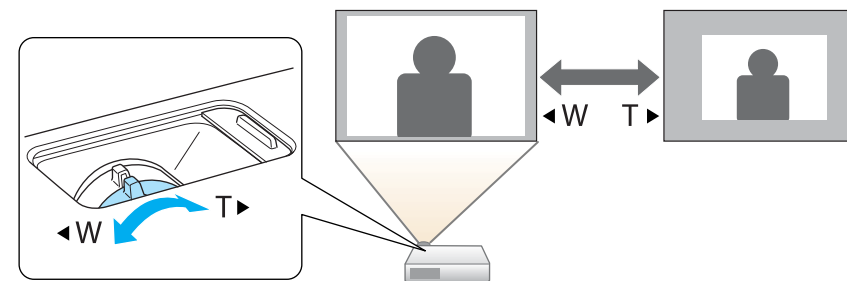
Canviar a H/V-Keystone: Canvia el mètode de correcció a H/V-Keystone.

🖱️ "Menú Ajustos" [pàg.70](#)

Ajustar la mida de la imatge

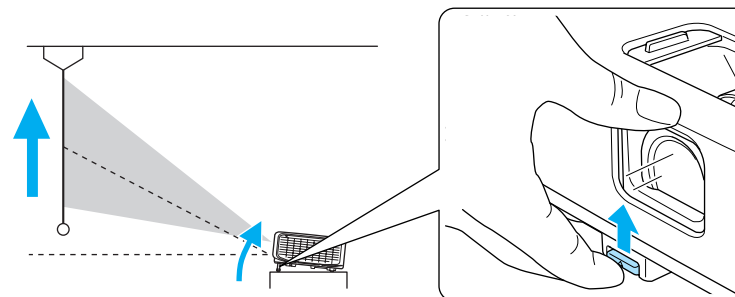
Gireu l'anella de zoom per ajustar la mida de la imatge projectada.

L'anella del zoom es troba sota la coberta lliscant.



Ajustar la posició de la imatge

Premeu la palanca d'ajust del peu per alçar o abaixar el peu frontal. Podeu ajustar la posició de la imatge inclinant el projectador fins a 10 graus.

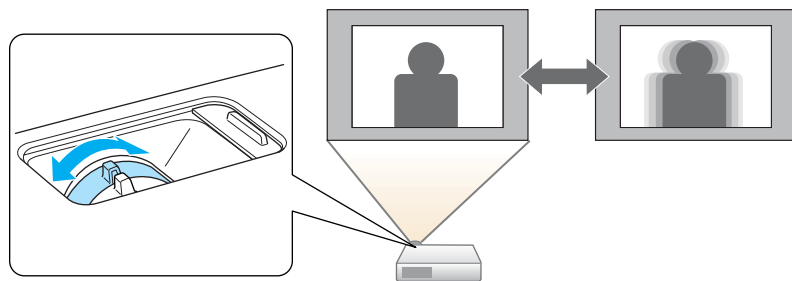


Quan més gran sigui l'angle d'inclinació, és més difícil enfocar. Intal·leu el projectador de manera que no més necessiti inclinar-se a un angle petit.

Corregir l'enfocament

Podeu corregir l'enfocament amb l'anella d'enfocament.

L'anella d'enfocament es troba sota la coberta lliscant.

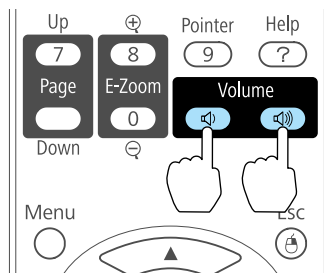


Ajustar el volum

Podeu ajustar el volum seguint un dels mètodes següents.

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

Comandament a distància



[<] Disminueix el volum.

[>] Augmenta el volum.

- Ajusteu el volum des del menú Configuració.

🖱 Ajustos - Volum [pàg.70](#)



Precaució

No comenceu amb el volum alt.

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

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

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

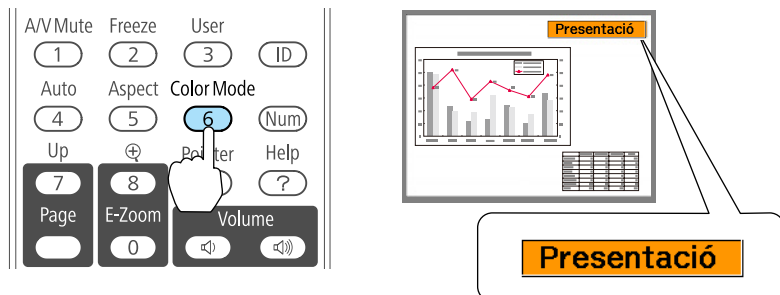
Mode	Aplicació
Dinàmic	Ideal per a una sala lluminosa. Aquest és el mode més lluent, i reproduïx bé els tons de les ombres.
Presentació	Ideal per fer presentacions fent servir materials en color en una sala lluminosa.
Teatre	Ideal per mirar pel·lícules en una sala fosca. Dóna un to natural a les imatges.
Foto*1	Ideal per projectar imatges fixes, com ara fotografies, en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten un bon contrast.
Esports*2	Ideal per veure programes de TV en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten una gran vivesa.
sRGB	Ideal per a imatges que compleixen l'estàndard de colors sRGB .
Pissarra negra	Fins i tot si projecteu les imatges en una pissarra negra (o verda), aquest ajust els dóna un tint natural, com si les projectéssiu en una pantalla.
Pissarra blanca	Ideal per fer presentacions en una pissarra blanca.
Personalitzat	Seccioneu Personalitzat si voleu determinar els ajusts R, G, B, C, M i Y al submenú Ajust de color del menú Configuració.

*1 Aquesta selecció només està disponible quan el senyal d'entrada és RGB o quan la font d'entrada és USB o LAN.

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

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

Comandament a distància



Podeu configurar Mode de color des del menú Configuració.

👉 Imatge - Mode de color [pàg.67](#)

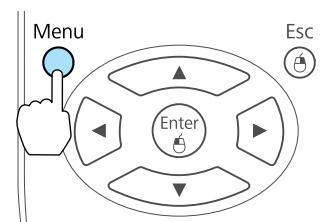
Configurar Iris automàtic

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

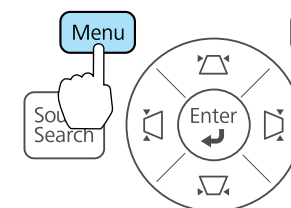
1 Premeu el botó [Menu].

👉 "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



2 Seleccioneu **Iris automàtic** des de **Imatge**.



3 Seleccioneu **Activat**.

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

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



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

Canviar la Relació d'aspecte

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

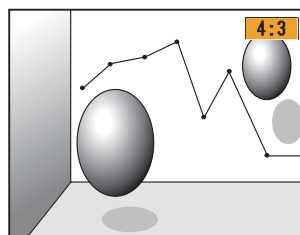
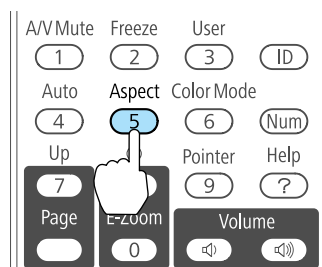
Els modes d'aspecte disponibles varien segons la senyal d'imatge que estigui en projecció.

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

Mètodes de canvi

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

Comandament a distància



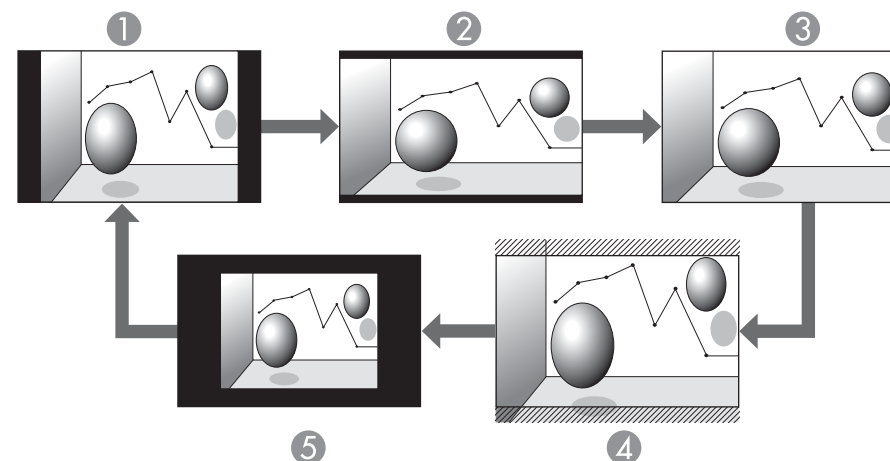
Podeu configurar la relació d'aspecte des del menú Configuració.

☛ Senyal - Aspecte [pàg.68](#)

Canvi del mode d'aspecte (només EB-D6155W)

Projecció d'imatges des d'equip de vídeo o des del port HDMI

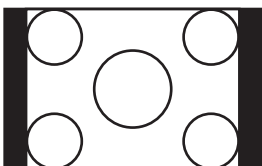
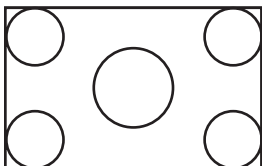
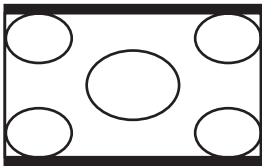
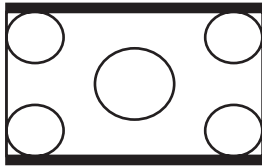
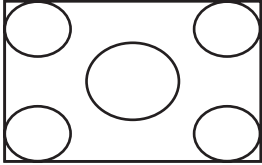
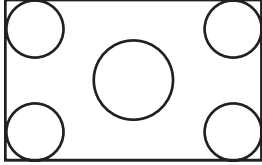
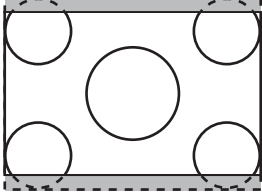
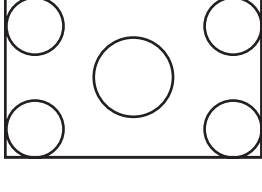
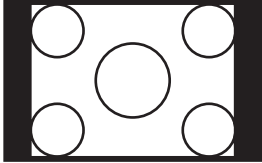
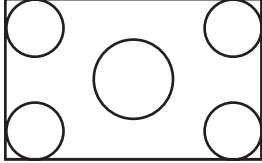
Cada vegada que premeu el botó [Aspect] del comandament a distància, el mode d'aspecte canvia entre **Normal** o **Auto**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** i **Natiu**.



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

Projecció d'imatges des d'un ordinador

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

Mode Aspecte	Senyal d'entrada	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
Normal/Auto*		
16:9		
Complet		
Zoom		
Natiu		

* Només disponible quan la font és HDMI.



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

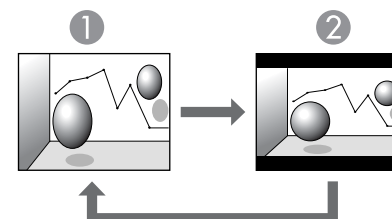
🖱️ Senyal - Resolució [pàg.68](#)

Canvi del mode d'aspecte (només EB-D6250/EB-D6150)

Projecció d'imatges des d'un equip de vídeo

Cada vegada que premeu el botó [Aspect] del comandament a distància, el mode d'aspecte canvia en l'ordre **4:3** i **16:9**.

Si introduïu un senyal 720p/1080i i el mode d'aspecte és **4:3**, s'aplica un zoom de 4:3 (la imatge es talla per la dreta i l'esquerra).

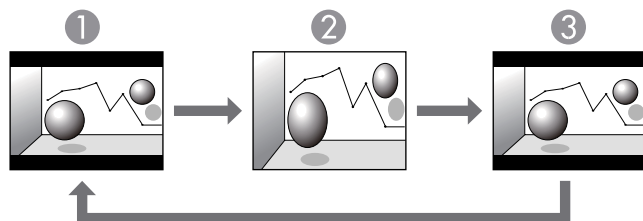


① 4:3

② 16:9

Projecció d'imatges des del port HDMI

Cada vegada que premeu el botó [Aspect] del comandament a distància, el mode d'aspecte canvia en l'ordre **Auto**, **4:3** i **16:9**.

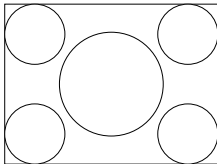
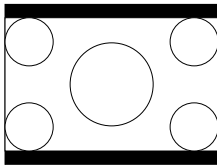
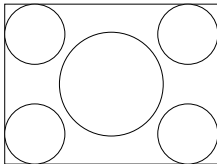
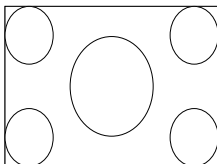


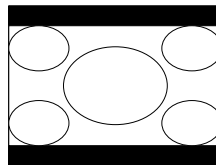
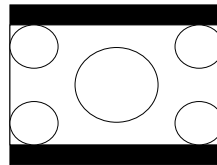
- ① Auto
- ② 4:3
- ③ 16:9

Projecció d'imatges des d'un ordinador

Cada cop que es prem el botó [Aspect] del comandament a distància, el mode d'aspecte canvia seguint l'ordre **Normal** o **Auto**, **4:3** i **16:9**.

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

Mode Aspecte	Senyal d'entrada	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
Normal/Auto*		
4:3		

Mode Aspecte	Senyal d'entrada	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
16:9		

* Només disponible quan la font és **HDMI**.



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

☞ Senyal - Resolució [pàg.68](#)

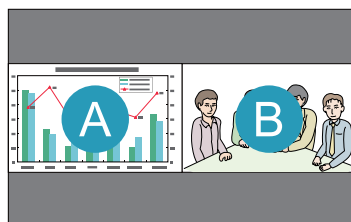


Funcions Útils

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

Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)

L'opció Split Screen es pot utilitzar per dividir la pantalla en una pantalla esquerra (A) i una pantalla dreta (B) i projectar simultàniament dues imatges.



Fonts d'entrada per a la projecció amb Split Screen

A la llista següent s'indiquen les combinacions de fonts d'entrada que es poden projectar a la pantalla esquerra i a la pantalla dreta.

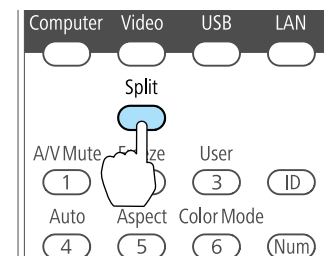
	Ordina- dor1	Ordina- dor2	S-Vi- deo	Vídeo	HDMI	USB	LAN
Ordina- dor1	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Ordina- dor2	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
S-Vi- deo	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Vídeo	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
HDMI	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
USB	✓	✓	✓	✓	✓	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	✓	-	-

Projecció Split Screen

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

Quan s'inicia Split Screen, la font d'entrada seleccionada es projecta a la pantalla esquerra.

La imatge de la font d'entrada que s'ha utilitzat a la combinació de Split Screen anterior es projecta a la pantalla dreta.



La funció de pantalla dividida també es pot iniciar des de l'opció **Split Screen** del menú Configuració.

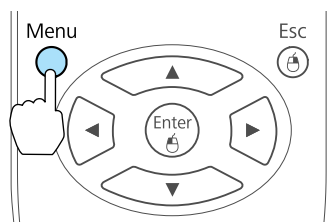
🖱️ **Ajustos - Split Screen** [pàg.70](#)

Canviar la imatge projectada

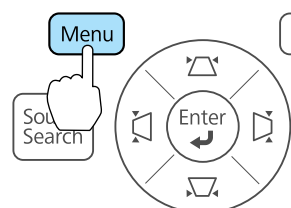
- 1 Premeu el botó [Menu] durant la projecció Split Screen.

☞ "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

Amb el Comandament a distància



Ús del tauler de control



Es mostra **Instal. Split Screen**.



La pantalla **Font** (pas 3) es mostra quan es prem el botó [Source Search] del comandament a distància o del tauler de control o quan es prem un botó de font del comandament a distància.

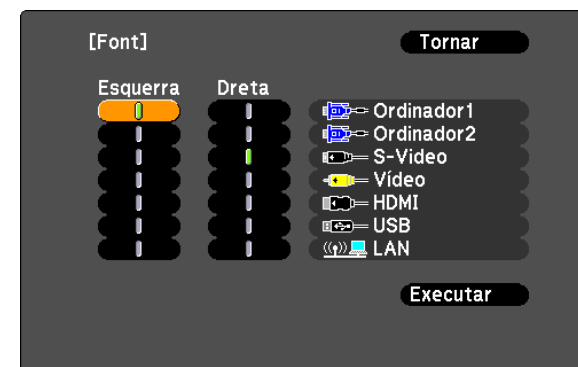
- 2 Seleccioneu **Font**.



- 3 Seleccioneu la font per a **Esquerra** i **Dreta**.

Consulteu a continuació les combinacions de fonts d'entrada que es poden projectar.

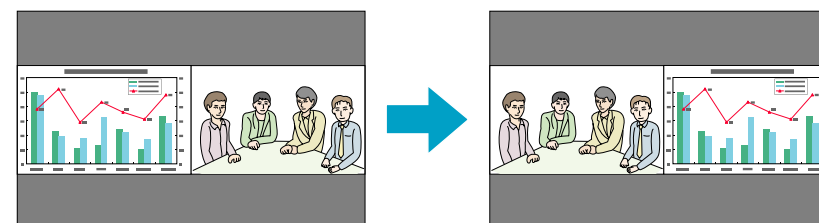
☞ "Fonts d'entrada per a la projecció amb Split Screen" [pàg.45](#)



[Esc]:Tornar [←→]:Selecc. [Enter]:Valid. [Menu]:Sortir

- 4 Seleccioneu **Executar** i premeu el botó [Enter].

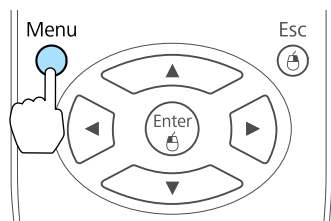
Canviar les pantalles esquerra i dreta



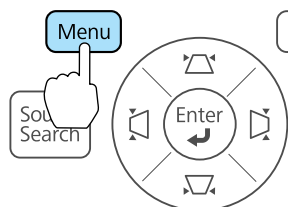
- 1 Premeu el botó [Menu] durant la projecció Split Screen.

☞ "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

Amb el Comandament a distància

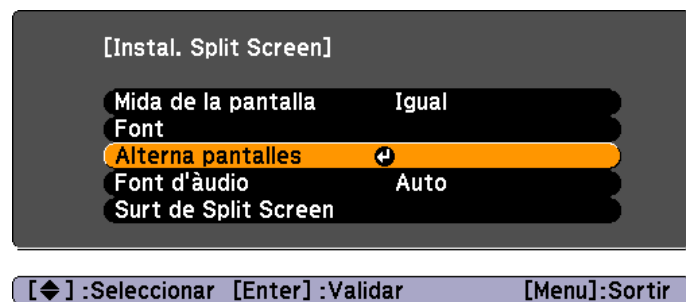


Ús del tauler de control



- 2 Seleccioneu **Alternar pantalles** i, a continuació, premeu el botó [Enter].

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



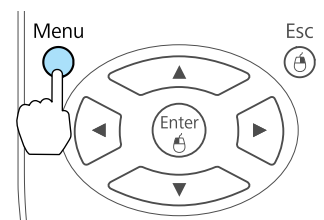
- 3 Premeu el botó [Menu] per finalitzar el procediment d'ajust.

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

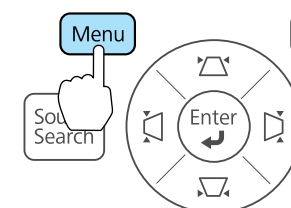
- 1 Premeu el botó [Menu] durant la projecció Split Screen.

☞ "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

Amb el Comandament a distància



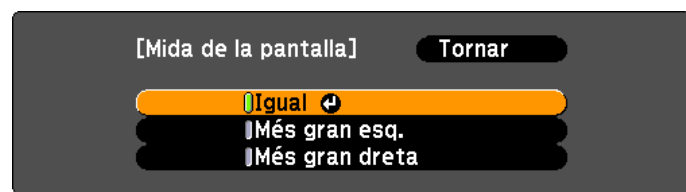
Ús del tauler de control



- 2 Seleccioneu **Mida de la pantalla**.



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



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

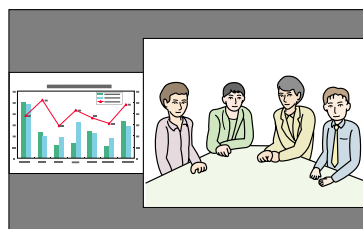
Igual



Més gran esq.



Més gran dreta



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



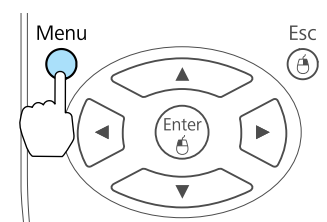
- No podeu ampliar les imatges de la pantalla esquerra i la dreta alhora.
- Quan una imatge s'amplia, l'altra es redueix.
- Segons els senyals de vídeo d'entrada, pot ser que les imatges de l'esquerra i de la dreta no apareguin amb la mateixa mida encara que s'hagi definit l'opció **Igual**.

Canvi de les opcions d'àudio

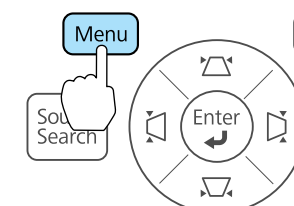
1 Premeu el botó [Menu] durant la projecció Split Screen.

☞ "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

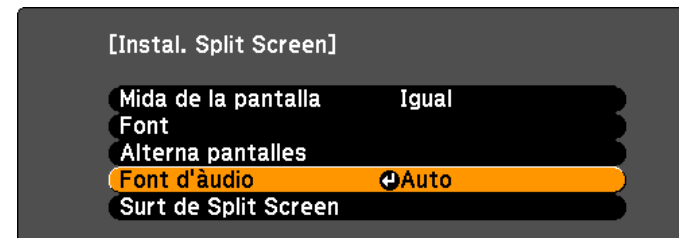
Amb el Comandament a distància



Ús del tauler de control



2 Seleccioneu **Font d'àudio**.

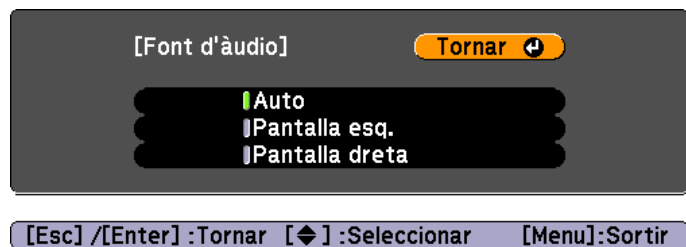


[◆]:Seleccionar [Enter]:Entrar [Menu]:Sortir

3 Seleccioneu la sortida d'àudio i, a continuació, premeu el botó [Enter].

Si se selecciona **Auto**, la sortida d'àudio es farà des de la pantalla més gran.

