



# **Guia de l'usuari**

## **Multimedia Projector**

**EB-1430Wi**



**EB-1420Wi**

# 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.

A continuació es mostren les indicacions i se n'explica el significat. Assegureu-vos que les compreneu del tot abans de continuar llegint la guia.

 <b>Advertència</b>	Aquest símbol indica informació que, si s'ignora, pot provocar lesions personals o fins i tot la mort a causa d'una manipulació incorrecta.
 <b>Precaució</b>	Aquest símbol indica informació que, si s'ignorés, podria ocasionar ferides personals o danys materials deguts a la manipulació incorrecta.

## • Indicacions d'informació general

<b>Atenció</b>	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" als "Apèndixs".  "Glossari" <a href="#">pàg.260</a>
[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 <b>Lluentor</b> des de <b>Imatge</b> . <b>Imatge - Lluentor</b>

## Notacions Utilitzades en Aquesta Guia ..... 2

### Introducció

#### Característiques del Projector ..... 9

Funcions interactives (Easy Interactive Function) .....	9
Realitzeu operacions fàcilment amb el Control Pad .....	9
Projecció simultània de dues imatges (Split Screen) .....	9
Com connectar-vos a una xarxa i projectar imatges des de la pantalla de l'ordinador .....	10

#### Noms de components i funcions ..... 11

Frontal/Lateral .....	11
Superior/Lateral .....	12
Connexions .....	13
Base .....	15
Muntatge dels peus (només els models amb peus inclosos) .....	15
Tauler de control .....	16
Comandament a distància .....	17
Com canviar les piles del comandament a distància .....	20
Radi operatiu del comandament a distància .....	21
Llapis interactiu .....	21
Substitució de la pila del llapis interactiu .....	22
Substitució de la punta del llapis interactiu .....	23
Portallapis .....	24
Control Pad .....	24
Com canviar les bateries del Control Pad .....	25
Unitat Touch (només EB-1430Wi) .....	27
Frontal .....	27
Posterior .....	27

### Preparació del projector

#### Instal·lació del projector ..... 30

Mètodes d'instal·lació .....	30
------------------------------	----

Si es fan servir les característiques interactives .....	31
Configuració de la unitat Touch (només EB-1430Wi) .....	32

#### Equip de connexió ..... 33

Com fer connexions amb el projector .....	35
Connexió d'un ordinador .....	35
Com connectar un telèfon intel·ligent o una tauleta .....	37
Connexió de fonts d'imatge .....	38
Connectar dispositius USB .....	40
Connectar equip extern .....	42
Connectar un Cable LAN .....	44
Instal·lació de la unitat LAN sense fil .....	45
Com connectar diversos projectors .....	46
Com connectar al Control Pad .....	48
Connexions en projectar amb USB Display i en realitzar operacions de ratolí amb funcions interactives .....	48
Com connectar amb PC Free .....	50
Com connectar una impressora .....	51

### Mètodes de projecció bàsics

#### Projectar imatges ..... 53

De la instal·lació a la projecció .....	53
Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font) .....	54
Projecció amb USB Display .....	55
Configuració necessària .....	55
Requeriments del sistema .....	55
Com connectar el projector per primera vegada .....	56
Desinstal·lar .....	58

#### Ajust de les imatges projectades ..... 59

Corregeix la distorsió Keystone .....	59
H/V-Keystone .....	59
Quick Corner .....	60
Ajustar la mida de la imatge .....	61
Ajustament de la posició de la imatge (canvi d'imatge) .....	62

Ajustament de la posició vertical de la imatge (només els models amb peus inclosos)	63
Com augmentar l'alçada de la imatge	63
Com baixar l'alçada de la imatge	63
Ajustament de la posició horitzontal de la imatge (només els models amb peus inclosos)	63
Corregir l'enfocament	64
Ajustar el volum	66
Ajustar la imatge	67
Ajusts de Matís, Saturació i Lluentor	67
Ajust Gamma	67
Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)	67
Configurar Iris automàtic	68
Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada	69
Com canviar de mode	69
Com canviar el mode d'aspecte	69

## Com fer servir les característiques interactives

<b>Modes de funcions interactives</b>	<b>72</b>
---------------------------------------	-----------

<b>Preparació abans de fer servir les funcions interactives</b>	<b>74</b>
---	-----------

Instruccions de seguretat per a les funcions interactives	74
Com fer servir els llapis interactius	74
Calibratge del llapis	76
Calibrant automàticament	76
Calibrant manualment	77
Ús del dit per a funcionament interactiu tàctil (EB-1430Wi)	79
Calibratge per a funcionament tàctil amb el dit	81
Instruccions de seguretat per a funcionament interactiu tàctil	83
Etiquetes d'advertència de làser	84

<b>Dibuixar en una pantalla pissarra blanca (Mode de pissarra)</b>	<b>85</b>
--	-----------

Com iniciar el Mode de pissarra	85
Instruccions de seguretat per al Mode de pissarra	86
Barra d'eines del mode de pissarra	86
Barra d'eines inferior del mode de pissarra	90

Projecció d'imatges escanejades en Mode de pissarra	91
Tipus de fitxer que es poden obrir en el Mode de pissarra	93
Com compartir dibuixos creats en Mode de pissarra	93
Com desar els dibuixos en Mode de pissarra	93
Format del fitxer disponibles en Mode de pissarra	94
Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra	95
Opcions d'impressió disponibles al Mode de pissarra	96
Com enviar correus electrònics en el Mode de pissarra	96
Compartir dibuixos amb altres dispositius	97
Com compartir la pantalla de pissarra blanca amb altres dispositius	98
Veure el contingut dibuixat compartit	99
Com connectar-se a la pantalla d'una pissarra blanca des d'altres projectors	100
Característiques disponibles en connectar-se a una pantalla de pissarra blanca	101
Com connectar-se a una pantalla de pissarra blanca des d'una tauleta o ordinador amb un navegador web	102
Requisits de navegadors connectables a la pantalla de pissarra blanca	103
Barra d'eines de la pantalla de pissarra blanca amb connexió mitjançant un navegador web	103

<b>Dibuix sobre la imatge projectada (Mode d' anotació)</b>	<b>107</b>
---	------------

Com iniciar el Mode d' anotació	107
Barra d'eines del mode d' anotació	108
Barra d'eines inferior del mode d' anotació	110
Com fer servir els continguts dibuixats al mode d' anotació	111
Com desar els dibuixos en Mode d' anotació	111
Com imprimir els dibuixos en Mode d' anotació	112

<b>Com controlar les funcions de l'ordinador des de la pantalla projectada (mode interactiu amb el PC)</b>	<b>113</b>
--	------------

Com fer servir el mode interactiu amb el PC	113
Ajustament de l'àrea de funcionament del llapis	116
Requisits del sistema per a l'Easy Interactive Driver (només per a l'OS X)	117
Instal·lació de l'Easy Interactive Driver a l'OS X	118

<b>Com canviar el mode interactiu</b>	<b>119</b>
---------------------------------------	------------

<b>Control del projector des de la pantalla projectada</b>	<b>120</b>
--	------------

Com seleccionar la visualització del dispositiu de xarxa des de la barra d'eines de control del projector	120
---	-----



## Com fer servir les funcions interactives a través d'una xarxa ..... 122

Precaucions en connectar-se a un projector d'una subxarxa diferent ..... 122

## Eines d'entrada de llapis i tinta per al Windows ..... 124

Activar les funcions d'entrada de llapis i tinta per al Windows ..... 124

Com utilitzar les funcions d'entrada de llapis i tinta per al Windows ..... 125

## Ús de les característiques interactives en projectar dues imatges simultàniament ..... 126

Com passar a projecció Split Screen ..... 126

Com fer servir el mode interactiu amb el PC a una pantalla dividida ..... 128

## Funcions Útils

### Funcions de projecció ..... 130

Projecció simultània de dues imatges (Split Screen) ..... 130

Fonts d'entrada per a projecció de pantalla dividida ..... 131

Procediments d'operació ..... 132

Restriccions durant la projecció de pantalla dividida ..... 134

Com projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB (PC Free) ..... 134

Especificacions per als fitxers que es poden projectar amb l'PC Free ..... 135

Exemples de PC Free ..... 136

Mètodes de funcionament de PC Free ..... 136

Com projectar les imatges o pel·lícules seleccionades ..... 139

Projecció de fitxers PDF ..... 139

Com projectar fitxers d'imatge d'una carpeta en una seqüència (Presentació) ..... 141

Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació ..... 142

Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V) ..... 143

Congelació de la imatge (Congelar) ..... 143

Funció de punter (Punter) ..... 144

Ampliar una part de la imatge (E-Zoom) ..... 145

Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil) ..... 146

Desar un Logotip de l'usuari ..... 147

Desar Patró d'Usuari ..... 149

### Funcions de Seguretat ..... 151

Gestionar usuaris (Contrasenya protegida) ..... 151

Tipus de Contrasenya protegida ..... 151

Configurar Contrasenya protegida ..... 151

Introduir la Contrasenya ..... 152

Restricció del funcionament (Bloq. Panell control) ..... 153

Bloqueig Antirotatori ..... 154

Com instal·lar el cademat ..... 154

### Supervisió i control ..... 155

Sobre EasyMP Monitor ..... 155

Message Broadcasting ..... 155

Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web) ..... 155

Configuració del projector ..... 155

Mostrar Pantalla Control Web ..... 156

Com mostrar la pantalla Web Remote ..... 156

Configuració dels certificats ..... 158

Com crear una Llibreta d'adreces ..... 159

Notes sobre HTTP segur ..... 159

Llista de certificats compatibles ..... 160

Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes ..... 160

Correu de notificació d'error de lectura ..... 160

Administració utilitzant SNMP ..... 161

Ordres ESC/VP21 ..... 161

Llista d'ordres ..... 161

Disposició dels cables ..... 162

Sobre PJLink ..... 163

Sobre Crestron RoomView® ..... 163

Ús d'un projector des de l'ordinador ..... 164

Ajust de la programació ..... 167

Configuració de hora ..... 167

Com desar una planificació ..... 169

Com comprovar la planificació ..... 171

Com editar una planificació ..... 172

## Menú Configuració

<b>Utilitzar el menú menú Configuració</b>	<b>175</b>
--	------------

<b>Llista de Funcions</b>	<b>176</b>
---------------------------	------------

Taula del menú Configuració	176
Menú Xarxa	177
Menú Imatge	178
Menú Senyal	180
Menú Ajustos	181
Menú Ampliada	183
Elements de configuració de l'Easy Interactive Function	185
Pantalla de Paràmetres de la pissarra	187
Xarxa Xarxa	192
Notes sobre com utilitzar el menú Xarxa	193
Funcionament del teclat en pantalla	194
Menú Bàsic	194
Menú LAN sense fil	195
Menú Seguretat	197
Menú LAN amb cables	200
Menú Config. administrador	201
Menú Reinicialitzar	205
Menú ECO	206
menú Informació (només pantalla)	207
Menú Reinicialitzar	208

<b>Configuració per lots de múltiples projectors</b>	<b>209</b>
--	------------

## Detecció d'Errors

<b>Utilitzar l'Ajuda</b>	<b>211</b>
--------------------------	------------

<b>Solució dels problemes</b>	<b>212</b>
-------------------------------	------------

Lectura dels Indicadors	212
Si els indicadors no són d'ajuda	217
Problemes relacionats amb les imatges	218
No es veu cap imatge	218

Les imatges en moviment no es veuen (la part de la imatge en moviment es torna negra)	219
La projecció s'atura automàticament	219
Apareix el missatge No Suportat	220
Apareix el missatge Sense senyal	220
Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades	221
Les imatges presenten interferències o distorsions	221
El cursor del ratolí parpelleja (només en projectar USB Display)	222
La imatge apareix truncada (gran) o petita, l'aspecte no és adient o la imatge es veu a l'inrevés	222
Els colors de la imatge no són correctes	223
Les imatges són fosques	224
Problemes en començar la projecció	224
El projector no s'engega	224
Problemes amb les funcions interactives	225
No es pot dibuixar sobre la pantalla projectada	225
L'ordinador connectat no es pot controlar des de la pantalla projectada	226
Es visualitza el missatge S'ha produït un error a l'Easy Interactive Function.	226
El ratolí de l'ordinador no funciona correctament	226
El llapis interactiu no funciona	227
El temps de resposta del llapis interactiu és lent (només quan es projecta amb USB Display)	227
Les operacions tàctils mostren errors (només EB-1430Wi)	228
El punt es desplaça automàticament o no passa a la posició següent durant el calibratge manual	228
No es pot connectar a la pissarra blanca d'un projector compartit	229
No es poden veure els dibuixos compartits	229
No es pot desar la pantalla d'una pissarra blanca compartida a un navegador	229
No es poden realitzar operacions mentre es captura, imprimeix o desa	230
No es pot enganxar una captura de pantalla correctament	230
No es pot imprimir correctament	230
No es pot escanejar correctament	230
La data i l'hora no estan sincronitzades, la configuració de l'emmagatzematge intern no es reflecteix correctament	231
No es pot canviar la font	231
Altres problemes	231
No se sent cap so o el so és fluix	231
Hi ha soroll a l'àudio (només amb projeccions amb USB Display)	232

El comandament a distància no funciona . . . . .	232
Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús . . . . .	233
La configuració d'autenticació de LAN sense fil no funciona . . . . .	233
No es reben missatges de correu electrònic encara que es produeixi un error al projector . . . . .	233
Apareix el missatge La bateria per mantenir l'hora s'està esgotant. . . . .	234
No es pot canviar la configuració utilitzant un navegador web . . . . .	234

<b>Sobre Event ID . . . . .</b>	<b>235</b>
---------------------------------	------------

## Manteniment

<b>Netejar . . . . .</b>	<b>238</b>
Netejar la superfície del projector . . . . .	238
Netejar la finestra de projecció . . . . .	238
Netejar el sensor d'obstacles . . . . .	238
Netejar el filtre d'aire . . . . .	239

<b>Substituir els Consumibles . . . . .</b>	<b>242</b>
---	------------

Substituir la làmpada . . . . .	242
Període de substitució de la làmpada . . . . .	242
Com substituir la làmpada . . . . .	243
Reinicialitzar les hores de la làmpada . . . . .	245
Substituir el filtre d'aire . . . . .	246
Període de substitució del filtre d'aire . . . . .	246
Com substituir el filtre d'aire . . . . .	246

## Apèndix

<b>Accessoris Opcionals i Productes Consumibles . . . . .</b>	<b>250</b>
---	------------

Accessoris Opcionals . . . . .	250
Consumibles . . . . .	250

<b>Mida de Pantalla i Distància de Projecció . . . . .</b>	<b>251</b>
--	------------

<b>Pantalles de monitor admeses . . . . .</b>	<b>253</b>
---	------------

Resolucions compatibles . . . . .	253
-----------------------------------	-----

Senyals de l'ordinador (RGB analògica) . . . . .	253
Vídeo de components . . . . .	253
Vídeo compost . . . . .	253
Senyals d'entrada des del port HDMI . . . . .	253
Senyals d'entrada des del port MHL . . . . .	254

<b>Especificacions . . . . .</b>	<b>255</b>
----------------------------------	------------

Especificacions Generals del Projector . . . . .	255
--	-----

<b>Aspecte . . . . .</b>	<b>258</b>
--------------------------	------------

<b>Glossari . . . . .</b>	<b>260</b>
---------------------------	------------

<b>Notes Generals . . . . .</b>	<b>262</b>
---------------------------------	------------

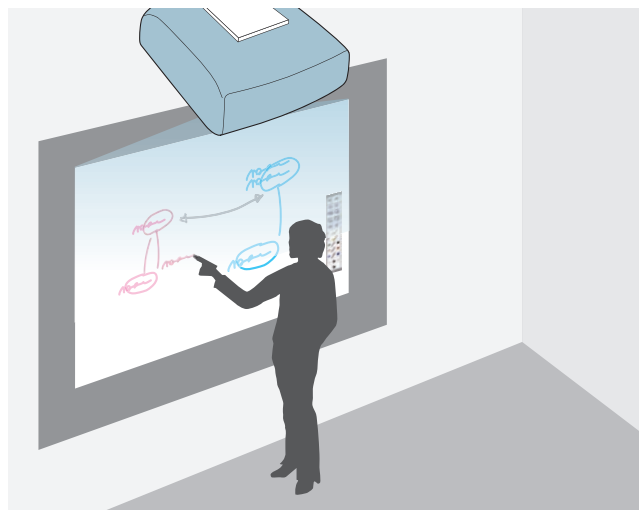
Reglamentació de la normativa Wireless Telegraphy Act . . . . .	262
Sobre les notacions . . . . .	262
Avís General: . . . . .	263



# Introducció

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

## Funcions interactives (Easy Interactive Function)



Podeu fer les següents operacions amb el llapis electrònic.

Quan la Unitat Touch està instal·lada, podeu realitzar les mateixes operacions amb el llapis interactiu i amb el dit (només EB-1430Wi).

- Mode de pissarra
  - Dibuixeu en pantalles planes com ara pissarres blanques
  - Compartiu la pantalla de pissarra blanca amb altres dispositius
  - Vista de la pantalla de pissarra blanca des d'altres projectors
  - Llegiu documents en paper amb un escàner
  - Guardeu la pantalla projectada
  - Imprimiu la pantalla projectada
  - Afegiu la pantalla projectada a un correu electrònic i envieu-la
- Mode d'anotació
  - Dibuixeu sobre els documents projectats
  - Guardeu la pantalla projectada
  - Imprimiu la pantalla projectada
- Feu-lo servir com a ratolí d'ordinador sobre la pantalla projectada

- Realitzar operacions de comandament a distància del projector des de la pantalla projectada
- Seleccionar dispositius a la pantalla projectada que s'han connectat a la xarxa amb el EasyMP Multi PC Projection inclòs
- Fer servir un ordinador mitjançant una xarxa amb el EasyMP Network Projection inclòs o la Quick Wireless

☛ "Com fer servir les característiques interactives" [pàg.71](#)

## Realitzeu operacions fàcilment amb el Control Pad

En instal·lar el Control Pad inclòs, podeu realitzar fàcilment operacions freqüents com ara engegar i desconnectar el projector, i canviar-ne la font. També podeu connectar-hi un dispositiu d'emmagatzematge USB per a una impressora, etc.

☛ "Control Pad" [pàg.24](#)

☛ "Com connectar al Control Pad" [pàg.48](#)

## Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)

Aquesta funció divideix la pantalla projectada en dues parts i projecta dos tipus d'imatge, l'un al costat de l'altre. Amb la projecció simultània d'imatges de dues fonts en una pantalla podreu augmentar l'impacte del vostre missatge o proposta durant les videoconferències o presentacions.

☛ "Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)" [pàg.130](#)




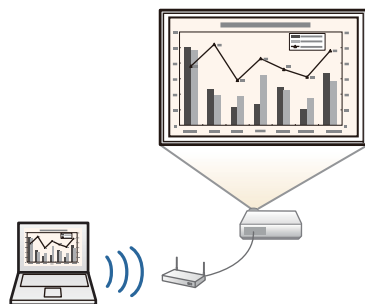
## Com connectar-vos a una xarxa i projectar imatges des de la pantalla de l'ordinador

Podeu realitzar les operacions següents amb EasyMP Network Projection i EasyMP Multi PC Projection que es troben al CD-ROM EPSON Projector Software inclòs.

- Compartir el projector mitjançant una xarxa.

Amb l'EasyMP Network Projection, podeu connectar el projector a una xarxa i compartir-lo amb múltiples ordinadors. D'aquesta manera podreu projectar imatges i documents des de qualsevol ordinador sense canviar-ne els cables. També podeu projectar des d'un ordinador a múltiples projectors.

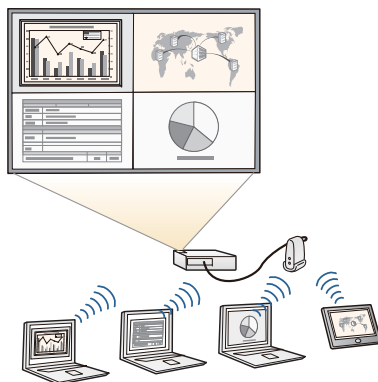
 [Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection](#)



- Projectar múltiples pantalles d'ordinador alhora


Amb l'EasyMP Multi PC Projection, podeu projectar fins a quatre pantalles alhora des d'ordinadors de la xarxa o des de telèfons intel·ligents o tauletes que tenen l'Epson iProjection instal·lat.

 [Guia de funcionament de l'EasyMP Multi PC Projection](#)



- Projectió sense fil de la pantalla de l'ordinador

Si instal·leu la unitat LAN sense fil inclosa, podeu projectar una pantalla d'ordinador a través d'una xarxa.

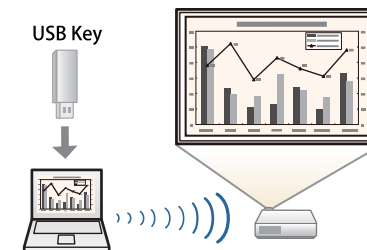
 ["Instal·lació de la unitat LAN sense fil" pàg.45](#)



Podeu executar les següents operacions mitjançant productes i aplicacions opcionals.

- Connectar-se fàcilment a un ordinador amb Quick Wireless Connection

Si connecteu la Quick Wireless Connection USB Key opcional a un ordinador podreu configurar la xarxa automàticament per a una connexió LAN sense fil i projectar la pantalla de l'ordinador.

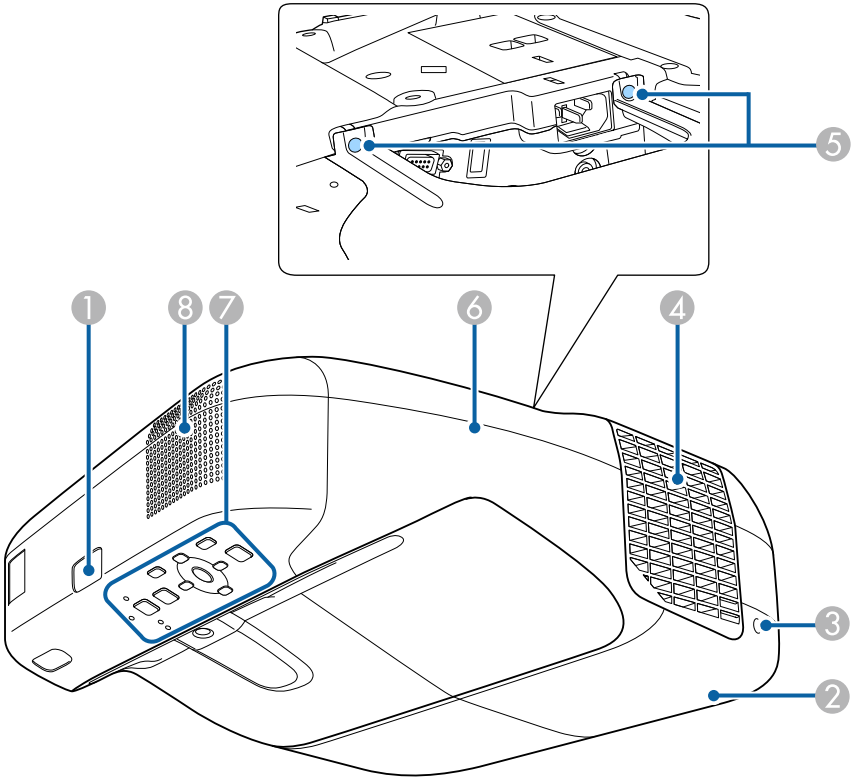


- Projectar imatges des de dispositius portàtils a través d'una xarxa


Si teniu el programa Epson iProjection instal·lat al telèfon intel·ligent o a la tauleta, podreu projectar dades sense fil des d'aquest dispositiu. Podeu descarregar l'Epson iProjection gratuïtament de l'App Store o del Google play. Les despeses que es puguin produir en la comunicació amb l'App Store o el Google Play són responsabilitat del client.



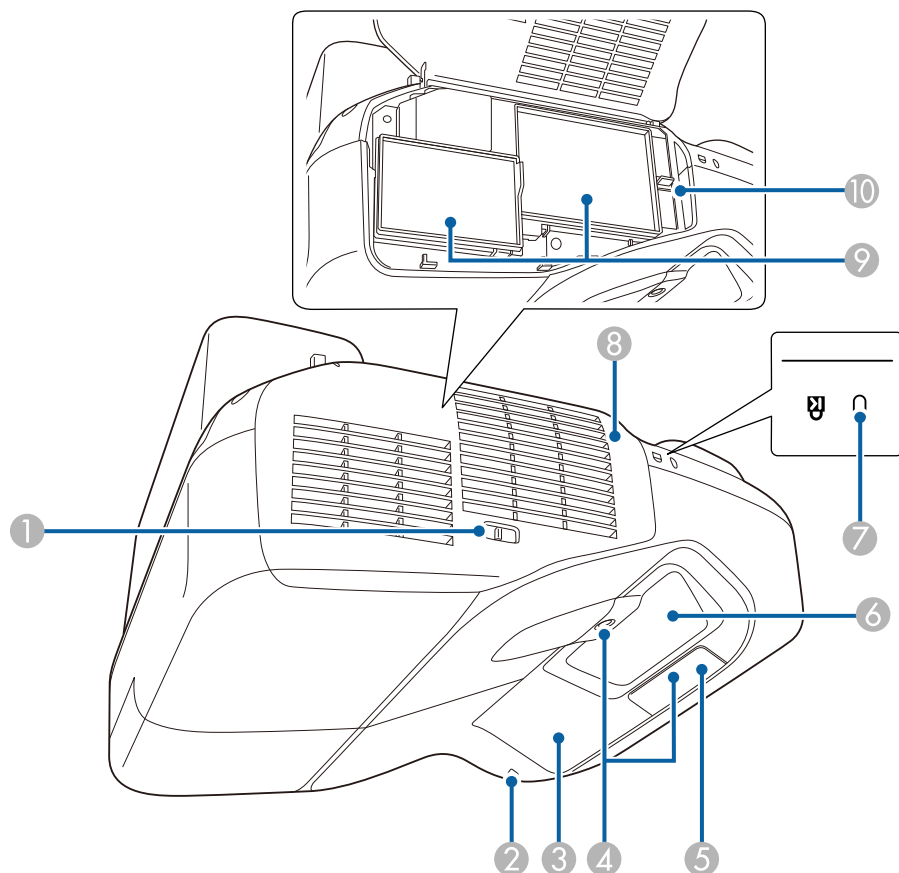
Frontal/Lateral



Nom		Funció	
1	Receptor remot	Rep els senyals del comandament a distància.	
2	Coberta de la làmpada	Obriu quan hagueu de substituir la làmpada del projector. ☛ "Substituir la làmpada" <a href="#">pàg.242</a>	
3	Cargol de fixació de la coberta de la làmpada	Cargol per fixar la coberta de la làmpada. ☛ "Substituir la làmpada" <a href="#">pàg.242</a>	

Nom		Funció	
4	Sortida d'aire	Sortida d'aire per refredar l'interior del projector. <div> <b>Precaució</b> 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. L'aire calent de la sortida d'aire podria provocar cremades, deformacions o accidents.</div>	
5	Caragols de fixació de la coberta del cable	Cargols per fixar la coberta del cable.	
6	Coberta del cable	Afluixeu els dos cargols i obriu la coberta si voleu connectar-hi cables de dispositius externs o instal·lar la unitat LAN sense fil.	
7	Tauler de control	Opera el projector. ☛ "Tauler de control" <a href="#">pàg.16</a>	
8	Altaveu	Emet l'àudio.	

## Superior/Lateral



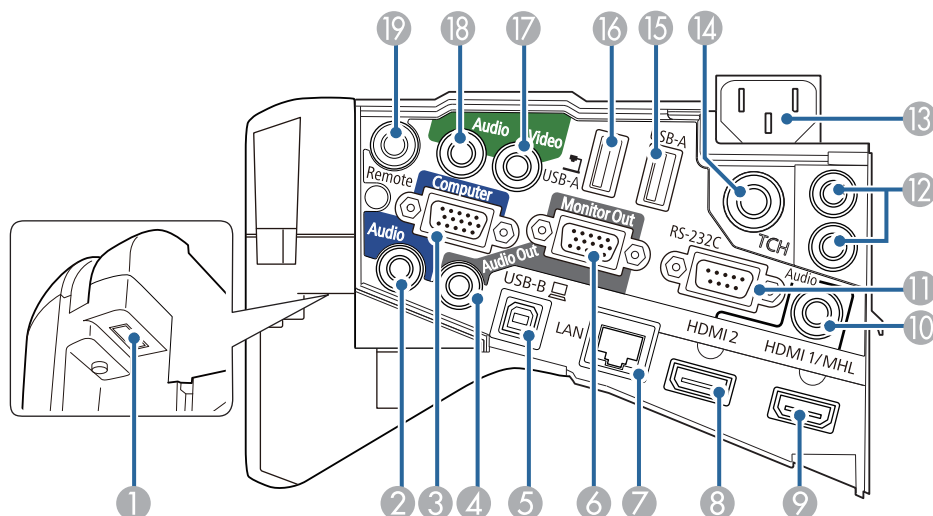
Nom	Funció
1 <b>Palanca obrir/tancar de la coberta del filtre d'aire</b>	Obre i tanca la coberta del filtre d'aire.
2 <b>Indicador de la LAN sense fil</b>	Indica l'estat d'accés a la unitat LAN sense fil inclosa.