Si les mides de les pantalles són iguals, la sortida d'àudio es farà des de la pantalla de l'esquerra.



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

Finalització de l'opció Split Screen

Utilitzeu una de les operacions següents per finalitzar l'opció Split Screen.

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

Limitacions durant la projecció en pantalla dividida

Limitacions d'ús

Durant la projecció Split Screen, no es poden portar a terme les operacions següents.

- Ajustar el menú Configuració
- E-Zoom
- Canviar el mode d'aspecte
- Operacions realitzades mitjançant el botó [User] del comandament a distància
- L'ajuda només es pot visualitzar quan no hi hagi entrada de senyals d'imatge o quan aparegui una notificació d'error o d'avís.

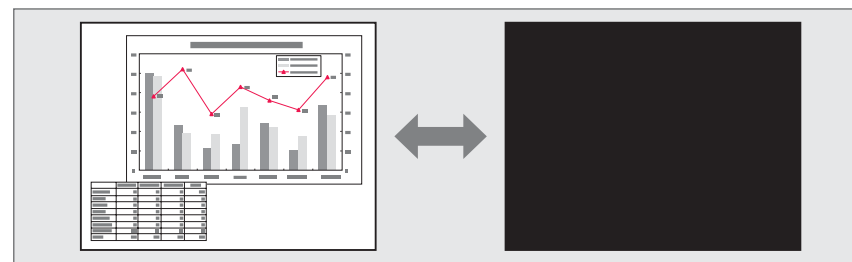
- El logotip de l'usuari no es mostra.

Limitacions relacionades amb les imatges

- Els valors per defecte per al menú **Imatge** s'apliquen a la imatge de la pantalla dreta. No obstant això, els paràmetres de **Mode de color**, **Temp. color abs.** i **Ajust de color** de la imatge projectada a la pantalla esquerra s'apliquen a la pantalla dreta.
- **Iris automàtic** no funciona.
☛ "Menú Imatge" [pàg.67](#)

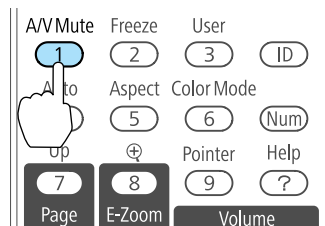
Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)

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



Cada vegada que premeu el botó [A/V Mute], la funció Pausa A/V s'activa o es desactiva.

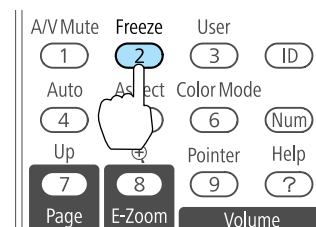
Comandament a distància



- Si feu servir aquesta funció quan projecteu imatges en moviment, la font continuarà reproduint les imatges i el so, i no podreu tornar al punt en què s'ha activat la funció Pausa A/V.
- Podeu seleccionar la pantalla que es mostra quan es premi el botó [A/V Mute] al menú Configuració.
- **Ampliada - Pantalla - Pausa A/V** [pàg.71](#)
- La làmpada continua fent llum durant Pausa A/V, és a dir, que les hores de làmpada segueixen acumulant-se.

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

Comandament a distància



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

Congelació de la imatge (Congelar)

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

Funció de punter (Punter)

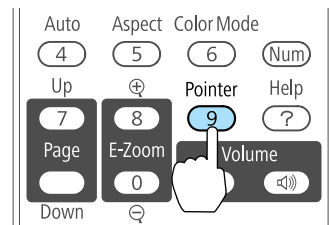
Aquesta funció permet moure una icona de Punter per la imatge projectada, i ajuda a centrar l'atenció en l'àrea de la qual esteu parlant.



1 Visualitzeu el Punter.

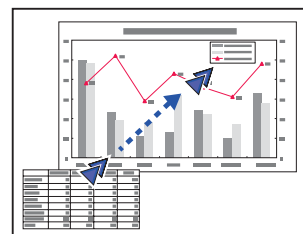
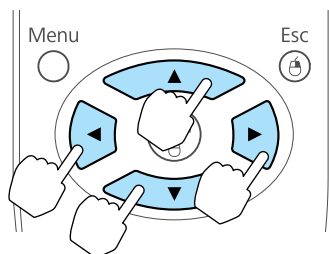
Cada vegada que premeu el botó [Pointer], el punter apareix o desapareix.

Comandament a distància



2 Moveu la icona del Punter (↗).

Comandament a distància



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

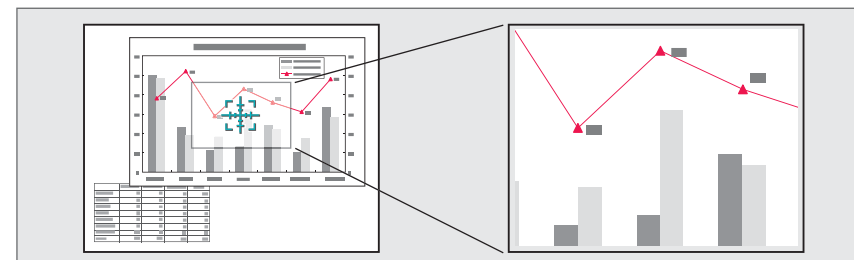


Podeu fer servir **Forma del punter** per ajustar la forma de la icona del punter.

🖱️ **Ajustos - Forma del punter** [pàg.70](#)

Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)

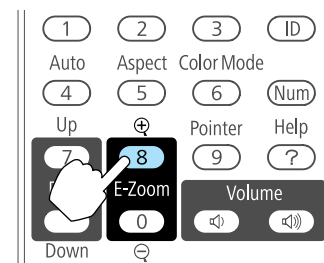
Resulta útil si voleu ampliar les imatges per veure-les amb més detall, com ara gràfics i taules.



1 Inicieu E-Zoom.

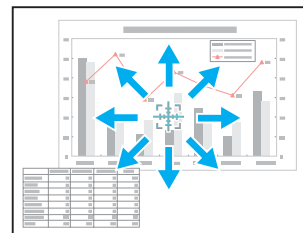
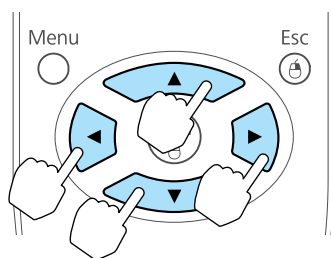
Premeu el botó [⊕] per visualitzar la Creu (⊕).

Comandament a distància



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

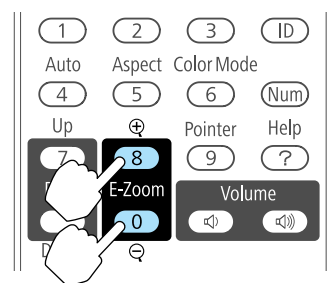
Comandament a distància



Quan es prem al mateix temps que els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del costat, el punter es belluga en diagonal.

3 Amplieu la imatge.

Comandament a distància



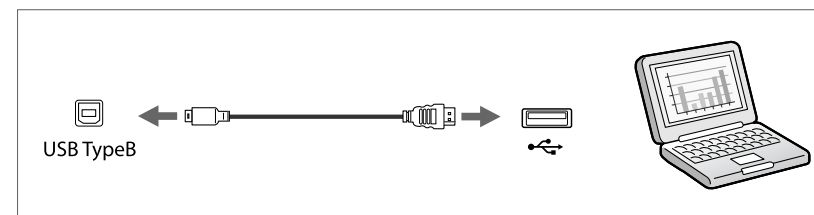
Botó [⊕]: amplia l'àrea cada vegada que es prem. Podeu ampliar amb més rapidesa si manteniu premut el botó.
Botó [⊖]: redueix les imatges que s'han ampliat.
Botó [Esc]: cancel·la E-Zoom.



- La relació d'ampliació s'indica a la pantalla. L'àrea seleccionada es pot ampliar d'1 a 4 vegades, en 25 passos incrementals.
- Durant la projecció amplificada, premeu els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] per desplaçar la imatge.

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

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



Està disponible quan es projecten imatges des d'un ordinador connectat als ports Computer1, Computer2 o HDMI.

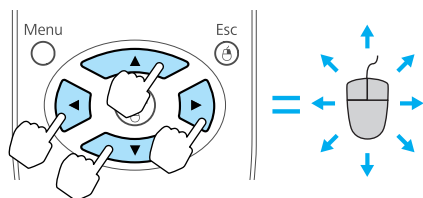
Els sistemes operatius següents són compatibles amb la funció Ratolí sense fil.

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

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

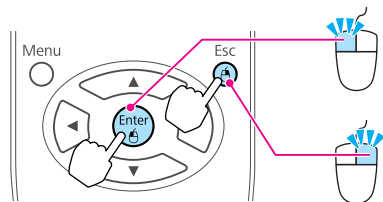
Un cop establerta la connexió, podeu fer servir el punter del ratolí de la manera següent.

Desplaçar el cursor del ratolí



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

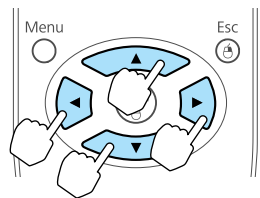
Clics amb ratolí



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

Botó [Esc]: clic amb el botó dret.

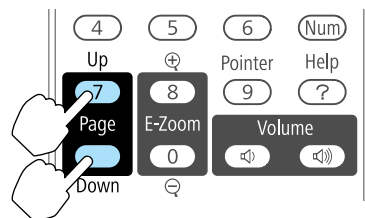
Arrossegar i deixar anar



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

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

Pàgina amunt/avall



Botó [Up]: torna a la pantalla anterior.

Botó [Down]: va a la pantalla següent.



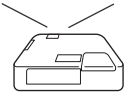
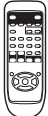
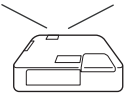



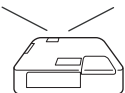
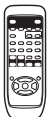
- Quan es prem al mateix temps que els botons [Up], [Down], [Left] i [Right] del costat, el punter es belluga en diagonal.
- Si els botons del ratolí estan configurats al contrari a l'ordinador, els botons del comandament a distància també funcionaran al contrari.
- La funció de Ratolí sense fil no es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

Configurar l'ID i Fer servir el comandament a distància

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

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

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

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

Configurar l'ID del projector

- 1

Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

➡ "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

Amb el Comandament a distància

Ús del tauler de control
- 


- 2

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

Imatge

Senyal

Ajustos

Ampliada

Xarxa

Informació

Reinicialitzar

Tornar

Pantalla

Logotip de l'usuari

Projecció Frontal

Funcionament

Mode d'espera Com. desactivada

Config. filtre aire

ID del projector Desactivat

Pantalla múltiple

Idioma Català

Reinicialitzar

[Esc] :Tornar [◀▶]:Selecc. [Enter] :Entrar [Menu]:Sortir
- 3

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



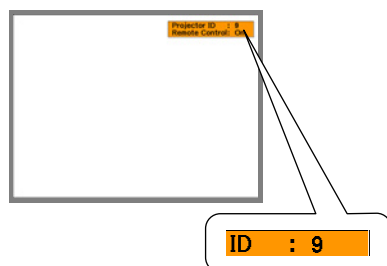
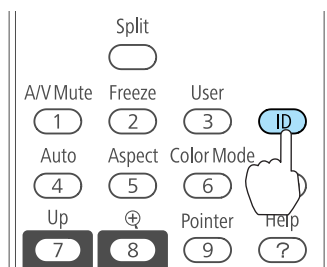
- 4 Premeu el botó [Menu] per finalitzar el procediment d'ajust.

Configurar l'ID del comandament a distància

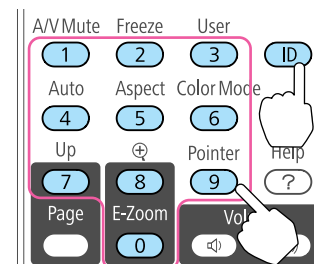
Ajusteu l'ID al comandament a distància cada cop que engegueu el projector. En engegar el projector, l'ID del comandament a distància és "0" (és a dir, podeu fer servir el projector amb el comandament a distància independentment de l'ID del projector).

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

Comandament a distància



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



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



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

Corregir el color quan es projecta des de múltiples projectors

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



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

Resum del procediment de correcció

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

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

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

☛ "Configurar l'ID i Fer servir el comandament a distància" [pàg.53](#)

2. Corregiu la diferència de color.

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

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

Corregir

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

1 Premeu el botó [Menu].

☛ "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

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



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

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

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

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

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

- 6 Repetiu els procediments 3 a 5 fins que hàgiu acabat les correccions.
- 7 Un cop acabades totes les correccions, premeu el botó [Menu] per terminar de configurar els ajusts.

Desar un Logotip de l'usuari

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

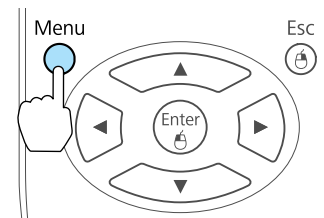


Un cop desat el Logotip de l'usuari, no es pot recuperar el valor per defecte del logotip.

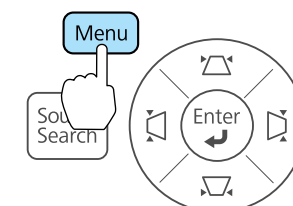
- 1 Projecteu la imatge que voleu desar com a logotip de l'usuari i premeu el botó [Menu].

☞ "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



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





- Quan **Protecc logo usuari** de **Contrasenya protegida** està ajustat a **Activat**, es visualitza un missatge i el logotip de l'usuari no es pot canviar. Podeu realitzar canvis un cop **Protecc logo usuari** estigui ajustat a **Desactivat**.
 ☞ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.59](#)
- Si heu seleccionat **Logotip de l'usuari** mentre s'està realitzant una operació de Keystone, E-Zoom o Aspecte, es cancel·la la funció que s'està realitzant actualment.

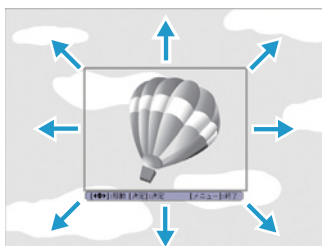
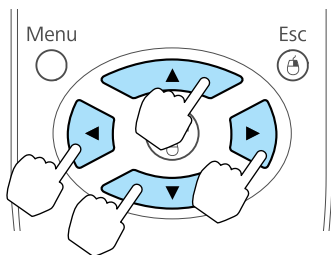
- 3** Quan aparegui el missatge "Acceptar imatge com a logo d'usuari?", seleccioneu **Sí**.



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

- 4** Moveu el quadre per a seleccionar la part de la imatge que voleu utilitzar com a Logotip de l'usuari.
 Podeu realitzar la mateixa operació des del tauler de control del projector.

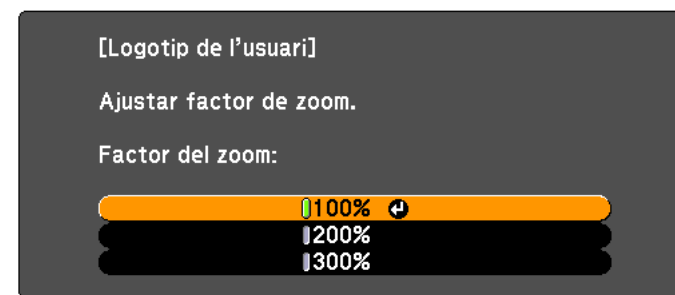
Comandament a distància



Podeu desar amb una mida de 400 x 300 punts.

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

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



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

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

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



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

El projector disposa d'aquestes funcions de seguretat millorades.

- **Contrasenya protegida**
Podeu limitar les persones que poden fer servir el projector.
- **Bloq. Panell control**
Podeu evitar que els usuaris canviïn els ajustos del projector sense permís.
☛ "Restricció del funcionament (Bloq. Panell control)" [pàg.61](#)
- **Bloqueig Antirobatori**
El projector està equipat amb el següents dispositius de seguretat antirobatori.
☛ "Bloqueig Antirobatori" [pàg.62](#)

Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)

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

Tipus de Contrasenya protegida

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

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

• Protecc logo usuari

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

- Capturar un Logotip de l'usuari
- Configurar **Mostrar fons, Pantalla d'inici o Pausa A/V** des de **Pantalla**
☛ **Ampliada - Pantalla** [pàg.71](#)

• Protecció xarxa

Si **Protecció xarxa** està **Activat** no es poden realitzar canvis d'ajustos per a **Xarxa**.

☛ "Menú Xarxa" [pàg.73](#)

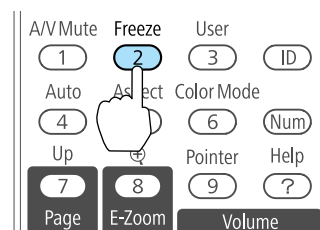
Configuració de Contrasenya protegida

Seguiu aquest procediment per tal de configurar Protecc. contrasenya.

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

Es visualitza el menú de configuració de Contrasenya protegida.

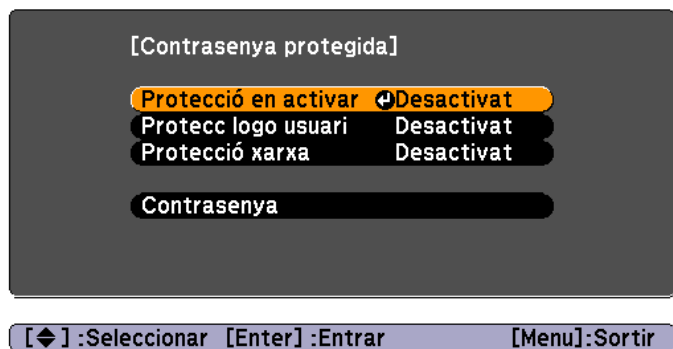
Comandament a distància





- Si Contrasenya protegida ja està activada, heu d'inserir la contrasenya.
Si la contrasenya és correcta, apareix el menú d'ajust Contrasenya protegida.
- "Introduir la Contrasenya" [pàg.60](#)
- Un cop establerta la contrasenya, enganxeu l'Adhesiu protecc. contrasenya subministrat en un lloc visible del projector com un element més de dissuasió.

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



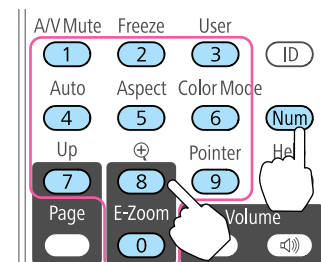
- 3** Seleccioneu **Activat**, i premeu el botó [Enter].
Premeu el botó [Esc], es torna a mostrar la pantalla del punt 2.

- 4** Establiu la contrasenya.

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

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

Comandament a distància

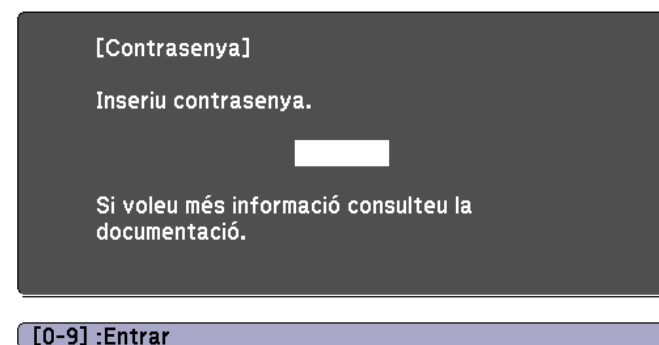


- (4) Torneu a introduir la contrasenya.
Es mostrarà "Contrasenya acceptada."
Si introduïu una contrasenya incorrecta, apareix un missatge que us demana que torneu a introduir-la.

Introduir la Contrasenya



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

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



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

Atenció

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

Restricció del funcionament (Bloq. Panell control)

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

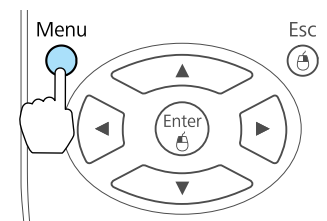
- **Bloqueig total**
Tots els botons del tauler de control estan bloquejats. No podeu realitzar cap operació des del tauler de control, ni tan sols activar i desactivar.
- **Bloqueig parcial**
Tots els botons del Tauler de control, excepte el botó [⏏], estan bloquejats.

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

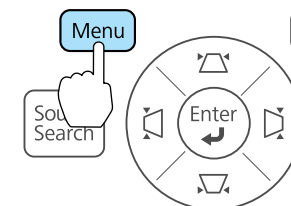
- 1 Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

 "Ús del menú Configuració" [pàg.64](#)

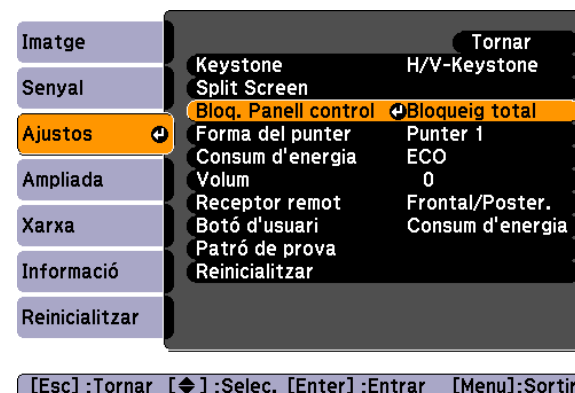
Amb el Comandament a distància



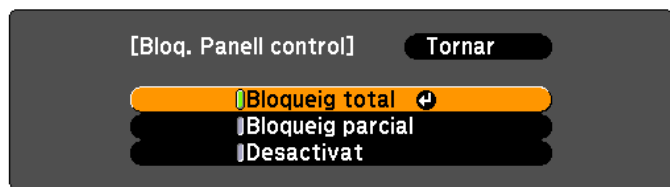
Ús del tauler de control



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



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



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



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

- Seleccioneu **Desactivat** des de **Bloq. Panell control**.
☞ **Ajustos - Bloq. Panell control** [pàg.70](#)
- Manteniu premut el botó [Enter] del tauler de control durant uns set segons. Apareixerà un missatge i se suprimirà el bloqueig.

Bloqueig Antirobatori

El projector està equipat amb diversos tipus de dispositius de seguretat antirobatori.

- **Ranura de seguretat**
La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington.
Consulteu la secció següent per a més detalls sobre el sistema Microsaver Security.

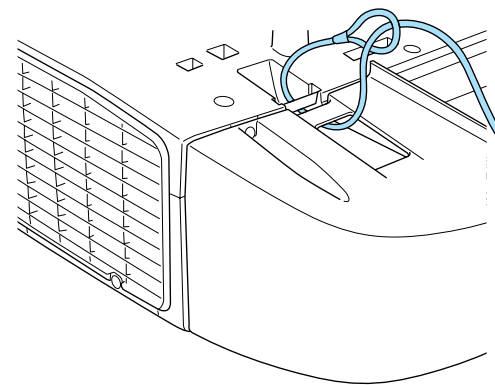
☞ <http://www.kensington.com/>

- **Punt d'instal·lació del cable de seguretat**
Podeu passar un cable antirobatori, disponible al mercat, pel punt d'instal·lació per fixar el projector a un escriptori o a una columna.

Instal·lar el bloqueig de cable

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

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





Menú Configuració

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

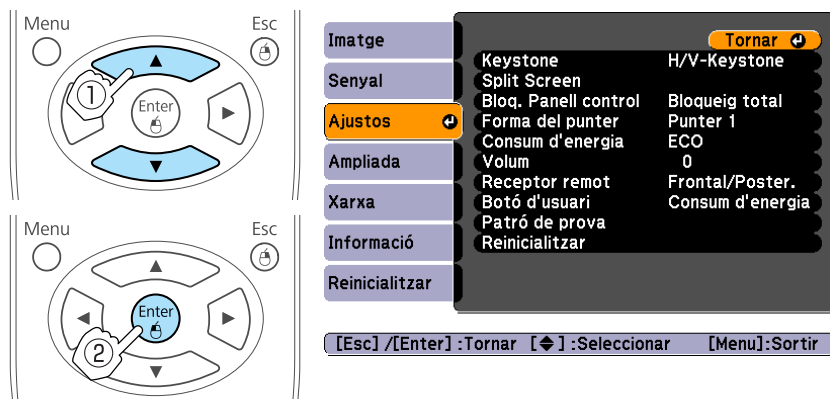
Aquesta secció explica com fer servir el menú Configuració.

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

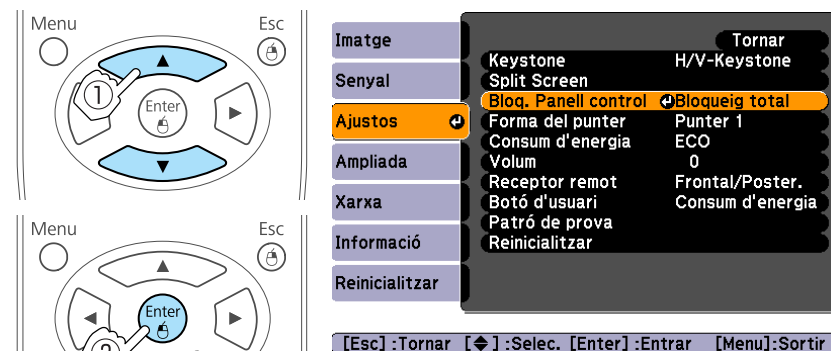
1 Mostreu la pantalla del menú Configuració.



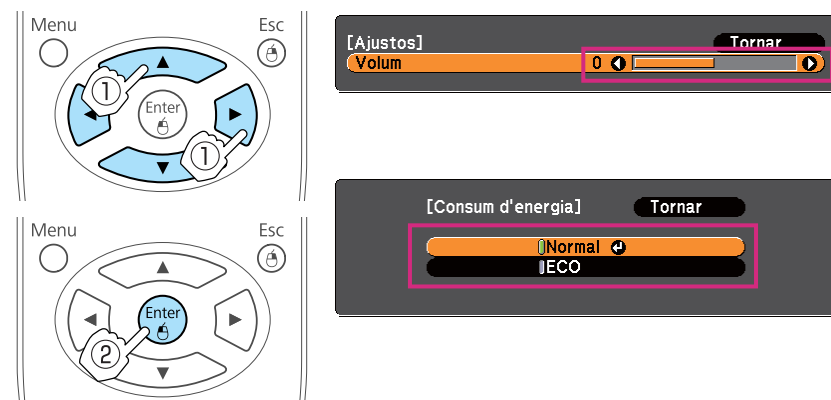
2 Seleccioneu un element de menú superior.



3 Seleccioneu un element del submenú.





4 Canvieu els ajustos.





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

Taula del menú Configuració

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

Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
Menú Imatge  pàg.67	Mode de color	Dinàmic, Presentació, Teatre, Foto, sRGB, Pissarra negra, Pissarra blanca i Personalitzat
	Lluentor	-24 - 24
	Contrast	-24 - 24
	Saturació de color	-32 - 32
	Tint	-32 - 32
	Nitidesa	-5 - 5
	Temp. color abs.	5000K a 10000K
	Ajust de color	Vermell: de -16 a 16 Verd: de -16 a 16 Blau: de -16 a 16 R: de -64 a 64 G: de -64 a 64 B: de -64 a 64 C: de -64 a 64 M: de -64 a 64 Y: de -64 a 64
	Iris automàtic	Activat i Desactivat
Menú Senyal  pàg.68	Configuració auto.	Activat i Desactivat
	Resolució	Auto, Ample i Normal
	Tracking	Varia en funció del senyal d'entrada.
	Sync.	0 - 31

Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
	Posició	Amunt, Abaix, Esquerra i Dreta
	Progressiu	Desactivat, Vídeo i Film/Auto
	Reducció de soroll	Desactivat, NR1 i NR2
	Interval vídeo HDMI	Auto, Normal i Ampliat
	Senyal d'entrada	Auto, RGB i Component
	Senyal de vídeo	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 i SECAM
	Aspecte	Normal, Auto, 4:3, 16:9, Complet, Zoom i Natiu
Menú d'Ajustos  pàg.70	Overscan	Auto, Desactivat, 4% i 8%
	Keystone	H/V-Keystone i Quick Corner
	Split Screen	-
	Bloq. Panell control	Bloqueig total, Bloqueig parcial i Desactivat
	Forma del punter	Punter 1, Punter 2, Punter 3
	Consum d'energia	Normal i ECO
	Volum	0 - 20
	Receptor remot	Frontal/Poster., Frontal, Posterior i Desactivat
	Botó d'usuari	Consum d'energia, Informació, Progressiu, Patró de prova, Pantalla múltiple i Resolució
	Patró de prova	-
Menú Ampliada  pàg.71	Pantalla	Missatges, Mostrar fons, Pantalla d'inici i Pausa A/V
	Logotip de l'usuari	-

Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
	Projecció	Frontal, Frontal/Sostre, Posterior i Poster./Sostre
	Funcionament	Direct Power On, Mode de repòs, Temps Mode de repòs, Mode disparador i Mode alta altitud
	Mode d'espera	Com. activada i Com. desactivada
	Config. filtre aire	Avis neteja, Temps avis neteja
	ID del projector	Desactivat i 1 a 9
	Pantalla múltiple	Nivell ajust, Correcció lluentor, Correc. color (G/R) i Correc. color (B/Y).
	Idioma	14 o 34 idiomes*
Menú Xarxa ☛ pàg.73	Inf. xarxa-LAN sense fil	-
	Inf. xarxa-LAN amb cable	-
	Configuració de la xarxa	Bàsic ☛ pàg.75 LAN sense fil ☛ pàg.76 Seguretat ☛ pàg.77 LAN amb cabl ☛ pàg.79 Correu ☛ pàg.80 Altres ☛ pàg.81 Reinicialitzar ☛ pàg.82
Menú Informació ☛ pàg.83	Hores làmpada	-
	Font	-
	Senyal d'entrada	-
	Resolució	-
	Senyal de vídeo	-

Nom del menú superior	Nom del submenú	Valors d'ajust
	Veloc. Refresc	-
	Info Sinc	-
	Estat	-
	Número de sèrie	-
	Event ID	-
Menú Reinicialitzar ☛ pàg.84	Reinicialitzar tot	-
	Reinic hores làmpada	-

* El número d'idiomes compatibles varia segons la regió on es fa servir el projector.

Menú Imatge

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

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.33](#)



Submenú	Funció
Mode de color	Podeu seleccionar la qualitat de la imatge adequada per al vostre entorn. ☛ "Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" pàg.39
Lluentor	Podeu ajustar la lluentor de la imatge.
Contrast	Podeu ajustar la diferència entre clares i fosques a les imatges.
Saturació de color	(Aquest paràmetre només es pot ajustar si es reben senyals de vídeo de components, vídeo compost o S-Video.) Podeu ajustar la saturació del color de les imatges.

Submenú	Funció
Tint	(Aquest paràmetre es pot ajustar si es reben senyals de vídeo de components. Si el senyal d'entrada és de vídeo compost o S-Video, només es pot ajustar si es reben senyals d'entrada NTSC.) Podeu ajustar el tint de la imatge.
Nitidesa	Podeu ajustar la nitidesa de la imatge.
Temp. color abs.	(Aquest element no es pot seleccionar si Mode de color està configurat a sRGB). Podeu ajustar el tint global de les imatges. El tint es pot ajustar en 10 nivells des de 5000 K a 10000 K. Si seleccioneu un valor alt, la imatge es tenyeix de color blau, si seleccioneu un valor baix la imatge es tenyeix de color vermell.
Ajust de color	(Aquest element no es pot seleccionar si Mode de color està configurat a sRGB). <ul style="list-style-type: none"> Si Mode de color s'ajusta a qualsevol ajust que no sigui Personalitzat: Podeu ajustar individualment la força del Vermell, Verd i del Blau. Si Mode de color s'ajusta a Personalitzat: Podeu ajustar individualment Matís, Saturació i Lluentor per a R (vermell), G (verd), B (blau), C (cian), M (magenta), i Y (groc).
Iris automàtic	(Aquest element només es pot ajustar si Mode de color està ajustat a Dinàmic , Teatre o Personalitzat). Configurat a Activat per ajustar l'iris per obtenir la llum òptima per a les imatges projectades. L'ajust es desa per a cada Mode de color. ☛ "Configurar Iris automàtic" pàg.40
Reinicialitzar	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos per a les funcions del menú Imatge . Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajustos per defecte. ☛ "Menú Reinicialitzar" pàg.84

Menú Senyal

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



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


☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.33](#)



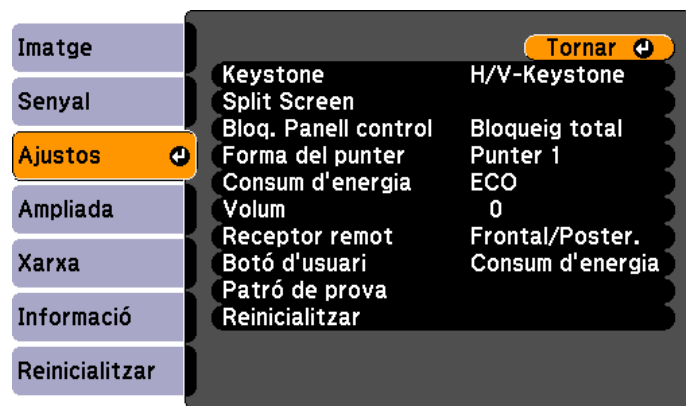
Submenú	Funció
Configuració auto.	(Només disponible si es rep un senyal RGB analògic de l'ordinador.) Configureu a Activat per ajustar automàticament la imatge a l'estat òptim quan canvia el senyal d'entrada.

Submenú	Funció
Resolució	(Només disponible si es rep un senyal RGB analògic de l'ordinador.) Ajusteu a Auto per identificar automàticament la resolució del senyal d'entrada. Si les imatges no es projecten correctament quan està ajustat a Auto , com ara que falti alguna part de la imatge, ajusteu-ho a Ample per a pantalles panoràmiques, o ajusteu-ho a Normal per a pantalles 4:3 o 5:4 segons l'ordinador connectat.
Tracking	(Aquest paràmetre només es pot ajustar si es rep un senyal RGB analògic de l'ordinador.) Podeu ajustar les imatges de l'ordinador quan hi apareixen bandes verticals.
Sync.	(Aquest paràmetre només es pot ajustar si es rep un senyal RGB analògic de l'ordinador.) Podeu ajustar les imatges de l'ordinador quan parpellegen, són borroses o presenten interferències.
Posició	(Aquest paràmetre no està disponible si la font d'entrada és HDMI.) Podeu ajustar la Posició de visualització cap amunt, cap avall, cap a l'esquerra i cap a la dreta quan falti una part de la imatge per tal que es projecti la imatge sencera.
Progressiu	(Aquest paràmetre es pot ajustar si es reben senyals de vídeo compost o S-Video. Si es rep un senyal de vídeo RGB o de vídeo de components, aquest paràmetre només es pot ajustar quan es reben senyals 480i/576i/1080i.) Entrellaçat (i) senyal es converteix en Progressiu (p). (Conversió IP) Desactivat : aquest ajust és ideal per a imatges amb molt moviment. Vídeo : aquest ajust és ideal per visualitzar imatges de vídeo general. Film/Auto : és ideal per pel·lícules, gràfics d'ordinador i animació.

Submenú	Funció
Reducció de so- roll	(No es pot ajustar quan s'introdueix un senyal RGB digital o quan s'estigui mostrant un senyal entrellaçat si Progressiu està ajustat a Desactivat .) Suavitza les imatges desiguals. Hi ha dos modes. Seleccioneu l'ajust favorit. Es recomana ajustar-lo a Desactivat quan es visualitzen fonts d'imatge amb molt poc soroll, com per exemple DVD.
Interval vídeo HDMI	(Disponible quan la font d'entrada és HDMI). Quan el port d'entrada HDMI del projector es connecta a un reproductor de DVD, l'interval de vídeo del projector s'ajusta d'acord amb l'ajust de l'interval de vídeo del reproductor de DVD. Si està ajustat a Auto , l'interval de vídeo del senyal d'entrada es determina automàticament. Tot i així, això només es produeix si el port HDMI del dispositiu connectat està connectat al port HDMI del projector.
Senyal d'entrada	Podeu seleccionar el senyal d'entrada del port Computer1 o del port Computer2. Si s'estableix a Auto , el senyal d'entrada es configura automàticament d'acord amb el dispositiu connectat. Si els colors no apareixen correctament quan està ajustat a Auto , seleccioneu el senyal adequat d'acord amb el dispositiu connectat.
Senyal de vídeo	Podeu seleccionar un senyal d'entrada del port S-Video o del port Video. Si està ajustat a Auto , els senyals de vídeo es reconeixen automàticament. Si la imatge presenta interferències, o es produeix un problema, com per exemple si no es projecta cap imatge, quan està ajustat a Auto , seleccioneu el senyal adequat d'acord amb l'equip connectat.
Aspecte	Podeu ajustar la Relació d'aspecte  per a les imatges projectades.  "Canviar la Relació d'aspecte" pàg.41




Submenú	Funció
Overscan	(Aquest paràmetre només es pot ajustar si es rep un senyal de vídeo RGB o de vídeo de components.) Canvia la relació d'imatge emesa (l'interval de la imatge projectada). Podeu ajustar l'interval d'enquadrament a Desactivat , 4% o 8% . Si la font és HDMI, està disponible Auto . Si es selecciona Auto , canvia automàticament a Desactivat o 8% segons el senyal d'entrada. Tot i així, això només es produeix si el port HDMI del dispositiu connectat està connectat al port HDMI del projector.
Reinicialitzar	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos en el menú Senyal , excepte els de Senyal d'entrada . Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte.  "Menú Reinicialitzar" pàg.84

Menú Ajustos



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

Submenú	Funció
Keystone	<p>Podeu corregir la distorsió Keystone.</p> <ul style="list-style-type: none"> Si se selecciona H/V-Keystone: Ajusteu V-Keystone i H-Keystone per corregir la distorsió keystone horitzontal i vertical. Si es selecciona Quick Corner: Seleccioneu i connecteu les quatre cantonades de la imatge projectada. ☛ "Quick Corner" pàg.36
Split Screen	<p>Podeu dividir la pantalla en dues pantalles.</p> <p>☛ "Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)" pàg.45</p>
Bloq. Panell control	<p>Podeu utilitzar-lo per restringir el funcionament del tauler de control del projector.</p> <p>☛ "Restricció del funcionament (Bloq. Panell control)" pàg.61</p>

Submenú	Funció
Forma del punter	<p>Podeu seleccionar la forma del punter.</p> <p>Punter 1: </p> <p>Punter 2: </p> <p>Punter 3: </p> <p>☛ "Funció de punter (Punter)" pàg.50</p>
Consum d'energia	<p>Podeu ajustar la lluentor de la làmpada de dues maneres diferents.</p> <p>Seleccioneu ECO si les imatges que es projecten són massa lluent, com quan es projecten en una sala fosca o en una pantalla petita. Si seleccioneu ECO, la quantitat d'electricitat consumida canvia de la següent manera, i es redueix el soroll de rotació del ventilador durant la projecció.</p> <p>Consum elèctric: disminució d'aproximadament 18 - 25%</p>
Volum	<p>Podeu ajustar el volum. Els valors de la configuració es desen per a cada font.</p>
Receptor remot	<p>Podeu limitar la recepció del senyal de funcionament des del comandament a distància.</p> <p>Si s'ajusta a Desactivat, no podeu realitzar cap operació des del comandament a distància. Si voleu fer operacions des del comandament a distància, manteniu premut el botó [Menu] al comandament a distància o al tauler de control durant uns 15 segons, per reiniciar la configuració al seu valor per defecte.</p>
Botó d'usuari	<p>Podeu seleccionar un element del menú Configuració per assignar al botó [User] del comandament a distància. Prement el botó [User] es visualitza la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació. Podeu assignar un dels cinc elements següents al botó [User].</p> <p>Consum d'energia, Informació, Progressiu, Patró de prova, Pantalla múltiple i Resolució</p>

Submenú	Funció
Patró de prova	Quan es configura el projector, es visualitza un patró de prova de manera que podeu ajustar la projecció sense connectar cap més equip. Mentre es visualitza el patró de prova, podeu realitzar operacions de correcció de Keystone, ajust del zoom i ajust de l'enfocament. Per cancel·lar el patró de prova, premeu el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control.
Reinicialitzar	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos en el menú Ajustos , excepte els de Botó d'usuari . Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte. ☛ "Menú Reinicialitzar" pàg.84

Menú Ampliada



Submenú	Funció
Pantalla	Podeu realitzar ajustos relatius a la pantalla del projector. Missatges: si està Desactivat , no apareixeran els següents elements. Noms dels elements si es canvia la font, el mode de color o la relació d'aspecte; missatges mentre no es rep cap senyal, i advertències com ara Avís temp. alta . Mostrar fons *1: podeu definir l'estat de la pantalla quan el senyal d'imatge no estigui disponible a Negre , Blau o Logo . Pantalla d'inici *1: seleccioneu Activat per visualitzar el Logotip de l'usuari en començar la projecció. Pausa A/V *1: podeu definir la pantalla de visualització quan el botó [A/V Mute] del comandament a distància es configura a Negre , Blau o Logo .
Logotip de l'usuari *1	Podeu canviar el Logotip de l'usuari que apareix com a fons durant Mostrar fons , Pausa A/V , etc. ☛ "Desar un Logotip de l'usuari" pàg.57
Projecció	Seleccioneu un dels mètodes de projecció següents, segons la instal·lació del projector. Frontal , Frontal/Sostre , Posterior i Poster./Sostre Podeu canviar l'ajust de la següent manera prement el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament. Frontal ↔ Frontal/Sostre Posterior ↔ Poster./Sostre ☛ "Mètodes d'instal·lació" pàg.20

Submenú	Funció
Funcionament	<p>Direct Power On: seleccioneu Activat per encendre o apagar el projector només de connectar-lo.</p> <p>Quan el cable d'alimentació està connectat, tingueu en compte que el projector s'activa automàticament quan es restableixi el corrent.</p> <p>Mode de repòs: quan aquest paràmetre té el valor Activat, el projector s'apagarà automàticament si no es rep cap senyal d'imatge i no es du a terme cap operació durant un període determinat.</p> <p>Temps Mode de repòs: quan Mode de repòs està Activat, podeu seleccionar el temps que s'esperarà el projector abans d'aturar-se automàticament en un interval d'entre 1 i 30 minuts.</p> <p>Mode disparador: quan aquest paràmetre té el valor Activat, s'envia el senyal del mode de disparador (CC 12 V). D'aquesta manera, els dispositius externs detecten si el projector està encès o apagat.</p> <p>Mode alta altitud: ajusteu-lo a Activat quan utilitzeu el projector a una alçada de 1.500 m o més.</p>
Mode d'espera	<p>Si ajusteu la Com. activada a, podeu realitzar les operacions següents fins i tot si el projector està en mode d'espera.</p> <ul style="list-style-type: none"> Supervisió i control del projector a través d'una xarxa. <ul style="list-style-type: none"> "Supervisió i control" pàg.118 Emissió d'imatges a un monitor extern.
Config. filtre aire	<p>Avís neteja: si s'ajusta a Activat, es mostrarà un missatge quan toqui netejar el filtre d'aire.</p> <p>Temps avís neteja: establiu-hi el temps que ha de passar per a la notificació de la neteja del filtre d'aire.</p>
ID del projector	<p>Ajusteu l'ID en un número entre 1 i 9. Desactivat indica que la ID no està ajustada.</p> <p>☛ "Configurar l'ID del projector" pàg.54</p>

Submenú	Funció
Pantalla múltiple	<p>Podeu ajustar el matís i la lluentor de cada imatge projectada quan els diferents projectors estan alineats i funcionant.</p> <p>Nivell ajust: podeu ajustar des de negre fins a blanc en cinc nivells anomenats nivell 1 a 5, a cadascun d'aquests nivells podeu ajustar Correcció lluentor i Correcció color.</p> <p>Correcció lluentor: corregeix la diferència de lluentor de cada projector.</p> <p>Correc. color (G/R) / Correc. color (B/Y): podeu corregir la diferència de color de cada projector.</p> <p>☛ "Corregir el color quan es projecta des de múltiples projectors" pàg.55</p>
Idioma	Podeu establir l'idioma dels missatges i menús.
Reinicialitzar	<p>Podeu recuperar els ajustos per defecte de Pantalla^{*1}, Funcionament^{*2} i Config. filtre aire des del menú Ampliada.</p> <p>Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte.</p> <p>☛ "Menú Reinicialitzar" pàg.84</p>

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

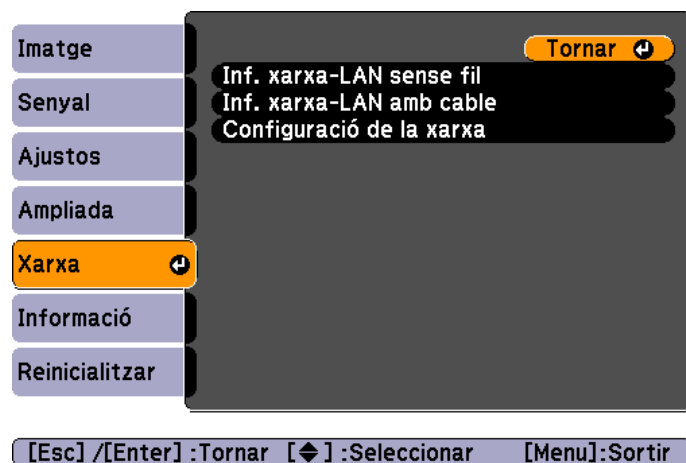
☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.59](#)

*2 Excepte per a Mode alta altitud.