Nom	Funció
3 <b>Receptor de Easy Interactive Function</b>	Rep els senyals del llapis interactiu. ☛ "Com fer servir les característiques interactives" <a href="#">pàg.71</a>
4 <b>Sensor d'obstacles</b>	Detecta els obstacles que interfereixen a l'àrea de projecció. ☛ "Netejar el sensor d'obstacles" <a href="#">pàg.238</a>
5 <b>Receptor remot</b>	Rep els senyals del comandament a distància.
6 <b>Finestra de projecció</b>	Projecta les imatges. <div> <b>⚠ Advertència</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>No mireu directament a la finestra de projecció mentre s'estigui projectant.</li> <li>No col·loqueu objectes ni apropieu les mans a la finestra de projecció. Podrien produir-se cremades o incendis, o l'objecte es podria deformar, perquè aquesta zona assoleix una alta temperatura a causa de la llum de projecció concentrada.</li> </ul> </div>
7 <b>Ranura de seguretat</b>	La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington. ☛ "Bloqueig Antiobradori" <a href="#">pàg.154</a>
8 <b>Tapa del filtre d'aire</b>	Obriu-la per canviar el filtre d'aire o fer servir la palanca d'enfocament.
9 <b>Entrada d'aire (filtre d'aire)</b>	Aspira aire per a refrigerar l'interior del projectador. ☛ "Netejar el filtre d'aire" <a href="#">pàg.239</a> ☛ "Substituir el filtre d'aire" <a href="#">pàg.246</a>
10 <b>Palanca d'enfocament</b>	Ajusta l'enfocament de la imatge. Obriu la tapa del filtre d'aire per fer-la servir.



## Connexions


A sota de la coberta del cable s'hi troben els ports següents.



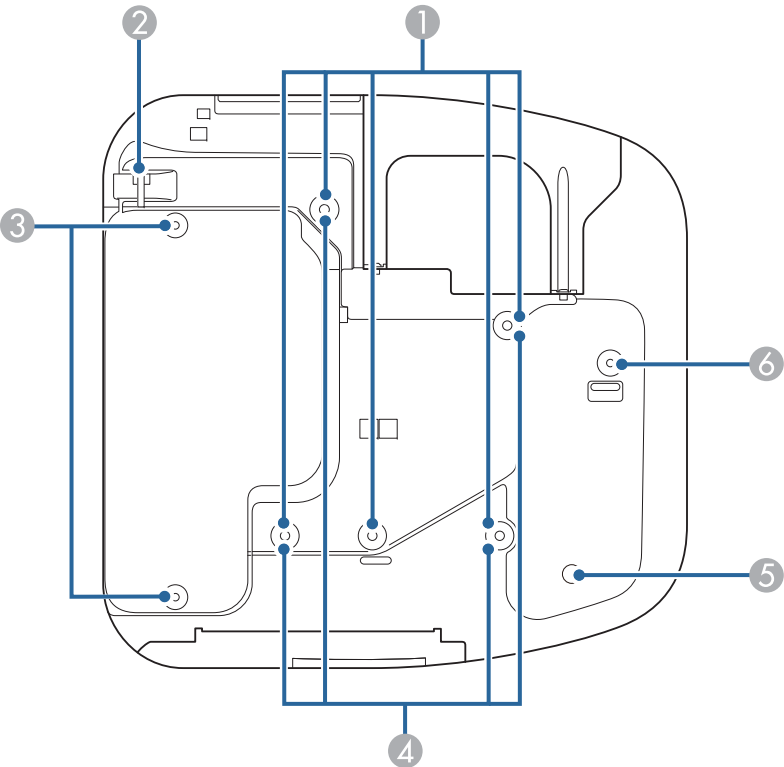
Nom	Funció
1 <b>Secció d'instal·lació de la unitat LAN sense fils</b>	Instal·leu-hi la unitat LAN sense fils inclosa. ☛ "Instal·lació de la unitat LAN sense fil" <a href="#">pàg.45</a>
2 <b>Port Audio1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introdueix àudio des de l'equip connectat al port Computer.</li> <li>Introdueix àudio des d'altres dispositius quan es projecten imatges des del dispositiu connectat al port USB-A.</li> </ul>
3 <b>Port Computer</b>	Envia senyals d'imatge d'un ordinador y vídeo component des d'altres fonts de vídeo.
4 <b>Port Audio Out</b>	Envia àudio des de la imatge projectada actualment a un altaveu extern.

Nom	Funció
5 <b>Port USB-B</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Connecta el projector a un ordinador a través del cable USB inclòs i projecta les imatges de l'ordinador. ☛ "Projecció amb USB Display" <a href="#">pàg.55</a></li> <li>Connecta el projector a un ordinador a través del cable USB inclòs, per fer servir la funció Ratolí sense fil. ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" <a href="#">pàg.146</a></li> <li>Connecta el projector a un ordinador a través del cable USB inclòs, per fer servir el llapis interactiu com a ratolí. ☛ "Com controlar les funcions de l'ordinador des de la pantalla projectada (mode interactiu amb el PC)" <a href="#">pàg.113</a></li> <li>Connecta el projector al Control Pad amb el cable USB inclòs per fer servir el Control Pad. ☛ "Com connectar al Control Pad" <a href="#">pàg.48</a></li> </ul>
6 <b>Port Monitor Out</b>	Emet senyals RGB analògiques des del port Computer a un monitor extern. No podeu emetre senyals que es reben des d'altres ports o senyal de vídeo de components.
7 <b>Port LAN</b>	Connecta un cable LAN per a connectar a una xarxa.
8 <b>Port HDMI2</b>	Introdueix els senyals de vídeo provinents d'equips de vídeo i ordinadors compatibles amb HDMI. Aquest projector és compatible amb <u>HDCP</u> ☛. ☛ "Equip de connexió" <a href="#">pàg.33</a>
9 <b>Port d'entrada HDMI1/MHL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introdueix els senyals de vídeo provinents d'equips de vídeo i d'ordinadors compatibles amb HDMI. Aquest projector és compatible amb <u>HDCP</u>☛.</li> <li>Permet l'entrada dels senyals de telèfons intel·ligents i taules compatibles amb <u>MHL</u>☛ (Mobile High-definition Link).</li> </ul>
10 <b>Port Audio3</b>	A <b>Ampliada - Configuració A/V</b> , establiu <b>Sortida d'àudio</b> , <b>Sortida d'àudio HDMI1</b> o <b>Sortida d'àudio HDMI2</b> com a <b>Àudio3</b> per enviar àudio a aquest port. ☛ <b>Ampliada - Configuració A/V</b> <a href="#">pàg.183</a>

Nom		Funció
11	<b>Port RS-232C</b>	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" <a href="#">pàg.161</a>
12	<b>Port SYNC IN/OUT</b>	Si utilitzeu les funcions interactives a la mateixa sala que altres versions del mateix projector, haureu de connectar el conjunt de cables de control remot opcional (ELPKC28) als projectors. Si connecteu el conjunt de cables, el llapis interactiu funcionarà perfectament. ☛ "Com connectar diversos projectors" <a href="#">pàg.46</a>
13	<b>Presa de corrent</b>	Connecta el cable d'alimentació al projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" <a href="#">pàg.53</a>
14	<b>Port TCH (només EB-1430Wi)</b>	Connecta el cable de connexió subministrat de la unitat Touch a la unitat Touch. ☛ <a href="#">Guia d'instal·lació</a>
15	<b>Port USB-A</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'hi connecta un dispositiu d'emmagatzematge USB o una càmera digital i projecta fitxers PDF, pel·lícules o imatges mitjançant PC Free. ☛ "Com projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB (PC Free)" <a href="#">pàg.134</a></li> <li>Si connecteu una memòria USB podeu emmagatzemar i veure el contingut dibuixat amb les funcions interactives. ☛ "Com desar els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.93</a> ☛ "Com desar els dibuixos en Mode d'anotació" <a href="#">pàg.111</a></li> <li>Podeu connectar-hi impressores per USB.</li> <li>Connecta el projector al Control Pad amb el cable USB inclòs quan connecteu una memòria USB o una impressora al Control Pad. ☛ "Com connectar al Control Pad" <a href="#">pàg.48</a></li> </ul>

Nom		Funció
16	<b>Port USB-A</b> 	Connecta la Càmera de documents opcional. Aquest port no es pot utilitzar per projectar amb altres dispositius.
17	<b>Port Video</b>	Envia els senyals de vídeo compost de les fonts de vídeo.
18	<b>Port Audio2</b>	Introdueix àudio des d'un equip connectat al port Video.
19	<b>Port Remote</b>	Connecta al Control Pad amb el Remote control cable set opcional. ☛ "Control Pad" <a href="#">pàg.24</a>

Base

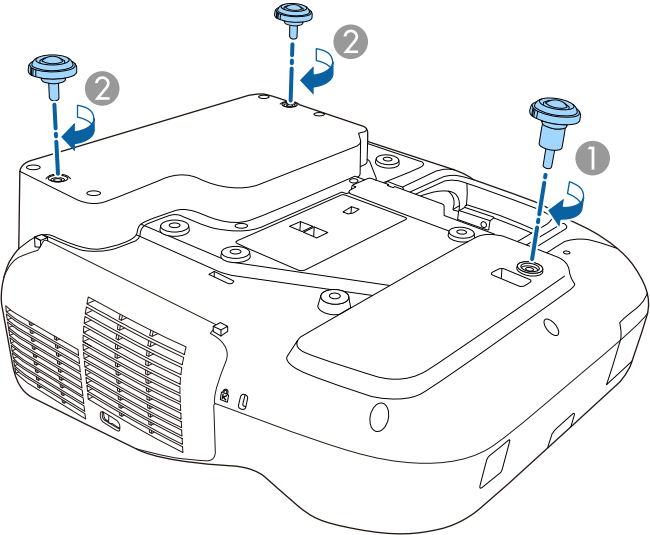


Nom	Funció
1 Punts de fixació del suport per a sostre (cinc punts)	Fixeu-hi el Suport de sostre opcional quan vulgueu penjar el projector del sostre. ☛ "Instal·lació del projector" pàg.30 ☛ "Accessoris Opcionals" pàg.250
2 Punt d'instal·lació del cable de seguretat	Passeu un cable de bloqueig disponible al mercat per aquest punt i bloquegeu-lo a la seva posició. Si munteu el projector a la paret o el pengeu del sostre, no feu passar per aquí cap filferro per evitar caigudes. ☛ "Com instal·lar el cadenat" pàg.154

Nom	Funció
3 Punts de fixació del peu posterior (dos punts)	Munteu els peus per utilitzar el projector a sobre d'una superfície com, per exemple, un escriptori. (Només els models amb peus inclosos) ☛ "Muntatge dels peus (només els models amb peus inclosos)" pàg.15
4 Punts de fixació del suport per a paret (quatre punts)	Si l'instal·leu a la paret, fixeu-hi la placa d'instal·lació inclosa o opcional. ☛ Guia d'instal·lació ☛ "Accessoris Opcionals" pàg.250
5 Sensor d'il·luminació	Detecta la brillantor del voltant i ajusta de forma automàtica la lluentor de la pantalla. Ajusteu el Consum d'energia a Auto des del menú Configuració. ☛ ECO - Consum d'energia pàg.206
6 Punt de fixació del peu frontal	Munteu el peu amb un separador per utilitzar el projector a sobre d'una superfície com, per exemple, un escriptori. (Només els models amb peus inclosos) ☛ "Muntatge dels peus (només els models amb peus inclosos)" pàg.15

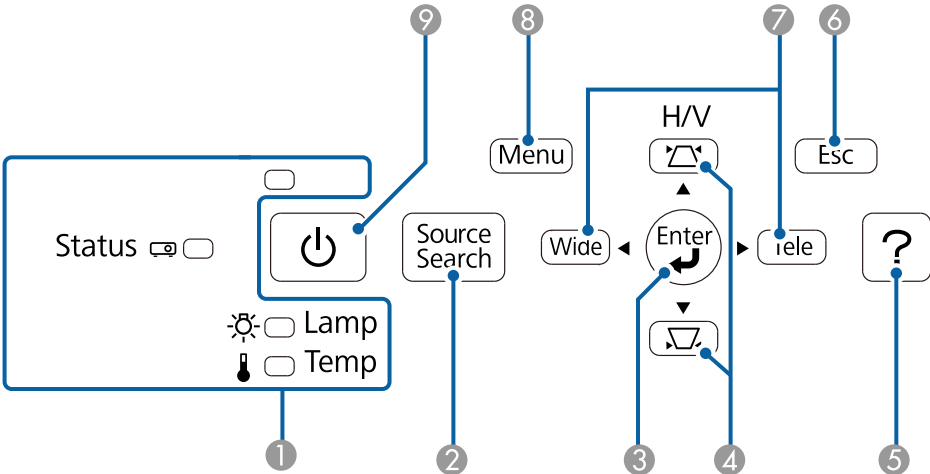
Muntatge dels peus (només els models amb peus inclosos)

Inseriu els peus als punts de fixació del peu.



- 1 Inseriu el peu amb el separador al punt de fixació del peu frontal.
- 2 Inseriu els peus posteriors (2 unitats) als punts de fixació del peu.

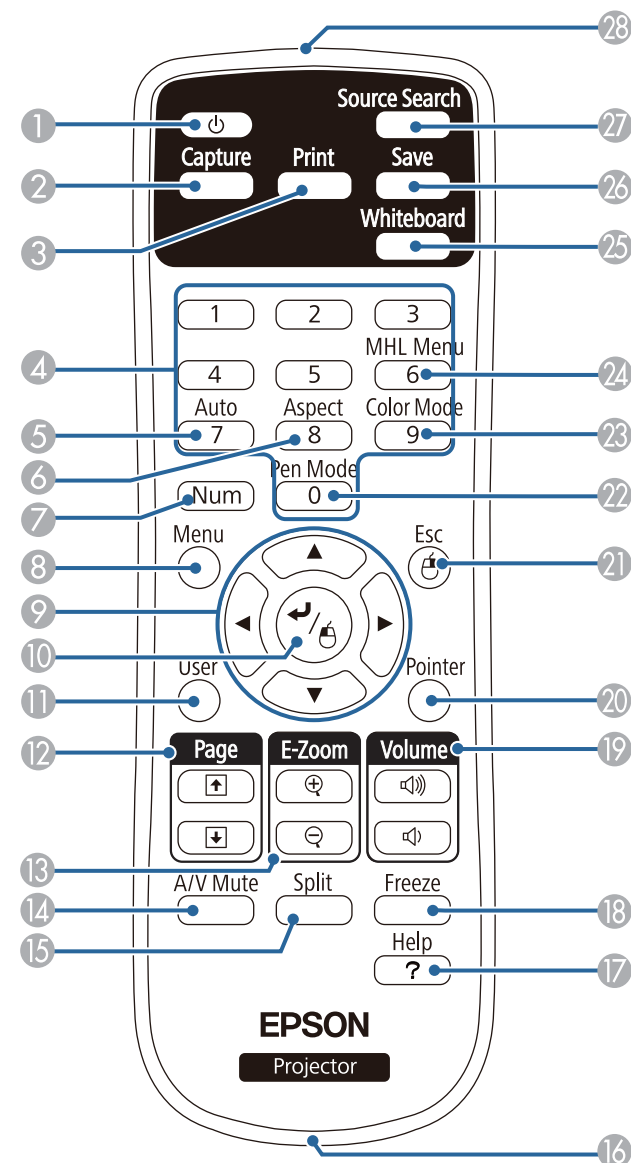
Tauler de control







Nom		Funció
1	Indicadors	Indiquen l'estat del projector mitjançant colors i llum continua o intermitent. ☛ "Lectura dels Indicadors" <a href="#">pàg.212</a>
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)" <a href="#">pàg.54</a>
3	Botó [Enter] [↵]	<ul style="list-style-type: none"><li>• Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell.</li><li>• Si es prem mentre es projecten els senyals RGB analògics des del port Computer, podeu optimitzar automàticament Tracking, Sync. i Posició.</li></ul>

Nom	Funció
4 Botó [ $\Delta$ ]/[ $\nabla$ ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realitza la correcció keystone. <ul style="list-style-type: none"> <li>"H/V-Keystone" <a href="#">pàg.59</a></li> </ul> </li> <li>Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a></li> <li>"Utilitzar l'Ajuda" <a href="#">pàg.211</a></li> </ul> </li> </ul>
5 Botó [Help]	Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilitzar l'Ajuda" <a href="#">pàg.211</a></li> </ul>
6 Botó [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atura la funció actual.</li> <li>Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al nivell de menú anterior. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a></li> </ul> </li> </ul>
7 Botons [Tele]/[Wide]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta la mida de la pantalla de projecció. Premeu el botó [Tele] per reduir la mida de la pantalla de projecció i premeu el botó [Wide] per augmentar-la.</li> <li>Corregeix la distorsió keystone horitzontal quan es mostra la pantalla Keystone. <ul style="list-style-type: none"> <li>"H/V-Keystone" <a href="#">pàg.59</a></li> </ul> </li> <li>Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a></li> <li>"Utilitzar l'Ajuda" <a href="#">pàg.211</a></li> </ul> </li> </ul>
8 Botó [Menu]	Mostra i tanca el menú de Configuració. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a></li> </ul>
9 Botó [Power] [ $\text{P}$ ]	Engega i apaga el projector. <ul style="list-style-type: none"> <li>"De la instal·lació a la projecció" <a href="#">pàg.53</a></li> </ul>

## Comandament a distància



Nom	Funció
1 Botó [Power] [⏻]	Engega i apaga el projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" <a href="#">pàg.53</a>
2 Botó [Capture]	Fa una captura de la pantalla projectada. Després de fer la captura, la imatge s'enganxa en una pàgina nova al mode de pissarra. (Aquest botó no es pot fer servir al Mode de pissarra.) ☛ "Barra d'eines del mode de pissarra" <a href="#">pàg.86</a> ☛ "Barra d'eines inferior del mode d' anotació" <a href="#">pàg.110</a>
3 Botó [Print]	Imprimeix la pantalla projectada. ☛ "Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.95</a> ☛ "Com imprimir els dibuixos en Mode d' anotació" <a href="#">pàg.112</a>
4 Botons numèrics	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduir la contrasenya. ☛ "Configurar Contrasenya protegida" <a href="#">pàg.151</a></li> <li>Feu servir aquest botó per introduir números a la config. de <b>Xarxa</b> al menú Configuració.</li> </ul>
5 Botó [Auto]	Si es prem mentre es projecten els senyals RGB analògics des del port Computer, podeu optimitzar automàticament Tracking, Sync. i Posició.
6 Botó [Aspect]	Cada vegada que premeu el botó, canviarà el mode d'aspecte. ☛ "Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada" <a href="#">pàg.69</a>
7 Botó [Num]	Manteniu premut aquest botó i premeu els botons numèrics per introduir contrasenyes i números. ☛ "Configurar Contrasenya protegida" <a href="#">pàg.151</a>
8 Botó [Menu]	Mostra i tanca el menú de Configuració. ☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a>

Nom	Funció
9 Botó [  ][  ][  ][  ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si es premen quan es mostra el menú Configuració o una pantalla d'ajuda, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. ☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a></li> <li>Quan es projecta una PC Free, aquest botons serveixen per anar a la pantalla següent o anterior, girar la imatge, etcètera. ☛ "Com projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB (PC Free)" <a href="#">pàg.134</a></li> <li>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)" <a href="#">pàg.146</a></li> </ul>
10 Botó [Enter] [↵]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell. ☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a></li> <li>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)" <a href="#">pàg.146</a></li> </ul>
11 Botó [User]	<p>Seleccioneu qualsevol element d'ús freqüent, de la llista de set que n'hi ha als elements del menú de Configuració i assigneu-li aquest botó. Prement el botó [User] es visualitza la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació.</p> <p>☛ "Menú Ajustos" <a href="#">pàg.181</a></p> <p><b>Calibratge automàtic</b> s'assigna com ajust per defecte.</p>

Nom	Funció
12 <b>Botons [Page]</b> [⏮][⏭]	<p>Canvia les pàgines en arxius PowerPoint quan feu servir els mètodes de projecció següents.</p> <p>(Aquest botó no es pot fer servir al Mode de pissarra.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quan feu servir la funció Ratolí sense fil <ul style="list-style-type: none"> <li>"Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" <a href="#">pàg.146</a></li> </ul> </li> <li>Quan feu servir USB Display <ul style="list-style-type: none"> <li>"Projecció amb USB Display" <a href="#">pàg.55</a></li> </ul> </li> <li>Quan vos connecteu a una xarxa</li> </ul> <p>Quan projecteu imatges amb PC Free, aquests botons serveixen per anar a la pantalla següent o anterior.</p>
13 <b>Botons [E-Zoom]</b> [⊕][⊖]	<p>Amplia o redueix la imatge sense canviar la mida de projecció.</p> <p>(Aquest botó no es pot fer servir al Mode de pissarra.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" <a href="#">pàg.145</a></li> </ul>
14 <b>Botó [A/V Mute]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" <a href="#">pàg.143</a></li> </ul> </li> <li>Podeu canviar el mode Projecció de la manera següent, prement el botó durant aproximadament cinc segons. <b>Frontal↔Frontal/Cap per avall</b> <b>Posterior↔Poster./Cap per avall</b></li> </ul>
15 <b>Botó [Split]</b>	<p>Cada vegada que es prem el botó, la imatge canvia entre la projecció simultània de dues imatges dividint la pantalla projectada i la projecció normal d'una imatge.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)" <a href="#">pàg.130</a></li> </ul>
16 <b>Orifici de fixació de la corretja</b>	<p>Permet fixar al comandament a distància una corretja disponible al mercat.</p>
17 <b>Botó [Help]</b>	<p>Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilitzar l'Ajuda" <a href="#">pàg.211</a></li> </ul>

Nom	Funció
18 <b>Botó [Freeze]</b>	<p>Atura o reprèn la reproducció d'imatges.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Congelació de la imatge (Congelar)" <a href="#">pàg.143</a></li> </ul>
19 <b>Botons [Volume]</b> [⏮][⏭]	<p>[⏮] Disminueix el volum.</p> <p>[⏭] Augmenta el volum.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Ajustar el volum" <a href="#">pàg.66</a></li> </ul>
20 <b>Botó [Pointer]</b>	<p>Mostra el punter en pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Funció de punter (Punter)" <a href="#">pàg.144</a></li> </ul>
21 <b>Botó [Esc]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atura la funció actual.</li> <li>Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al menú anterior. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilitzar el menú menú Configuració" <a href="#">pàg.175</a></li> </ul> </li> <li>Quan es fa servir la funció de Ratolí sense fil, funciona com el botó dret del ratolí. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" <a href="#">pàg.146</a></li> </ul> </li> </ul>
22 <b>Botó [Pen Mode]</b>	<p>Alterna entre el control de l'ordinador i el dibuix amb el llapis interactiu. (Aquest botó no es pot fer servir al Mode de pissarra.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Modes de funcions interactives" <a href="#">pàg.72</a></li> </ul>
23 <b>Botó [Color Mode]</b>	<p>Cada vegada que premeu el botó, canviarà el mode de color.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" <a href="#">pàg.67</a></li> </ul>
24 <b>Botó [MHL Menu]</b>	<p>Mostra el menú de configuració del dispositiu enllaçat al port MHL de l'ordinador.</p>
25 <b>Botó [Whiteboard]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Premeu-lo quan el projector estigui apagat per engegar-lo i iniciar les funcions interactives en el Mode de pissarra.</li> <li>Pressioneu-lo amb el projector engegat per a passar al Mode de pissarra. Si el premeu durant el Mode de pissarra, canvia a la font d'entrada anterior. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Com iniciar el Mode de pissarra" <a href="#">pàg.85</a></li> </ul> </li> </ul>



Nom	Funció
26 Botó [Save]	Desa la imatge projectada a la memòria USB o en una carpeta de xarxa. ☛ "Com desar els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.93</a> ☛ "Com desar els dibuixos en Mode d'anotació" <a href="#">pàg.111</a>
27 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)" <a href="#">pàg.54</a>
28 Àrea d'emissió del llum del comandament a distància	Envia senyals del comandament a distància.

## Com canviar les piles del comandament a distància

Si el comandament a distància no respon o deixa de funcionar després d'haver-se utilitzat durant un cert temps, pot ser que les bateries hagin arribat al final de la seva vida útil. En aquest cas, substituïu-les per unes de noves. Adquiriu 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

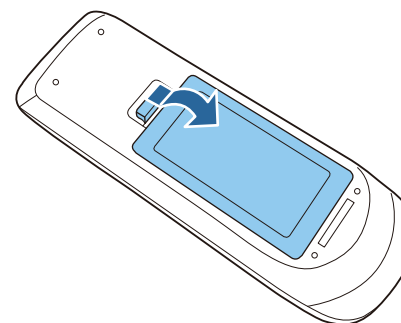
Assegureu-vos que llegiu el manual següent abans de manipular les bateries.

☛ [Instruccions de seguretat](#)

**1**

Extraieu la coberta de les bateries.

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

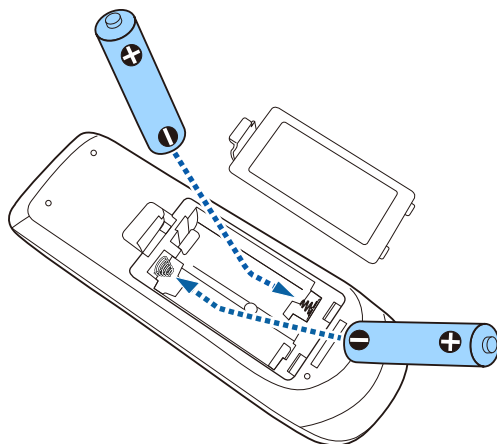


**2**

Substituïu la pila usada per una de nova.

Introduïu primer la pila del pol negatiu.





## Precaució

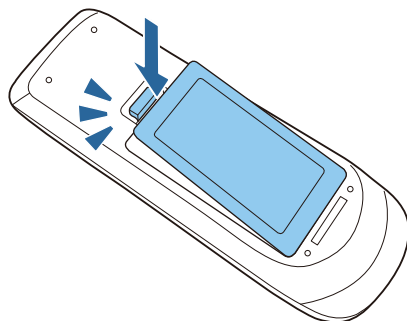
Comproveu les posicions de les marques (+) i (-) dins del compartiment de la pila per introduir-la correctament.

Si les bateries no s'utilitzen correctament, podrien explotar o tenir fuites i provocar un incendi, lesions o danys al producte.

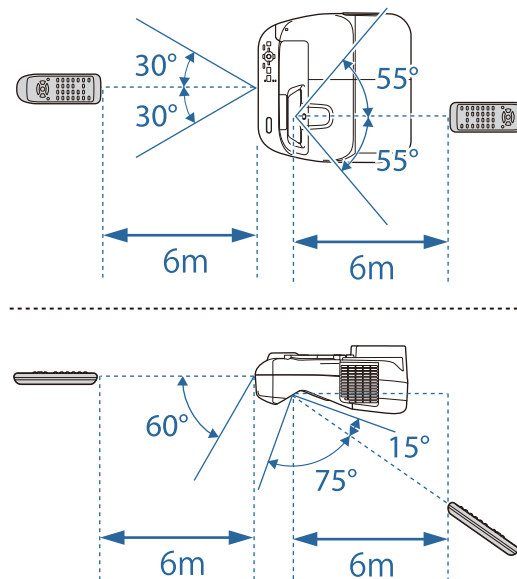
3

Torneu a col·locar la coberta de les bateries.