Menú Xarxa

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

☞ "Configuració de Contrasenya protegida" [pàg.59](#)



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

Submenú	Funció
Inf. xarxa-LAN amb cable	Mostra la següent informació de configuració de xarxa. <ul style="list-style-type: none"> • Nom del projector • DHCP • Adreça IP • Màscara subxarxa • Direcció passarel·la • Adreça MAC
Configuració de la xarxa	Els següents menús estan disponibles per configurar els elements de xarxa. Bàsic, LAN sense fil, Seguretat, LAN amb cabl, Correu, Altres, Reinicialitzar i Configuració acabada

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

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



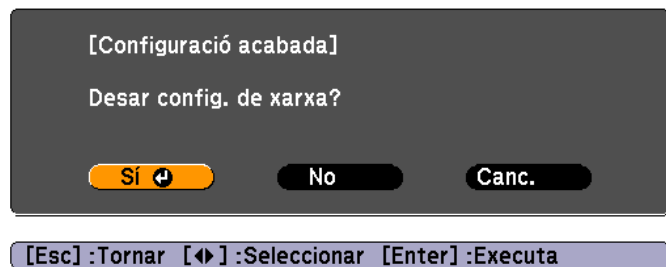
Utilitzant un navegador Web d'un ordinador connectat al projector en una xarxa, podeu ajustar funcions i controlar el projector. Aquesta funció rep el nom de Control Web. Podeu introduir fàcilment text mitjançant un teclat per definir ajustos per al Control Web, com ara els ajustos de Seguretat.

☞ "Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)" [pàg.118](#)

Notes sobre com utilitzar el menú Xarxa

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

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



Sí: desa els ajusts i surt del menú Xarxa.

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

Canc.: continua visualitzant el menú Xarxa.

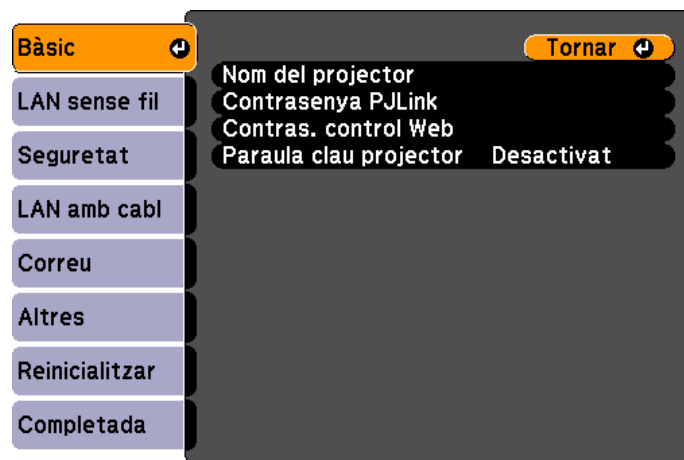
Funcionament del teclat en pantalla

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



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

Menú Bàsic

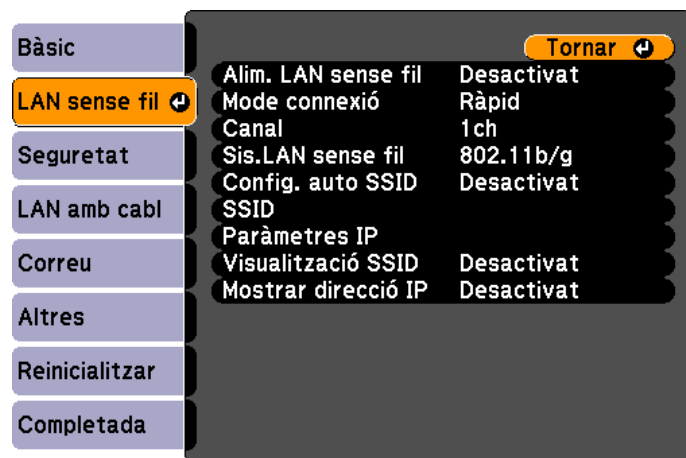


[Esc] / [Enter] : Tornar [◆] : Seleccionar


Submenú	Funció
Nom del projector	Visualitza el nom que identifica el projector quan està connectat a una xarxa. En l'edició, podeu introduir un màxim de 16 caràcters alfanumèrics d'un byte.
Contrasenya PJLink	Introduïu una contrasenya per utilitzar-la quan accediu al projector utilitzant un programari PJLink compatible. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un byte.
Contras. control Web	Determineu una contrasenya per utilitzar-la quan definiu els ajustos i controleu el projector utilitzant el Control Web. No introduïu més de vuit caràcters alfanumèrics. Control Web és una funció d'ordinador que permet configurar i controlar el projector mitjançant el navegador web en un ordinador connectat a una xarxa. ☛ "Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)" pàg.118


Submenú	Funció
Paraula clau projector	Si està ajustat a Activat , heu d'entrar la paraula clau per poder connectar el projector a un ordinador de la xarxa. Com a resultat, evitareu les interrupcions de les presentacions a causa de connexions des d'altres ordinadors. Normalment ha d'estar ajustat a Activat . ☛ Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection

Menú LAN sense fil



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

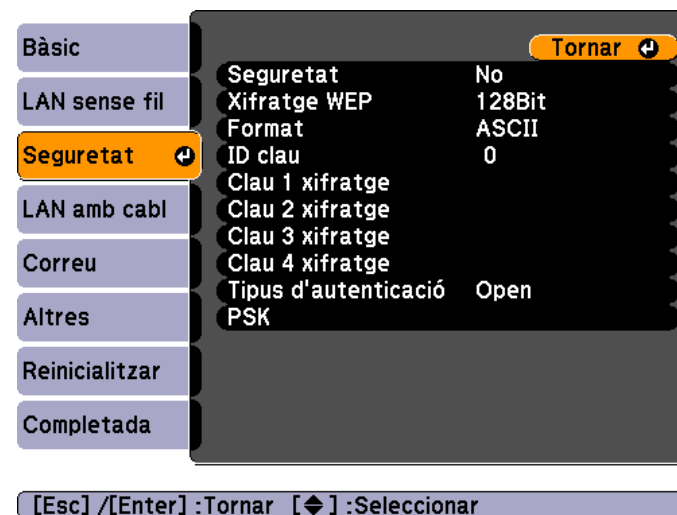
Submenú	Funció
Alim. LAN sense fil	Ajusteu a Activat quan connecteu el projector a l'ordinador a través d'una LAN sense fils. Si no voleu connectar-vos per LAN sense fils, ajusteu a Desactivat per evitar accessos no autoritzats. Per defecte, està Activat .
Mode connexió	Seccioneu Ràpid si connecteu un ordinador directament al projector. Seccioneu Avançat si connecteu un ordinador al projector mitjançant un punt d'accés. Ajusteu-lo a Avançat si connecteu el projector a diversos ordinadors o si el controleu a través de la xarxa. Per defecte, està Ràpid .  "Supervisió i control" pàg.118

Submenú	Funció
Canal	(Això només es pot configurar si Mode connexió està ajustat a Ràpid). Seccioneu la banda freqüència que fa servir la LAN sense fils des de 1ch , 6ch o 11ch . Per defecte, està 11ch .
Sis.LAN sense fil	Ajusteu el sistema LAN sense fils a 802.11b/g o 802.11b/g/n . El valor per defecte és 802.11b/g/n .
Config.auto SSID	Seccioneu Activat per reduir el temps de cerca del projector quan es connecta a una xarxa amb Ràpid des de Mode connexió . Seccioneu Desactivat quan connecteu múltiples projectors a la vegada. Per defecte, està Activat .
SSID	Introduïu un SSID  . Quan es facilita un SSID per a un sistema LAN sense fils en el qual participa el projector, introduïu el SSID. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un byte.

Submenú	Funció
Paràmetres IP	<p>Permet configurar la xarxa.</p> <p>DHCP: seleccioneu Activat per configurar la xarxa amb DHCP. Si està ajustat a Activat, no podeu definir més adreces.</p> <p>Adreça IP: podeu introduir l'Adreça IP assignada al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)</p> <p>Màscara subxarxa: podeu introduir la Màscara subxarxa per al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents màscares de subxarxa. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p>Direcció passarel·la: podeu introduir l'Adreça IP per a la passarel·la del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces de passarel·la. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)</p>
Visualització SSID	Per evitar que l' SSID es visualitzi a la pantalla en repòs LAN, deixeu-ho Desactivat .
Mostrar direcció IP	Per evitar que l' Adreça IP es visualitzi a la pantalla en repòs LAN, deixeu-ho Desactivat .

Menú Seguretat

Disponible només si s'ha instal·lat la Unitat LAN sense fils opcional.



Submenú	Funció
Seguretat	Seleccioneu el tipus de seguretat dels elements que es visualitzen. En configurar la seguretat, seguiu les instruccions de l'administrador del sistema de la xarxa a la qual voleu accedir.
Xifratge WEP	Podeu definir el xifratge per al Xifratge WEP. 128Bit: utilitza un xifratge de 128 (104) bits. 64Bit: utilitza un xifratge de 64 (40) bits.
Format	Podeu definir el mètode d'entrada per a la clau de xifratge WEP. ASCII: entrada de text. HEX: Entrada en hexadecimal.
ID clau	Selecciona la clau de la ID de xifratge.

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

Tipus de seguretat

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

• WEP

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

• WPA

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

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



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

Menú LAN amb cabl

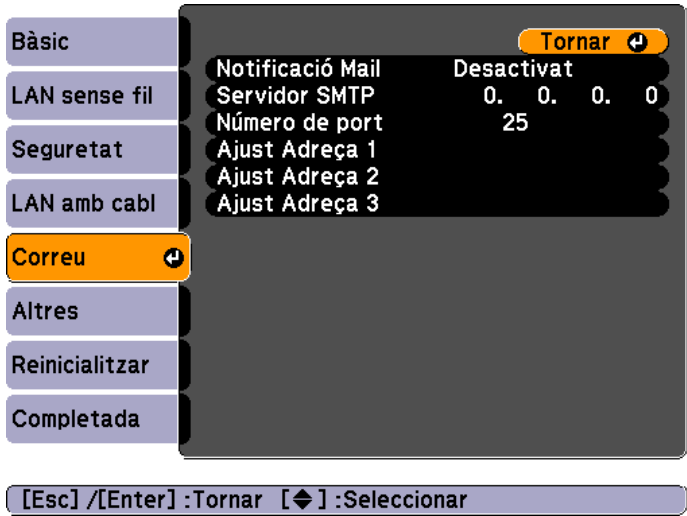


Submenú	Funció
Paràmetres IP	<p>Podeu realitzar ajustos relatius a les adreces següents.</p> <p><u>DHCP</u> ➤: seleccioneu Activat per configurar la xarxa amb DHCP. Si està ajustat a Activat, no podeu definir més adreces.</p> <p><u>Adreça IP</u> ➤: podeu introduir l'Adreça IP assignada al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)</p> <p><u>Màscara subxarxa</u> ➤: podeu introduir la Màscara subxarxa per al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents màscares de subxarxa. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Direcció passarel·la</u> ➤: podeu introduir l'Adreça IP per a la passarel·la del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de les adreces. No obstant això, no podeu utilitzar les següents direccions de passarel·la. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)</p>
Mostrar direcció IP	<p>Per evitar que es visualitzi l'adreça IP en la informació de pantalla del menú Xarxa i en la pantalla en repòs de la LAN, ajusteu aquest valor a Desactivat.</p>

Menú Correu

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

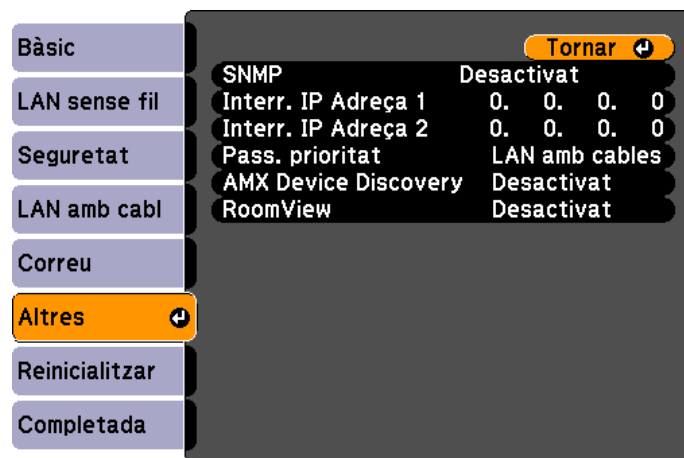
☛ "Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes"
pàg.120



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

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

Menú Altres



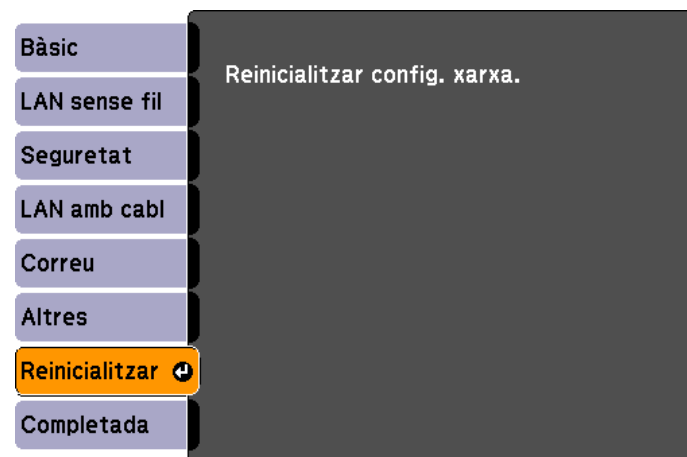
[Esc] / [Enter] : Tornar [◆] : Seleccionar

Submenú	Funció
RoomView	<p>Seleccioneu Activat només si superviseu o controleu el projector a través d'una xarxa amb Crestron RoomView®. En cas contrari, l'haureu d'ajustar a Desactivat.</p> <p>☛ "Quant a Crestron RoomView®" pàg.124</p> <p>Si està seleccionat Activat, les funcions següents no estaran disponibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control Web • Message Broadcasting (plug- in EasyMP Monitor)

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

Menú Reinicialitzar

Reinicialitza tots els ajusts de la xarxa.



[◆] :Seleccionar [Enter] :Entrar

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

Menú Informació (només visualització)

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

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.33](#)

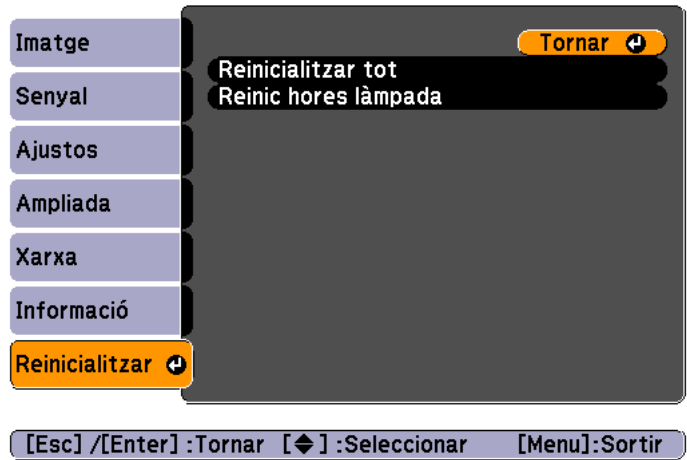


Submenú	Funció
Hores làmpada	Podeu visualitzar el temps de funcionament acumulat de la làmpada*. Si s'assoleix el temps d'advertència de la làmpada, els caràcters apareixeran en groc.
Font	Podeu visualitzar el nom de la font per l'equip connectat que s'està projectant.
Senyal d'entra-da	Podeu visualitzar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

Submenú	Funció
Senyal de vídeo	Podeu visualitzar els ajusts del Senyal de vídeo ajustat en el menú Senyal .
Veloc. Refresc	Podeu visualitzar <u>Veloc. Refresc</u> ☛.
Info Sinc	Podeu visualitzar la informació del senyal d'imatge. És possible que hàgiu d'utilitzar aquesta informació en cas de necessitar assistència.
Estat	Aquesta informació és sobre errors que s'han produït en el projector. És possible que hàgiu d'utilitzar aquesta informació en cas de necessitar assistència.
Número de sèrie	Mostra el número de sèrie del projector.
Event ID	Mostra el registre d'error de l'aplicació. ☛ "Sobre Event ID" pàg.101

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

Menú Reinicialitzar



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



Detecció d'Errors

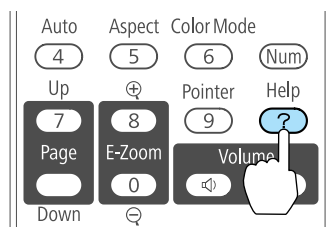
En aquest capítol s'explica com identificar els problemes i què cal fer si se'n detecta un.

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

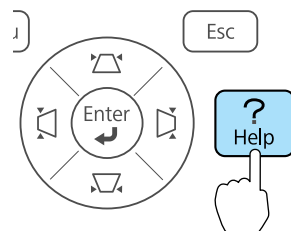
1 Premeu el botó [Help].

Es mostrarà la pantalla Help.

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



2 Seleccioneu un element de menú.

[Ajuda]

La imatge es petita. ↩

Imatge projectada com un trapezoide.

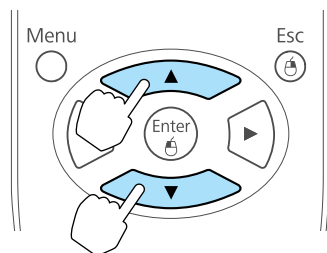
Tonalitat de color estranya.

No hi ha àudio o és massa baix.

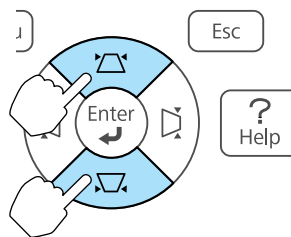
[◀] :Seleccionar [Enter] :Entrar

[Help] :Sortir

Amb el Comandament a distància

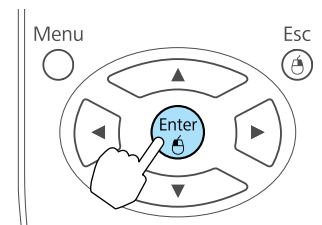


Ús del tauler de control

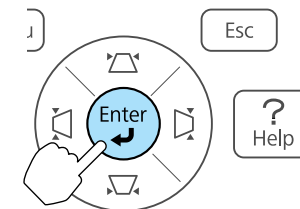


3 Confirmeu la selecció.

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



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

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

La imatge es petita.

? Zoom ajustat al mínim?

· Useu anella de zoom per canviar la mida de la imatge.

? Projector massa a prop de la pantalla?

· Separeu el projector de la pantalla.

[Esc] :Tornar

[Help] :Sortir



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

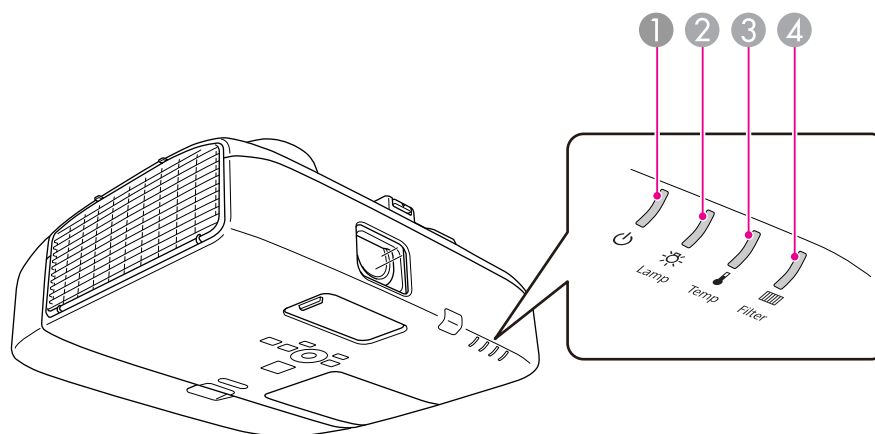
☞ "Solució dels Problemes" [pàg.87](#)

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

☞ "Si els indicadors no són d'ajuda" [pàg.92](#)





Lectura dels Indicadors

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



1 Indicador d'alimentació

Indica l'estat de funcionament.

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


2 Indicador de la làmpada





Indica l'estat de la làmpada de projecció.






























- ③ Indicador de temperatura Indica l'estat de la temperatura interna.
- ④ Indicador del filtre Indica l'estat del filtre d'aire.





















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





















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





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

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

Estat	Causa	Solució o estat
       	Error intern	<p>Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p> Llista de contactes per a projectors Epson</p>
       	Error del ventilador Error del sensor	<p>Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p> Llista de contactes per a projectors Epson</p>
       	Error temp. alta (sobreescaïment)	<p>La làmpada s'apaga automàticament i la projecció s'atura. Espereu uns cinc minuts. Després d'uns cinc minuts, el projector passarà al mode d'espera, i caldrà que comproveu els dos punts que s'indiquen tot seguit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. <p> "Netejar el filtre d'aire" pàg.103, "Substituir el filtre d'aire" pàg.109</p> <p>Si després de comprovar els punts indicats anteriorment continua l'error, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p> Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el Mode alta altitud a Activat.</p> <p> "Menú Ampliada" pàg.71</p>

Estat	Causa	Solució o estat
   	<p>Error làmpada</p> <p>Avaria làmpada</p>	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> Traieu la làmpada i comproveu que no s'hagi trencat.  "Substituir la làmpada" pàg.106 Netejar el filtre d'aire.  "Netejar el filtre d'aire" pàg.103 <p>Si no està trencada: Torneu a col·locar la làmpada i enceneu el projector.</p> <p>Si l'error persisteix: Substituiu la làmpada per una de nova i enceneu el projector.</p> <p>Si continua l'error: deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.  Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>Si està trencada: poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. (No es poden projectar imatges fins que hàgiu canviat la làmpada.)  Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el Mode alta altitud a Activat.  "Menú Ampliada" pàg.71</p>
   	<p>Error Iris Automàt.</p> <p>Err.aliment. (Llast)</p> <p>Error de l'obturador de la sortida d'aire</p>	<p>Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.  Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>L'obturador de la sortida d'aire no funciona correctament si no s'obre quan s'encén el projector, o si no es tanca quan s'apaga el projector. Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.  Llista de contactes per a projectors Epson</p>
   	<p>Error sens filt aire</p>	<p>El sensor del cabal d'aire no funciona correctament. Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.  Llista de contactes per a projectors Epson</p>

Estat	Causa	Solució o estat
   	Err flux filtre aire	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Netejar el filtre d'aire" pàg.103, "Substituir el filtre d'aire" pàg.109 <p>Si després de comprovar els punts indicats anteriorment continua l'error, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p>☛ Llista de contactes per a projectors Epson</p>
   	Avís temp. alta	<p>(Aquesta condició no és anormal. No obstant això, si la temperatura torna a ser massa elevada, la projecció s'aturarà automàticament.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Netejar el filtre d'aire" pàg.103, "Substituir el filtre d'aire" pàg.109
   	Substítueix làmpada	<p>Substituïu-la per una làmpada nova.</p> <p>☛ "Substituir la làmpada" pàg.106</p> <p>Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Substituïu la làmpada per una de nova tan aviat com sigui possible.</p>
   	Baix cabal d'aire	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. • Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Netejar el filtre d'aire" pàg.103, "Substituir el filtre d'aire" pàg.109 <p>Si després de comprovar els punts indicats anteriorment continua l'error, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p>☛ Llista de contactes per a projectors Epson</p>
   	Falta filtre d'aire	<p>Comproveu que el filtre d'aire estigui ben instal·lat.</p> <p>☛ "Substituir el filtre d'aire" pàg.109</p>

Estat	Causa	Solució o estat
   	Avís net filtre aire	<p>Es mostrarà "Cal netejar el filtre d'aire. Netegeu o substituïu el filtre d'aire." Netejar el filtre d'aire.</p> <p>☞ "Netejar el filtre d'aire" pàg.103</p> <p>Els indicadors o missatges relacionats amb Avís net filtre aire només es mostren si Avís neteja s'ha ajustat a Activat a l'opció Config. filtre aire del menú Configuració.</p> <p>☞ Ampliada - Config. filtre airepàg.71</p>













- Consulteu la següent secció, si el projector no funciona correctament, encara que els indicadors no mostrin cap problema.
☞ "Si els indicadors no són d'ajuda" [pàg.92](#)
- Si l'error no apareix en aquesta taula, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.
☞ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Si els indicadors no són d'ajuda

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





Problemes relacionats amb les imatges

<ul style="list-style-type: none"> • No es veu cap imatge La projecció no s'inicia, l'àrea de projecció està completament negra, l'àrea de projecció està completament blava. 	 pàg.93
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges en moviment no es visualitzen Les imatges en moviment que es projecten des d'un ordinador apareixen negres i no es projecta res. 	 pàg.93
<ul style="list-style-type: none"> • La projecció s'atura automàticament 	 pàg.94
<ul style="list-style-type: none"> • Apareix el missatge "No Suportat" 	 pàg.94
<ul style="list-style-type: none"> • Apareix el missatge "Sense senyal" 	 pàg.94
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades 	 pàg.95
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges presenten interferències o distorsions 	 pàg.95
<ul style="list-style-type: none"> • La imatge està tallada (gran) o és petita, o la relació d'aspecte no és l'adequada Només es visualitza part de la imatge, o les proporciona d'alçada i amplada i de la imatge no són correctes. 	 pàg.96
<ul style="list-style-type: none"> • Els colors de la imatge no són correctes Tota la imatge apareix violàcia o verdosa, les imatges són en blanc i negre, els colors estan apagats. 	 pàg.97
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges són fosques 	 pàg.97

Problemes en començar la projecció

<ul style="list-style-type: none"> • El projector no s'engega 	 pàg.98
---	---

Altres problemes

<ul style="list-style-type: none"> • No se sent cap so o el so és fluix 	 pàg.98
<ul style="list-style-type: none"> • El comandament a distància no funciona 	 pàg.99
<ul style="list-style-type: none"> • Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús 	 pàg.100
<ul style="list-style-type: none"> • No es reben missatges de correu electrònic encara que es produeixi un error al projector 	 pàg.100

Problemes relacionats amb les imatges

No es veu cap imatge

Comprovació	Solució
Heu premut el botó [⏻]?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector.
Els indicadors estan apagats?	El cable d'alimentació no està ben connectat o el projector no rep bé el corrent. Connecteu correctament el cable d'alimentació del projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32 Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
Heu activat Pausa A/V?	Premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància per cancel·lar Pausa A/V. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.49
Els ajusts del menú Configuració són correctes?	Reinicialitzeu tots els paràmetres. ☛ Reinicialitzar - Reinicialitzar tot pàg.84
La imatge que es vol projectar és completament negra? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Algunes imatges d'entrada, com ara els estalvis de pantalla, poden aparèixer completament negres.
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.68
Es mostra Windows Media Center a pantalla completa? (Només durant una connexió de xarxa)	Si es mostra Windows Media Center a pantalla completa, no podeu projectar amb una connexió de xarxa. Reduïu la mida de pantalla.
S'està visualitzant una aplicació que fa servir Windows DirectX? (Només durant una connexió de xarxa)	Es possible que les aplicacions que fan servir Windows DirectX no mostrin les imatges correctament.

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

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

La projecció s'atura automàticament

Comprovació	Solució
El Mode de repòs està ajustat a Activat ?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector. Si no voleu utilitzar el Mode de repòs, canvieu l'ajust a Desactivat . ☛ Ampliada - Funcionament - Mode de repòs pàg.71

Apareix el missatge "No Suportat".

Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.68
La resolució del senyal d'imatge i la velocitat de refrescament corresponen al mode? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Consulteu la documentació de l'ordinador per obtenir informació sobre com canviar la resolució del senyal d'imatge i la sortida de la velocitat de refrescament de l'ordinador. ☛ "Pantalles de monitor admeses" pàg.132

Apareix el missatge "Sense senyal".

Comprovació	Solució
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
Heu seleccionat el port correcte?	Canvieu la imatge prement el botó [Source Search] del comandament a distància o del tauler de control. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.33
Estan encesos l'ordinador o la font de vídeo?	Activeu l'equip.
Els senyals d'imatge arriben al projector? (Només quan es projecten imatges des d'un ordinador o un ordinador portàtil amb una pantalla LCD integrada)	Si els senyals d'imatge només arriben al monitor LCD de l'ordinador o al monitor accessori, cal que canvieu la sortida a una destinació externa a més del monitor de l'ordinador. En alguns models d'ordinador, quan els senyals d'imatge s'envien externament, deixen d'aparèixer al monitor LCD o al monitor accessori. Si realitzeu la connexió mentre el projector o l'ordinador ja estan activats, pot ser que la tecla de funció Fn, que permet canviar el senyal d'imatge de l'ordinador a una sortida externa, no funcioni. Apagueu l'ordinador i el projector i inicieu-los de nou. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32 ☛ Documentació de l'ordinador

Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades

Comprovació	Solució
La distorsió Keystone està ajustada correctament?	Ajusteu la imatge projectada. ☛ "H/V-Keystone" pàg.35 , "Quick Corner" pàg.36
L'enfocament està ajustat correctament?	Gireu l'anella d'enfocament per ajustar l'enfocament. ☛ "Corregir l'enfocament" pàg.38
El projector és a una distància adequada?	La projecció es realitza des d'una distància que supera els límits recomanats. Configureu el projector a una distància que no superi els límits recomanats. ☛ "Mida de Pantalla i Distància de Projecció" pàg.129
El valor de l'ajust Keystone és alt?	Disminuiu l'angle de projecció a fi de reduir la correcció trapezoïdal. ☛ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.38
La lent està entelada?	Si traslladeu el projector ràpidament d'un entorn fred a un entorn calent, o si es produeix un canvi sobtat de la temperatura ambient, la superfície de l'objectiu es pot entelar i això pot provocar que les imatges es vegin borroses. Deixeu el projector a la sala durant aproximadament una hora abans d'utilitzar-lo. Si l'objectiu s'entela, desactiveu el projector i espereu fins que l'objectiu deixi d'estar entelat.

Les imatges presenten interferències o distorsions









Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.68
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "Equip de connexió" pàg.22
Esteu fent servir un cable allargador?	Si feu servir un cable allargador, pot ser que es produeixin interferències elèctriques en els senyals. Utilitzeu els cables que es lliuren amb el projector per a comprovar si els cables que esteu utilitzant causen problemes.
Heu seleccionat la resolució correcta? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector. ☛ "Pantalles de monitor admeses" pàg.132 ☛ Documentació de l'ordinador

Comprovació	Solució
Els ajusts <u>Sync.</u> i <u>Tracking</u> estan ajustats correctament? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [Enter] del tauler de control per a realitzar un ajust automàtic. Si les imatges no estan ajustades correctament després d'utilitzar l'ajust automàtic, podeu realitzar els ajusts des del menú Configuració. ☛ Senyal - Tracking, Sync. pàg.68






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

Comprovació	Solució
Es projecta una imatge d'ordinador de pantalla panoràmica? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Resolució pàg.68
La imatge es continua ampliant amb E-Zoom?	Premeu el botó [Esc] del comandament a distància per cancel·lar E-Zoom. ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" pàg.51
Heu ajustat correctament la posició de la imatge?	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [Enter] del Tauler de control per a realitzar un ajust automàtic de la imatge d'ordinador que s'està projectant. Si les imatges no estan ajustades correctament després d'utilitzar l'ajust automàtic, podeu realitzar els ajusts des del menú Configuració. A més dels senyals d'imatge de l'ordinador, podeu ajustar altres senyals alhora que es projecta des del menú Configuració. ☛ Senyal - Posició pàg.68
L'ordinador està configurat per a la visualització dual? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Si la visualització dual està activada a les Visualitza les propietats del Tauler de control de l'ordinador, aleshores només es projecta aproximadament la meitat de la imatge de la pantalla de l'ordinador. Per visualitzar tota la imatge a la pantalla de l'ordinador, desactiveu l'ajust de la visualització dual. ☛ Documentació del driver de vídeo de l'ordinador
Heu seleccionat la resolució correcta? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector. ☛ "Pantalles de monitor admeses" pàg.132 ☛ Documentació de l'ordinador

Els colors de la imatge no són correctes

Comprovació	Solució
La configuració dels senyals d'entrada coincideix amb els senyals del dispositiu connectat?	<p>Canvieu els següents ajustos d'acord amb el senyal per a l'equip connectat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la imatge prové d'un dispositiu connectat al port Computer1 o Computer2.  Senyal - Senyal d'entrada pàg.68 • Quan la imatge prové d'un dispositiu connectat al port S-Video o Video.  Senyal - Senyal de vídeo pàg.68
Heu ajustat correctament la lluentor de la imatge?	<p>Definiu l'ajust Lluentor del menú Configuració.</p>  Imatge - Lluentor pàg.67
Els cables estan connectats correctament?	<p>Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament.</p>  "Equip de connexió" pàg.22
El <u>Contrast</u>  està ajustat correctament?	<p>Definiu l'ajust Contrast del menú Configuració.</p>  Imatge - Contrast pàg.67
El color està ajustat correctament?	<p>Definiu l'Ajust de color del menú Configuració.</p>  Imatge - Ajust de color pàg.67
La Saturació de color i Tint estan ajustats correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	<p>Definiu els ajustos de Saturació de color i Tint del menú Configuració.</p>  Imatge - Saturació de color, Tint pàg.67

Les imatges són fosques

Comprovació	Solució
Heu ajustat correctament la lluentor de la imatge?	<p>Ajusteu la Lluentor i el Consum d'energia des del menú de configuració.</p>  Imatge - Lluentor pàg.67  Ajustos - Consum d'energia pàg.70
El <u>Contrast</u>  està ajustat correctament?	<p>Definiu l'ajust Contrast del menú Configuració.</p>  Imatge - Contrast pàg.67
Toca substituir la làmpada?	<p>Quan la làmpada està a punt d'arribar al final de la seva vida útil, les imatges es tornen més fosques i la qualitat del color minva. Quan passi això, substituiu la làmpada per una de nova.</p>  "Substituir la làmpada" pàg.106

Problemes en començar la projecció

El projector no s'engega

Comprovació	Solució
Heu premut el botó [⏻]?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector.
Els indicadors estan apagats?	El cable d'alimentació no està ben connectat o el projector no rep bé el corrent. Desconnecteu el cable d'alimentació i torneu-lo a connectar. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32 Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
Els indicadors s'encenen i s'apaguen quan es toca el cable d'alimentació?	Pot ser que el cable d'alimentació faci un mal contacte o bé que sigui defectuós. Torneu a connectar el cable d'alimentació. Si el problema no se soluciona, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctric i poseu-vos en contacte amb el distribuïdor local o l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ Llista de contactes per a projectors Epson
El Bloq. Panell control està ajustat a Bloqueig total ?	Premeu el botó [⏻] del comandament a distància. Si no voleu fer servir el Bloq. Panell control , canvieu l'ajust a Desactivat . ☛ Ajustos - Bloq. Panell control pàg.70
Heu seleccionat l'ajust correcte per al receptor remot?	Comproveu el Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.70
Heu connectat el cable d'alimentació o heu encès el commutador de corrent immediatament després de Direct Power Off?	Si es realitza l'operació de l'esquerra amb Direct Power On Activat , pot ser que l'alimentació no es torni a activar. Premeu el botó [⏻] per tornar a activar el projector.

Altres problemes

No se sent cap so o el so és fluix

Comprovació	Solució
Comproveu que el cable àudio/vídeo estigui fixat correctament al projector i a la font d'àudio.	Desconnecteu el cable del port Audio i torneu a connectar el cable.

Comprovació	Solució
Heu ajustat el volum al valor mínim?	Ajusteu el volum de manera que se senti el so. ☛ Ajustos - Volum pàg.70 ☛ "Ajustar el volum" pàg.39
Heu activat Pausa A/V?	Premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància per cancel·lar Pausa A/V. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.49
L'especificació del cable d'àudio és "sense resistència"?	Quan utilitzeu un cable d'àudio disponible al mercat, assegureu-vos que està indicat com "Sense resistència".
Està connectat amb un cable HDMI?	Si no podeu sentir àudio quan es connecta amb un cable HDMI, seleccioneu la sortida PCM per als equips connectats.

El comandament a distància no funciona

Comprovació	Solució
L'àrea d'emissió del senyal del comandament a distància està orientada cap al receptor remot del projector quan el feu servir?	Apunteu el control remot al receptor remot. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" pàg.18
El comandament a distància és massa lluny del projector?	El radi operatiu del comandament a distància és d'uns 6 m. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" pàg.18
El receptor remot rep llum solar directa o una llum intensa provinent de làmpades fluorescents?	Col·loqueu el projector en un lloc on el receptor remot no estigui exposat a cap llum intensa. O ajusteu el receptor remot a Desactivat del Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.70
Heu seleccionat l'ajust correcte al Receptor remot ?	Comproveu el Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.70
Les bateries estan esgotades o s'han inserit incorrectament?	Comproveu que les bateries s'han inserit correctament o substituiu-les per unes de noves si cal. ☛ "Substituir les bateries del comandament a distància" pàg.17
L'ID del comandament a distància i l'ID del projector coincideixen?	Assegureu-vos que l'ID per al projector que desitgeu utilitzar i l'ID del comandament a distància coincideixen. Per fer funcionar tots els projectors a través del comandament a distància independentment de l'ID, definiu "0" a l'ID del comandament a distància. ☛ "Configurar l'ID del comandament a distància" pàg.55

No es veu res al monitor extern

Comprovació	Solució
Les imatges es reben d'un port que no sigui el port Computer1?	Les úniques imatges que es poden mostrar en un monitor extern són senyals RGB analògics procedents del port Computer1.

Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús

Comprovació	Solució
Canvieu l'ajust Idioma.	Definiu l'ajust Idioma del menú Configuració. ☛ Ampliada - Idioma pàg.71

No es reben missatges de correu electrònic encara que es produeixi un error al projector

Comprovació	Solució
Mode d'espera està ajustat a Com. activada ?	Per utilitzar la funció Notificació Mail quan el projector està en espera, ajusteu Com. activada a Mode d'espera del menú Configuració. ☛ Ampliada - Mode d'espera pàg.71
S'ha produït una situació anormal i el projector s'ha aturat de manera inesperada?	Si continua l'estat anormal, poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ Llista de contactes per a projectors Epson
El projector rep corrent sense problemes?	Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
La funció Notificació Mail està ajustada correctament al menú Configuració?	S'envia una notificació de correu dels errors segons els ajusts Correu del menú Configuració. Comproveu si està ajustat correctament. ☛ "Menú Correu" pàg.80

Comproveu els números i, a continuació, preneu les mesures següents. Si el problema no es pot resoldre, poseu-vos en contacte amb l'administrador de la xarxa o amb una de les adreces de contacte següents.

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

Event ID	Causa	Solució
0432 0435	No s'ha pogut iniciar EasyMP Network Projection.	Reinicieu el projector.
0434 0482 0484 0485	La comunicació de xarxa és inestable.	Comproveu l'estat de comunicació de xarxa, espereu-vos un moment i torneu a connectar-la.
0433	No es reproduïxen les imatges transferides.	Reinicieu EasyMP Network Projection.
0481	La comunicació s'ha desconnectat de l'ordinador.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection s'ha tancat de manera inesperada.	Comproveu l'estat de la comunicació de xarxa i, a continuació, reinicieu el projector.
0479 04FF	S'ha produït un error del sistema al projector.	Reinicieu el projector.
0891	No troba el punt d'accés amb el mateix SSID.	Definiu el mateix SSID a l'ordinador, el punt d'accés i el projector.
0892	El tipus d'autenticació WPA/WPA2 no coincideix.	Comproveu que la configuració de seguretat LAN sense fils és correcta. ☞ Seguretat pàg.77
0893	El tipus de xifratge WEP/TKIP/AES no coincideix.	
0894	La comunicació s'ha desconnectat perquè el projector s'ha connectat a un punt d'accés no autoritzat.	Contacteu amb el vostre administrador de xarxa per a més informació.
0898	No s'ha pogut adquirir DHCP.	Comproveu que el servidor DHCP funciona correctament. Si no esteu fent servir DHCP, desactiveu-ne l'ajust. ☞ LAN sense fil - Paràmetres IP pàg.76
0895 0899	Altres errors de comunicació	Si no es resol el problema reiniciant el projector o EasyMP Network Projection, contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a la llista següent. ☞ Llista de contactes per a projectors Epson



Manteniment

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

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

Atenció

Apagueu el projector abans de netejar-lo.

Netejar la Superfície del Projector

Netegeu la superfície del projector amb un drap suau.

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

Atenció

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

Neteja del vidre protector de la lent

Feu servir un drap especial per a vidres disponible al mercat per netejar el vidre protector de la lent.



Advertència

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

Atenció

No fregueu el vidre protector de la lent amb materials aspres i eviteu que rebí cops, ja que es fa malbé fàcilment.

Netejar el filtre d'aire

Si es mostra un dels missatges següents, o si l'indicador del filtre parpelleja en verd, netegeu el filtre d'aire o l'entrada d'aire.

Es mostrarà "Cal netejar el filtre d'aire. Netegeu o substituiu el filtre d'aire."

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

"El filtre d'aire està embossat. Netegeu o substituiu el filtre d'aire."

Atenció

- Si s'acumula pols al filtre d'aire, pot augmentar la temperatura interna del projector, i això pot comportar problemes de funcionament i escurçar la vida útil del motor òptic. Netegeu el filtre d'aire immediatament quan aparegui el missatge.
- No esbandiu el filtre d'aire amb aigua. No feu servir detergents ni dissolvents.
- Si feu servir un raspall per a netejar-lo, feu-ne servir un de cerres llargues i suaus, i raspalleu suaument. Si raspalleu amb massa força, la pols s'introduirà al filtre d'aire i no es podrà treure.

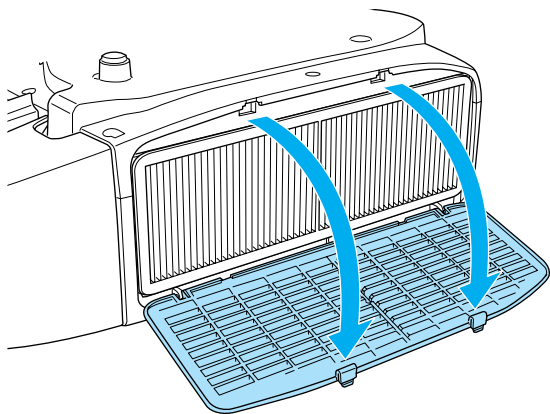
Com netejar el filtre d'aire

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

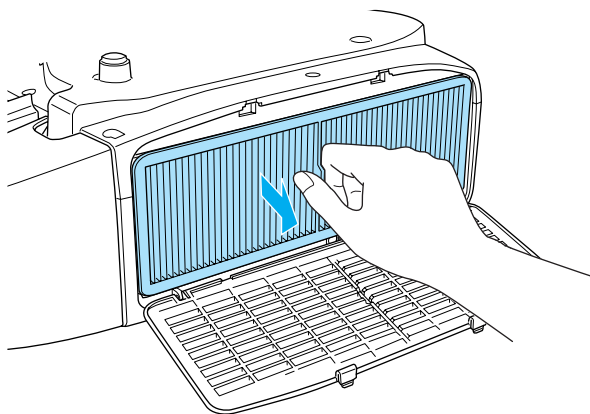
1

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

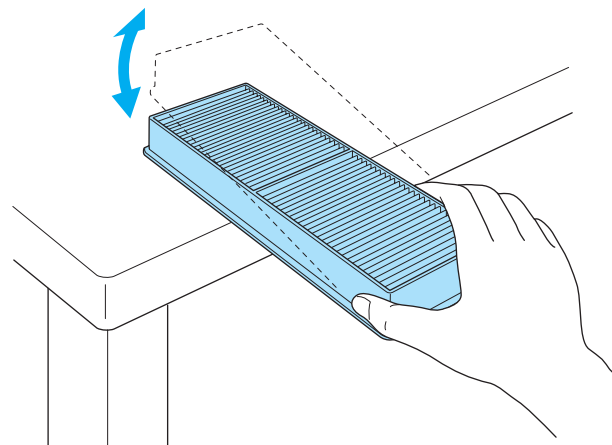
- 2** Obriu la tapa del filtre d'aire.
Premeu les pestanyes de la tapa del filtre d'aire i obriu-la.