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



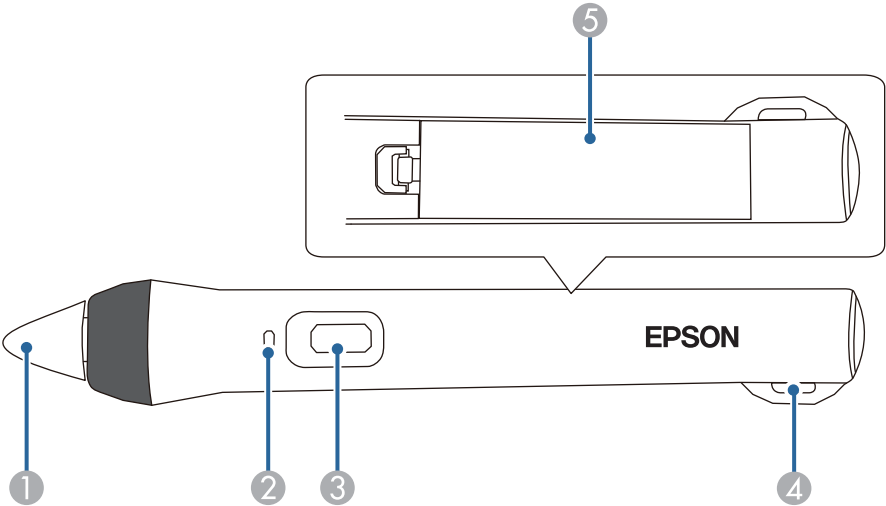
## Radi operatiu del comandament a distància



## Llapis interactiu

Hi ha dos tipus de llapis interactius amb la secció inferior de colors diferents. No podeu utilitzar llapis interactius del mateix color simultàniament.

☛ "Com fer servir els llapis interactius" [pàg.74](#)



Nom	Funció
1 Punta del llapis	<ul style="list-style-type: none"><li>• Premeu la punta del llapis per engegar-lo. Després d'encendre'l, triga aproximadament un segon en estar operatiu.</li><li>• Acosteu el llapis a la pantalla projectada i pressioneu-lo per fer-lo servir.</li><li>☛ "Com fer servir les característiques interactives" <a href="#">pàg.71</a></li><li>☛ "Accessoris Opcionals" <a href="#">pàg.250</a></li></ul>
2 Llum de la pila	<p>Premeu el botó del lateral del llapis per veure quin és l'estat de la pila.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Quan la pila està carregada, emet un llum verd fins que deixeu anar el botó.</li><li>• Quan la pila està baixa, emet un llum verd intermitent fins que deixeu anar el botó.</li><li>• Quan la pila està esgotada, no s'encén. Canvieu la pila.</li><li>☛ "Substitució de la pila del llapis interactiu" <a href="#">pàg.22</a></li></ul>

Nom	Funció
3 Botó	<ul style="list-style-type: none"><li>• Premeu el botó del lateral del llapis per engegar-lo. Després d'encendre'l, triga aproximadament un segon en estar operatiu.</li><li>• Premeu el botó per canviar la funció de la punta de llapis a esborrador mentre dibuixeu. Podeu canviar les funcions del botons a <b>Acció botó llapis</b> des del menú de Configuració.</li><li>☛ <b>Ampliada - Easy Interactive Function - Avançada - Acció botó llapis</b> <a href="#">pàg.183</a></li><li>• Premeu el botó per fer un clic amb el botó dret mentre utilitzeu el llapis com a ratolí.</li></ul>
4 Ancoratge per a cinta o corretja opcional	Permet fixar una corretja disponible al mercat.
5 Tapa de la pila	Obriu aquesta tapa per canviar la pila.



El llapis interactiu s'apaga automàticament després de 20 minuts d'inactivitat.

Per tornar a encendre el llapis, toqueu la punta del llapis o premeu el botó lateral.

Substitució de la pila del llapis interactiu


Quan premeu el botó, l'indicador del llapis interactiu emet un llum fix o intermitent que indica quin és l'estat de la pila. Quan la pila està esgotada, no s'encén o parpelleja. Quan l'indicador deixi de fer qualsevol tipus de llum, canvieu la pila. Feu servir un dels tipus de pila següents. No es poden utilitzar altres piles recarregables.

- Pila de manganès de mida AA
- Pila de manganès alcalina de mida AA
- eneloop®\*(HR-3UTG/HR-3UTGA/HR-3UTGB/BK-3MCC)

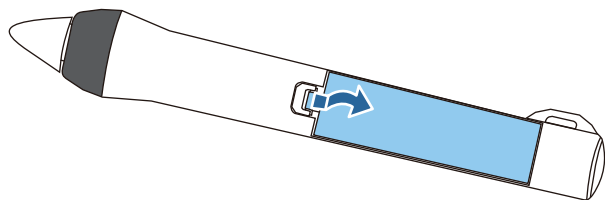
\* eneloop® és una marca comercial registrada del grup Panasonic.

## Atenció

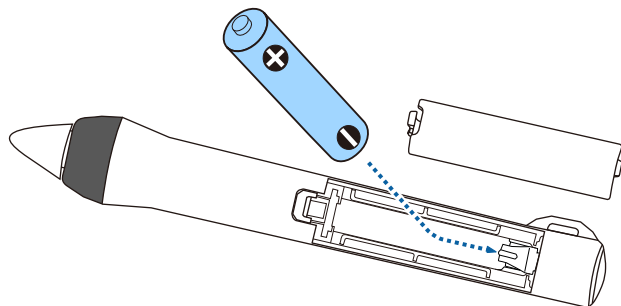
Assegureu-vos que llegiu el manual següent abans de manipular les piles.

 [Instruccions de seguretat](#)

- 1 Extraieu la coberta de les bateries.  
Empenyeu el fiador de la coberta de les bateries i aixegueu la coberta.



- 2 Substituïu la pila usada per una de nova.  
Introduïu primer la pila del pol negatiu.

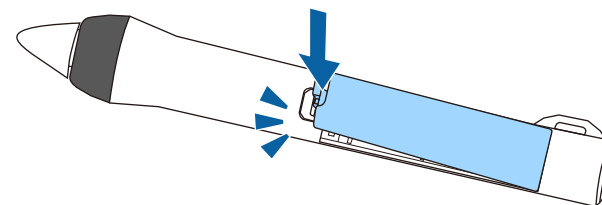


## Precaució

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


Si les bateries no s'utilitzen correctament, podrien explotar o tenir fuites i provocar un incendi, lesions o danys al producte.

- 3 Torneu a col·locar la tapa de la pila.  
Premeu la coberta de les bateries fins que quedi ben encaixada.

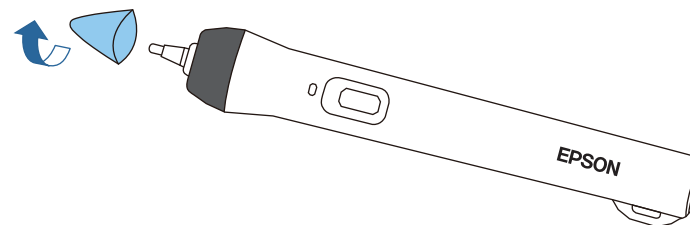


## Substitució de la punta del llapis interactiu

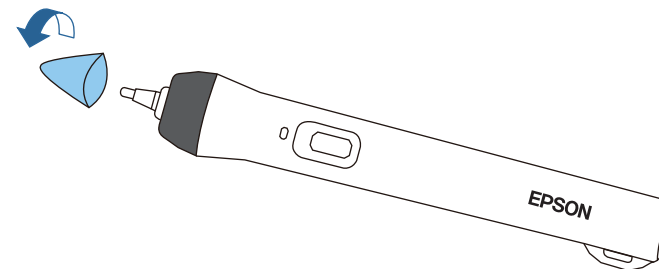
Canvieu la punta del llapis interactiu quan estigui gastada.

 "Accessoris Opcionals" [pàg.250](#)

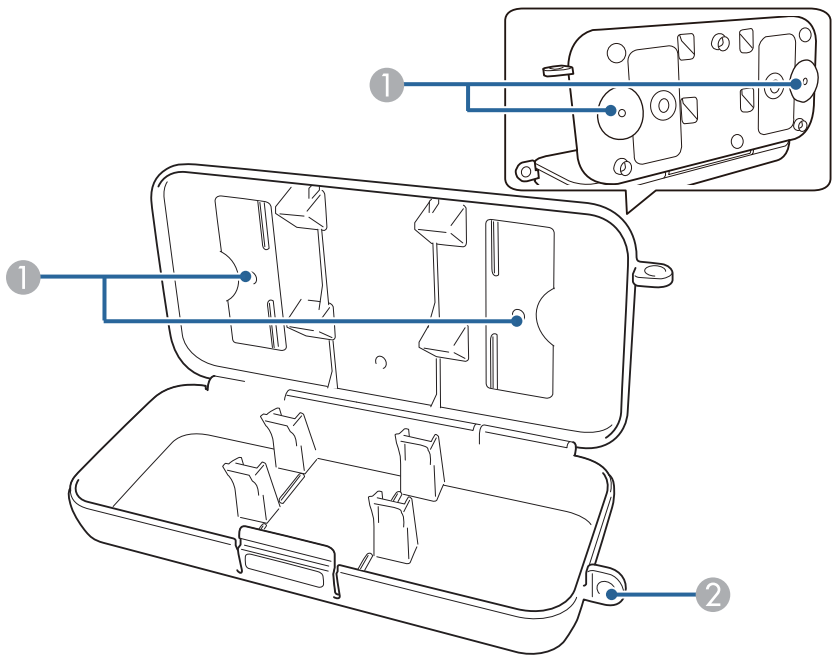
- 1 Desenrosqueu la punta del llapis per traure-la.



- 2 Enrosqueu la nova punta per muntar-la.



Portallapis

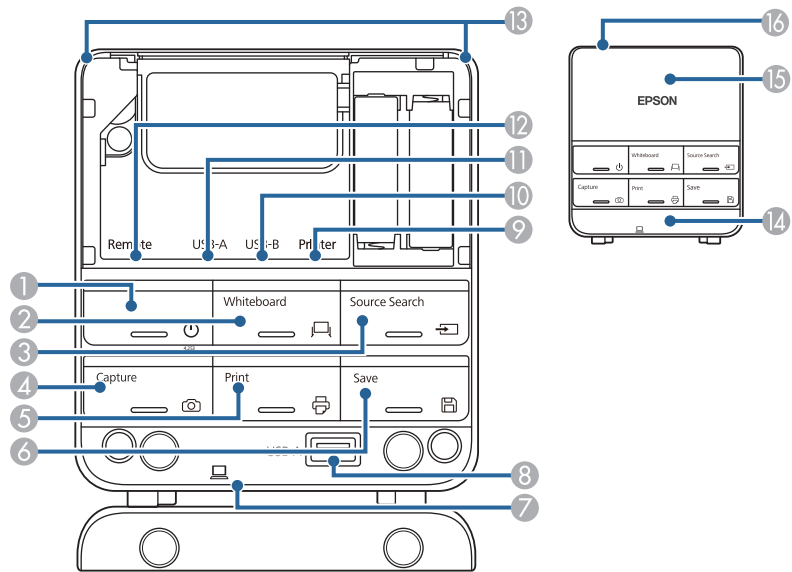


Nom		Funció	
1	Punts de fixació	Fixeu el portallapis a una pissarra blanca o a una paret.	
2	Orifici de seguretat	Passeu un sistema de bloqueig disponible al mercat per aquí.	




Es recomana subjectar el portallapis mitjançant dos cargols M5 disponibles al mercat.

Control Pad



Nom		Funció	
1	Botó [Power] [⏻]	Engega i apaga el projector. ☞ "De la instal·lació a la projecció" <a href="#">pàg.53</a>	
2	Botó [Whiteboard]	<ul style="list-style-type: none"><li>• Premeu-lo quan el projector estigui apagat per engegar-lo i iniciar les funcions interactives en el Mode de pissarra.</li><li>• Pressioneu-lo amb el projector engegat per a passar al Mode de pissarra. Si el premeu durant el Mode de pissarra, canvia a la font d'entrada anterior.</li></ul> ☞ "Com iniciar el Mode de pissarra" <a href="#">pàg.85</a>	
3	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)" <a href="#">pàg.54</a>	

Nom	Funció
4 <b>Botó [Capture]</b>	Fa una captura de la pantalla projectada. Després de fer la captura, la imatge s'enganxa en una pàgina nova al mode de pissarra. (Aquest botó no es pot fer servir al Mode de pissarra.) ☞ "Com fer servir les característiques interactives" <a href="#">pàg.71</a>
5 <b>Botó [Print]</b>	Imprimeix la pantalla projectada. ☞ "Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.95</a> ☞ "Com imprimir els dibuixos en Mode d' anotació" <a href="#">pàg.112</a>
6 <b>Botó [Save]</b>	Desa la imatge projectada a la memòria USB o en una carpeta de xarxa. ☞ "Com desar els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.93</a> ☞ "Com desar els dibuixos en Mode d' anotació" <a href="#">pàg.111</a>
7 <b>Port USB-B (per connectar un ordinador)</b>	Connecta amb un ordinador mitjançant un cable USB per fer servir les funcions interactives o l'USB Display. ☞ "Com connectar al Control Pad" <a href="#">pàg.48</a>
8 <b>Port USB-A (per connectar un dispositiu d'emmagatzematge USB)</b>	Connecta un dispositiu d'emmagatzematge USB. ☞ "Com connectar al Control Pad" <a href="#">pàg.48</a>
9 <b>Port USB-A (per connectar una impressora)</b>	Connecta a una impressora amb un cable USB. ☞ "Com connectar al Control Pad" <a href="#">pàg.48</a>
10 <b>Port USB-B (per connectar un projector)</b>	Connecta al projector amb un cable USB quan un dispositiu d'emmagatzematge USB o una impressora està connectada al Control Pad. ☞ "Com connectar al Control Pad" <a href="#">pàg.48</a>

Nom	Funció
11 <b>Port USB-A (per connectar un projector)</b>	Connecta amb un projector mitjançant un cable USB per fer servir les funcions interactives o l'USB Display. ☞ "Com connectar al Control Pad" <a href="#">pàg.48</a>
12 <b>Port Remote</b>	Si el Control Pad s'ha connectat al projector amb el conjunt de cables per al comandament a distància opcional, l'energia es rep del projector. <div> Si no es connecta amb el Conjunt de cables per al comandament a distància, l'alimentació la rebrà de les piles. Les operacions del projector es realitzen amb infraroigs.</div>
13 <b>Àrea d'emissió del llum del comandament a distància</b>	Envia senyals del comandament a distància.
14 <b>Coberta inferior</b>	Obrir per connectar-hi un dispositiu d'emmagatzematge USB.
15 <b>Coberta superior</b>	Obrir per connectar els cables i substituir les bateries.
16 <b>Coberta dels cables</b>	Obrir quan els cables passin per una paret.

## Com canviar les bateries del Control Pad

Si el Control Pad no respon o deixa de funcionar després d'haver-se utilitzat durant un cert temps, pot ser que les bateries hagin arribat al final de la seva vida útil. En aquest cas, substituiu-les per unes de noves. Adquiriu dues bateries alcalines o de manganès de mida AA. Recomanem fer servir piles alcalines per al Control Pad. No podeu utilitzar altres bateries que no siguin alcalines o de manganès de mida AA.

### Atenció

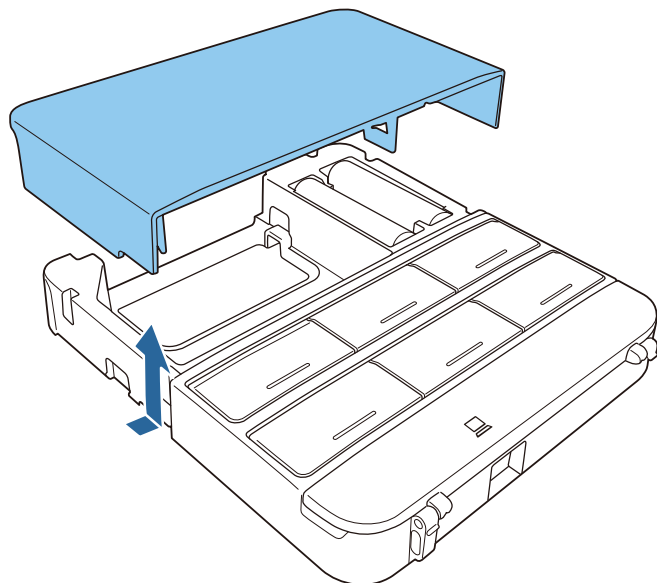
Assegureu-vos que llegiu el manual següent abans de manipular les bateries.

 [Instruccions de seguretat](#)

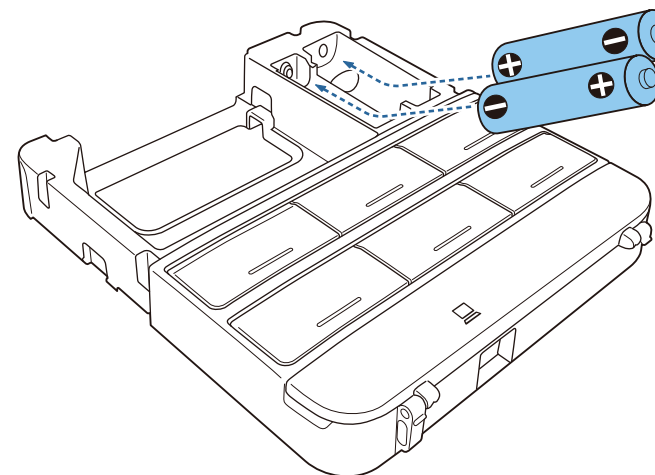


Com que l'alimentació arriba al Control Pad quan es connecta al projector amb el Conjunt de cables per al comandament a distància, les bateries no són necessàries.

- 1** Retireu la coberta superior.  
Pressioneu amb el dit a la ranura per treure'n la coberta.



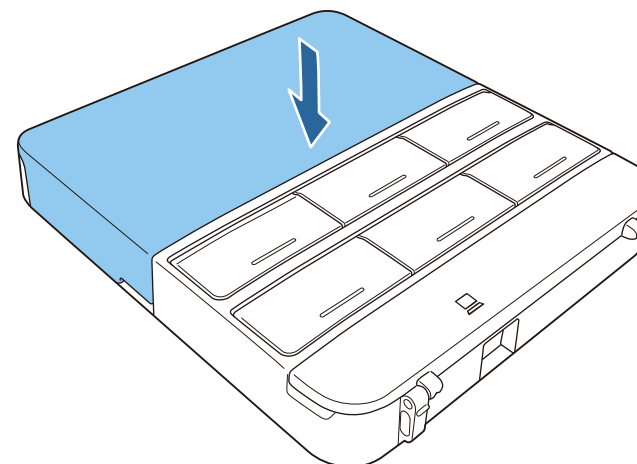
- 2** Substituïu les bateries usades per unes de noves.



### Precaució


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

- 3** Col·loqueu la coberta superior.  
Premeu la coberta de les bateries fins que quedi ben encaixada.



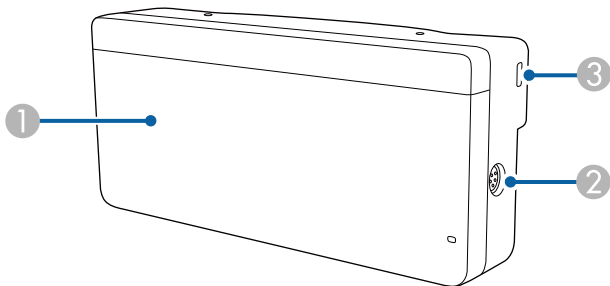


Vegeu el següent radi operatiu del Control Pad.

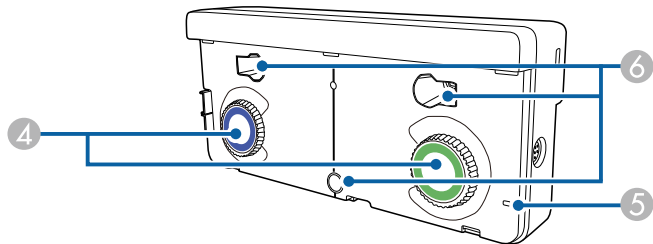
 [Guia d'instal·lació](#)

## Unitat Touch (només EB-1430Wi)

### Frontal



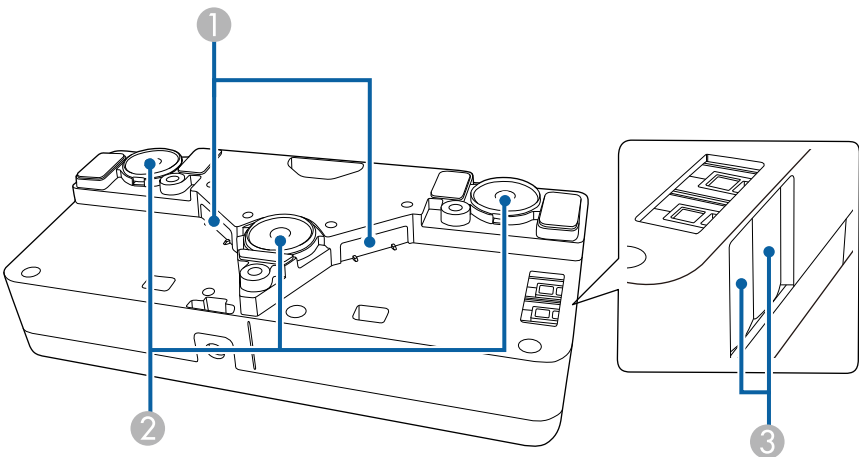
Sense la tapa dels reguladors



Nom		Funció
1	Tapa dels reguladors	Traieu-la per utilitzar els reguladors d'ajust.
2	Port TCH	Connecta el projector a la unitat Touch amb el cable de connexió de la unitat Touch.
3	Ranura de seguretat	La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington.

Nom		Funció
4	Reguladors d'ajust	Permet ajustar l'angle.
5	Indicador	S'il·lumina quan s'encén la unitat Touch.
6	Orificis dels caragols (per a la instal·lació)	Els orificis per fixar la unitat Touch amb caragols M4 (només quan s'instal·la en una superfície no magnètica).

### Posterior



Nom		Funció
1	Port de difusió làser	Difon el llum làser per detectar la posició dels dits.
2	Imant d'instal·lació	Imant que s'utilitza per a la instal·lació.
3	Marcador	Col·loqueu els marcadors a la pantalla quan ajusteu l'angle.



### Advertència

- Per instal·lar la unitat Touch, seguiu els passos de la *Guia d'instal·lació*. Si no s'instal·la correctament, el potent llum que emet podria provocar lesions oculars.
- No feu servir la unitat Touch a prop d'equips mèdics com a marcapassos. A més, quan feu servir la unitat Touch, comproveu que al voltant no hi ha cap equip mèdic, com ara marcapassos. Les interferències electromagnètiques podrien comportar problemes de funcionament als equips mèdics.



### Precaució

- No utilitzeu la unitat Touch a prop de suports d'emmagatzematge magnètics (p. ex. targetes magnètiques) o dispositius electrònics de precisió (p. ex. ordinadors, rellotges digitals o telèfons mòbils). Les dades es poden malmetre o podria no funcionar correctament.
- Si instal·leu la unitat Touch sobre una superfície magnètica, vigileu que ni els dits ni cap altra part del cos no us quedin atrapats entre l'imant i la superfície d'instal·lació.

### Atenció

- No connecteu la unitat Touch a cap dispositiu excepte l'EB-1430Wi. El dispositiu podria funcionar malament o podria superar els nivells límit de làser.
- Utilitzeu el cable de connexió de la unitat Touch inclòs. No es pot fer servir amb un cable disponible al mercat.
- No desmunteu la unitat Touch per llençar-la a les escombraries. Recicleu-la segons la legislació i la normativa local o nacional.



A la *Guia d'instal·lació* trobareu els mètodes d'instal·lació de la unitat Touch i els mètodes d'ajust de l'angle.



[Guia d'instal·lació](#)





# 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 sis mètodes d'instal·lació diferents. Instal·leu el projector d'acord amb la ubicació d'instal·lació.

Per instal·lar el projector o canviar el mètode d'instal·lació, apagueu el projector. Quan hagueu finalitzat la instal·lació, torneu a encendre el projector.

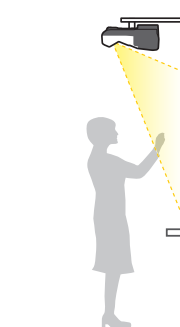
### Advertència

- Per penjar el projector del sostre s'ha d'utilitzar un mètode d'instal·lació especial amb el suport per a paret o 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 de la placa de muntatge a la paret o del suport per a sostre per evitar que els cargols s'afluixin, o si feu servir lubricants, olis o similars en el projector, la carcassa del projector podria esquerdar-se i aquest podria caure del seu suport. Això podria causar lesions greus a qualsevol persona que estigués sota el suport i podria danyar el projector.  
Quan instal·leu o ajusteu el projector, no utilitzeu adhesius per tal d'evitar que els cargols s'afluixin, i tampoc utilitzeu olis, lubricants ni productes semblants.
- No cobriu l'entrada d'aire del projector. Si qualsevol de les entrades d'aire estan cobertes, la temperatura interna podria augmentar i provocar un incendi.
- No feu servir el projector en cap lloc on hi puguin haver combustibles o gasos explosius. Es podria calar foc al projector per les altes temperatures de la làmpada a l'interior.

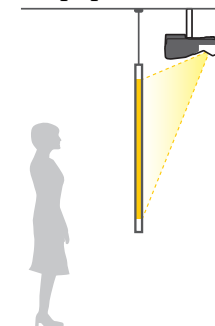


- Us recomanem utilitzar una pantalla plana tipus pissarra sense desnivells. Si la pantalla de projecció no és totalment plana, poden produir-se distorsions a la imatge projectada.
- Segons el material de la pantalla i el mètode d'instal·lació, poden produir-se distorsions a la imatge projectada.
- Quan munteu el projector a una paret o sostre, o quan el col·loqueu en posició vertical, assegureu-vos que utilitzeu les eines adequades per al mètode d'instal·lació que trieu.  
 "Accessoris Opcionals" [pàg.250](#)
- La configuració de Projecció per defecte és **Frontal/Cap per avall**. Podeu seleccionar una altra configuració de Projecció des del menú Configuració.  
 **Ampliada - Projecció** [pàg.183](#)
- Podeu canviar la configuració de Projecció de la següent manera prement el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament.  
**Frontal↔Frontal/Cap per avall**  
**Posterior↔Poster./Cap per avall**

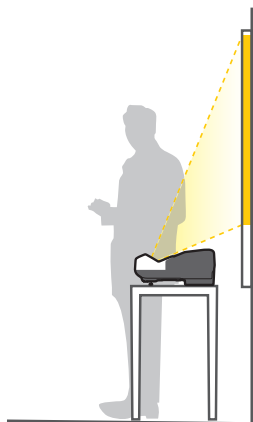
- Munteu el projector a una paret o al sostre i projecteu imatges des de davant d'una pantalla. (Projecció Frontal/Cap per avall)



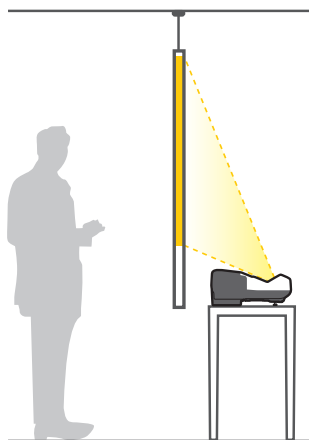
- Munteu el projector a una paret o al sostre i projecteu imatges des de darrere d'una pantalla translúcida. (Projecció Posterior./Cap per avall)



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



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

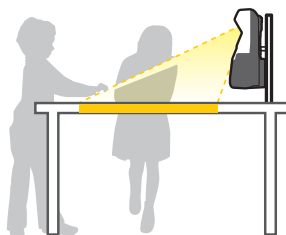


Munteu els peus per utilitzar el projector a sobre d'una superfície com, per exemple, un escriptori.

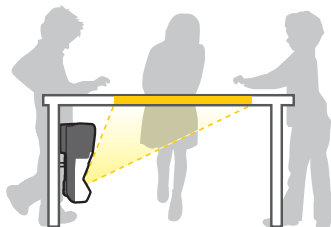
☛ "Muntatge dels peus (només els models amb peus inclosos)"

[pàg.15](#)

- Col·loqueu el projector en posició vertical i projecteu imatges des de davant de la pantalla. (Projecció Frontal/Cap per avall)



- Col·loqueu el projector en posició vertical i projecteu imatges des de darrere de la pantalla. (projecció Poster./Cap per avall)



## Si es fan servir les característiques interactives

Quan feu servir les funcions interactives, projecteu des de davant de la pantalla. Configureu el mode de projecció a **Frontal/Cap per avall** o **Frontal**.

### Atenció

Les funcions interactives utilitzen la comunicació d'infraroigs. Quan instal·leu el projector, tingueu en compte els següents punts:

- Assegureu-vos que cap font de llum intensa ni la llum del sol toqui directament el receptor de l'Easy Interactive Function, la pantalla de projecció, el propi projector o la part posterior del projector.
- No instal·leu el projector a prop d'una finestra per la qual entri la llum directa del sol. Això podria comportar problemes de funcionament a les funcions interactives.
- Instal·leu el projector de manera que el receptor de l'Easy Interactive Function no quedi massa a prop de cap llum fluorescent. Si hi ha molta brillantor ambiental, les funcions interactives podrien no funcionar correctament.
- Si hi ha pols al receptor de l'Easy Interactive Function, podria interferir en la comunicació per infraroigs i és possible que no poguéssiu fer servir la funció amb normalitat. Netegeu el receptor si està brut.
  - ☛ "Netejar" [pàg.238](#)
- No pinteu ni enganxeu adhesius a la coberta del receptor de l'Easy Interactive Function.
- Quan utilitzeu les funcions interactives, no utilitzeu un comandament a distància d'infraroigs o un micròfon a la mateixa sala. El llapis interactiu podria funcionar de forma incorrecta.
- No utilitzeu dispositius que generin sorolls potents, com ara transformadors o dispositius giratoris, a prop del projector. Potser no podreu fer servir les funcions interactives.



- Quan feu servir les funcions interactives, feu la instal·lació de manera que la pantalla sigui un rectangle sense distorsions.
- Si utilitzeu les funcions interactives a la mateixa sala que altres projectors, el funcionament del llapis interactiu pot ser inestable. En aquesta situació, connecteu el conjunt de cables de control remot opcional (ELPKC28) als projectors i canvieu **Sinc. de projectors** a **Amb cable** des del menú Configuració.

☛ **Ampliada - Easy Interactive Function - Avançada - Sinc. de projectors** [pàg.183](#)

### Configuració de la unitat Touch (només EB-1430Wi)

Quan utilitzeu la unitat Touch, instal·leu el projector amb un dels mètodes següents. La unitat Touch no es pot utilitzar si s'utilitza un altre mètode d'instal·lació.

- Munteu el projector a una paret o al sostre i projecteu imatges des de davant la pantalla.
- Instal·leu-lo verticalment sobre una taula i projecteu des de davant de la taula (en aquest cas es necessita l'Interactive Table Mount opcional (ELPMB29)).

☛ "Accessoris Opcionals" [pàg.250](#)

Aquest capítol explica com connectar el projector a dispositius perifèrics.

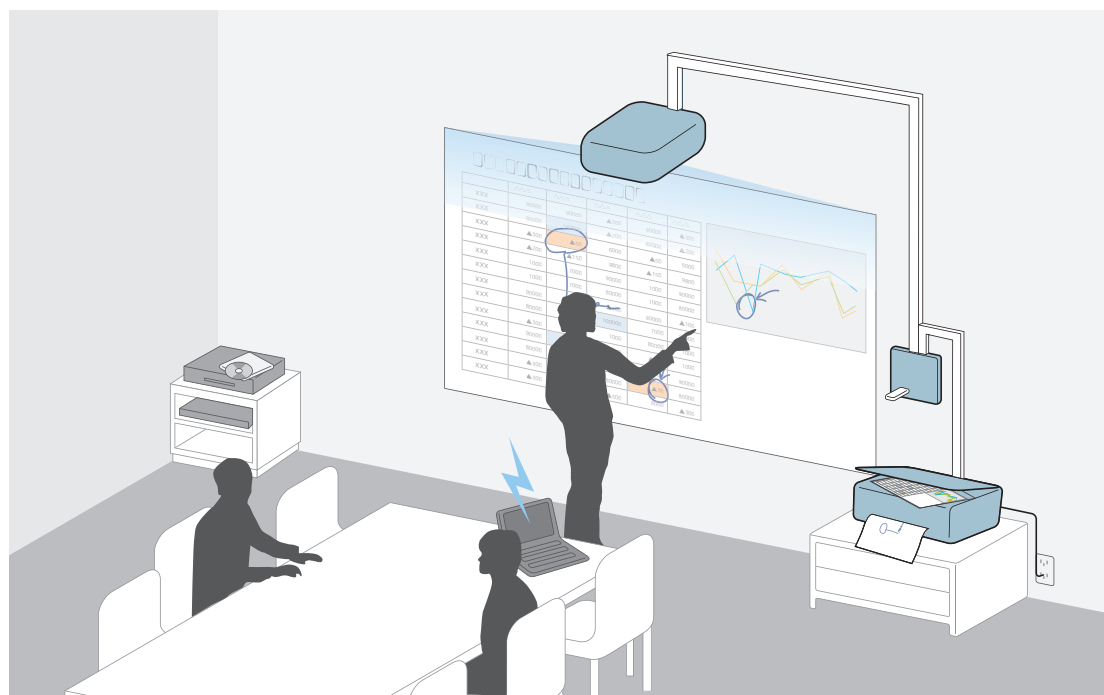
Podeu connectar dispositius perifèrics directament al projector o mitjançant el Control Pad.

Si connecteu un cable USB o una memòria USB, podeu connectar-vos-hi amb el Control Pad.

☛ "Com connectar al Control Pad" [pàg.48](#)

Quan connecteu dispositius que no siguin cables USB o dispositius d'emmagatzematge USB, connecteu-los directament al projector.

☛ "Com fer connexions amb el projector" [pàg.35](#)



## Atenció

Si feu servir un concentrador USB, és possible que no es pugui realitzar l'operació correctament. Feu la connexió directament al projector o al Control Pad.



- Us podeu connectar a la xarxa mitjançant comunicació amb o sense fil.  
Per connectar-vos-hi amb un cable, connecteu un cable LAN al projector.
  - ☛ "Connectar un Cable LAN" [pàg.44](#)
- Per connectar-vos a la xarxa sense fil, instal·leu la unitat LAN sense fil al projector.
  - ☛ "Instal·lació de la unitat LAN sense fil" [pàg.45](#)
- El nom de port, ubicació i orientació del connector varien segons la font que estigui connectada.

## Com fer connexions amb el projector

Aquest capítol explica com connectar dispositius perifèrics directament al projector.

### Connexió d'un ordinador

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

**① Si feu servir el cable d'ordinador opcional**

Connecteu el port de sortida de la pantalla de l'ordinador al port Computer del projector.

Podeu emetre àudio des de l'altaveu del projector connectant el port de sortida d'àudio de l'ordinador al port Audio1 del projector mitjançant un cable d'àudio disponible al mercat.

**② Quan feu servir el cable USB inclòs**

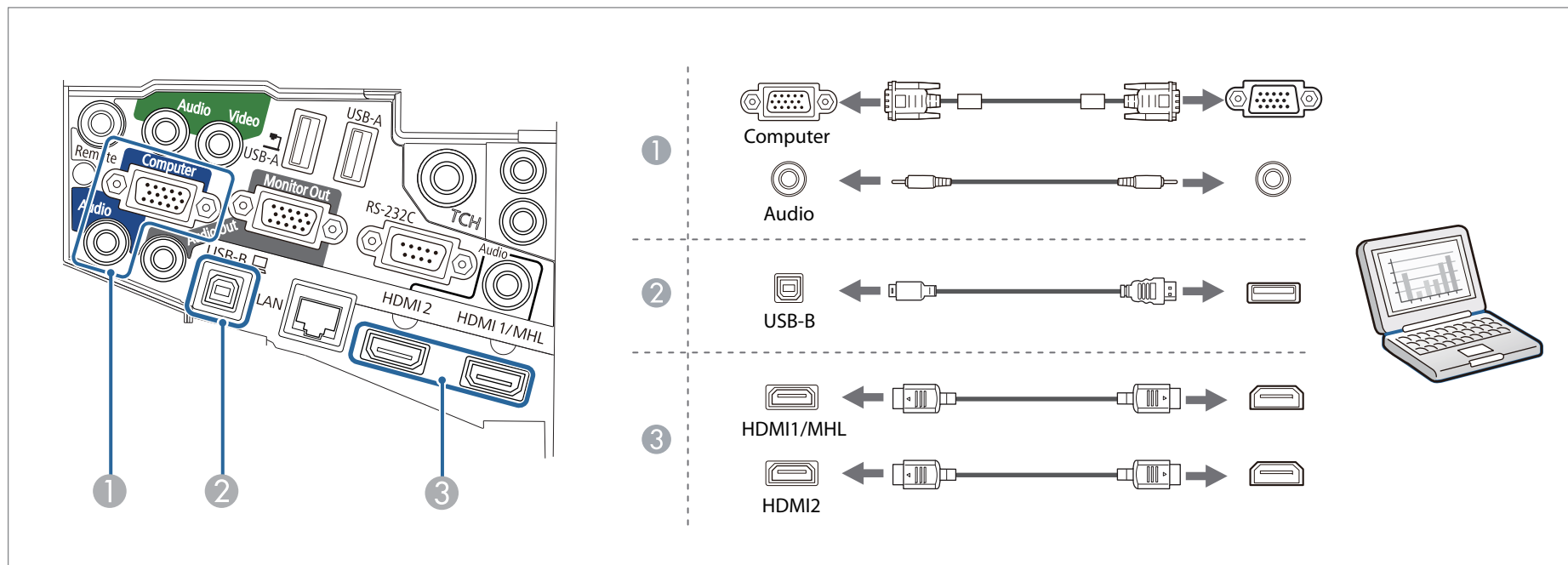
Connecteu el port USB de l'ordinador al port USB-B del projector.

El projector emet l'àudio de l'ordinador juntament amb la imatge projectada.

**③ Quan feu servir un cable HDMI disponible al mercat**

Connecteu el port HDMI de l'ordinador al port HDMI1/MHL o HDMI2 del projector.

El projector emet l'àudio de l'ordinador juntament amb la imatge projectada.

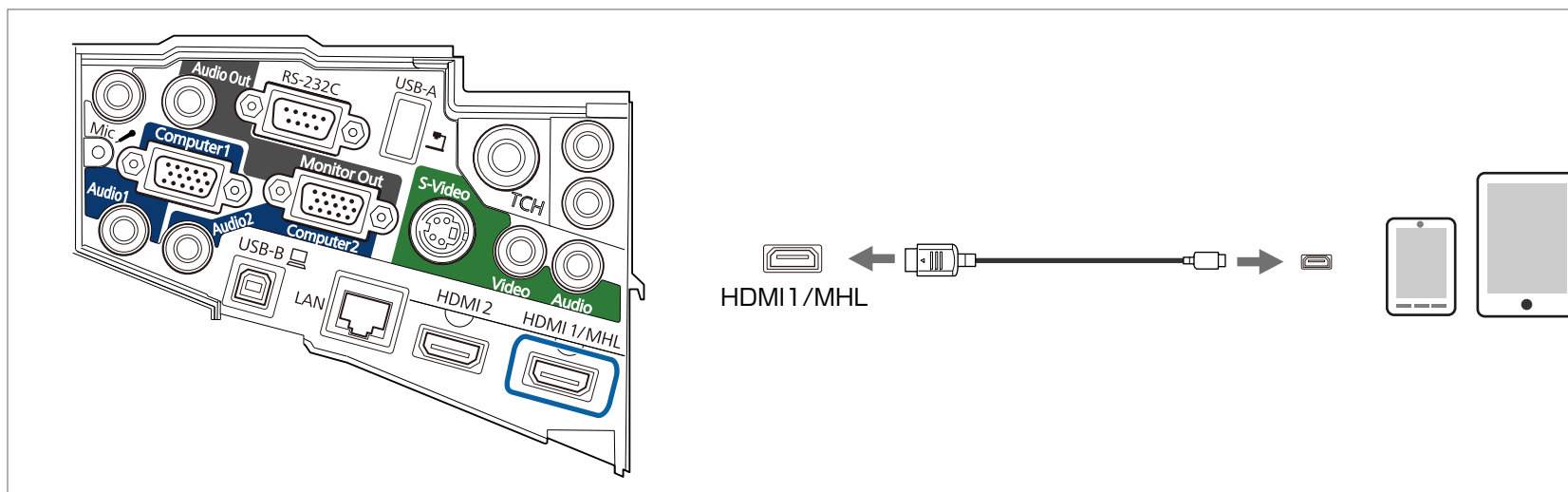


- Quan connecteu als ports Audio1, Audio Out, i Computer, recomanem connectar els cables als ports en aquest ordre: Port Audio1, port Audio Out i després port Computer.
- També podeu configurar el port que s'utilitza per a l'entrada d'àudio des del menú Configuració.  
☛ **Ampliada - Configuració A/V - Sortida d'àudio** [pàg.183](#)
- Si no sentiu l'àudio en connectar el cable HDMI, connecteu un cable d'àudio que podeu comprar a qualsevol botiga especialitzada al port Audio Input. Després de connectar el cable, seleccioneu el port d'entrada en el qual l'heu connectat a **Sortida d'àudio HDMI1** o **Sortida d'àudio HDMI2** des del menú Configuració.  
☛ **Ampliada - Configuració A/V - Sortida d'àudio HDMI1/Sortida d'àudio HDMI2** [pàg.183](#)
- Podeu fer servir un cable USB per connectar el projecteur a un ordinador i projectar imatges des de l'ordinador. Aquesta funció s'anomena USB Display.  
☛ "Projecció amb USB Display" [pàg.55](#)



## Com connectar un telèfon intel·ligent o una tauleta

Podeu connectar telèfons intel·ligents i tauletes. Compreu un cable MHL en qualsevol botiga especialitzada i podreu connectar el port MHL del vostre dispositiu al port HDMI1/MHL del projector. Podeu enviar l'àudio amb la imatge projectada.



Quan connecteu un telèfon intel·ligent o una tauleta al projector, el dispositiu comença a carregar-se mentre es projecten les imatges.

### Atenció

- No tots els dispositius permeten connectar un cable MHL.
- Comproveu que el cable de connexió és compatible amb els estàndards MHL. Si connecteu un cable que no és compatible amb els estàndards MHL, el telèfon intel·ligent o la tauleta poden patir fuites, es poden sobreescalfar o, fins i tot, explotar.
- Si compreu i feu servir un adaptador d'MHL-HDMI, pot ser que el telèfon intel·ligent o la tauleta no es carreguin o que no pugueu controlar totes les operacions des del comandament a distància del projector.



- Si les imatges no es projecten correctament, desconnecteu i torneu a connectar el cable MHL.
- Segons el model i la configuració del telèfon intel·ligent o la tauleta, poden produir-se errors de projecció.

## 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.

Podeu emetre àudio des de l'altaveu del projector connectant el port de sortida d'àudio de la font d'imatge al port Audio2 del projector mitjançant un cable d'àudio disponible al mercat.

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

☛ "Accessoris Opcionals i Productes Consumibles" [pàg.250](#)

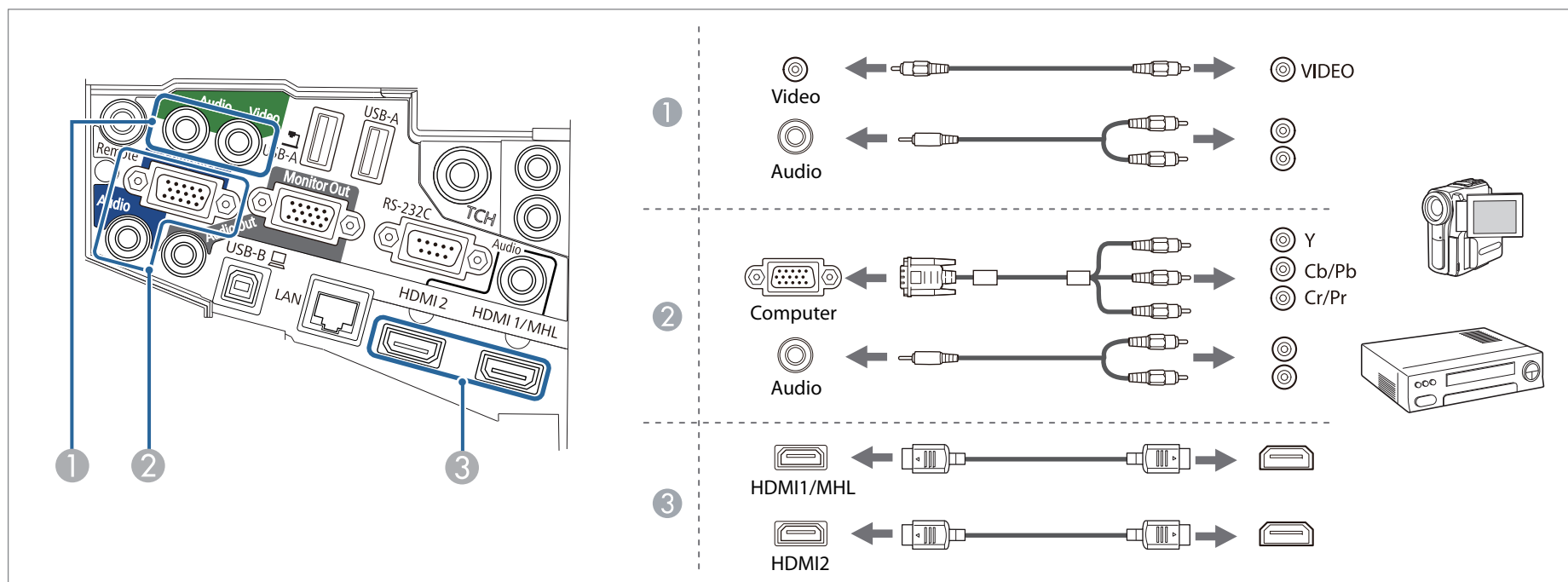
Connecteu el port de sortida per components de la font d'imatge al port Computer del projector.

Podeu emetre àudio des de l'altaveu del projector connectant el port de sortida d'àudio de la font d'imatge al port Audio1 del projector mitjançant un cable d'àudio disponible al mercat.

### 3 Quan feu servir un cable HDMI disponible al mercat

Connecteu el port HDMI de la font de vídeo al port HDMI1/MHL o HDMI2 del projector.

El projector emet l'àudio de la font de vídeo juntament amb la imatge projectada.



### Atenció

- Abans de fer la connexió, apagueu l'equip que voleu connectar. 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.



- També podeu configurar el port que s'utilitza per a l'entrada d'àudio des del menú Configuració.  
☛ **Ampliada - Configuració A/V - Sortida d'àudio** [pàg.183](#)
- Si no sentiu l'àudio en connectar el cable HDMI, connecteu un cable d'àudio que podeu comprar a qualsevol botiga especialitzada al port Audio Input. Després de connectar el cable, seleccioneu el port d'entrada en el qual l'heu connectat a **Sortida d'àudio HDMI1** o **Sortida d'àudio HDMI2** des del menú Configuració.  
☛ **Ampliada - Configuració A/V - Sortida d'àudio HDMI1/Sortida d'àudio HDMI2** [pàg.183](#)
- 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 de documents opcional i el disc dur i càmeres digitals compatibles amb USB.

### 1 Si feu servir la Càmera de documents opcional

Connecteu la Càmera de documents al port  del projector amb el cable USB inclòs amb la Càmera de documents.

### 2 Si utilitzeu un dispositiu USB, com ara una memòria o una càmera digital USB

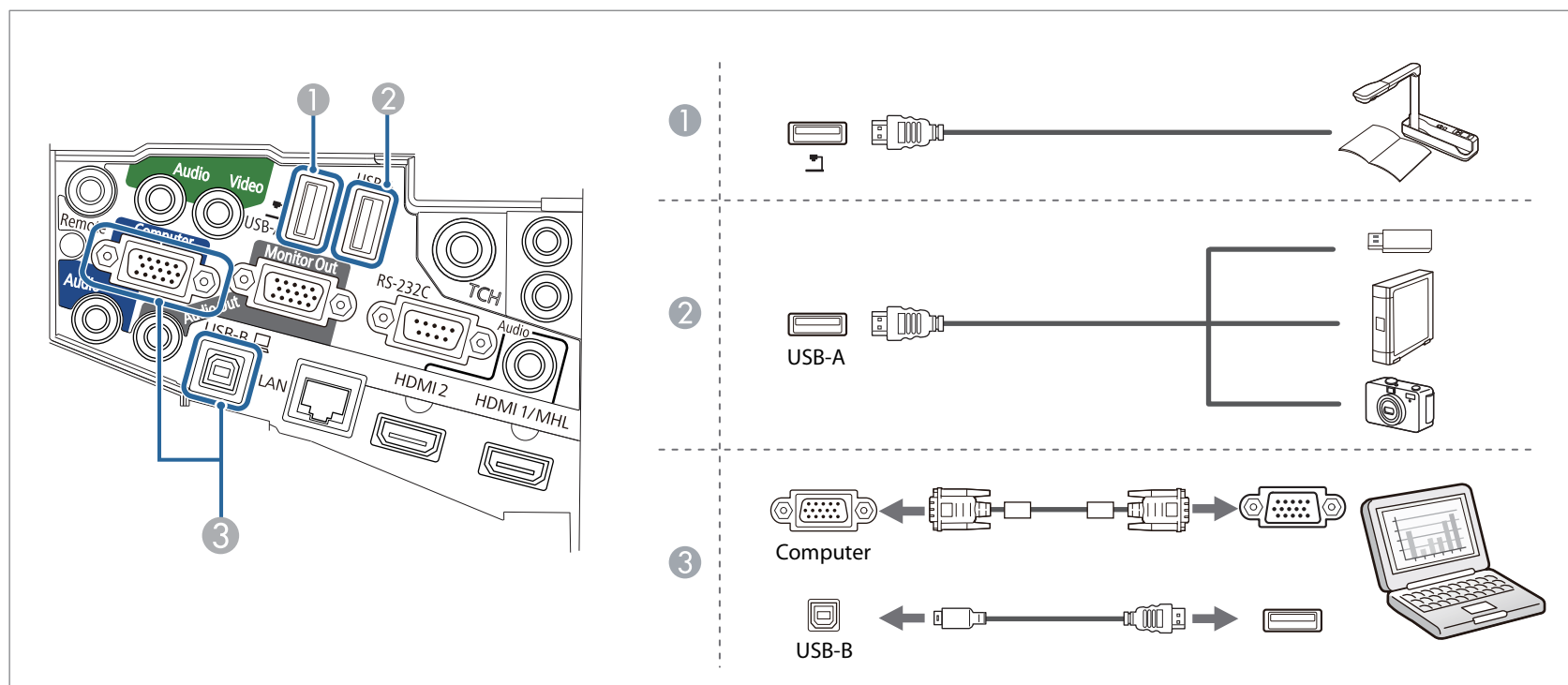
Connecteu el dispositiu USB al port USB-A del projector.

### 3 Si feu servir el mode interactiu amb el PC per a funcions interactives

☞ "Com fer servir les característiques interactives" [pàg.71](#)

Connecteu el port de sortida de la pantalla de l'ordinador al port Computer del projector amb el cable de l'ordinador.

Connecteu el port USB de l'ordinador al port USB-B del projector mitjançant un cable USB.



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

☛ "Com projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB (PC Free)" [pàg.134](#)

Si la Càmera de documents està connectada mentre s'estan projectant imatges des d'un altre port d'entrada, premeu el botó [Source Search] del comandament a distància, del tauler de control o del Control Pad 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.54](#)



En projectar imatges des d'una Càmera de documents, si voleu connectar un dispositiu de sortida d'àudio, feu servir el port Audio1.

### Atenció

- Si feu servir un concentrador USB, és possible que les operacions no es puguin realitzar 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 PC Free 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.

## Connectar equip extern

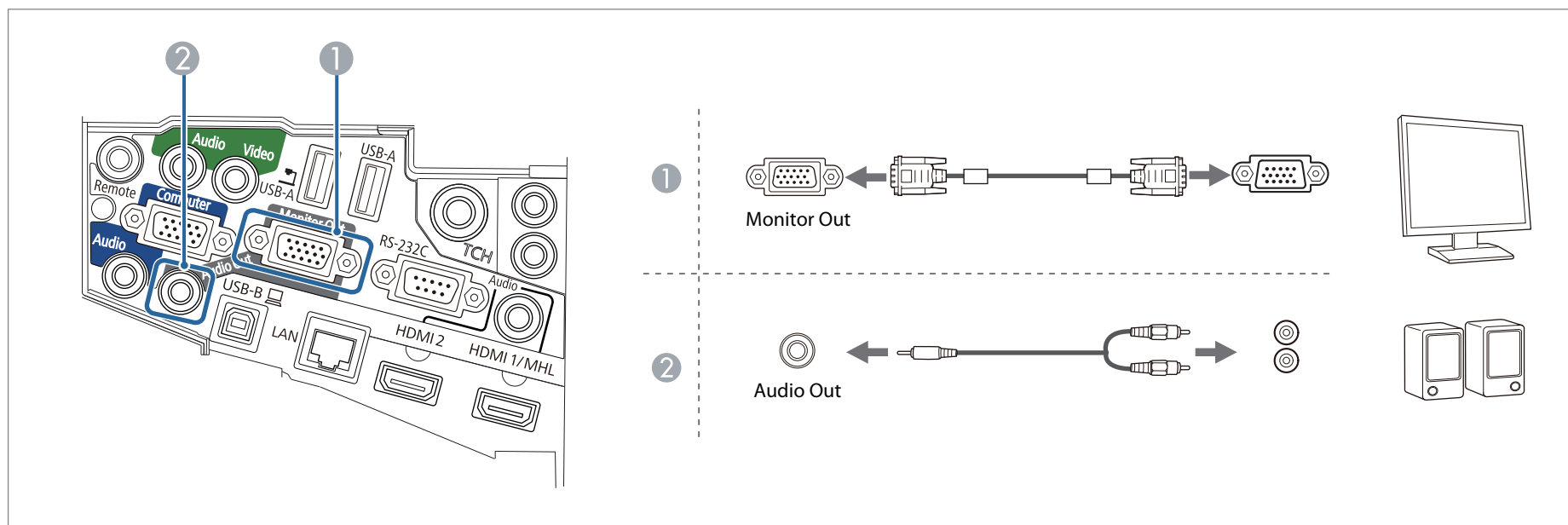
Podeu emetre imatges i àudio, connectant un monitor o un altaveu extern.

### 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.



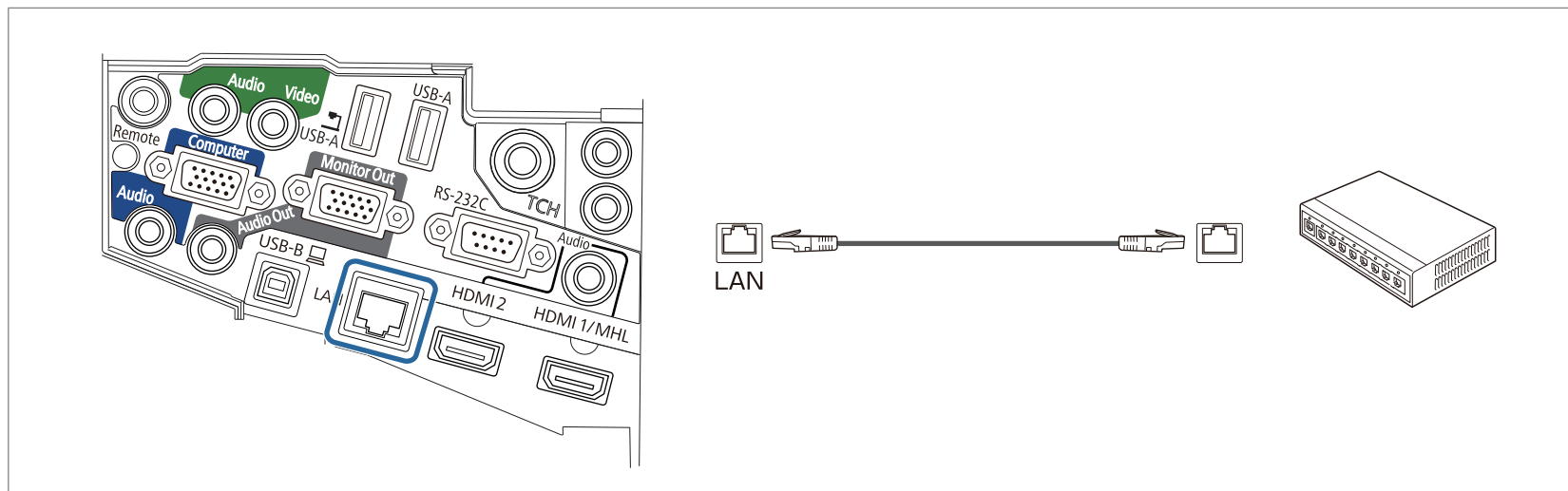


- Si configureu el **Mode d'espera** en **Com. activada**, podreu executar les operacions següents, encara que el projector estigui apagat (només si **Sortida A/V** s'ha definit com a **Sempre**).
  - Emetre imatges a un monitor extern
  - Emetre àudio des d'un altaveu extern (no es pot emetre l'àudio que entra dels ports USB-B i LAN)
- ☛ **ECO - Mode d'espera** [pàg.206](#)
- ☛ **Ampliada - Configuració A/V - Sortida A/V** [pàg.183](#)
- Només es poden emetre senyals RGB analògiques des del port Computer a un monitor extern. No podeu emetre senyals que es reben des d'altres ports o senyal de vídeo de components.
- El contingut que dibuixeu mitjançant les funcions interactives no apareix en un monitor extern. El contingut que dibuixeu mitjançant l'Easy Interactive Tools inclòs no apareix en un monitor extern.
- 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 de l'altaveu integrat del projector i passa 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.