- 3** Extraieu el filtre d'aire.
Subjecteu la pestanya del centre del filtre d'aire i estireu-la fermament cap enfora.



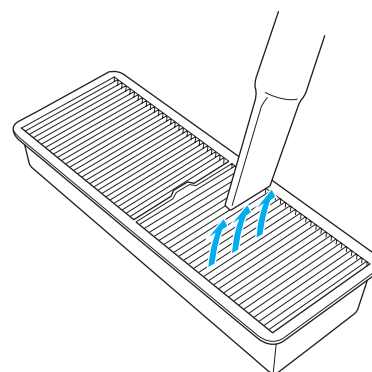
- 4** Amb la part frontal del filtre d'aire (el costat amb les pestanyes) cara avall, piqueu-lo quatre o cinc vegades per espolsar-lo. Gireu-lo i piqueu l'altra banda de la mateixa manera.



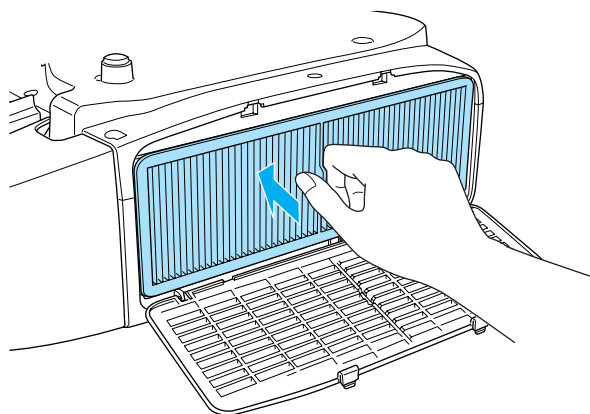
Atenció

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

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



- 6** Instal·leu el filtre d'aire.



- 7** Tanqueu la tapa del filtre d'aire.
Premeu les pestanyes fins que encaixin al seu lloc.



- Si el missatge apareix freqüentment, fins i tot després d'haver netejat, cal substituir el filtre d'aire. Substituïu-lo per un de nou.
☛ "Substituir el filtre d'aire" [pàg.109](#)
- Es recomana netejar aquestes parts almenys un cop cada tres mesos. Netegeu-les més sovint si utilitzeu el projector en entorns on hi ha molta pols.
- Els indicadors o missatges relacionats amb **Avis net filtre aire** només es mostren si **Avis neteja** s'ha ajustat a **Activat** a l'opció **Config. filtre aire** del menú Configuració.
☛ **Ampliada - Config. filtre aire** [pàg.71](#)

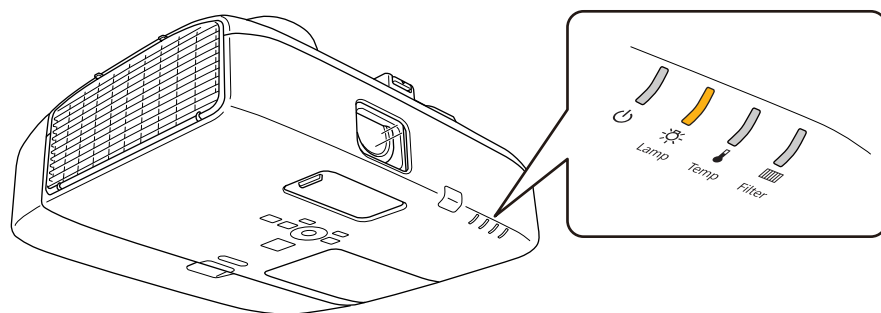
En aquesta secció s'explica com substituir la làmpada i el filtre d'aire.

Substituir la làmpada

Període de substitució de la làmpada

La làmpada s'ha de substituir quan:

- Es mostrarà el missatge següent.
"Cal substituir la làmpada. Poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor de projectors Epson o visiteu www.epson.com per a compres."
El missatge es mostra durant 30 segons.
- L'indicador de la làmpada parpelleja en taronja.



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

Atenció

- El missatge de substitució de la làmpada està programat perquè aparegui després dels períodes de temps següents per tal de mantenir la lluentor i la qualitat inicials de les imatges projectades.

EB-D6150:

Quan el **Consum d'energia** està establert a **Normal**: aproximadament 3900 hores

Quan el **Consum d'energia** està establert a **ECO**: aproximadament 5900 hores

EB-D6250/EB-D6155W:

Quan el **Consum d'energia** està establert a **Normal**: aproximadament 2900 hores

Quan el **Consum d'energia** està establert a **ECO**: aproximadament 3900 hores

- Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Quan apareix el missatge de substitució de la làmpada, substituiu la làmpada per una de nova al més aviat possible encara que continuï funcionant.
- No apagueu i torneu a engegar l'alimentació acte seguit moltes vegades seguides. Engegar i apagar l'alimentació molt sovint pot escurçar la vida útil de la làmpada.
- Segons les característiques de la làmpada i de com s'hagi fet servir, pot ser que s'enfosqueixi o deixi de funcionar abans que aparegui el missatge d'advertència. Per aquest motiu, es recomana tenir sempre a mà una làmpada de recanvi.



Recomanem que netegeu el filtre d'aire sempre que substituiu la làmpada.

☞ "Netejar el filtre d'aire" [pàg.103](#)

Com substituir la làmpada

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

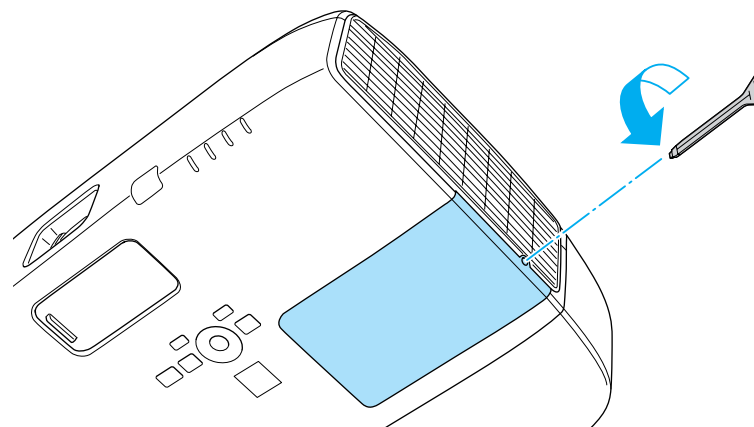
Advertència

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

Precaució

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

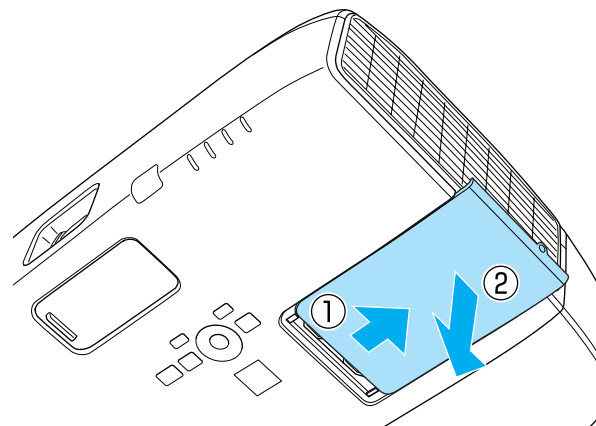
- 1** Un cop hagueu desactivat el projector i el bronzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.
- 2** Espera fins que la làmpada s'hagi refredat i lleueu la coberta de la làmpada que hi ha a la part superior del projector.
Afluixeu el cargol de fixació de la coberta de la làmpada amb el tornavís inclòs amb la nova làmpada o amb un tornavís d'estrella.



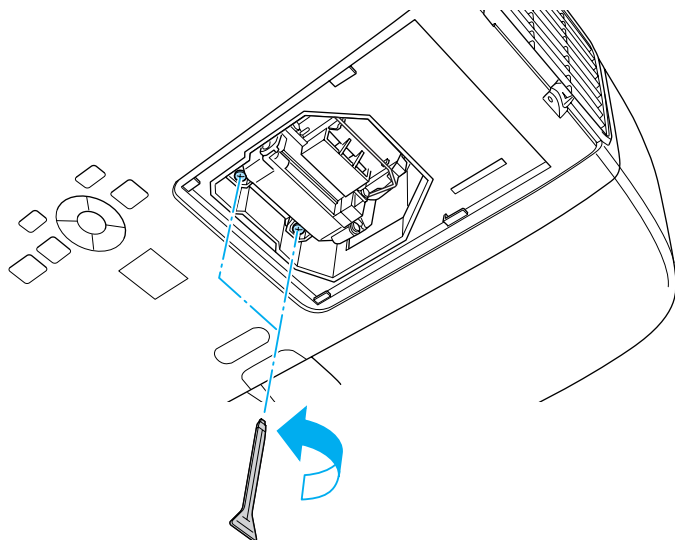
Feu lliscar la coberta de la làmpada per extreure-la.

Atenció

Si substituïu la làmpada d'un projector que està penjat del sostre, subjecteu la coberta de la làmpada amb la mà perquè no caigui i traieu-la amb compte.

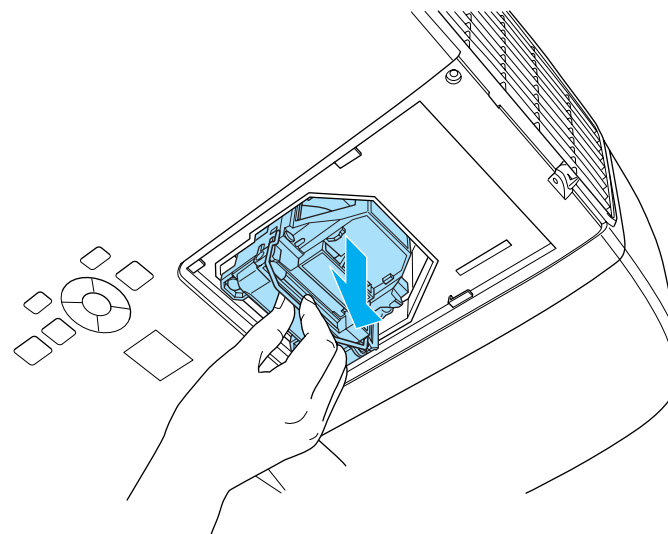


- 3** Afluixeu els dos cargols de fixació de la làmpada.

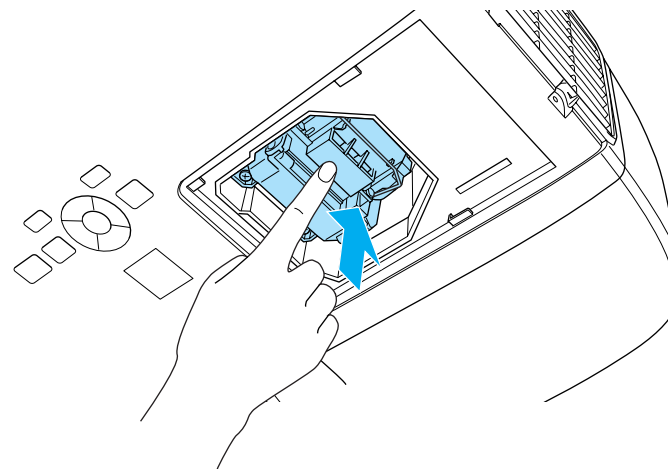


- 4** Per treure la làmpada, subjecteu-la per l'agafador.
Si la làmpada està trencada, poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.

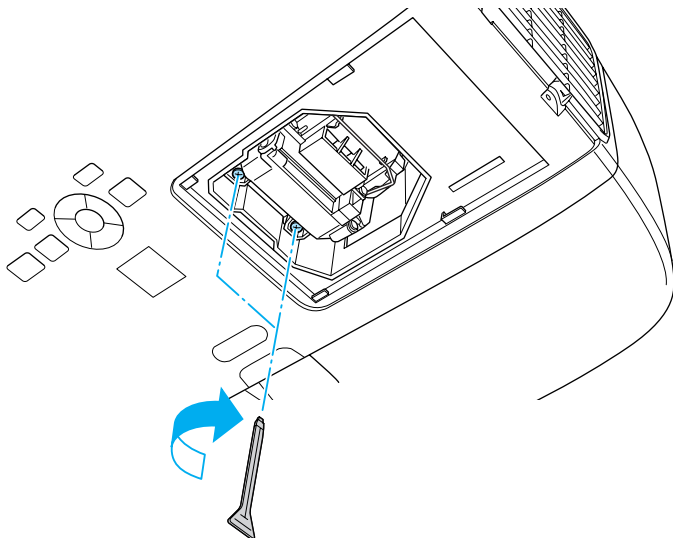
☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)



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

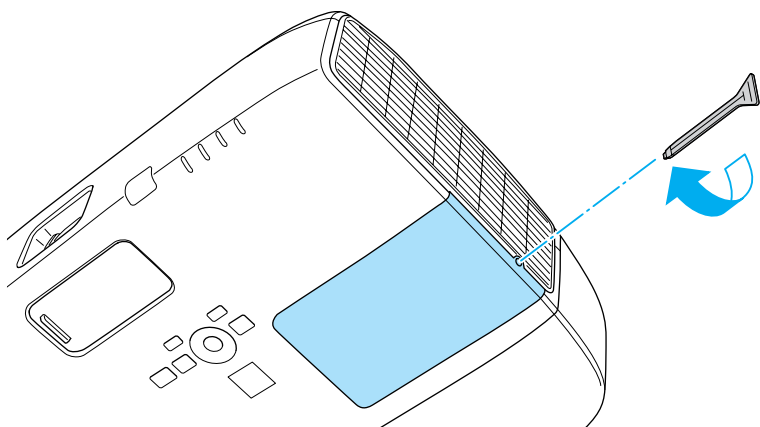


- 6** Colleu els dos cargols de fixació de la làmpada.



7 Substituiu la coberta de la làmpada.

Torneu a col·locar la coberta. Colleu el cargol fixació de la coberta de la làmpada.



Atenció

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

Reinicialitzar les hores de la làmpada

El projector calcula el temps de funcionament de la làmpada i notifica quan s'ha de substituir mitjançant un missatge i un indicador. Una vegada heu canviat la làmpada, reinicialitzeu el temps acumulat d'**Hores làmpada** al menú Configuració.

☛ "Menú Reinicialitzar" [pàg.84](#)



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

Substituir el filtre d'aire

Període de substitució del filtre d'aire

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

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



Els missatges relacionats amb **Avís net filtre aire** només es mostren si **Avís neteja** s'ha ajustat a **Activat** a l'opció **Config. filtre aire** del menú Configuració.

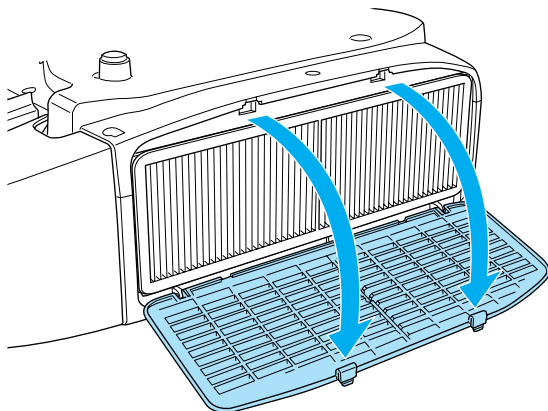
🖱️ **Ampliada - Config. filtre aire** [pàg.71](#)

Com substituir el filtre d'aire

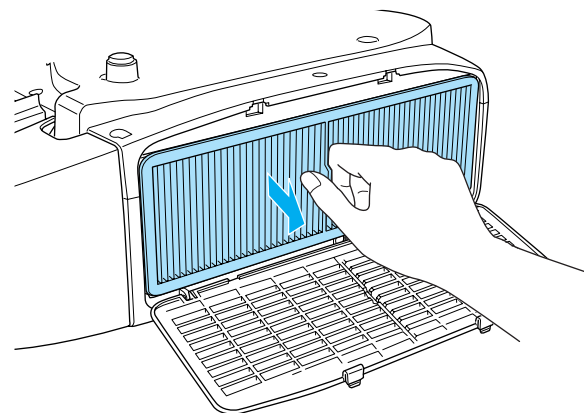
El filtre d'aire es pot substituir fins i tot quan el projector està suspès del sostre.

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

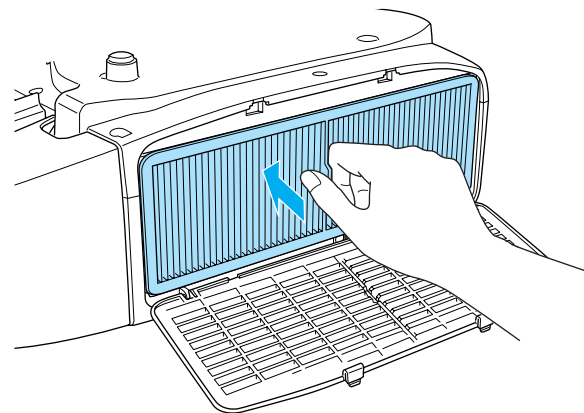
2 Obriu la tapa del filtre d'aire.
Premeu les pestanyes de la tapa del filtre d'aire i obriu-la.



3 Extraieu el filtre d'aire.
Subjecteu la pestanya del centre del filtre d'aire i estireu-la fermament cap enfora.



4 Instal·leu el filtre d'aire nou.



5 Tanqueu la tapa del filtre d'aire.
Premeu les pestanyes fins que encaixin al seu lloc.



- Comproveu que hi ha instal·lat un filtre d'aire. Si s'utilitza el projector sense un filtre d'aire instal·lat, es mostrarà un missatge i el projector s'apagarà automàticament passat un minut.
- Desfeu-vos dels filtres d'aire usats d'acord amb les normatives aplicables.

Material de la carcassa: polipropilè

Material de la part de filtre: polipropilè







Apèndix

Projectar sense un ordinador (Presentació)

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



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

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

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

Tipus	Tipus de fitxer (extensió)	Notes
	.png	No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 1280x800.



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

Exemples de Presentació

Projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu USB




☛ "Projectar la imatge seleccionada" [pàg.115](#)

☛ "Projectar arxius d'imatge d'una carpeta en seqüència (Presentació)" [pàg.116](#)

Mètodes de funcionament de Presentació

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

Iniciar la Presentació





- 1 Canvieu la font a USB.
 "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" [pàg.34](#)

- 2 Connecteu un dispositiu d'emmagatzematge USB o una càmera digital al projector.

 "Connectar dispositius USB" [pàg.26](#)

S'inicia la Presentació i apareix una pantalla amb la llista de fitxers.

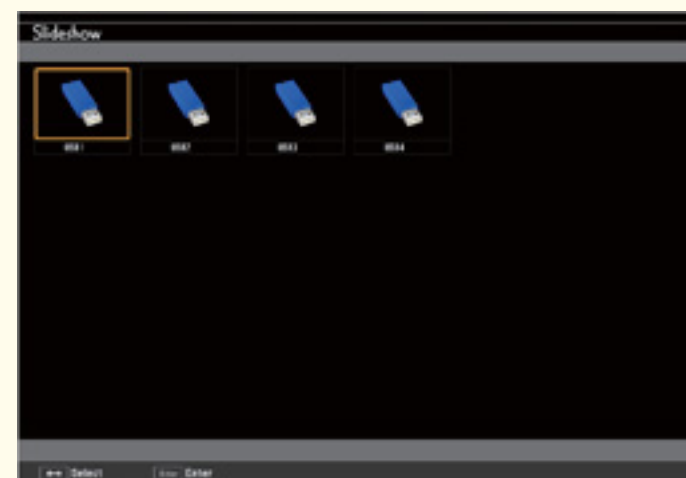
- Els fitxers JPEG es visualitzen en forma de miniatures (el contingut del fitxer es visualitza en forma d'imatges petites).
- Els altres fitxers o carpetes es visualitzen en forma d'icones, de la manera indicada a la taula següent.

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

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



- També podeu inserir una targeta de memòria a un lector de targetes USB, i connectar el lector al projector. Però és possible que alguns dels lectors de targetes USB disponibles al mercat no siguin compatibles amb el projector.
- Quan aparegui la pantalla següent (la pantalla Selec. unitat), premeu els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] per seleccionar la unitat que voleu utilitzar i, a continuació, premeu el botó [Enter].



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

Projectar imatges

1

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



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

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

2 Premeu el botó [Enter].

Es mostra la imatge seleccionada.

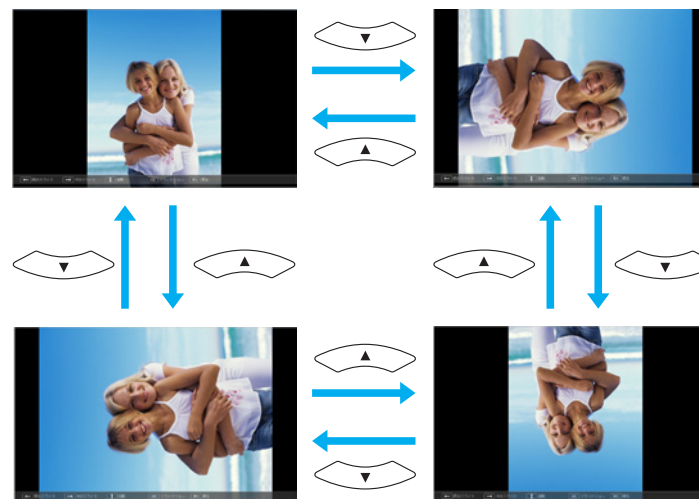
Quan seleccioneu una carpeta, es mostren els fitxers de la carpeta seleccionada. Per tornar a la pantalla anterior, moveu el cursor a **A l'inici** i premeu [Enter].

Girar imatges

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

1 Reproduïu imatges o executeu Presentació.

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



Aturar la presentació

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

Projectar la imatge seleccionada

Atenció

No desconnecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB mentre hi accediu. És possible que la Presentació no funcioni correctament.

1 Inicieu la Presentació.

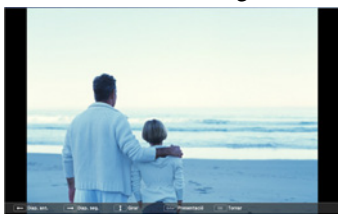
Apareix la pantalla de la llista de fitxers.