Si connecteu un ordinador al projector mitjançant una xarxa, podreu projectar imatges i comprovar l'estat del projector.

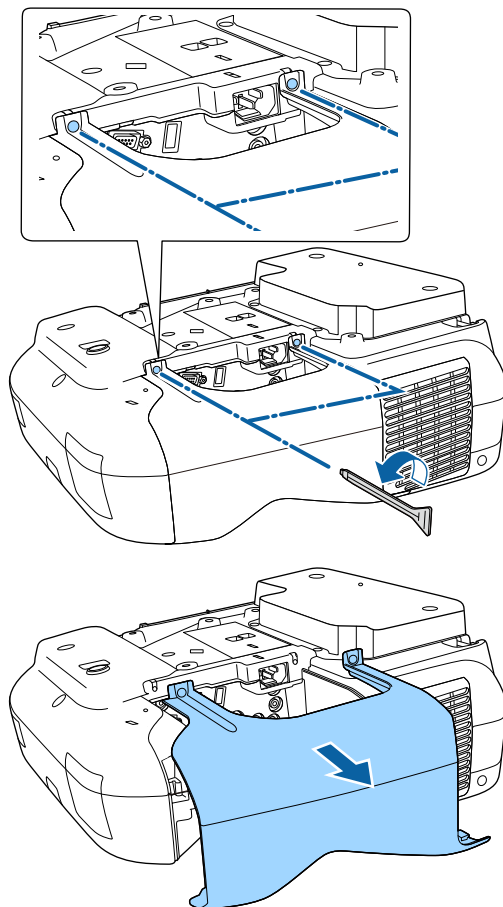


Per evitar un funcionament incorrecte, feu servir un cable LAN blindat de categoria 5.

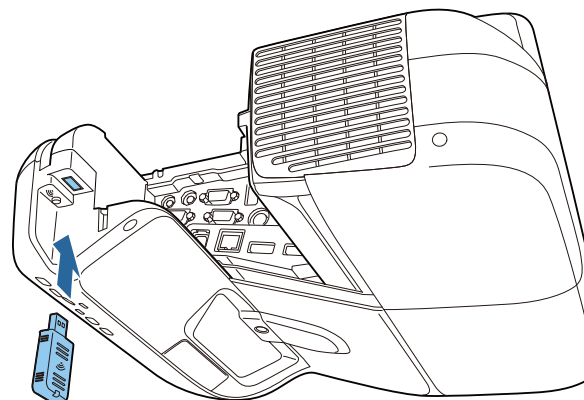


## Instal·lació de la unitat LAN sense fil

- 1** Traieu els dos cargols de fixació de la coberta del cable per obrir-la.

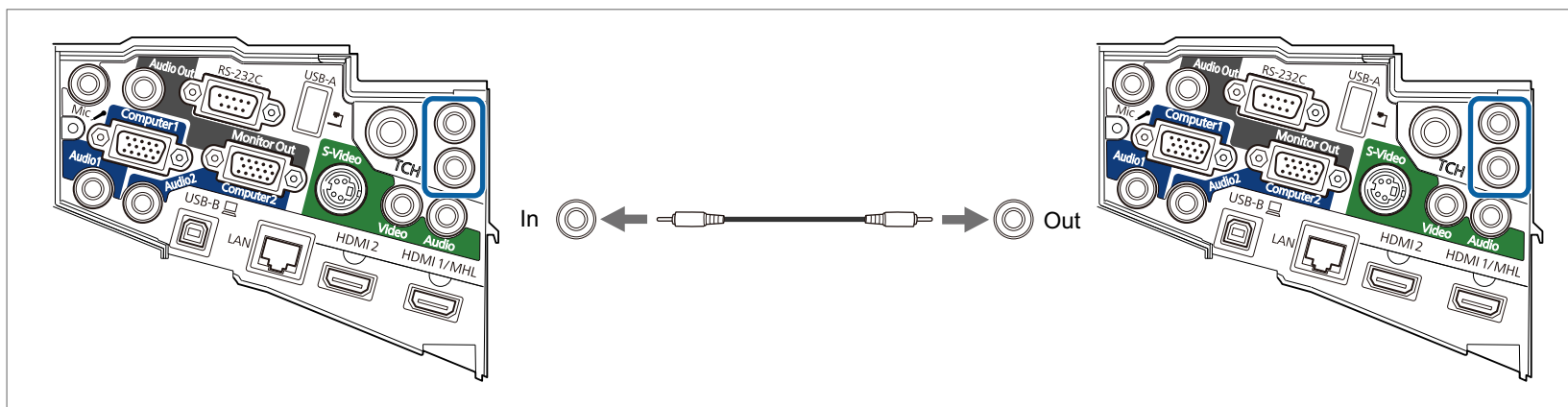


- 2** Connecteu la Unitat LAN sense fils al punt d'instal·lació de la unitat LAN sense fil.



## Com connectar diversos projectors

Si utilitzeu les funcions interactives a la mateixa sala que altres versions del mateix projector, haureu de connectar el conjunt de cables de control remot opcional (ELPKC28) al port SYNC de cada projector. Per estabilitzar el funcionament del llapis interactiu enllaceu els projectors mitjançant cables.



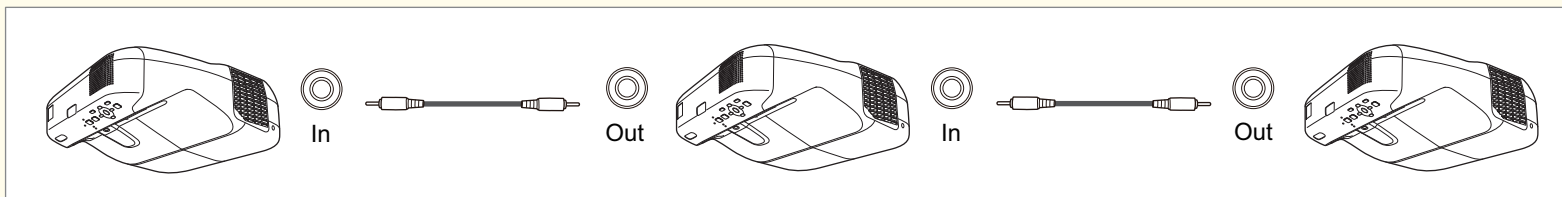
El port SYNC té una entrada (IN) i una sortida (OUT). Si connecteu un extrem del cable del comandament a distància a un sòcol d'entrada (IN), connecteu l'altre extrem a un sòcol de sortida (OUT).

Després de connectar els cables, configureu **Sinc. de projectors** com a **Amb cable** des del menú Configuració.

☞ Ampliada - Easy Interactive Function - Avançada - Sinc. de projectors [pàg.183](#)



- Si connecteu tres o més projectors, no cal que connecteu el primer projector a l'últim projector.



- Si utilitzeu el projector a la mateixa sala que un altre projector que no és compatible amb la connexió per cable, configureu **Mode sync. Amb fils** com a **Mode 2** des del menú Configuració.  
 ➡ Ampliada - Easy Interactive Function - Avançada - Mode sync. Amb fils [pàg.183](#)
- Si no teniu el conjunt de cables opcional de control remot, canvieu el paràmetre **Distància projectors** des del menú Configuració.  
 ➡ Ampliada - Easy Interactive Function - Avançada - Distància projectors [pàg.183](#)

## Com connectar al Control Pad

Aquesta secció explica com connectar dispositius perifèrics al projector fent servir el Control Pad.

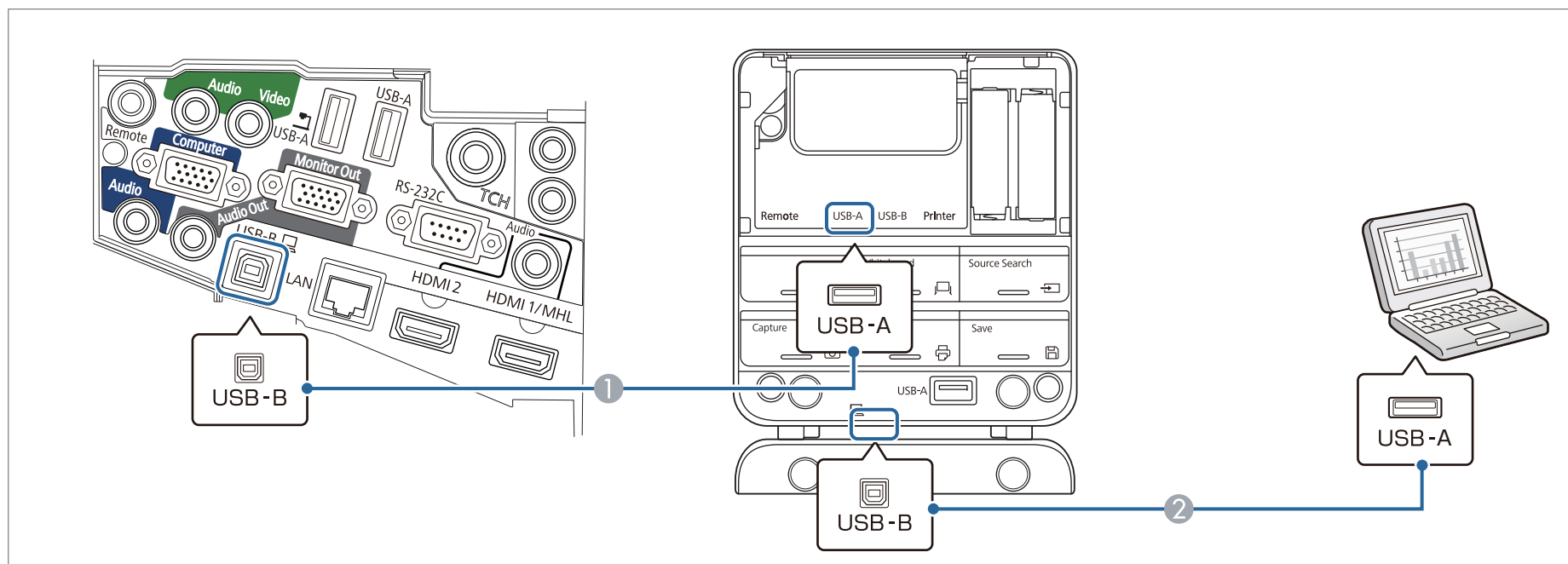
### Connexions en projectar amb USB Display i en realitzar operacions de ratolí amb funcions interactives

La configuració d'USB Type B del menú de Configuració depèn de les funcions que voleu fer servir. Per a més informació sobre cada configuració, consulteu la secció següent.

☛ "Projecció amb USB Display" [pàg.55](#)

☛ "Com controlar les funcions de l'ordinador des de la pantalla projectada (mode interactiu amb el PC)" [pàg.113](#)

- 1 Connecteu el port USB-B del projector al port USB-A del Control Pad amb un cable USB.
- 2 Connecteu el port USB-B del Control Pad al port USB-A de l'ordinador amb un cable USB.





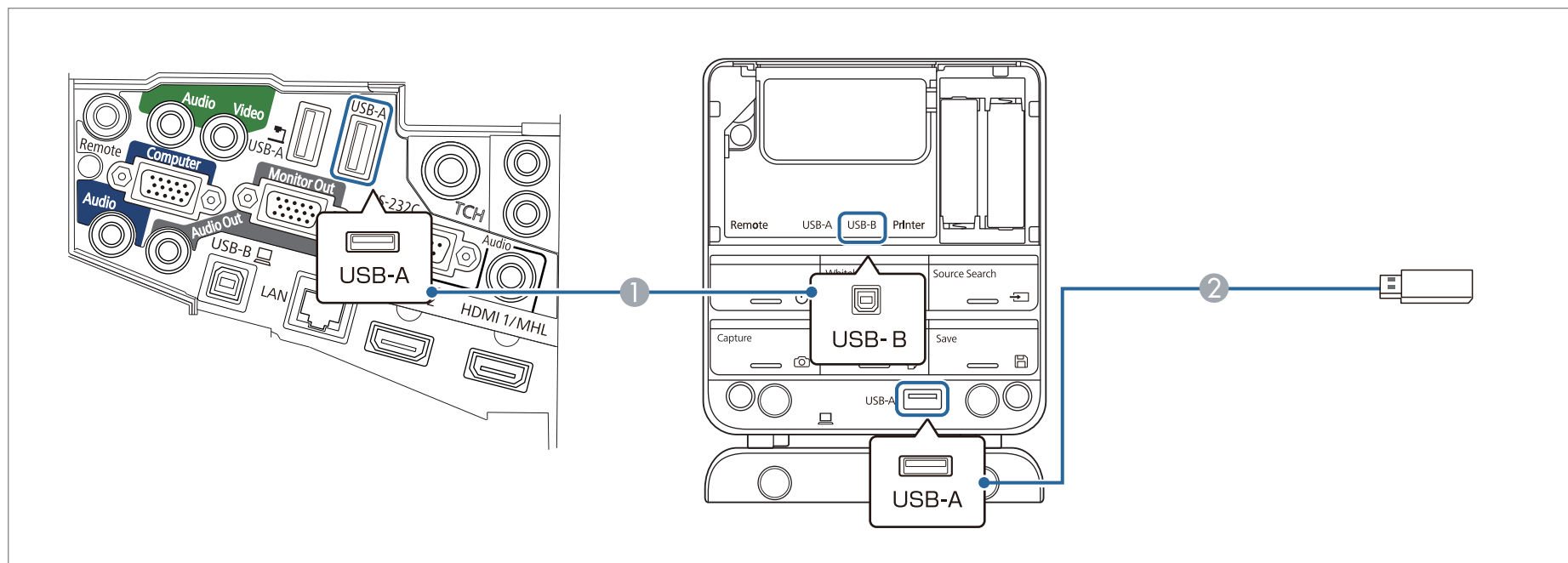
Si realitzeu operacions de ratolí amb la funció interactiva i projecteu amb un cable d'ordinador, connecteu el projector a l'ordinador amb el cable d'ordinador opcional.

☛ "Connexió d'un ordinador" [pàg.35](#)

## Com connectar amb PC Free

☞ "Com projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB (PC Free)" [pàg.134](#)

- ① Connecteu el port USB-A del projector al port USB-B del Control Pad amb un cable USB.
- ② Connecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB al port USB-A del Control Pad (per a emmagatzematge USB).

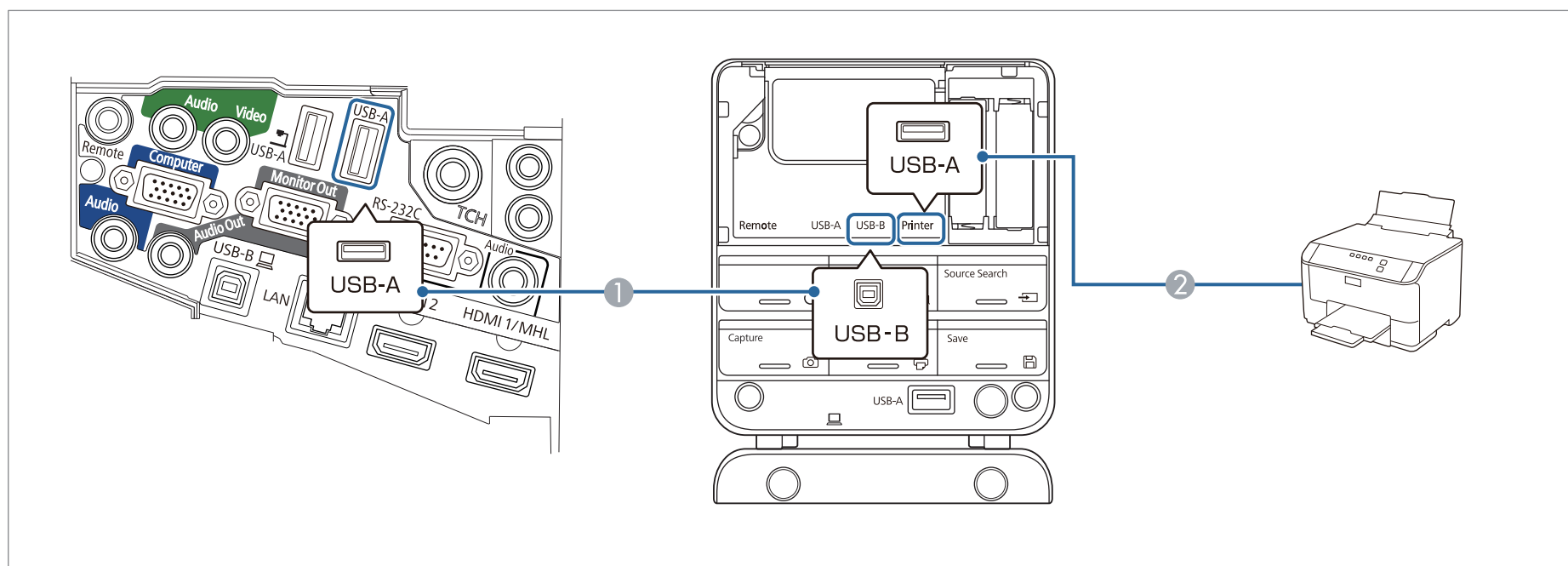


## Com connectar una impressora

☞ "Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra" [pàg.95](#)

☞ "Com imprimir els dibuixos en Mode d' anotació" [pàg.112](#)

- ① Connecteu el port USB-A del projector al port USB-B del Control Pad amb un cable USB.
- ② Connecteu la impressora al port USB-A del Control Pad' (per a impressores) amb un cable USB.



- No podeu connectar una càmera de documents al Control Pad.
- Enganxeu els adhesius de protecció de ports inclosos als ports del Control Pad que no es facin servir.



# **Mètodes de projecció bàsics**

Aquest capítol explica com projectar i ajustar les imatges.

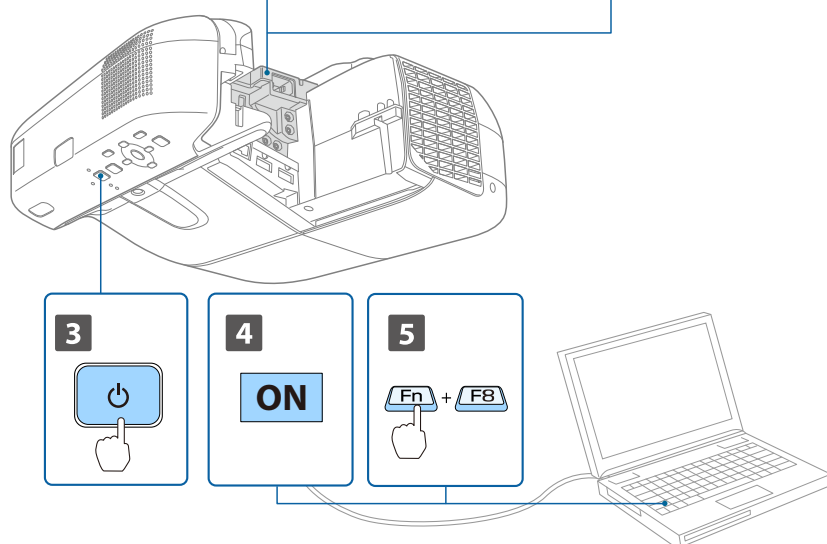
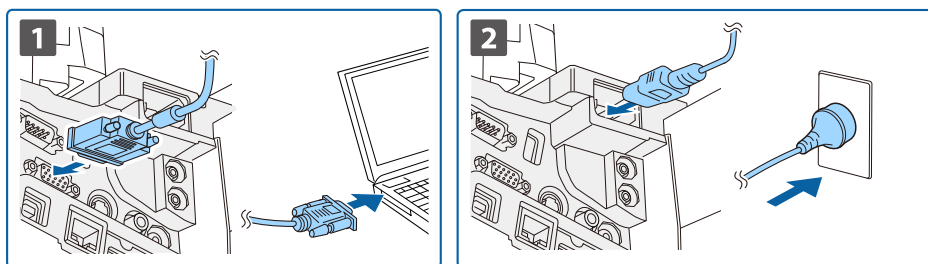


## De la instal·lació a la projecció

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

### Precaució

En primer lloc heu de connectar el cable de la font al projector i, seguidament, connectar el cable d'alimentació al projector.




- 1** Connecteu el projector a l'ordinador amb el cable de l'ordinador.
- 2** Connecteu el projector a una presa de corrent amb el cable d'alimentació.
- 3** Engegueu el projector.


### Advertència

No mireu directament les lents de projecció en engegar el projector. La potent llum que emet podria provocar lesions oculars. Quan enceneu el projector a distància mitjançant el comandament a distància, comproveu que ningú mira la lent directament.


Cal estar especialment atent quan hi ha nens a la vora.

- 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.
- Premeu dues vegades el botó  per apagar el projector.

Si no s'hi projecta cap imatge, pressioneu el botó [Source Search] del comandament a distància, del tauler de control o del Control Pad. Si no hi ha cap senyal entrant, apareixerà el mode de pissarra.

 "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.54](#)



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

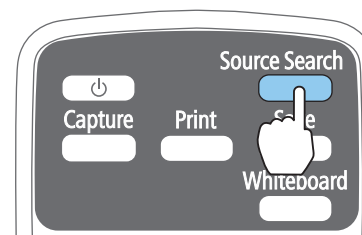
☛ "Corregeix la distorsió Keystone" [pàg.59](#)

☛ "Corregir l'enfocament" [pàg.64](#)

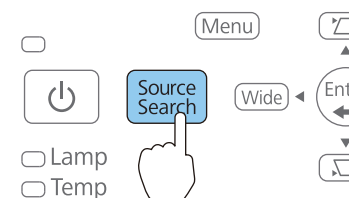
## Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)

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

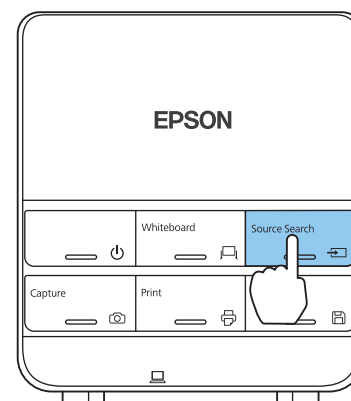
Amb el Comandament a distància



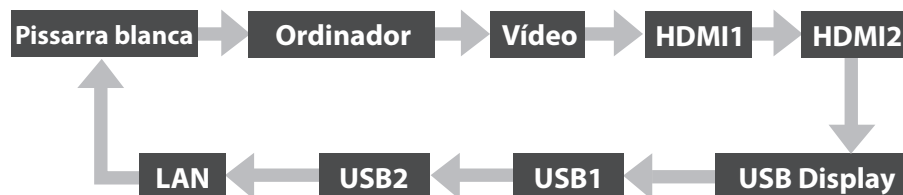
Ús del tauler de control



Com fer servir Control Pad



La font d'entrada canvia en aquest ordre.

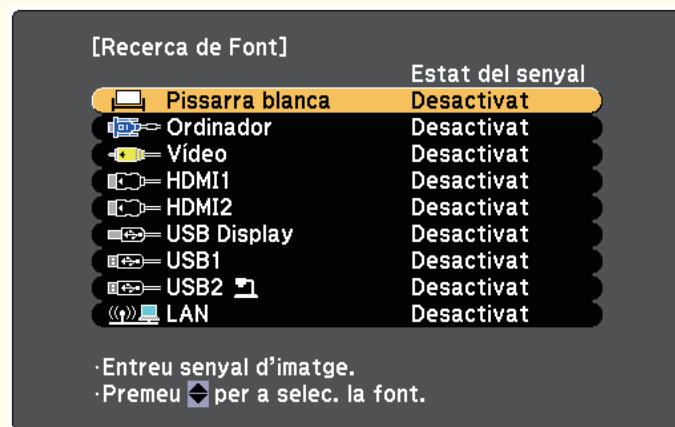


Quan hi hagi connectats dos fonts d'imatges o més, premeu el botó [Source Search] fins que es projecti la imatge desitjada.

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



- Podeu configurar el projector perquè, la propera vegada que l'enceneu, es projectin les imatges procedents del mateix port d'entrada.
- ☛ **Ampliada - Funcionament - Cercar font al iniciar** [pàg.183](#)
- La pantalla següent apareixerà quan no es rep cap senyal d'imatge. Canvieu a Pissarra blanca quan no hi hagi cap imatge entrant.



## Projecció amb USB Display

Podeu fer servir el cable USB inclòs per connectar el projector a un ordinador i projectar-ne imatges.

Podeu enviar l'àudio de l'ordinador amb la imatge projectada.

## Configuració necessària

Ajusteu **USB Type B** a **USB Display/Easy Interactive Function** o **Ratolí sense fil/USB Display** per utilitzar USB Display.

☛ **Ampliada - USB Type B** [pàg.183](#)

## Requeriments del sistema

### Per a Windows

SO	Windows 2000*1	
	Windows XP	Professional 32 bit Home Edition 32 bit Tablet PC Edition 32 bit
	Windows Vista	Ultimate 32 bit Enterprise 32 bit Business 32 bit Home Premium 32 bit Home Basic 32 bit
	Windows 7	Ultimate 32/64 bit Enterprise 32/64 bit Professional 32/64 bit Home Premium 32/64 bit Home Basic 32 bit Starter 32 bit

	Windows 8	Windows 8 32/64 bits Windows 8 Pro 32/64 bits Windows 8 Enterprise 32/64 bits
	Windows 8.1	Windows 8.1 32/64 bits Windows 8.1 Pro 32/64 bits Windows 8.1 Enterprise 32/64 bits
<b>CPU</b>	Mobile Pentium III 1,2 GHz o superior Recomanat: Pentium M 1,6 GHz o superior	
<b>Quantitat de memòria</b>	256 MB o més Recomanat: 512 MB o més	
<b>Espai lliure al disc dur</b>	20 MB o més	
<b>Pantalla</b>	Resolució igual o superior a 640x480 i no superior a 1600x1200. Pantalla en color de 16 bits o superior	

\*1 Només Service Pack 4

## Per a l'OS X

<b>SO</b>	Mac OS X 10.5.x 32 bit Mac OS X 10.6.x 32/64 bit OS X 10.7.x 32/64 bit OS X 10.8.x OS X 10.9.x
<b>CPU</b>	Power PC G4 1GHz o més ràpid Recomanem: Core Duo 1,83GHz o més ràpid
<b>Quantitat de memòria</b>	512 MB o més
<b>Espai lliure al disc dur</b>	20 MB o més

## Pantalla

Resolució igual o superior a 640x480 i no superior a 1680x1200.  
Pantalla en color de 16 bits o superior

## Com connectar el projector per primera vegada

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



- No cal que torneu a instal·lar el driver la següent vegada que els connecteu.
- Quan introduïu imatges des de múltiples fonts, canvieu la font d'entrada a USB Display.
- Si feu servir un concentrador USB, és possible que les operacions no es puguin realitzar correctament. Feu la connexió directament al projector o al Control Pad.
- La configuració de les opcions no es pot modificar mentre s'utilitza USB Display.

## Per a Windows

**1**

Connecteu el port USB de l'ordinador al port USB-B del projector o del Control Pad amb el cable USB inclòs.



Amb Windows 2000 o Windows XP, potser aparegui un missatge demanant-vos si voleu reiniciar l'ordinador. Seleccioneu **No**.

## A Windows 2000

Feu doble clic a **Ordinador**, EPSON PJ\_UD i, a continuació EMP\_UDSE.EXE.

## A Windows XP

La instal·lació del driver s'inicia automàticament.

## Per al Windows Vista/Windows 7/Windows 8/Windows 8.1

Quan aparegui el quadre de diàleg, feu clic a **Executa** EMP\_UDSE.exe.

**2** Quan aparegui la pantalla del Contracte de Llicència, feu clic a **Accepto**.

**3** Es projecten imatges d'ordinador.  
És possible que la projecció de les imatges de l'ordinador tardi uns instants. Fins que es projectin les imatges de l'ordinador, no toqueu l'equip i no desconnecteu el cable USB ni desactiveu el projector.

**4** Desconnecteu el cable USB quan hàgiu terminat.  
Quan desconnecteu el cable USB, no cal utilitzar **Suprimeix maquinari amb seguretat**.



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

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

## Per a l'OS X

**1** Connecteu el port USB de l'ordinador al port USB-B del projector o del Control Pad amb el cable USB inclòs.

La carpeta de Setup de l'USB Display es visualitza al Finder.

**2** Feu doble clic a la icona **Instal·lador de l'USB Display**.

**3** Seguiu les instruccions d'instal·lació en pantalla.

**4** Quan aparegui la pantalla del Contracte de Llicència, feu clic a **Accepto**.

Introduïu la contrasenya de l'administrador i comenceu la instal·lació.

Quan termini la instal·lació, l'icona USB Display es visualitzarà al Dock i a la barra del menú.

- 5** Es projecten imatges d'ordinador.  
És possible que la projecció de les imatges de l'ordinador tardi uns instants. Fins que es projectin les imatges de l'ordinador, no toqueu l'equip i no desconnecteu el cable USB ni desactiveu el projector.
- 6** Quan hagueu acabat, seleccioneu **Desconnectar** a la barra del menú o la icona **USB Display** al Dock. Aleshores ja podreu desconnectar el cable USB.



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

## Desinstal·lar

### A Windows 2000

- 1** Feu clic a **Inici**, seleccioneu **Ajustos** i, a continuació, feu clic al **Tauler de control**.
- 2** Feu doble clic a **Afegeix o suprimeix programes**.
- 3** Feu clic a **Canvia o suprimeix programes**.
- 4** Seleccioneu **Epson USB Display** i feu clic a **Canviar/suprimir**.

### A Windows XP

- 1** Feu clic a **Inici** i, a continuació, feu clic al **Tauler de control**.

- 2** Feu doble clic a **Afegeix o suprimeix programes**.

- 3** Seleccioneu **Epson USB Display** i feu clic a **Suprimir**.

### A Windows Vista/Windows 7

- 1** Feu clic a **Inici** i, a continuació, feu clic al **Tauler de control**.
- 2** Feu clic a **Desinstal·lar programa** a **Programes**.
- 3** Seleccioneu **Epson USB Display** i feu clic a **Desinstal·lar**.

### Per al Windows 8/Windows 8.1

- 1** Obriu els botons d'accés i, a continuació, seleccioneu **Cercar**. Feu clic amb el botó dret (manteniu-lo premut) a **Epson USB Display Ver.x.xx**.
- 2** Seleccioneu **Desinstal·lar** a la barra d'aplicacions.
- 3** Seleccioneu **Epson USB Display** i feu clic a **Desinstal·lar**.
- 4** Seguiu les instruccions de la pantalla per desinstal·lar.

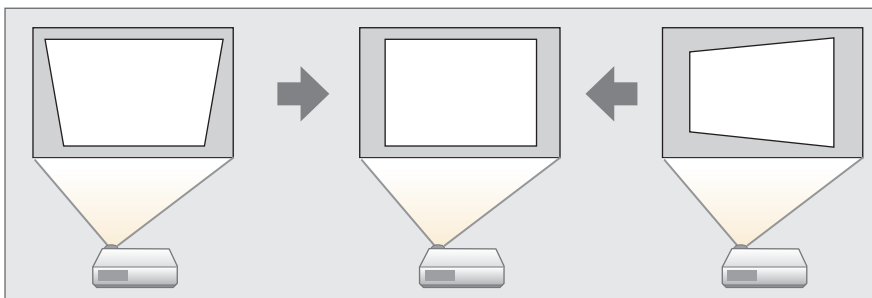
### Per a l'OS X

- 1** Obriu la carpeta **Applications**, feu doble clic a **USB Display** i, a continuació, feu doble clic a **Eina**.
- 2** Executeu **Desinstal·lador de l'USB Display**.

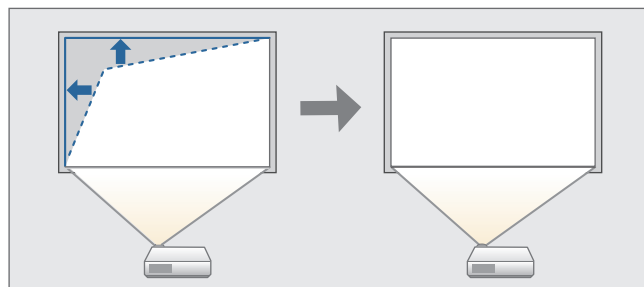
## Corregeix la distorsió Keystone

Podeu corregir la distorsió keystone seguint un dels mètodes següents.

- H/V-Keystone  
Corregiu manualment la distorsió horitzontal y vertical independentment.



- Quick Corner  
Corregiu manualment les quatre cantonades independentment.



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

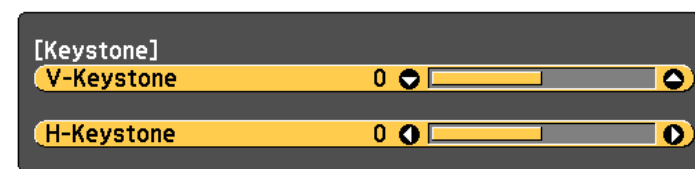
## H/V-Keystone

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

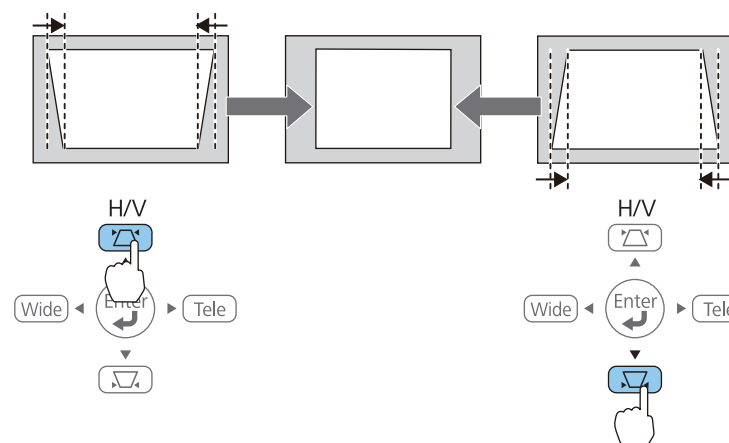
Podeu utilitzar H/V-Keystone per corregir la imatge projectada en les condicions següents.

Angle de correcció: aproximadament 3° a dreta i esquerra/ aproximadament 3° a dalt i a baix

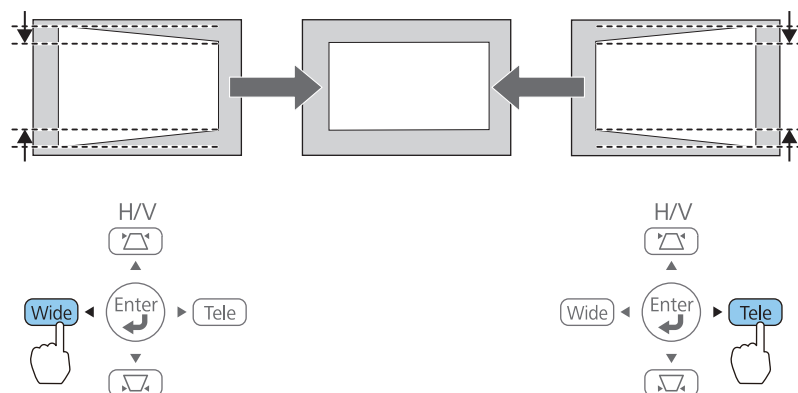
- 1 Premeu els botons [↗] o [↘] del tauler de control durant la projecció, per visualitzar la pantalla Keystone.



- 2 Premeu els botons següents per corregir la distorsió keystone. Premeu els botons [↗] o [↘] per corregir la distorsió keystone vertical.



Premeu els botons [Tele] o [Wide] per corregir la distorsió horitzontal.



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

➡ Ajustos - Keystone - H/V-Keystone [pàg.181](#)

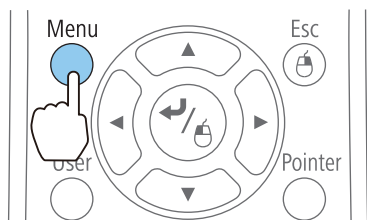
## Quick Corner

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

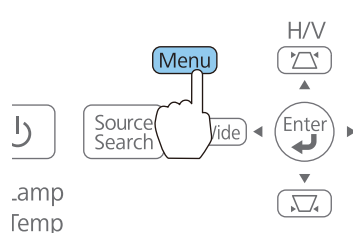
**1** Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

➡ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

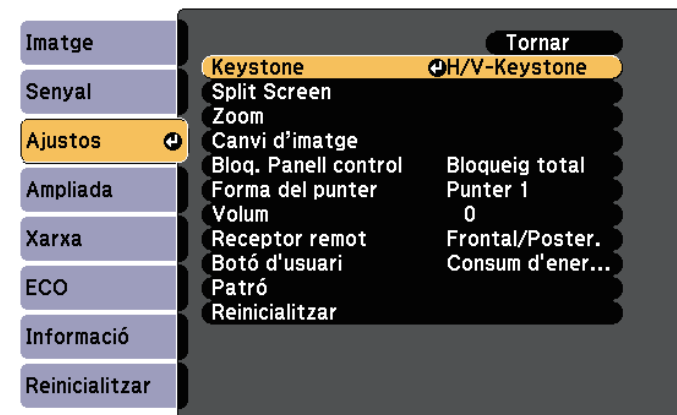
Amb el Comandament a distància



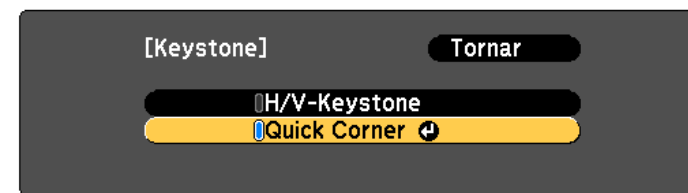
Ús del tauler de control



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



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



**4** Seleccioneu la cantonada que voleu corregir amb els botons [↵], [↵], [↵] i [↵] del comandament a distància, o amb els botons [↵], [↵], [Wide] i [Tele] del tauler de control i, tot seguit, premeu el botó [↵].

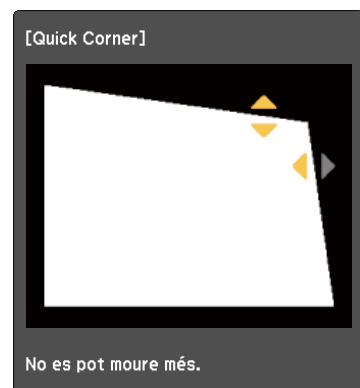




- 5** Corregiu la posició de la cantonada amb els botons [↶], [↷], [↵] i [↶] del comandament a distància, o amb els botons [↶], [↷], [Wide] i [Tele] del tauler de control.

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

Si el missatge "No es pot moure més." es mostra durant l'ajust, la forma no es pot ajustar més en la direcció indicada per el triangle gris.



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

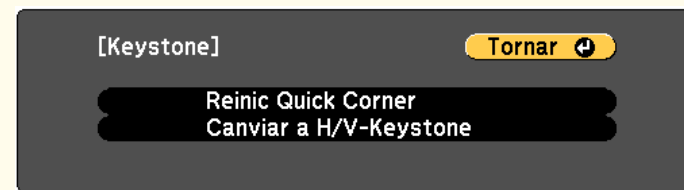
- 7** Premeu el botó [Menu] per acabar de fer les correccions.

**Keystone** es va canviar a **Quick Corner** i per tant la pantalla de selecció de cantonada es mostra des del punt 4 quan premeu els botons [↶] o [↷] del tauler de control. 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.181](#)



Si manteniu premut el botó [Esc] durant uns dos segons, mentre es mostra la pantalla de selecció de cantonada del punt 4, es mostrarà la pantalla següent.



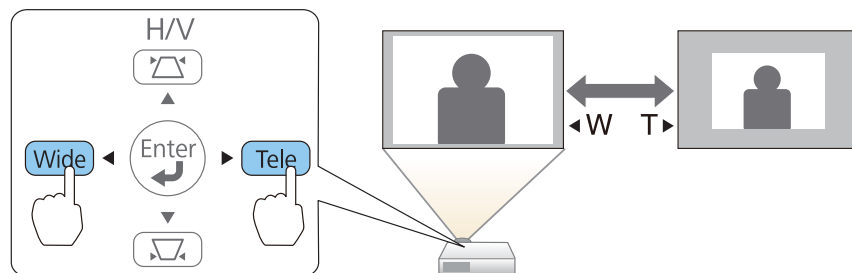
**Reinic Quick Corner:** Reinicia el resultat de les correccions Quick Corner.

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

☛ "Menú Ajustos" [pàg.181](#)

## Ajustar la mida de la imatge

Premeu els botons [Wide] i [Tele] del tauler de control per ajustar la mida de la imatge projectada.

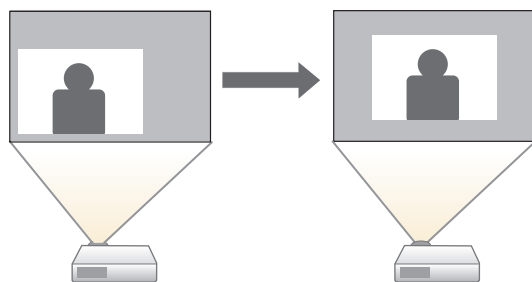


També podeu fer els ajustos des del menú Configuració.

➡ Ajustos - Zoom [pàg.181](#)

## Ajustament de la posició de la imatge (canvi d'imatge)

La posició de la imatge es pot ajustar amb precisió sense moure el projector.



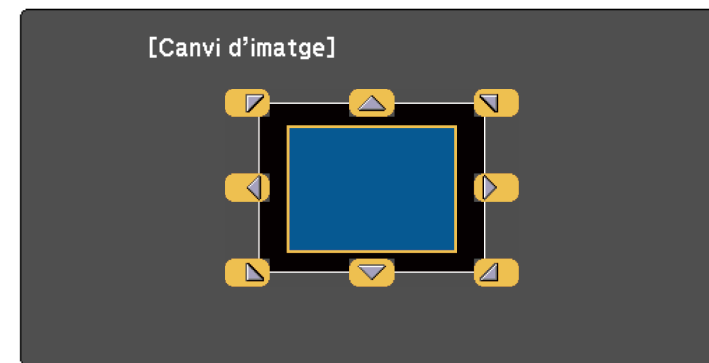
**1** Ajusteu el zoom o feu servir la funció Keystone.

➡ "Ajustar la mida de la imatge" [pàg.61](#)

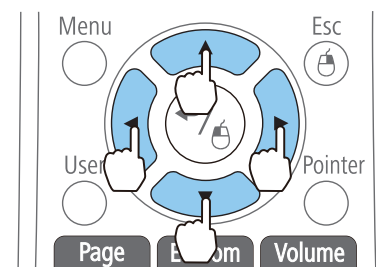
➡ "Corregeix la distorsió Keystone" [pàg.59](#)

Quan acabeu de fer els ajustaments es visualitza la pantalla Canvi d'imatge.

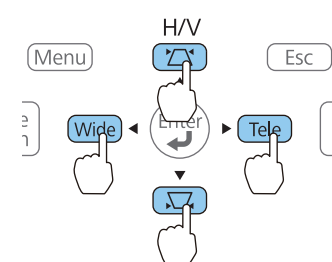
**2** Ajusteu la posició de la imatge projectada.



Amb el Comandament a distància



Ús del tauler de control



Per a moure la imatge en sentit diagonal, premeu qualsevol combinació de dos botons adjacents entre [↖], [↗], [↘] i [↙] o una combinació dels botons [↖], [↗], [Wide] i [Tele].

**3** Premeu el botó [Esc] per tancar la pantalla d'ajust.

La pantalla d'ajust desapareix si no es realitza cap operació durant, aproximadament, 10 segons.



- La posició de la imatge no es pot ajustar si el zoom es troba a la posició d'Ample màxim.
- La configuració de Canvi d'imatge es conserva fins i tot quan s'apaga el projector. D'aquesta manera, no és necessari tornar-la a ajustar si canvieu la ubicació d'instal·lació o l'angle del projector.
- També podeu utilitzar el menú Configuració per ajustar la posició de la imatge.

👉 Ajustos - Canvi d'imatge [pàg.181](#)

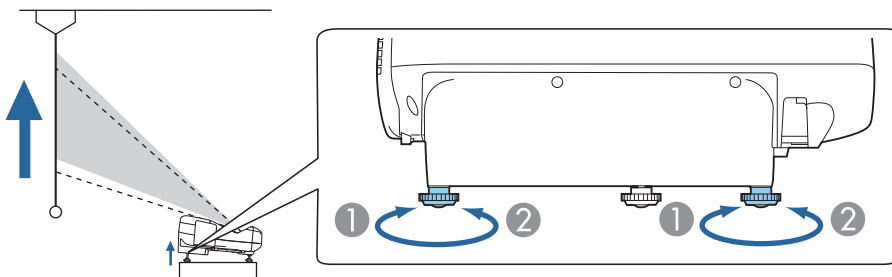
## Ajustament de la posició vertical de la imatge (només els models amb peus inclosos)

Alceu els peus. Podeu ajustar la posició vertical de la imatge inclinant el projector fins a 1,5°.



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

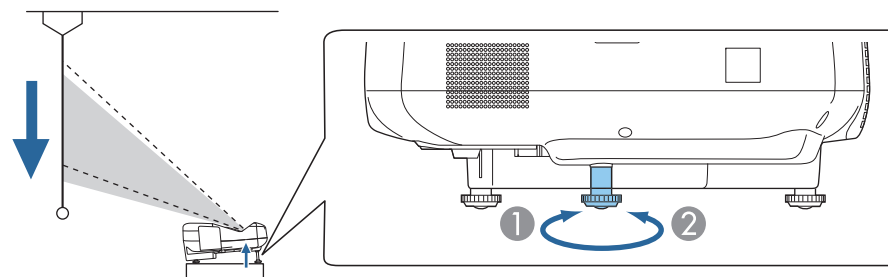
### Com augmentar l'alçada de la imatge



- 1 Podeu augmentar l'alçada de la imatge alçant els peus posteriors.

- 2 Baixeu els peus posteriors per tornar la imatge a l'alçada original.

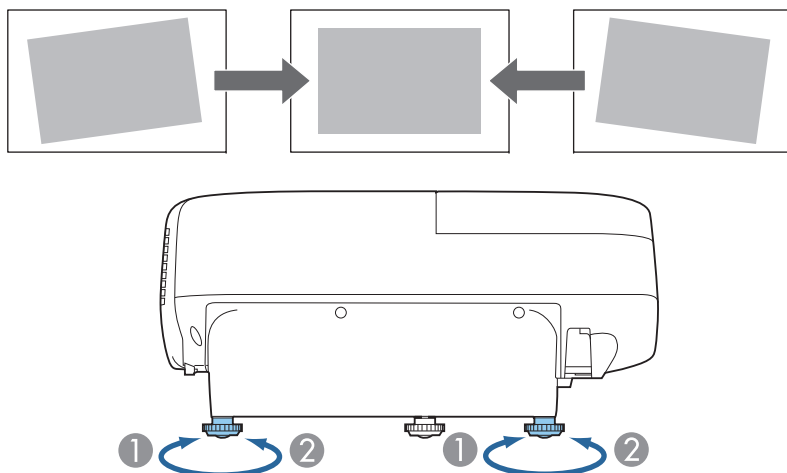
### Com baixar l'alçada de la imatge



- 1 Podeu baixar l'alçada de la imatge alçant el peu frontal.
- 2 Baixeu el peu frontal per tornar la imatge a l'alçada original.

## Ajustament de la posició horitzontal de la imatge (només els models amb peus inclosos)

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



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

## Corregir l'enfocament

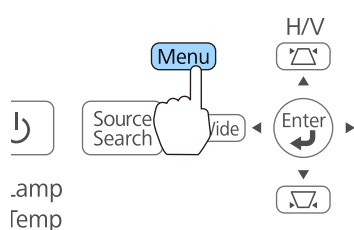
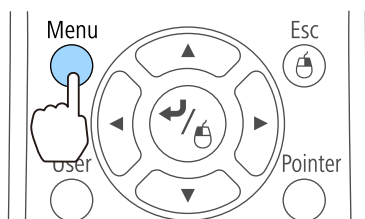
Mostreu el patró de prova i, seguidament, ajusteu l'enfocament.

- 1 Premeu el botó [Menu].

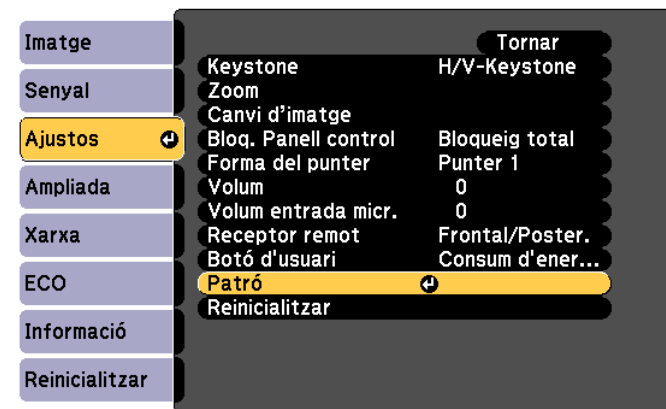
☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

Amb el Comandament a distància

Ús del tauler de control

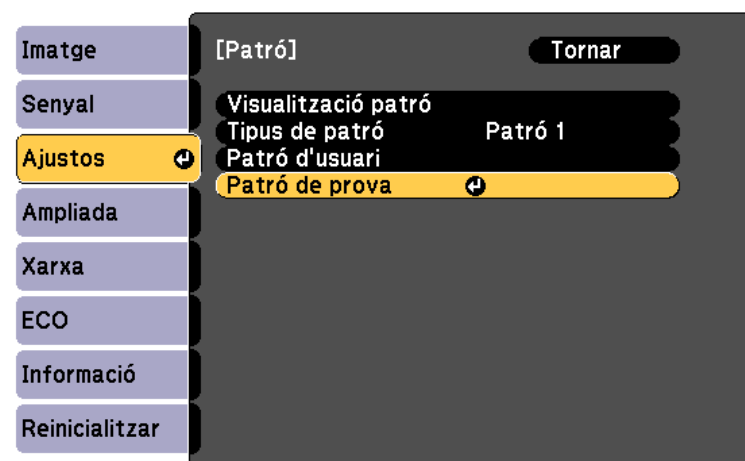


- 2 Seleccioneu **Patró d'Ajustos**.

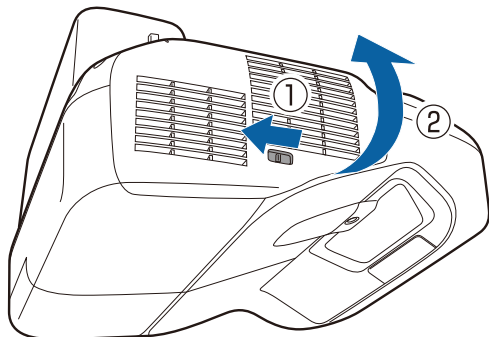



- 3 Seleccioneu **Patró de prova** i, a continuació, premeu el botó [Enter].

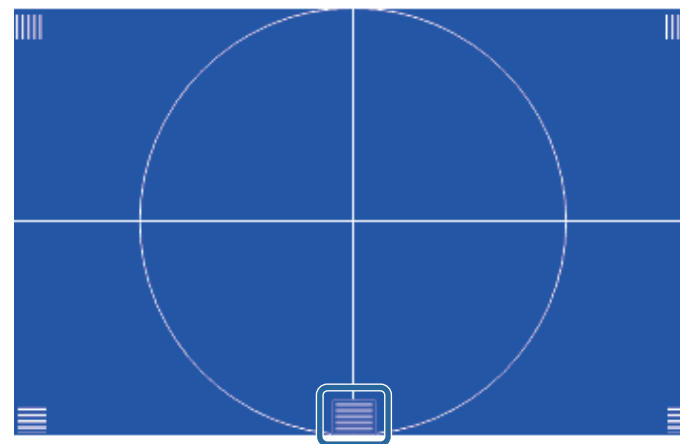
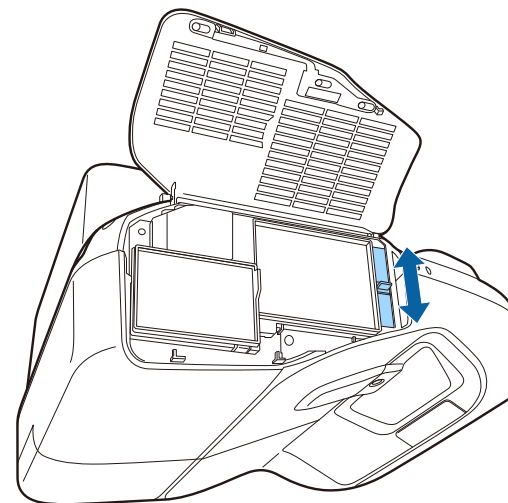
Si projecteu imatges en una pantalla 4:3, establiu **Tipus de patró** a **Patró 5**, seleccioneu **Visualització patró** i premeu el botó [Enter].




- 4** Obriu la tapa del filtre d'aire.

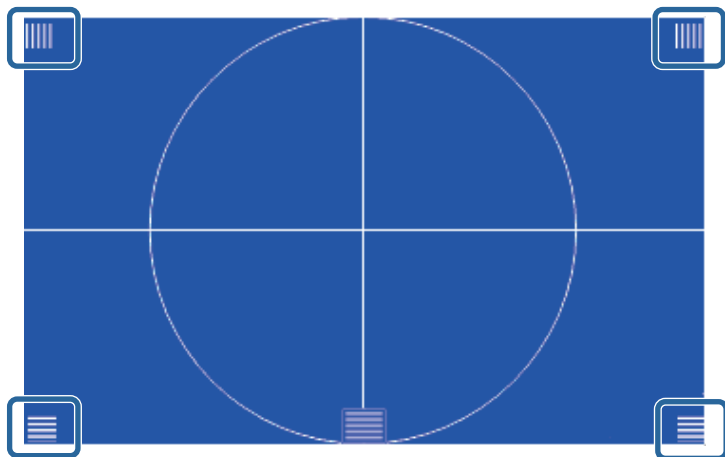
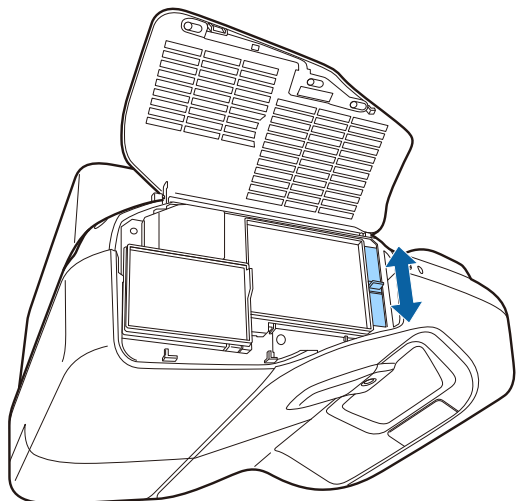


- 5** Enfoqueu el centre/la part inferior (  ) de la pantalla projectada.  
Moveu la palanca d'enfocament per ajustar l'enfocament.



- 6** Comproveu que l'enfocament coincideix amb les cantonades (  ) de la pantalla projectada.

Si hi ha alguna zona desenfocada, utilitzeu la palanca d'enfocament fins que les cantonades també es vegin enfocades.



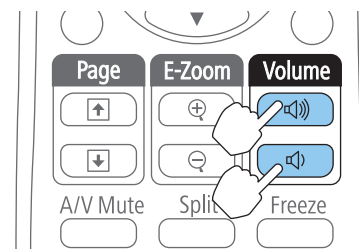
- 7** Per esborrar el patró de prova, premeu el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control.

## Ajustar el volum

Podeu ajustar el volum seguint un dels mètodes següents.

- Premeu el botó [Volume] del tauler de control per ajustar el volum.  
[<>] Disminueix el volum.  
[>] Augmenta el volum.

### Comandament a distància



- Ajusteu el volum des del menú Configuració.  
🖱 **Ajustos - Volum** [pàg.181](#)



### Precaució

No comenceu si el volum és massa alt.