☛ "Iniciar la Presentació" [pàg.114](#)

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



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



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

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

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

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



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

- 1** Inicieu la Presentació.
Apareix la pantalla de la llista de fitxers.
☛ "Iniciar la Presentació" [pàg.114](#)
- 2** Feu servir els botons [↶] [↷] [⏪] [⏩] per a situar el cursor damunt de la carpeta a partir de la qual vulgueu fer la Presentació i, a continuació, premeu [Enter].
- 3** Seleccionau **Presentació** a la part d'avall de la pantalla de la llista de fitxers i premeu [Enter].
S'inicia la Presentació i els fitxers d'imatge de la carpeta es projecten automàticament en seqüència, un per un.
Quan es projecta l'últim fitxer, torna a aparèixer automàticament la llista de fitxers. Si ajusteu **Reprod. contínua** a **Activat** a la finestra Opció, la projecció tornarà a començar des del principi quan arribi al final.
☛ "Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació" [pàg.117](#)
Podeu passar a la pantalla següent, tornar a la pantalla anterior o aturar la reproducció durant la projecció d'una Presentació.



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

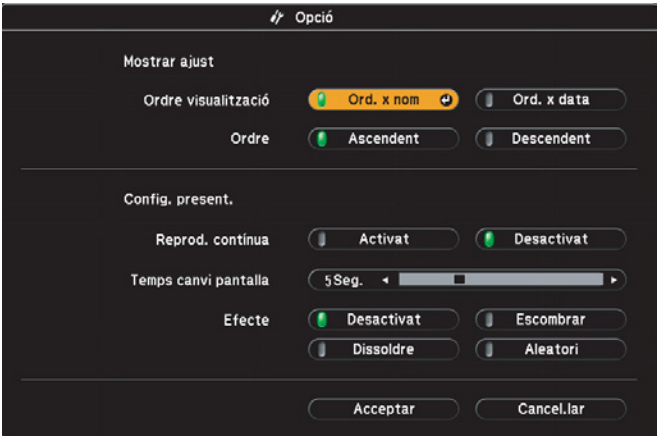
Podeu fer servir les funcions següents quan projecteu un arxiu d'imatge amb Presentació.

- Congelar
 - ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" [pàg.50](#)
- Pausa A/V
 - ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" [pàg.49](#)
- E-Zoom
 - ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" [pàg.51](#)

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

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

- 1
- Premeu els botons [◀][▶][⏮][⏭] per situar el cursor damunt de la carpeta de què vulgueu configurar les condicions de visualització i, a continuació, premeu el botó [Esc]. Seleccioneu **Opció** al submenú que es visualitza, i premeu el botó [Enter].
- 2
- Quan aparegui la següent pantalla d'Opció, ajusteu tots els elements.
- Habiliteu els paràmetres col·locant el cursor a l'element de destí i prement el botó [Enter].
- La taula següent indica els detalls de cada element.



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

- 3
- Quan hàgiu terminat de configurar els ajusts, feu servir els botons [◀], [▶], [⏮] i [⏭] per col·locat el cursor sobre **Acceptar** i premeu [Enter].
- D'aquesta manera, s'apliquen els paràmetres.
- Si no voleu aplicar els paràmetres, col·loqueu el cursor a **Canc.** i premeu [Enter].

Sobre EasyMP Monitor

EasyMP Monitor vos permet realitzar operacions com comprovar l'estat de múltiples projectors d'Epson que estiguin connectats a una xarxa en un monitor d'ordinador i controlar els projectors des de l'ordinador.

Podeu descarregar EasyMP Monitor des de la següent pàgina web.

<http://www.epson.com>

A continuació s'inclou unes breus descripcions de les funcions de supervisió i de control que es poden realitzar amb EasyMP Monitor.

- **Registre de projectors per supervisar i controlar**

Els projectors de la xarxa es poden cercar automàticament i, a continuació, es pot seleccionar quins projectors voleu registrar des del projectors detectats.

Si introduïu la direcció IP, podreu registrar projectors de destí.

- **Els projectors registrats també es poden assignar a grups, perquè es puguin supervisar i controlar en grups.**

- **Supervisió de l'estat de projectors registrats**

Amb les icones, es pot comprovar l'estat d'alimentació (ACTIVAT/DEACTIVAT) per a projectors i problemes o advertències que requereixin atenció.

Podeu seleccionar grups de projectors o un projector únic i, a continuació, comprovar el temps de funcionament acumulat de la làmpada o informació com fonts d'entrada, problemes i advertències per als projectors.

- **Control dels projectors registrats**

Es poden seleccionar projectors en grup o individualment i, a continuació, podeu realitzar operacions amb els projectors seleccionats, com activar-los o desactivar-los i canviar la font d'entrada.

Podeu fer servir les funcions de Control Web per canviar els ajustos del menú Configuració del projector.

Si n'hi ha accions de control que s'executen regularment en moments o dies determinats, podreu fer servir la Configuració de temps per registrar-les.

- **Configuració Notificació Mail**

Podeu ajustar les direccions de correu electrònic a les que voleu enviar les notificacions si un estat requereix atenció, com en cas de tenir un problema amb un projector registrat.

- **Enviar missatges a projectors registrats**

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

Descarregueu el plugin Message Broadcasting de la pàgina web que s'indica al començament d'aquest capítol.

Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)

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

Utilitzeu Microsoft Internet Explorer 6.0 o posterior com a navegador web. Si feu servir Mac OS, utilitzeu Safari o Firefox.



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

☛ **Ampliada** - Mode d'espera [pàg.71](#)

Configuració del Projector

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

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

- Menú Ajustos - Keystone - Quick Corner
- Menú Ajustos - Forma del punter
- Menú Ajustos - Patró de prova
- Menú Ajustos - Botó d'usuari
- Menú Ampliada - Logotip de l'usuari
- Menú Ampliada - Idioma
- Menú Ampliada - Funcionament - Mode alta altitud
- Menú Reinicialitzar - Reinicialitzar tot i Reinic hores làmpada

Els ajustos per als elements de cada menú són els mateixos al menú Configuració del projector.

☛ "Menú Configuració" [pàg.63](#)

Elements que només es poden ajustar amb el navegador web

- Nom de comunitat SNMP
- Contras. Monitor

Visualització de la pantalla Control Web

Utilitzeu el procediment següent per visualitzar la pantalla Control Web.

Determineu la configuració de la xarxa a l'ordinador i al projector, i prepareu-los per a la connexió a xarxa. Quan vos comuniqueu amb una LAN sense fil, connecteu-vos en mode de connexió Avançat.

☛ LAN sense fil - Mode connexió [pàg.76](#)



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

1 Inicieu un navegador web a l'ordinador.

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

Es mostra la pantalla Control Web.

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

Mostrar la pantalla Web Remote

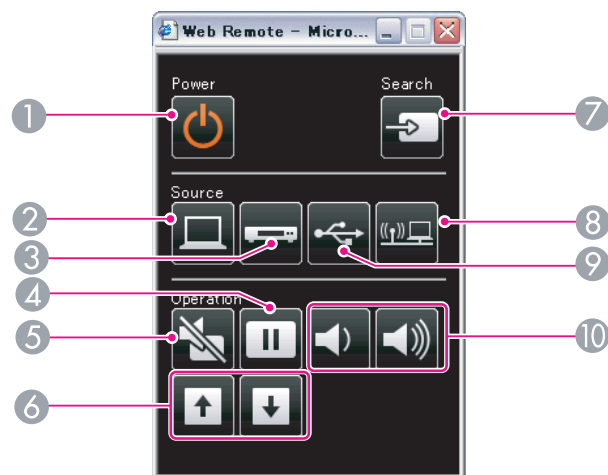
La funció Web Remote vos permet realitzar operacions del projector amb el comandament a distància amb un navegador web.

1 Visualitzar la pantalla Control Web.

2 Feu clic **Web Remote**.



3 Es mostra la pantalla Web Remote.



Nom	Funció
1 Botó [Power]	Engega i apaga el projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
2 Botó [Computer]	Cada vegada que premeu el botó, l'entrada canvia entre les imatges del port Computer1 i les del port Computer2.
3 Botó [Video]	Cada vegada que es prem el botó, la imatge passa pel següent cicle de ports Video, S-Video i HDMI.
4 Botó [Freeze]	Les imatges s'interrompen o es reprenen. ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" pàg.50
5 Botó [A/V Mute]	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.49

Nom	Funció
6 Botons [Page] [Up] [Down]	Canvia les pàgines en arxius PowerPoint quan feu servir els mètodes de projecció següents. <ul style="list-style-type: none"> Quan feu servir la funció Ratolí sense fil <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" pàg.52 Quan vos connecteu a una xarxa Quan projecteu imatges amb Presentació, aquests botons serveixen per anar al fitxer següent o anterior.
7 Botó [Source Search]	Canvia a la imatge del port d'entrada des del qual s'estan introduint els senyals de vídeo. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.33
8 Botó [LAN]	Canvia a les imatges projectades amb EasyMP Network Projection. Quan es projecta amb la Quick Wireless Connection USB Key opcional, aquest botó canvia a eixa imatge. ☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" pàg.34
9 Botó [USB]	Canvia a la imatge següent. <ul style="list-style-type: none"> Imatges provinents del dispositiu connectat al port USB (TypeA) ☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" pàg.34
10 Botons [Volume] [Left] [Right]	[Left] Disminueix el volum. [Right] Augmenta el volum. ☛ "Ajustar el volum" pàg.39

Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes

Si seleccioneu Notificació Mail, els missatges de notificació s'envien a l'adreça electrònica predeterminada quan es produeix un problema o un

avís al projector. Això permet que l'operador rebi les notificacions dels problemes dels projectors encara que n'estigui lluny.

☛ **Xarxa - Correu - Notificació Mail** [pàg.80](#)



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

☛ **Ampliada - Mode d'espera** [pàg.71](#)

Correu de notificació d'error de lectura

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

Assumpte: EPSON Projector

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

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

Línia 3 i posteriors: detalls del problema

Els detalls del problema es mostren línia per línia. Els continguts del missatge principal es mostren a continuació.

- Internal error (Error intern)
- Fan related error (Error del ventilador)
- Sensor error (Error del sensor)
- Lamp timer failure (Avaria làmpada)

- Lamp out (Error làmpada)
- Lamp replacement notification (Substitueix làmpada)
- Internal temperature error (Error temp. alta/sobreescalfament)
- High-speed cooling in progress (Avís temp. alta)
- Clean Air Filter (Avís net filtre aire)
- Low Air Flow (Baix cabal d'aire)
- Low Air Flow Error (Err flux filtre aire)
- Air Flow Sensor Error (Error sens filt aire)
- No Air Filter (Falta filtre d'aire)
- No-signal (Sense senyal)
El projector no rep cap senyal. Comproveu l'estat de la connexió o que l'alimentació de la font del senyal estigui activada.
- Exhaust vent shutter Error (Error de l'obturador de la sortida d'aire)
- Auto Iris Error (Error Iris Automàt.)
- Power Err. (Ballast) (Err.aliment. (Llast))

Consulteu la secció següent per solucionar problemes o avisos.

☛ "Lectura dels Indicadors" [pàg.87](#)

Administració utilitzant SNMP

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

☛ **Xarxa - Altres - SNMP** [pàg.81](#)



- El protocol SNMP hauria d'estar gestionat per un administrador de xarxes o per algú que estigués familiaritzat amb la xarxa.
- Per utilitzar la funció SNMP per monitorar el projector, cal instal·lar el programa gestor de SNMP a l'ordinador.
☛ **LAN sense fil - Mode connexió** [pàg.76](#)
- La funció d'administració mitjançant SNMP no es pot utilitzar a través d'una LAN sense fils en el mode connexió Ràpid.
- Es poden desar un màxim de dues adreces IP de destinació.

Ordres ESC/VP21

Podeu controlar el projector des d'un dispositiu extern amb ESC/VP21.

Llista d'ordres

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

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

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

Els continguts principals es mostren a continuació.

Element			Ordre
ACTIVAT/DESACTIVAT	Activat		PWR ON
	Desactivat		PWR OFF
Selecció de senyal	Ordinador1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	Ordinador2	Auto	SOURCE 2F

Element			Ordre
		RGB	SOURCE 21
		Component	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Vídeo		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Pausa A/V Activat/Desactivat	Activat		MUTE ON
	Desactivat		MUTE OFF

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

Per a més detalls, poseu-vos en contacte amb el vostre proveïdor local o l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson.

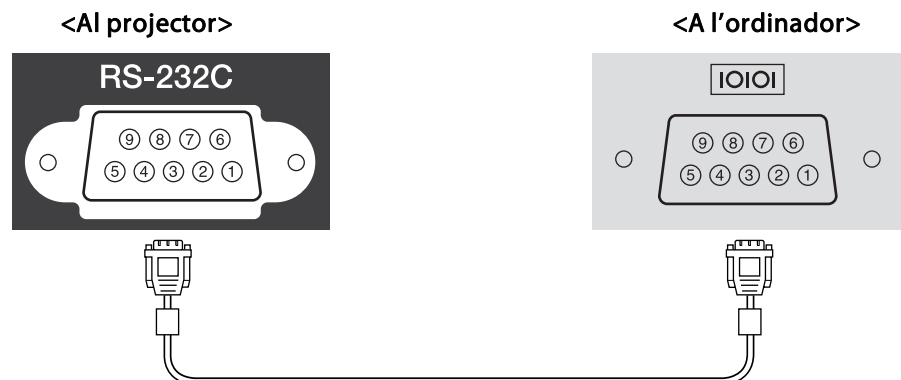
☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Diagrames de col·locació dels Cables

Connexió en sèrie

- Forma del connector: D-Sub de 9 contactes (mascle)

- Nom del port d'entrada del projector: RS-232C



<Al projector>	(Cable en sèrie de PC)	<A l'ordinador>
GND 5	—————	5 GND
RD 2	←—————	3 TD
TD 3	—————→	2 RD

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

Protocol de comunicacions

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

Sobre PJLink

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

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

A continuació trobareu més informació sobre la configuració de la xarxa en relació amb PJLink.

☛ "Menú Xarxa" [pàg.73](#)

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

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

- Ordres no compatibles

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

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

Font	Ordre PJLink
Ordinador1	INPT 11
Ordinador2	INPT 12
Vídeo	INPT 21
S-Video	INPT 22

Font	Ordre PJLink
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

- Nom del fabricant mostrat per a "Recerca d'informació del nom del fabricant"
EPSON
- Nom del model mostrat per a "Recerca d'informació del nom del producte"
EB-D6250
EB-D6155W
EB-D6150

Quant a Crestron RoomView®

Crestron RoomView® és un sistema de control integrat proporcionat per Crestron®. Es pot fer servir per supervisar i controlar múltiples dispositius connectats en xarxa.

El projector és compatible amb el protocol de control i, per tant, es pot fer servir en un sistema integrat amb Crestron RoomView®.

Visiteu el lloc web de Crestron® per obtenir informació sobre Crestron RoomView®. (Només és compatible amb la visualització en anglès).

<http://www.crestron.com>

A continuació es mostra un resum de Crestron RoomView®.

• Funcionament a distància mitjançant un navegador web

Podeu controlar un projector des del vostre ordinador, com des de qualsevol comandament a distància.

• Supervisió i control amb software d'aplicació

Podeu fer servir Crestron RoomView® Express o Crestron RoomView® Server Edition de Crestron® per supervisar els dispositius del sistema, per comunicar-vos amb el servei d'assistència tècnica i per enviar missatges urgents. Consulteu el següent lloc web per a més detalls.

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

Aquest manual descriu com executar operacions al vostre ordinador amb un navegador web.



- Només podeu registrar caràcters alfanumèrics i símbols d'un byte.
- Les funcions següents no es poden fer servir amb Crestron RoomView®.
 - ☛ "Canviar els Ajustos Utilitzant un Navegador web (Control Web)" [pàg.118](#)
 - Message Broadcasting (plug- in EasyMP Monitor)
- És possible controlar si el **Mode d'espera** està ajustat a **Com. activada**, fins i tot si el projector està en estat d'espera (quan l'alimentació està desactivada).
 - ☛ **Ampliada - Mode d'espera** [pàg.71](#)

Operació d'un projector des de l'ordinador

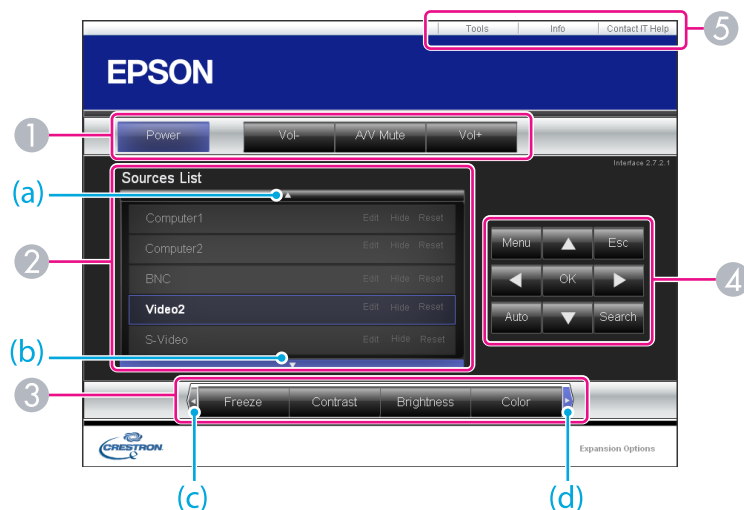
Visualització de la finestra de funcionament

Abans d'executar qualsevol operació, comproveu el següent.

- Assegureu-vos de que l'ordinador i el projector estan connectats en xarxa. Quan vos comuniqueu amb una LAN sense fil, connecteu-vos en mode de connexió Avançat.
 - ☛ **LAN sense fil - Mode connexió** [pàg.76](#)
- Ajusteu **RoomView** a **Activat** des del menú **Xarxa**.
 - ☛ **Xarxa - Altres - RoomView** [pàg.81](#)

- 1 Inicieu un navegador web a l'ordinador.
- 2 Introduïu l'adreça IP del projector al camp de l'adreça del navegador web i premeu la tecla Enter del teclat de l'ordinador.
Es mostrarà la finestra de funcionament.

Ús de la finestra de funcionament



- 1 Podeu executar les següent operacions quan feu clic als botons.

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

Botó	Funció
A/V Mute	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.49

- 2 Canviar a la imatge de la font d'entrada seleccionada. Per visualitzar fonts d'entrada que no es mostren a la Source List, feu clic a (a) o a (b) per a desplaçar-vos amunt o avall.
Si cal, podeu canviar el nom de la font.
- 3 Podeu executar les següent operacions quan feu clic als botons. Per visualitzar botons que no es mostren a la finestra, feu clic a (c) o a (d) per a desplaçar-vos a la dreta o a l'esquerra.

Botó	Funció
Freeze	Les imatges s'interrompen o es reprenen. ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" pàg.50
Contrast	Ajusta la diferència entre la llum i l'ombra a les imatges.
Brightness	Ajusta la lluentor de la imatge.
Color	Ajusta la saturació del color de les imatges.
Sharpness	Ajusta la nitidesa de la imatge.
Zoom	Feu clic al botó [⊕] per ampliar la imatge sense canviar la mida de projecció. Feu clic al botó [⊖] per reduir una imatge que es va ampliar amb el botó [⊕]. Feu clic al botó [▲], [▼], [◀] o [▶] per canviar la posició d'una imatge ampliada. ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" pàg.51

- 4 Els botons [▲], [▼], [◀] o [▶] executen les mateixes operacions que els botons [⏮] [⏭] [⏪] [⏩] del comandament a distància. Podeu executar les següent operacions quan feu clic als altres botons.

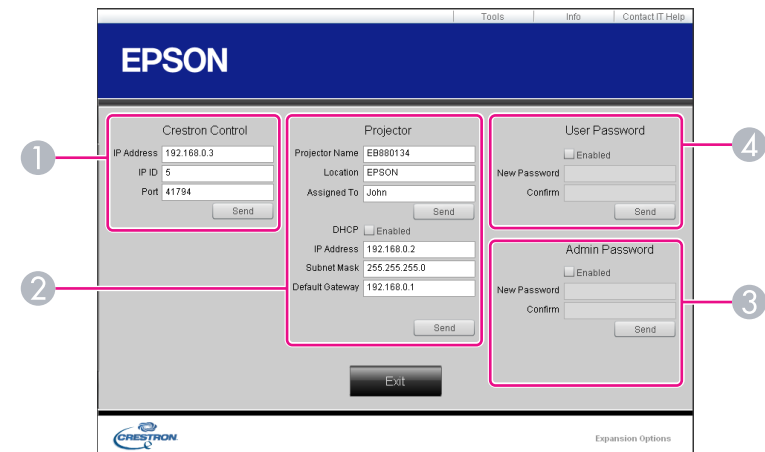
Botó	Funció
OK	Executa la mateixa operació que el botó [Enter] del comandament a distància. ☛ "Comand. a distància" pàg.14
Menu	Mostra i tanca el menú de Configuració.
Auto	Si es prem mentre es projecten els senyals RGB analògiques des del port Computer1 o des del port Computer2, podeu optimitzar automàticament la imatge ajustant Tracking, Sync. i Posició.
Search	Canvia a la imatge del port d'entrada des del qual s'estan introduint els senyals de vídeo. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.33
Esc	Executa la mateixa operació que el botó [Esc] del comandament a distància. ☛ "Comand. a distància" pàg.14

- 5 Podeu executar les següent operacions quan feu clic a les pestanyes.

Pestanya	Funció
Contact IT Help	Mostra la finestra d'assistència tècnica. Es fa servir per enviar missatges a l'administrador, i rebre missatges d'aquest, amb Crestron RoomView® Express.
Info	Mostra la informació del projector que està connectat.
Tools	Canvia la configuració del projector que està connectat. Consulteu la secció següent.

Ús de la finestra d'eines

La finestra següent es mostra quan feu clic a la pestanya **Tools** de la finestra de funcionament. Podeu fer servir aquesta finestra per canviar la configuració del projector que està connectat.



- 1 **Crestron Control**
Feu la configuració del controladors centrals de Crestron®.
- 2 **Projector**
Es poden ajustar els elements següents.

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

Element	Funció
DHCP	Selecioneu la casella Enabled per fer servir DHCP. No podeu introduir una adreça IP si DHCP està activat.
IP Address	Introduïu una adreça per assignar al projector que està connectat.
Subnet Mask	Introduïu una màscara de subxarxa per al projector que està connectat.
Default Gateway	Introduïu una adreça de passarel·la per al projector que està connectat.
Send	Feu clic a aquest botó per confirmar els canvis que es facin al Projector .

3 Admin Password

Selecioneu la casella **Enable** perquè se sol·liciti una contrasenya abans d'obrir la finestra Tools.

Es poden ajustar els elements següents.

Element	Funció
New Password	Introduïu una contrasenya nova quan canvieu la contrasenya per obrir la finestra Tools. (La contrasenya pot contenir un màxim de 26 caràcters alfanumèrics d'un byte).
Confirm	Introduïu la mateixa contrasenya que heu introduït a New Password . Si les contrasenyes no coincideixen, es mostrarà un error.
Send	Feu clic a aquest botó per confirmar els canvis que es facin al Admin Password .