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

## Ajustar la imatge

### Ajusts de Matís, Saturació i Lluentor

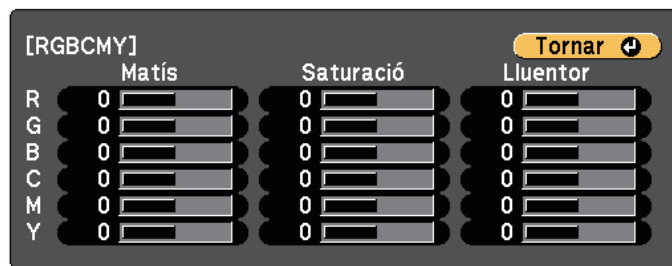
Podeu ajustar el matís, la saturació i la lluentor per a cada component de color: R (vermell), G (verd), B (blau), C (cian), M (magenta) i Y (groc).

Aquest element només es pot ajustar si **Mode de color** s'estableix a **Personalitzat**.

☛ "Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" [pàg.67](#)

Els ajustos es poden modificar des del menú Configuració.

☛ Imatge - Avançada - RGBCMY [pàg.178](#)



Matís	Ajusta el matís global de la imatge: blavós, verdós, vermellós.
Saturació	Ajusta la nitidesa general de la imatge.
Lluentor	Ajusta la brillantor general dels colors de la imatge.

### Ajust Gamma

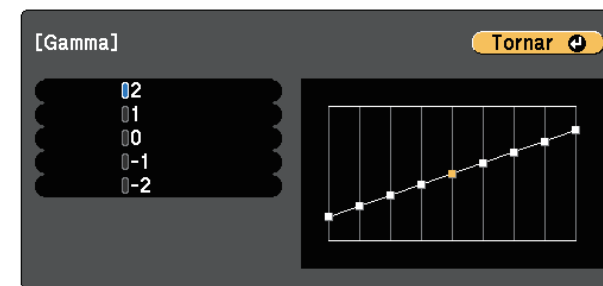
Podeu corregir les diferències de coloració de la imatge projectada que apareixen depenent del dispositiu connectat.

Aquest element només es pot ajustar si **Mode de color** s'estableix en **DICOM SIM** o **Personalitzat**.

☛ "Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" [pàg.67](#)

Els ajustos es poden modificar des del menú Configuració.

☛ Imatge - Avançada - Gamma [pàg.178](#)



Quan es tria un valor més gran, les àrees fosques de les imatges esdevenen més brillants però la saturació de color de les zones més clares pot tornar-se més feble. Quan es tria un valor més petit, podeu reduir la lluentor general de la imatge per guanyar nitidesa.

Seleccioneu el valor segons la mida de projecció.

- Si la mida de projecció és de 80 polzades o menys, trieu un valor petit.
- Si la mida de projecció és de 80 polzades o més, trieu un valor gran.



És possible que les imatges mèdiques no es reproduïxin correctament amb la vostra configuració i les vostres especificacions de pantalla.

## 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.

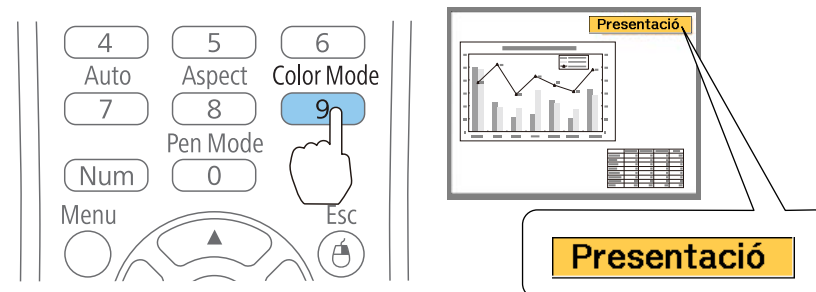
Mode	Aplicació
<b>Dinàmic</b>	Ideal per a una sala lluminosa. Aquest és el mode amb més brillantor.
<b>Presentació</b>	Ideal per fer presentacions fent servir materials en color en una sala lluminosa.
<b>Teatre</b>	Ideal per mirar pel·lícules en una sala fosca. Dóna un to natural a les imatges.
<b>Foto*1</b>	Ideal per projectar imatges fixes, com ara fotografies, en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten un bon contrast.
<b>Esports*2</b>	Ideal per veure programes de TV en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten una gran vivesa.
<b>sRGB</b>	Ideal per a imatges que compleixen l'estàndard de colors <u>sRGB</u> .
<b>Pissarra blanca</b>	Ideal per fer presentacions en una pissarra blanca.
<b>DICOM SIM*1</b>	Ideal per projectar fotografies de raigs X i altres imatges mèdiques. Reprodueix imatges amb ombres nítides. El projector no és un dispositiu mèdic i no es pot fer servir per al diagnòstic mèdic.
<b>Personalitzat</b>	Ajusts de RGBCMY. ☞ "Ajustar la imatge" <a href="#">pàg.67</a>

\*1 Aquesta selecció només està disponible quan el senyal d'entrada és RGB o quan la font d'entrada és USB Display, USB1, USB2, o LAN.

\*2 Només disponible quan la senyal d'entrada o la font és vídeo.

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

## Comandament a distància



Podeu configurar Mode de color des del menú Configuració.

☞ Imatge - Mode de color [pàg.178](#)

## Configurar Iris automàtic

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

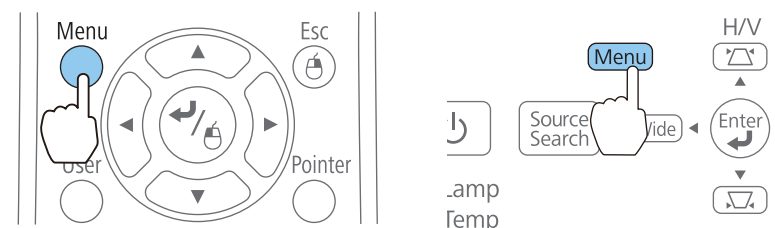
**1**

Premeu el botó [Menu].

☞ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

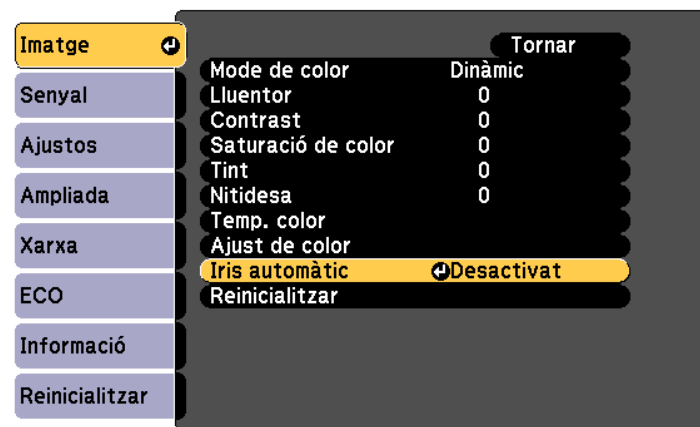
**Amb el Comandament a distància**

**Ús del tauler de control**





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



## 3 Seleccioneu **Velocitat alta**.

Per reduir el soroll de funcionament, seleccioneu **Normal**.  
L'ajust es desa per a cada Mode de color.

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



Només podeu definir l'Iris automàtic quan el **Mode de color** s'ha configurat a **Dinàmic**, **Teatre** o **Personalitzat**.

## Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada

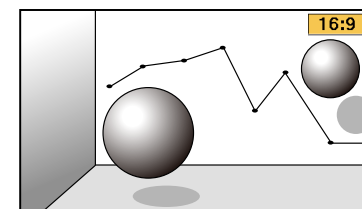
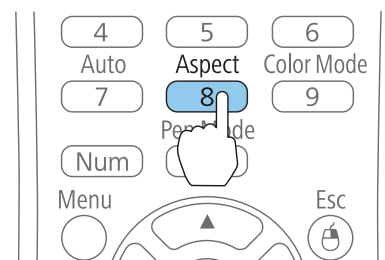
Podeu canviar la **Relació d'aspecte** de la imatge projectada per què s'adapti al tipus, a la proporció d'alçada i amplada i a la resolució dels senyals d'entrada.

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

## Com canviar de mode

Cada vegada que premeu el botó [Aspect] del tauler de control, 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.

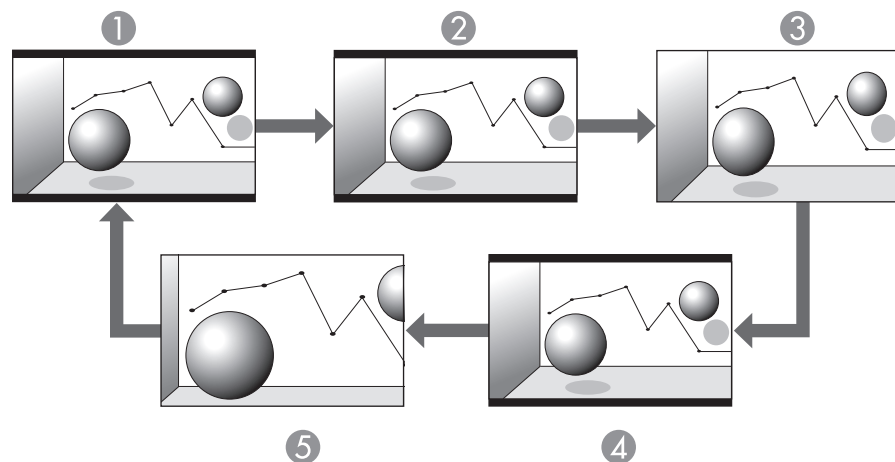
➡ Senyal - Aspecte [pàg.180](#)

## Com canviar el mode d'aspecte

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

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**.

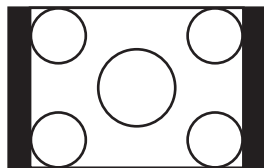
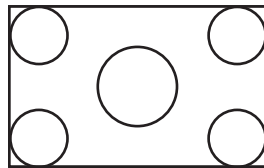
Exemple: entrada de senyal 1080p (resolució: 1920x1080, relació d'aspecte: 16:9)

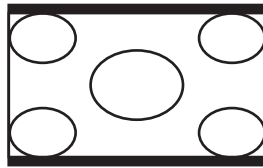
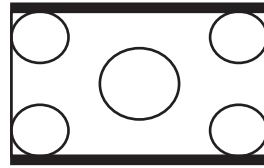
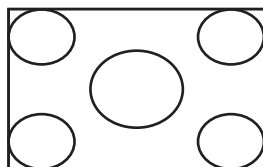
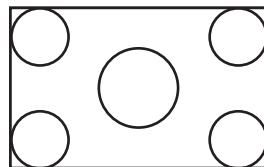
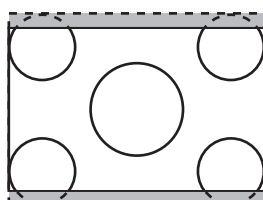
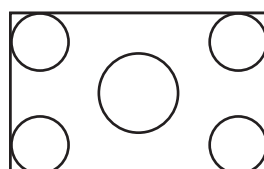
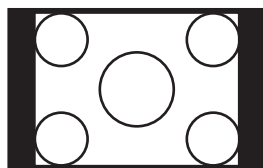
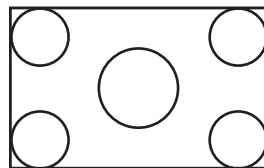


- ① Normal o Auto
- ② 16:9
- ③ Complet
- ④ Zoom
- ⑤ Natiu

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)
<b>Normal</b>		

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



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.180](#)

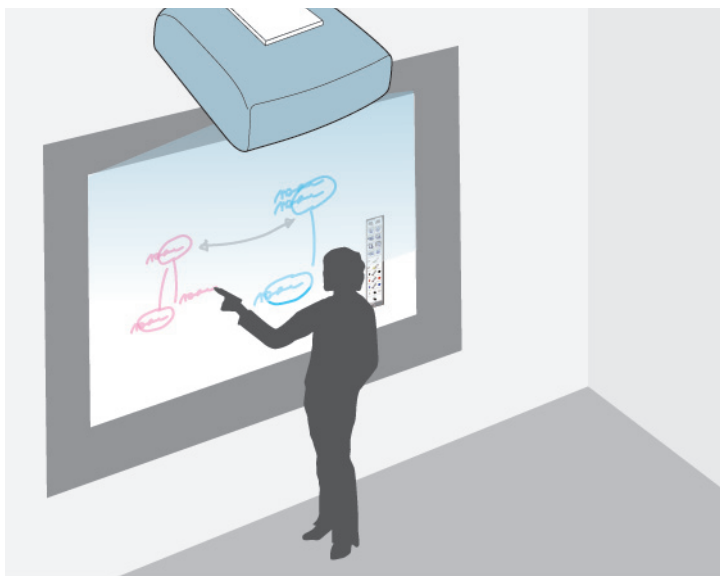


# Com fer servir les característiques interactives

Seguiu les instruccions d'aquestes seccions per fer servir les funcions interactives.

Podeu fer les següents operacions amb les característiques interactives:

- El mode de pissarra permet utilitzar llapis interactius o el dit (EB-1430Wi) per escriure sobre la "pissarra" projectada.  
☛ "Dibuixar en una pantalla pissarra blanca (Mode de pissarra)" [pàg.85](#)



Per fer servir la funció de dibuix de la pissarra integrada, no cal fer servir un ordinador ni instal·lar cap programari addicional. És útil en reunions per substituir una pissarra.

Podeu compartir els continguts dibuixats que heu creat amb altres projectors o tauletes, desar-los com a fitxers PDF o PNG i imprimir-los o enviar-los per correu electrònic.

- ☛ "Compartir dibuixos amb altres dispositius" [pàg.97](#)
- ☛ "Com desar els dibuixos en Mode de pissarra" [pàg.93](#)
- ☛ "Com enviar correus electrònics en el Mode de pissarra" [pàg.96](#)
- ☛ "Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra" [pàg.95](#)

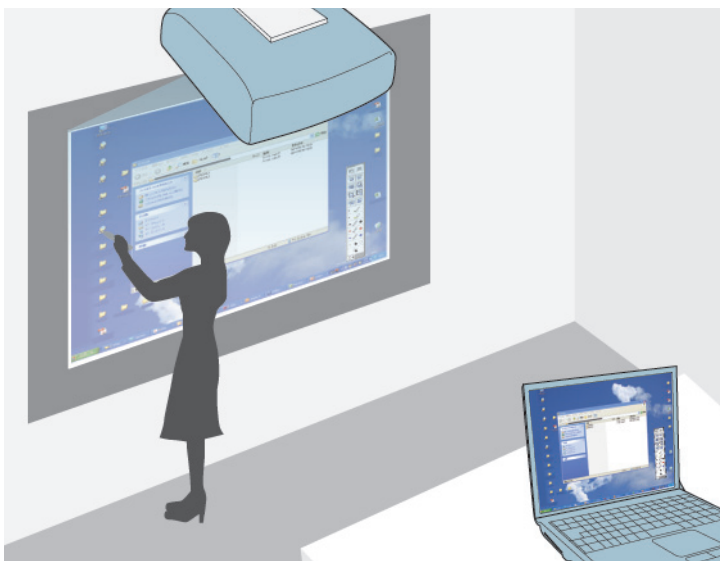
- El mode d'anotació permet utilitzar llapis interactius o el dit per afegir notes al contingut projectat des d'un ordinador, des d'una tauleta, des de la càmera de documents o des d'una altra font.  
☛ "Dibuix sobre la imatge projectada (Mode d'anotació)" [pàg.107](#)



Les anotacions permeten destacar la informació projectada o incloure notes addicionals per millorar l'eficàcia de les classes o de les presentacions.

- ☛ "Com desar els dibuixos en Mode d'anotació" [pàg.111](#)
- ☛ "Com imprimir els dibuixos en Mode d'anotació" [pàg.112](#)

- El mode interactiu amb el PC permet utilitzar llapis interactius o el dit com a ratolí. D'aquesta manera podeu navegar, seleccionar i desplaçar-vos pel contingut projectat des de l'ordinador.
  - ☛ "Com controlar les funcions de l'ordinador des de la pantalla projectada (mode interactiu amb el PC)" [pàg.113](#)



També podeu fer servir el programari Easy Interactive Tools per accedir a altres funcions interactives, com ara desar les anotacions i imprimir-les. Trobareu les instruccions a la *Guia de funcionament de l'Easy Interactive Tools* inclosa amb el programari.

Aquesta secció proporciona instruccions de seguretat sobre com instal·lar i fer servir els llapis interactius o realitzar operacions tàctils amb el dit. Llegiu aquestes instruccions amb atenció abans de fer servir les funcions interactives.

## Instruccions de seguretat per a les funcions interactives

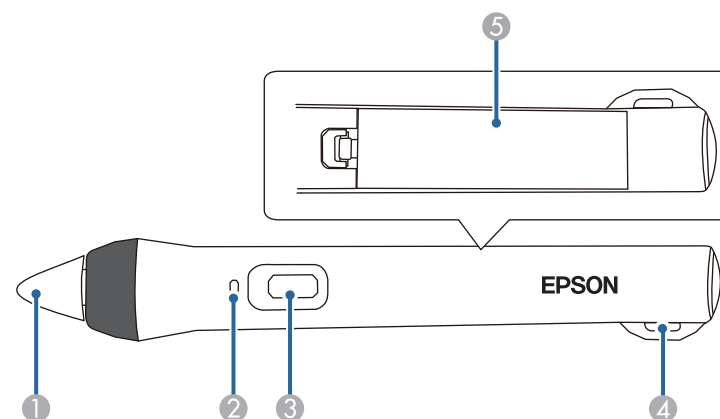
Les funcions interactives utilitzen la comunicació d'infraroigs. Quan feu servir aquesta funció, tingueu en compte els següents punts importants:

- Assegureu-vos que no hi ha llum forta o llum solar impactant sobre el Receptor de Easy Interactive Function i sobre la pantalla de projecció.
- Si hi ha pols al receptor de l'Easy Interactive Function, podria interferir en la comunicació per infraroigs i és possible que no poguéssiu fer servir la funció amb normalitat. Netegeu el receptor si està brut.  
☛ "Netejar" [pàg.238](#)
- No pinteu ni enganxeu adhesius a la coberta del receptor de l'Easy Interactive Function.
- Quan utilitzeu les funcions interactives, no utilitzeu un comandament a distància d'infraroigs o un micròfon a la mateixa sala. El llapis interactiu podria funcionar de forma incorrecta.
- No utilitzeu cap comandament a distància o micròfon per infrarojos a la mateixa habitació, ja que el llapis interactiu podria deixar de funcionar correctament.
- No utilitzeu dispositius que generin sorolls potents, com ara transformadors o dispositius giratoris, a prop del projector. Potser no podreu fer servir les funcions interactives.

## Com fer servir els llapis interactius

El projector inclou un llapis blau i un llapis taronja (veureu els colors a l'extrem del llapis). Podeu utilitzar els dos llapis alhora o per separat.

Assegureu-vos que s'han instal·lat les piles dels llapis.



- 1 Punta del llapis
- 2 Llum de la pila
- 3 Botó
- 4 Ancoratge per a cinta o corretja opcional
- 5 Tapa de la pila

Per encendre el llapis, toqueu la punta del llapis o premeu el botó lateral.

Quan acabeu de fer servir el llapis, deixeu-lo tal com està lluny de la pantalla de projecció.

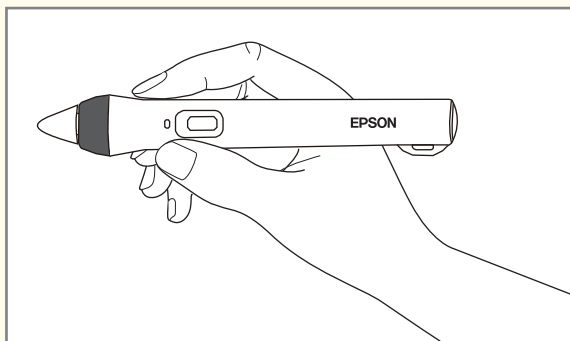
☛ "Llapis interactiu" [pàg.21](#)

## Atenció

- No feu servir els llapis interactius amb les mans mullades ni a llocs on puguin mullar-se. Els llapis interactius no són a prova d'aigua. Si no, es podria produir una descàrrega elèctrica.
- Manteniu el projector i la pantalla de projecció allunyats de la llum directa del sol o pot ser que les funcions interactives no funcionin.

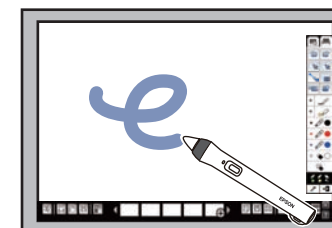
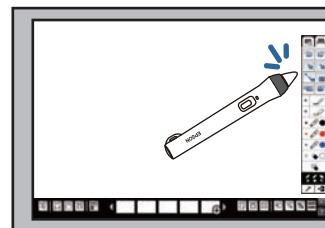


- Els llapis s'apaguen automàticament després de 20 minuts d'inactivitat. Per tornar a encendre un llapis, toqueu la punta del llapis o premeu el botó lateral.
- Per gaudir del millor rendiment, manteniu el llapis perpendicular a la pissarra segons la imatge inferior. No tapeu la banda negra que hi ha a prop de la punta del llapis.



Amb el llapis podeu fer el següent:

- Escriure o dibuixar sobre la superfície de projecció en mode d' anotació i en mode de pissarra.



- Per seleccionar un element projectat, com ara una icona, toqueu la superfície de projecció amb la punta del llapis.
  - Per dibuixar sobre la pantalla projectada, toqueu la superfície de projecció amb la punta del llapis i arrossegueu.
  - Per moure el punter projectat, passeu per sobre de la superfície sense tocar-la.
  - Perquè el llapis passi d'eina de dibuix a esborrador, premeu el botó lateral.
- Feu servir el llapis com a ratolí en el mode interactiu amb el PC.



- Per fer clic amb el botó esquerre, toqueu la pissarra amb la punta del llapis.
- Per fer doble clic, toqueu dues vegades la pissarra amb la punta del llapis.
- Per fer clic amb el botó dret, premeu el botó lateral.
- Per fer clic i arrossegar, toqueu i arrossegueu amb el llapis.
- Per moure el cursor, passeu per sobre de la pissarra sense tocar-la.



- Si no voleu fer servir la funció Sense contacte, podeu desactivar-la amb el paràmetre **Easy Interactive Function** del menú **Ampliada** del projector.

☛ **Ampliada - Easy Interactive Function - Sense contacte**  
[pàg.185](#)

- Per fer que una pulsació llarga del llapis faci la funció de clic amb el botó dret, seleccioneu la configuració següent al paràmetre **Easy Interactive Function** del menú **Ampliada** del projector.
  - Configureu el paràmetre **Mode funcion. llapis** com a **Dos usuaris/Ratolí** o **Un usuari/Ratolí** (EB-1420Wi).
  - Configureu el paràmetre **Mode funcion. llapis** com a **Mode 1** o **Mode 3** (EB-1430Wi).
  - Configureu el paràmetre **Activa botó dret** en **Activat**.

## Calibratge del llapis

El calibratge coordina la posició del llapis amb la posició del cursor. Només heu de calibrar el projector la primera vegada que l'utilitzeu.

Podeu fer servir el **Calibratge automàtic** per calibrar el sistema, però també existeix el **Calibratge manual** per dur a terme ajustos més avançats o si el **Calibratge automàtic** ha fallat.



- Mentre calibreu el sistema, allunyeu el llapis que no feu servir de la pantalla de projecció.
- Torneu a calibrar el llapis si noteu alguna diferència a la posició després de fer una d'aquestes operacions:
  - Fer una correcció Keystone.
  - Ajustar la mida de la imatge.
  - Utilitzar la funció Canvi d'imatge.
  - Canviar la posició del projector.
- Els resultats del calibratge es mantenen fins al proper calibratge.

## Calibrant automàticament

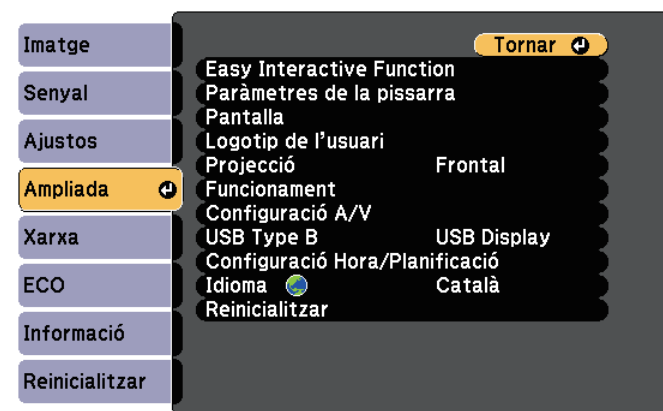
La primera vegada que feu servir el projector, heu de calibrar-lo. Per al **Calibratge automàtic** no necessiteu el llapis ni l'ordinador.



També podeu iniciar el **Calibratge automàtic** prement el botó **Menu** o **User** al comandament a distància.

**1**

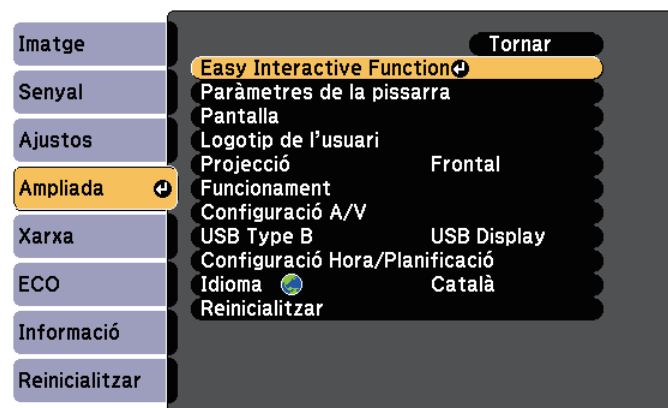
Premeu el botó [Menu], seleccioneu el menú **Ampliada** i premeu el botó [Enter].



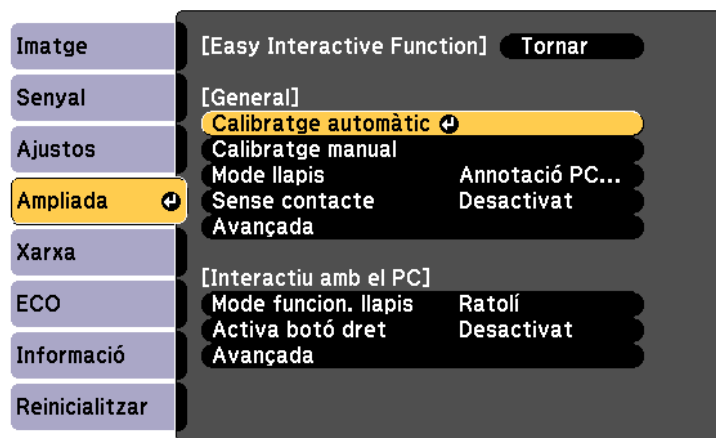
**2**

Seleccioneu el paràmetre **Easy Interactive Function** i premeu el botó [Enter].

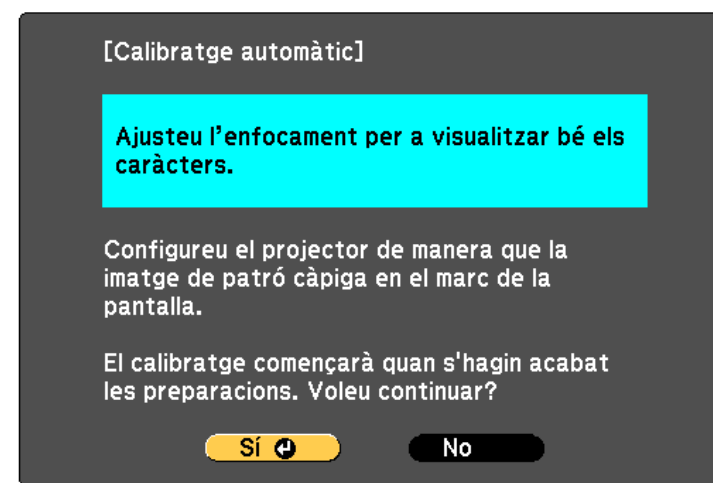




**3** Seleccioneu **Calibratge automàtic** i premeu el botó [Enter].



Es mostra la pantalla següent.