4 User Password

Marqueu el quadre de verificació **Enable** perquè se sol·liciti una contrasenya abans d'obrir la finestra d'operacions de l'ordinador.

Es poden ajustar els elements següents.

Element	Funció
New Password	Introduïu una contrasenya nova quan canvieu la contrasenya per obrir la finestra de funcionament. (La contrasenya pot contenir un màxim de 26 caràcters alfanumèrics d'un byte).
Confirm	Introduïu la mateixa contrasenya que heu introduït a New Password . Si les contrasenyes no coincideixen, es mostrarà un error.
Send	Feu clic a aquest botó per confirmar els canvis que es facin al User Password .

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

Accessoris Opcionals

Pantalla portàtil de 50" ELPSC06

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

Pantalla portàtil de 70" ELPSC23

Pantalla portàtil de 80" ELPSC24

Pantalla portàtil de 90" ELPSC25

Pantalles portàtils enrotllables. (relació d'aspecte 16:10)

Pantalla portàtil de 60" ELPSC27

Pantalla portàtil de 80" ELPSC28

Pantalla de 100" ELPSC29

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

Cable d'ordinador ELPKC02

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

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

Cable d'ordinador ELPKC09

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

Cable d'ordinador ELPKC10

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

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

Cable de vídeo component ELPKC19

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

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

Càmera de documents ELPDC06/ELPDC11

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

Unitat interactiva ELPIU01

Feu-la servir quan l'utilitzeu la pantalla d'un ordinador des de la superfície de projecció.

Unitat LAN sense fils ELPAP07

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

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

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

Extensió de sostre (450 mm)* ELPFP13

Extensió de sostre (700 mm)* ELPFP14

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

Suport de sostre* ELPMB22 o ELPMB23

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

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

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

Consumibles

Unitat de làmpada (per a EB-D6150) ELPLP61

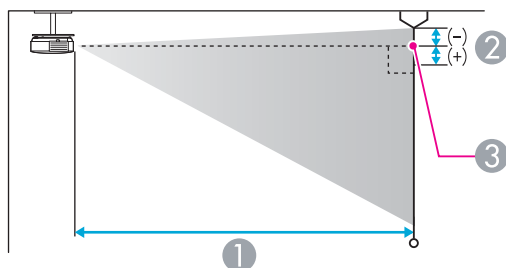
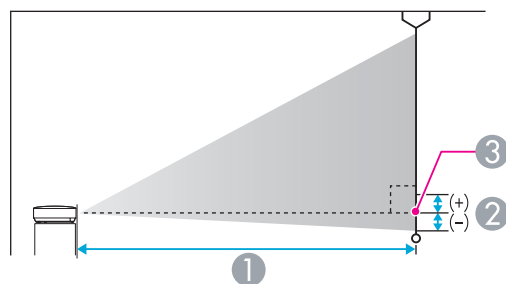
Unitat de làmpada (per a EB-D6250/EB-D6155W) ELPLP64

Utilitzeu-la com a recanvi de les làmpades usades.

Filtre d'aire ELPAF30

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

Distància de projectió per a EB-D6155W



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

Unitats: cm

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
30"	61x46	99 - 163	-1
40"	81x61	133 - 218	-2
50"	100x76	168 - 274	-2

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
60"	120x91	202 - 330	-2
80"	160x120	270 - 441	-3
100"	200x150	339 - 552	-4
120"	240x180	407 - 663	-5
150"	300x230	510 - 830	-6
200"	410x300	682 - 1107	-8
250"	510x380	853 - 1385	-10

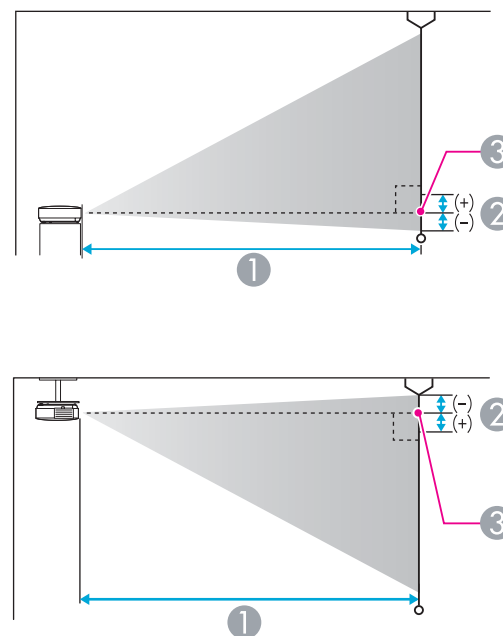
Unitats: cm

Mida de pantalla 16:9		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:10		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
30"	65x40	87 - 143	-1
40"	86x54	117 - 193	-1
50"	110x67	148 - 242	-2
60"	130x81	178 - 291	-2
80"	170x110	238 - 389	-3
100"	220x130	299 - 487	-3
120"	260x160	359 - 585	-4
150"	320x200	450 - 732	-5
200"	430x270	602 - 978	-7
250"	540x340	753 - 1223	-8
280"	600x370	844 - 1370	-9

Distància de projectió per a EB-D6250/EB-D6150



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

Unitats: cm

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
30"	61x46	82 - 135	-5
40"	81x61	111 - 181	-6
50"	100x76	139 - 228	-8

Mida de pantalla 4:3		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
60"	120x91	168 - 274	-10
80"	160x120	225 - 367	-13
100"	200x150	282 - 459	-16
120"	240x180	339 - 552	-19
150"	300x230	425 - 691	-24
200"	410x300	567 - 922	-32
250"	510x380	710 - 1154	-40
300"	610x460	853 - 1385	-48

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:9		①	②
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

Resolucions compatibles

Senyals d'ordinador (RGB analògica)

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

*1 Només EB-D6155W

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

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

Vídeo de components

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080

Vídeo compost

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

Senyal d'entrada del port HDMI

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

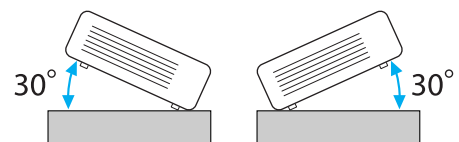
Especificacions Generals del Projector

Nom del producte		EB-D6250	EB-D6155W	EB-D6150
Dimensions		450 (ampl.) x 114 (alç.) x 274 (prof.) mm (sense incloure la secció elevada)		
Mida del panel LCD		0.63"	0,59" d'amplada	0.63"
Mètode de visualització		Matriu activa de TFT de polisilici		
Resolució		786.432 píxels XGA (1024 (ampl.)x 768 (alç.) punts)x 3	1.024.000 píxels WXGA (1280 (ampl.)x 800 (alç.) punts)x 3	786.432 píxels XGA (1024 (ampl.)x 768 (alç.) punts)x 3
Ajust d'enfocament		Manual		
Ajust del zoom		Manual (d'1 a 1,6)		
Làmpada		Làmpada UHE, 275 W núm. model: ELPLP64	Làmpada UHE, 275 W núm. model: ELPLP64	Làmpada UHE, 230 W Model No.: ELPLP61
Sortida màx. d'àudio		5 W monoaural		
Altaveu		1		
Font d'alimentació		110 to 240 V AC $\pm 10\%$, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC $\pm 10\%$, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC $\pm 10\%$, 50/60 Hz 3.0 - 1.5 A
Consum	Àrea de 110 a 120 V	Funcionament: 395 W Consum en espera (Com. activada): 6.0 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.29 W	Funcionament: 395 W Consum en espera (Com. activada): 6.0 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.29 W	Funcionament: 328 W Consum en espera (Com. activada): 6.0 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.29 W
	Àrea de 220 a 240 V	Funcionament: 380 W Consum en espera (Com. activada): 6.5 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.38 W	Funcionament: 380 W Consum en espera (Com. activada): 6.5 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.38 W	Funcionament: 316 W Consum en espera (Com. activada): 6.5 W Consum en espera (Com. desactivada): 0.38 W
Altitud de funcionament		Altitud 0 to 3000 m		
Temperatura de funcionament		0 to +40°C (sense condensació)		
Temperatura d'emmagatzematge		-10 to +60°C (sense condensació)		

Massa			Aprox. 4.4 kg	Aprox. 4.4 kg	Aprox. 4.2 kg
Con-nec-tors	Port Computer1	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella) blau		
	Port Computer2	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella) blau		
	Port Video	1	Connector RCA		
	Port d'S-Video	1	DIN mini de 4 contactes		
	Port Audio1	1	Connector mini estèreo		
	Port Audio2	1	Connector mini estèreo		
	Port Audio-L/R	1	Connector de RCA x 2 (L-R)		
	Port Audio Out	1	Connector mini estèreo		
	Port Monitor Out	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella) negre		
	Port HDMI	1	HDMI (només PCM és compatible amb l'àudio)		
	Port USB (TypeA) *	1	Connector USB (Tipus A)		
	Port USB (TypeB)*	1	Connector USB (Tipus B)		
	Port USB (especial per a unitat LAN sense fils)	1	Connector USB (Tipus A)		
	Port LAN	1	RJ-45		
	Port RS-232C	1	D-Sub mini de 9 contactes (mascle)		
	Port Trigger out	1	Mini connector de 3,5 mm CC 12 V, màxim 200 mA		

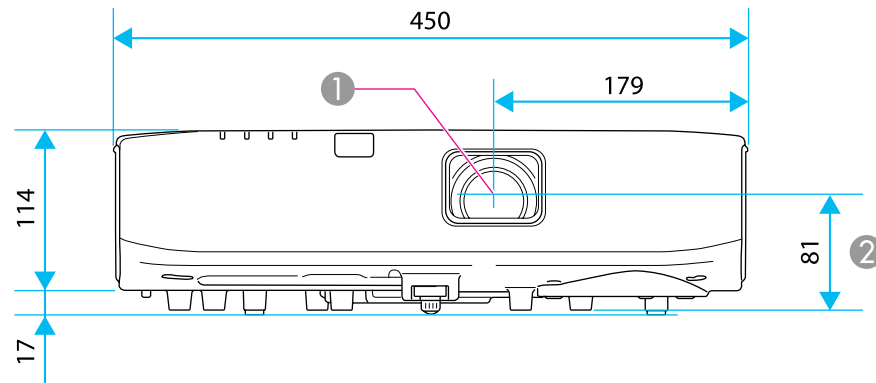
* Compatible amb USB 2.0. No obstant això, no es garanteix que els ports USB funcionin amb tots els dispositius compatibles amb USB.

Angle d'inclinació

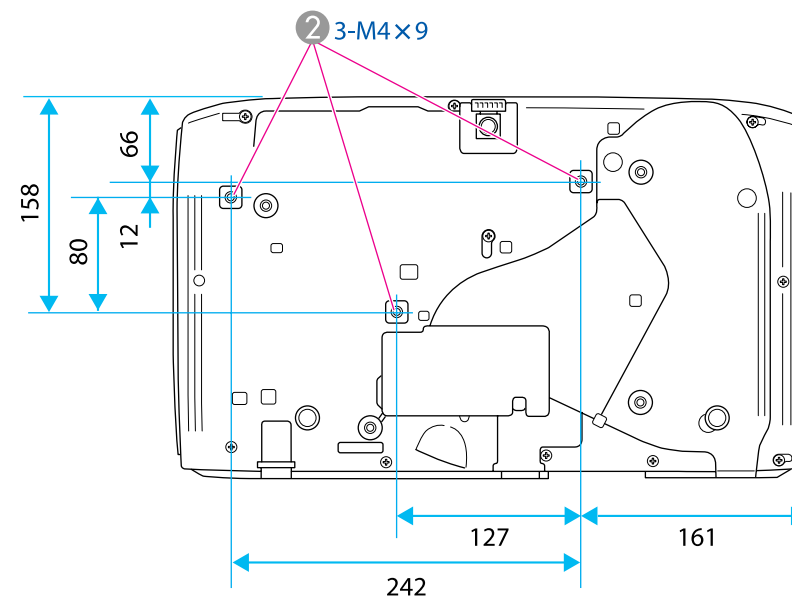
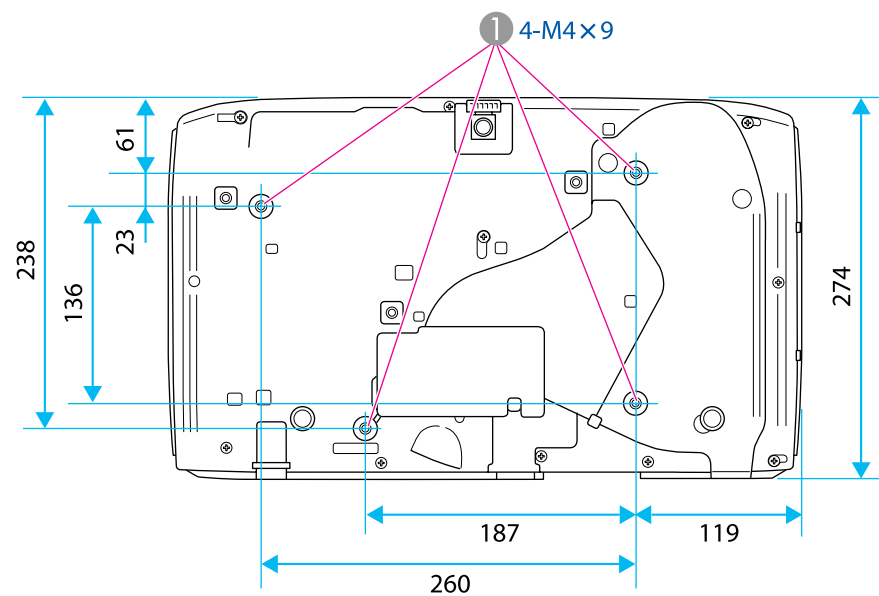


Si utilitzeu el projector quan està inclinat més de 30°, es podria danyar i provocar un accident.

Unitats: mm



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



- ① Punts de fixació del suport per a sostre per a l'ELPMB22
- ② Punts de fixació del suport per a sostre per a l'ELPMB23

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

Adreça IP	Un número que serveix per identificar un ordinador connectat a una xarxa.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery és una tecnologia desenvolupada per AMX per tal de simplificar els sistemes de control AMX i facilitar el funcionament de l'equip de destí. Epson ha aplicat aquesta tecnologia de protocol i ofereix un ajust per activar la funció de protocol (ON). Consulteu el lloc web d'AMX per a més detalls. URL http://www.amx.com/
Contrast	La lluentor relativa de les àrees clares i fosques d'una imatge es pot augmentar o disminuir per fer ressaltar més el text i els gràfics o per suavitzar-los. L'ajustament d'aquesta propietat de la imatge s'anomena ajust de Contrast.
DHCP	Acrònim de Dynamic Host Configuration Protocol, aquest protocol assigna automàticament una Adreça IP als equips connectats a una xarxa.
Direcció passarel·la	Es tracta d'un servidor (encaminador) que serveix per comunicar-se a través d'una xarxa (subxarxa) dividida segons Màscara subxarxa .
Entrellaçat	Transmet la informació necessària per crear una pantalla, enviant una línia sí i una altra no, des de la part superior de la imatge fins a la part inferior. Les imatges poden parpellejar perquè es mostra un fotograma en una línia sí i una altra, no.
HDCP	HDCP és l'acrònim de High-bandwidth Digital Content Protection. Serveix per a evitar les còpies il·legals i protegir els drets d'autor tot encriptant els senyals digitals que es transmeten a través de ports DVI i HDMI. Com el port HDMI d'aquest projectador admet HDCP, pot projectar imatges digitals protegides amb tecnologia HDCP. No obstant, pot ser que el projector no pugui projectar imatges protegides amb versions actualitzades o revisades de l'encriptació HDCP.
HDTV	Abreviació de High-Definition Television, que es refereix a sistemes d'alta definició que compleixin aquestes condicions. <ul style="list-style-type: none"> • La resolució vertical és de 720p o 1.080i o superior (p = Progressiu, i = Entrellaçat) • La Relació d'aspecte de la pantalla és 16:9
Interr. IP Adreça	Aquesta és l' Adreça IP de l'ordinador de destí per a la notificació d'errors mitjançant SNMP.
Màscara subxarxa	Es tracta d'un valor numèric que defineix el número de bits utilitzat per a l'adreça de xarxa d'una xarxa dividida (subxarxa) des de l'adreça IP.
Progressiu	Projecta informació per crear una pantalla d'una en una, mostrant la imatge d'un fotograma. Encara que el número de línies escanejades és la mateixa, la quantitat de parpelleig de la imatge baixa perquè el volum d'informació s'ha doblat, en comparació amb el sistema d'entrellaçat.
Relació d'aspecte	Relació entre la longitud i l'alçada d'una imatge. Les pantalles amb una relació horitzontal vertical de 16:9, com ara pantalles HDTV, reben el nom de pantalles panoràmiques. Les pantalles SDTV i d'ordinadors normal tenen una relació d'aspecte de 4:3.
SDTV	Acrònim de Standard Definition Television, que es refereix als sistemes de televisió estàndard que no compleixen les condicions de la televisió d'alta definició (HDTV).
SNMP	Acrònim de Simple Network Management Protocol (protocol simple de gestió de xarxes), que és el protocol per monitorar i controlar dispositius com ara encaminadors i ordinadors connectats a una xarxa TCP/IP.

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

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

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

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

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

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

Sobre les notacions

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

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

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

Mac OS X 10.3.x

Mac OS X 10.4.x

Mac OS X 10.5.x

Mac OS X 10.6.x

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

Avís General:

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

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

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

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

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

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

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

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

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

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

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

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

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger
 Dave Martindale
 Guy Eric Schalnat
 Paul Schmidt
 Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
 jloup@gzip.org

Mark Adler
 madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

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

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

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

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

1999-05-03 lpd Original version.

mDNSResponder

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

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

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

Apache License

Version 2.0, January 2004

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

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

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

You may obtain a copy of the License at

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

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

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

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “aes-src-29-04-09” are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

A

Accessoris Opcionals	128
Adhesiu protecc. contrasenya	60
Adreça IP	80
Ajust Adreça	80
Ajust de color	67
Ajusts de visualització	117
Alim. LAN sense fil	76
Anella del zoom	10
Anella d'enfocament	10
Aspecte	41, 69

B

Bloq. Panell control	70
Bloquejar Panell control	61
Bloqueig total	61
Bloquejar	50
Botó d'usuari	70

C

Càmera de documents	128
Coberta de la làmpada	10
Com substituir el filtre d'aire	110
Com substituir la làmpada	106
Comandament a distància	14
Configuració auto.	68
Configuració de la xarxa	73
Configuració del projector	118
Consumibles	128
Contínua	117
Contrasenya control Web	75
Contrasenya PjLink	75

Contrasenya protecc.	59
Contrast	67
Control de la lluentor	70
Control Web	119
Crestron RoomView	124
Creu	52

D

Dinàmic	39
Direcció passarel·la	77, 79
Direct Power On	72
Distància	129

E

EasyMP Monitor	118
ESC/VP21	122
Especificacions	134
Esports	39
E-Zoom	51

F

Font	83
Forma del punter	70
Foto	39
Frontal	20, 71
Funció Ajuda	86
Funció de ratolí sense fils	52
Funcionament	72

G

Girar imatges	115
---------------------	-----

H

Hores làmpada	83
---------------------	----

I

ID del comandament a distància	55
ID del projector	54, 72
Idioma	72
Indicador de la làmpada	87
Indicador de potència	87
Indicador de temperatura	87
Indicadors	87, 88
Info Sinc	83
Inform xarxa	73
Interval vídeo HDMI	69
Iris automàtic	40, 67

K

Keystone	70
----------------	----

L

Lluentor	67
Logotip de l'usuari	57

M

Màscara subxarxa	77, 79
Menú Ajustos	70
Menú Ampliada	71
Menú Bàsic	75
Menú Configuració	64
Menú Imatge	67
Menú Informació	83
Menú LAN amb cables	79

Menú LAN sense fils	76
Menú Notificació Mail	80
Menú Reinicialitzar	82, 84
Menú Seguretat	77
Menú Senyal	68
Menú Xarxa	73
Message Broadcasting	118
Mida de pantalla	129
Missatges	71
Mode alta altitud	72
Mode connexió	76
Mode d'espera	72
Mode de color	39, 67
Mode de repòs	72
Mostrar fons	71

N

Navegador web	118
Netejar	103
Netejar el filtre d'aire i l'entrada d'aire	103
Netejar la superfície del projector	103
Nitidesa	67
Nom del projector	75
Noms de components i funcions	10
Notificació Mail	80, 120
Número de port	80

O

Ordre visualització	117
---------------------------	-----

P

Palanca d'ajust del peu	10
-------------------------------	----

Pantalla	71
Pantalla d'inici	71
Pantalla múltiple	55, 72
Pantalla posterior	20
Pantalles de monitor	132
Pantalles de monitor admeses	132
Paraula clau projector	75
Patrò de prova	71
Període de substitució de la làmpada	106
Període de substitució del filtre d'aire	109
Personalitzat	39
Peu frontal ajustable	10
Pissarra blanca	39
Pissarra negra	39
PJLink	123
Port de l'ordinador	11, 12
Port de vídeo	12
Port HDMI	12
Port S-Video	12
Port USB(TypeA)	11
Port USB(TypeB)	11
Posició	68
Posterior	20, 71
Presa de corrent	11
Presentació	39, 113, 114, 116
Progressiu	68
Projecció	71
Projecció panoràmica	41
Protecc logo usuari	59
Protecció en activar	59
Punter	50
Punter del ratolí	52
Punts de fixació del suport per a sostre	12

Q

Quick Corner	70
--------------------	----

R

Receptor remot	10
Recerca de Font	13
Reducció de soroll	69
Regir correu	121
Reinic hores làmpada	84
Reinicialitzar el temps de funcionament de la làmpada	109
Reinicialitzar tot	84
Resolució	83
RoomView	124

S

Saturació de color	67
Seleccionar Unitat	114
Senyal d'entrada	69, 83
Senyal de vídeo	69, 83
Servidor SMTP	80
Silenci A/V	49
Sistema LAN sense fils	76
SNMP	121
Sobreescalfament	88
Solució dels problemes	87
Sortida d'aire	10
Sostre	20, 71
Source Search	33
Split Screen	45
sRGB	39
SSID	76

Substituir les bateries	17
Sync.	68

T

Tauler de control	13
Teatre	39
Teclat en pantalla	74
Temperatura d'emmagatzematge	134
Temperatura de color absoluta	67
Temperatura de funcionament	134
Temps canvi pantalla	117
Tint	67
Tracking	68

V

Veloc. Refresc	83
Volum	70

W

Web Remote	119
------------------	-----