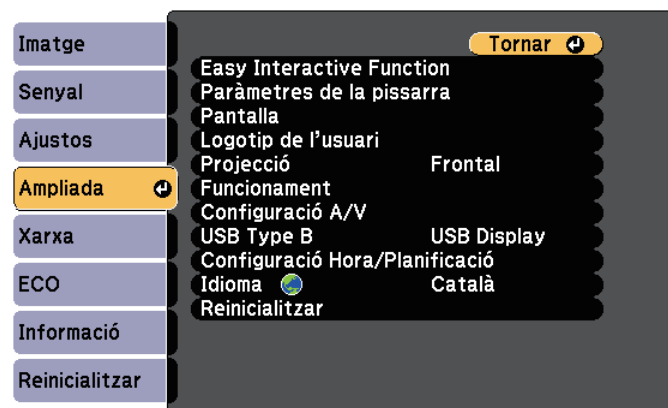
**4** Si és necessari, obriu la tapa del filtre d'aire del lateral del projector i desplaceu la palanca d'enfocament per ajustar l'enfocament.

**5** Seleccioneu **Sí** i premeu el botó [Enter].  
Apareix i desapareix un patró, i el sistema ja està calibrat. Si hi apareix un missatge d'error, haureu de fer un calibratge manual.  
Després del calibratge, les posicions del cursor i del llapis han de coincidir. Si no coincideixen, haureu de fer un calibratge manual.

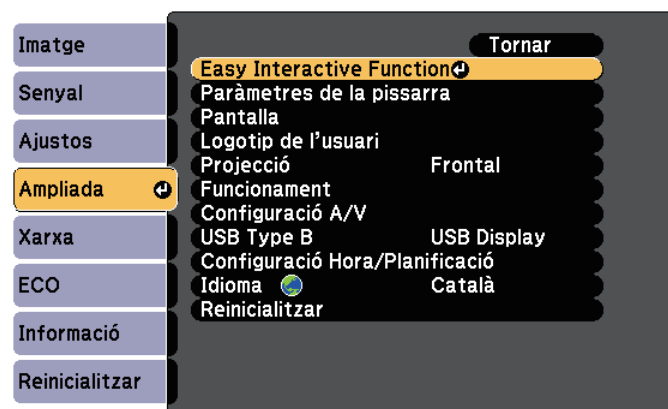
## Calibrant manualment

Si les posicions del cursor i del llapis no coincideixen després del calibratge, podeu calibrar el projector manualment.

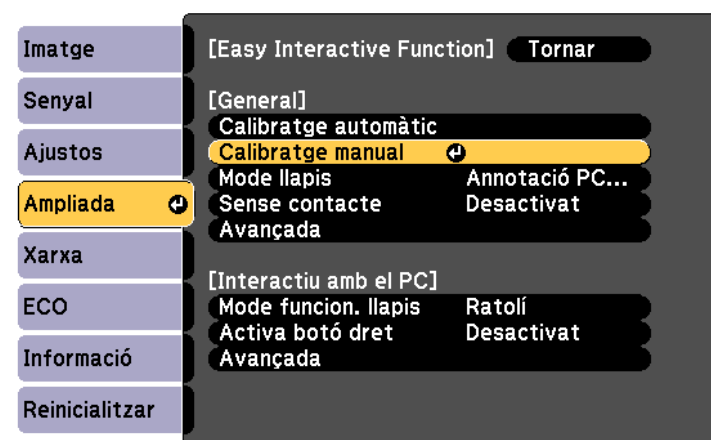
**1** Premeu el botó [Menu], seleccioneu el menú **Ampliada** i premeu el botó [Enter].



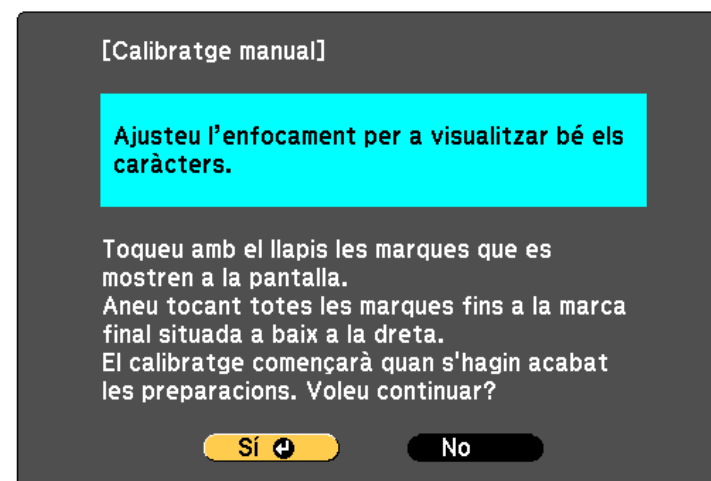
- 2** Seleccioneu el paràmetre **Easy Interactive Function** i premeu el botó [Enter].



- 3** Seleccioneu **Calibratge manual** i premeu el botó [Enter].



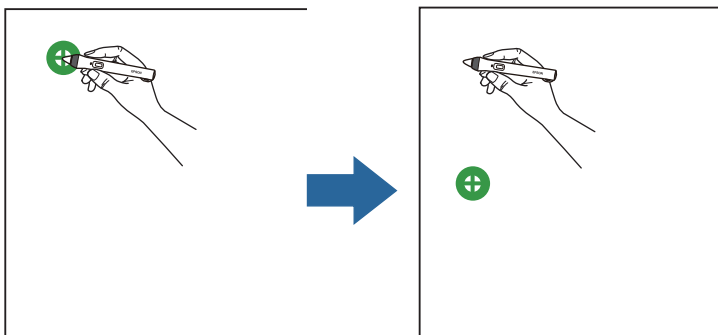
Es mostra la pantalla següent.



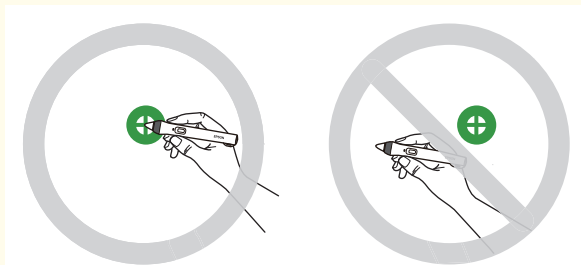
- 4** Si és necessari, obriu la tapa del filtre d'aire del lateral del projector i desplaceu la palanca d'enfocament per ajustar l'enfocament.

- 5** Seleccioneu **Sí** i premeu el botó [Enter].  
Apareix un cercle verd intermitent a la cantonada superior esquerra de la imatge projectada.

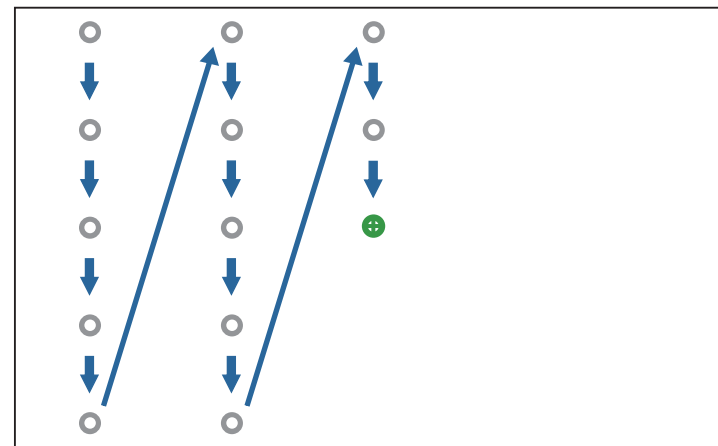
- 6** Toqueu el centre del cercle amb la punta del llapis.  
El cercle desapareix i apareix un altre cercle sota el primer.



Per fer un calibratge acurat, toqueu el centre del cercle.



- 7** Toqueu el centre de l'altre cercle i repetiu l'operació. Quan arribeu al final d'una columna, el següent cercle apareix a la part superior d'una altra columna.



- No bloquegeu el senyal entre el llapis i el receptor interactiu.
- Si cometeu cap error, premeu el botó [Esc] del comandament a distància per tornar al cercle anterior.
- Per cancel·lar el procés de calibratge, premeu i manteniu el botó [Esc] durant 2 segons.

- 8** Continueu fins que desapareguin tots els cercles.

### Ús del dit per a funcionament interactiu tàctil (EB-1430Wi)

Podeu fer servir el dit per interactuar amb la pantalla projectada, exactament igual que ho faríeu amb un llapis interactiu (EB-1430Wi). Podeu utilitzar un llapis o utilitzar el dit, o fer servir tots dos alhora.

El projector reconeix com a màxim sis punts tàctils al mode interactiu amb el PC. Les funcions tàctils admeten l'ús de dos dits per als modes d'anotació i pissarra.

Abans de executar les funcions tàctils amb el dit, feu el següent:

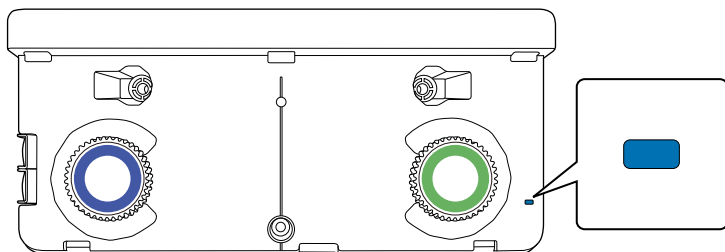
- Instal·leu la Unitat Touch.


- Calibreu el sistema manualment per al llapis.
- Ajusteu l'angle per a la Unitat Touch.
- Calibreu el sistema per al funcionament tàtil.

Vegeu la *Guia d'instal·lació* per més detalls.

### *Guia d'instal·lació*

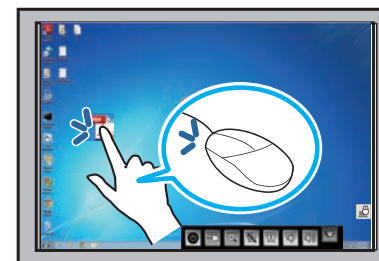
La Unitat Touch s'engega i s'activa per a fer servir les funcions tàctils amb el dit quan engegueu el projector i l'indicador es torna blau.



- Comproveu el següent si la Unitat Touch no s'engega.
  - La configuració **Alimentació** del menú **Config. Unitat Touch** està marcada en **Activat**.
-  **Ampliada - Easy Interactive Function - Config. Unitat Touch - Alimentació pàg.183**
  - La Unitat Touch està connectada al port TCH del projector amb un cable de connexió.
- Poden produir-se diferències de posicionament en funció de l'angle o de la direcció del dit.
- Les funcions tàctils poden no funcionar correctament si teniu les ungles llargues o artificials, o teniu els dits embolicats amb una vena o similar.
- Les funcions tàctils potser no es reconeixen correctament si teniu els dits o els llapis massa junts o si els creueu.
- Les funcions tàctils poden no funcionar correctament si toqueu la pantalla amb la roba o amb una altra part del cos.
- Si toqueu la pantalla a mà alçada durant les operacions tàctils, pot ser que les operacions tàctils no funcionin correctament.

Podeu executar les següent operacions tàctils amb el dit:

- Feu servir el dit com a ratolí en el mode interactiu amb el PC.

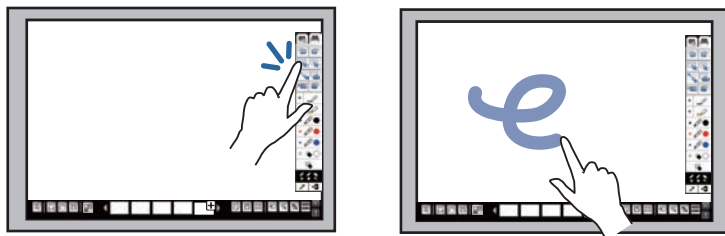


- Per fer clic amb el botó esquerre, toqueu la pissarra amb el dit.
- Per fer doble clic, toqueu la pissarra dues vegades amb el dit.
- Per fer clic i arrossegar, toqueu i arrossegueu un element amb el dit.



- També podeu executar les funcions següents, si el vostre dispositiu les admet:
  - Per allunyar-vos o apropar-vos, toqueu un element amb dos dits i separeu-los per allunyar-vos o acosteu-los per apropar-vos (fer un zoom).
  - Per girar la imatge, toqueu-la amb dos dits i gireu la mà.
  - Per desplaçar-vos amunt o avall per la pàgina, o per anar endavant o enrere en una finestra del navegador, feu gestos ràpids.
- Només podeu fer servir una eina amb un dit alhora.
- Si feu servir el mode pissarra blanca durant la projecció de Split Screen, podeu fer el següent:
  - Dibuixeu i escriviu amb els dits.
  - Engrandiu o reduïu la imatge.

- Escriure o dibuixar sobre la superfície de projecció en mode d'anotació i en mode de pissarra.



- Per seleccionar un element projectat, com ara una icona, toqueu la superfície de projecció amb el dit.
- Per dibuixar a la pantalla projectada per primera vegada després d'encendre el projector, seleccioneu un llapis de la barra d'eines i toqueu la superfície de projecció amb el dit. Si no ho feu, el dit farà de goma d'esborrar la primera vegada que utilitzeu les operacions tàctils.
- Per allunyar-vos o apropar-vos, toqueu un element amb dos dit i separeu-los per allunyar-vos o acosteu-los per apropar-vos (fer un zoom).

## Calibratge per a funcionament tàctil amb el dit

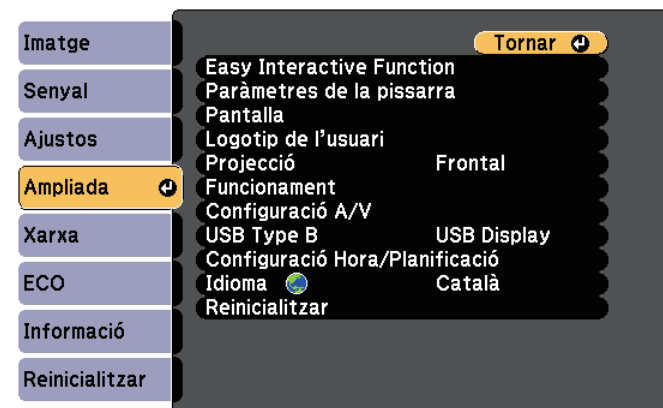
El calibratge coordina la posició del dit amb la posició del cursor (EB-1430Wi). Si les posicions del cursor i del dit no coincideixen, haureu de tornar a calibrar el projector.



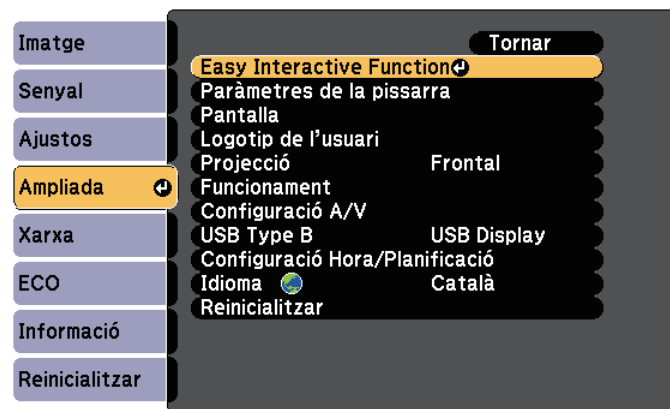
- La posició del dit normalment s'ajusta quan s'instal·la la Unitat Touch. Trobareu les instruccions a la *Guia d'instal·lació*.  
☛ [Guia d'instal·lació](#)
- Comproveu que heu calibrat el sistema per al llapis amb el **Calibratge automàtic** o el **Calibratge manual** abans de calibrar el projector per al funcionament tàctil amb el dit.  
☛ "Calibratge del llapis" [pàg.76](#)
- Torneu a calibrar el projector per al funcionament tàctil amb el dit si noteu alguna diferència a la posició després de fer una d'aquestes operacions:
  - Calibrar el sistema per utilitzar-lo amb el llapis (de forma automàtica o manual).
  - Ajustar l'angle per a la Unitat Touch.
  - Com realitzar la correcció Keystone
  - Ajustar la mida de la imatge.
  - Com fer servir la característica de Canvi d'imatge
  - Canviar la posició del projector.

**1**

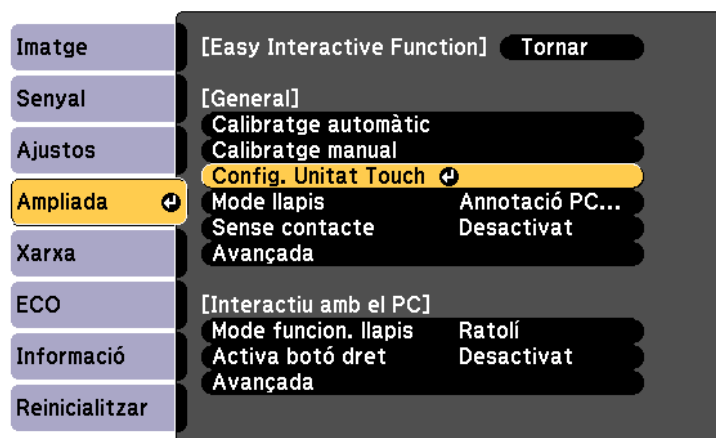
Premeu el botó [Menu], seleccioneu el menú **Ampliada** i premeu el botó [Enter].



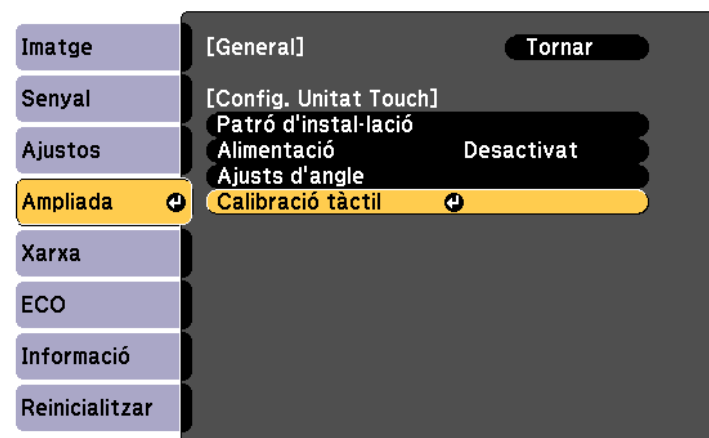
- 2** Seleccioneu el paràmetre **Easy Interactive Function** i premeu el botó [Enter].



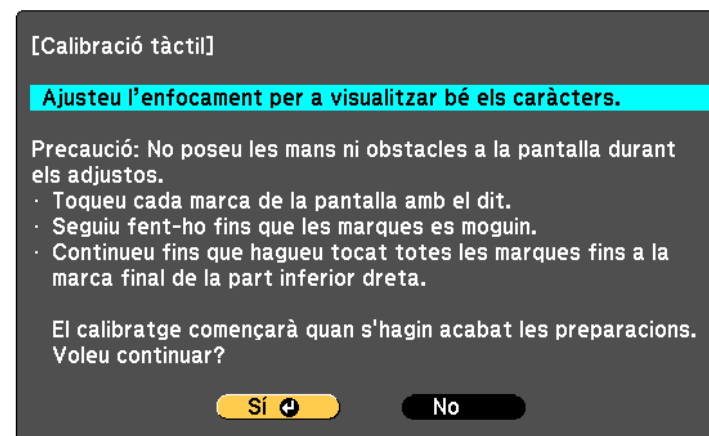
- 3** Seleccioneu **Config. Unitat Touch** i premeu el botó [Enter].



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



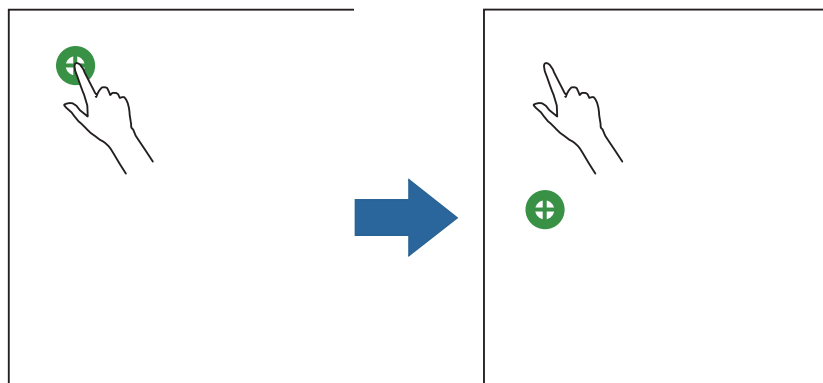
Es mostra la pantalla següent.



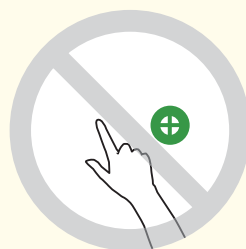
- 5** Si és necessari, obriu la tapa del filtre d'aire del lateral del projector i desplaçe la palanca d'enfocament per ajustar l'enfocament.

- 6** Seleccioneu **Sí** i premeu el botó [Enter].  
Apareix un cercle verd intermitent a la cantonada superior esquerra de la imatge projectada.

- 7** Toqueu i manteniu amb el dit el centre del cercle.  
Quan desaparegui el cercle i aparegui un altre cercle, aixegueu el dit.

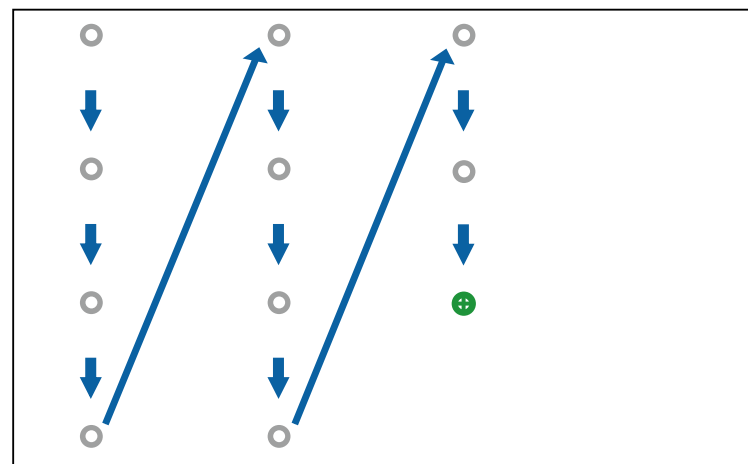


- Per fer un calibratge acurat, toqueu el centre del cercle.



- Toqueu el cercle només amb la punta del dit.

- 8** Toqueu el centre de l'altre cercle amb el dit i repetiu l'operació.  
Quan arribeu al final d'una columna, el següent cercle apareix a la part superior d'una altra columna.



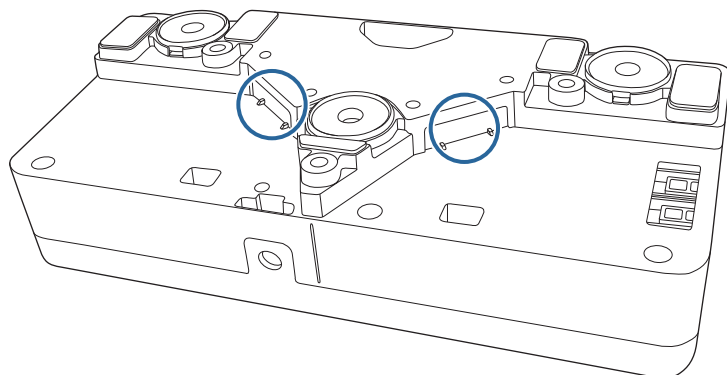
- No bloquegeu el senyal entre el dit i el receptor interactiu.
- Si toqueu una posició incorrecta, premeu el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control.
- Per cancel·lar el calibratge tàtil, premeu i manteniu el botó [Esc] durant dos segons.

- 9** Continueu fins que desapareguin tots els cercles.

### Instruccions de seguretat per a funcionament interactiu tàtil

Si instal·leu la Unitat Touch amb el producte làser integrat d'alta potència, podreu fer servir la pissarra amb el dit (funcionament tàtil) (EB-1430Wi).

El làser emet des dels ports de difusió làser de la part posterior de la Unitat Touch:



Quan realitzeu operacions tàctils, tingueu en compte els següents punts importants:

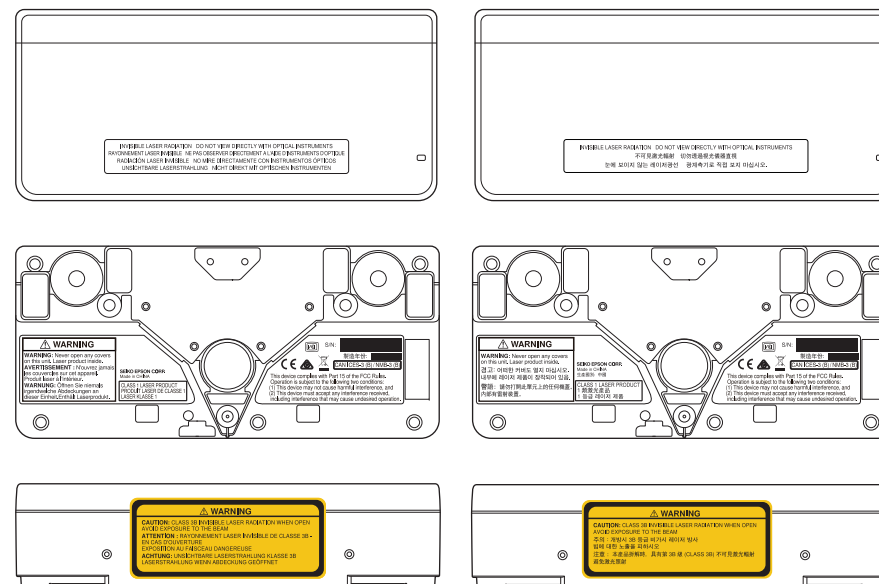
## Advertència

- No deixeu que els infants facin servir la pissarra amb els dits (funcionament tàctil) sense la supervisió d'un adult.
- No obriu en cap cas l'estoig del projector o de la Unitat Touch. No proveu mai de desmuntar o modificar el projector o la Unitat Touch. La tensió elèctrica de l'interior del projector pot provocar lesions greus.
- No mireu directament les lents del projector o de l'àrea d'emissió de làser de la Unitat Touch quan estan enceses. El làser pot provocar lesions oculars. Vigileu especialment els més petits si fan servir la pissarra amb els dits.
- No permeteu que el llum làser que emet la Unitat Touch passi a través o d'un objecte òptic (p. ex. una lupa o un mirall) o s'hi reflecteixi. L'ús continuat de la Unitat Touch pot provocar incendis o accidents i també pot causar lesions.
- Si teniu cap problema amb el projector o amb la Unitat Touch, desendolieu el projector i deixeu-lo en mans de tècnics de servei qualificats. L'ús continuat de la Unitat Touch pot provocar incendis o accidents i també pot causar lesions oculars.
- No mireu el llum làser a través d'un dispositiu òptic (p. ex. lupa, lupa binocular o microscopi) a una distància de 70 mm o inferior dels ports de difusió làser de la Unitat Touch. Aquesta acció pot provocar lesions oculars.

## Etiquetes d'avertència de làser

La Unitat Touch és un producte làser de Classe 1 que compleix la directriu IEC/EN60825-1:2007.

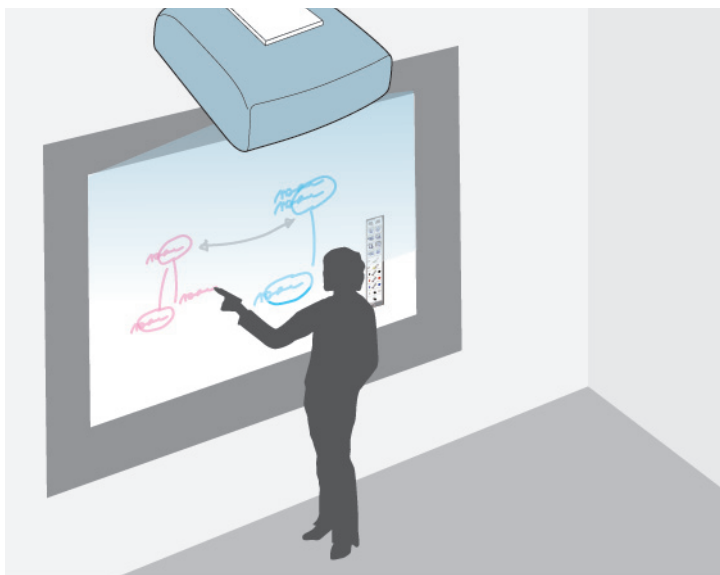
Trobareu les etiquetes i les advertències corresponents a un producte de Classe 1 a les ubicacions següents de la Unitat Touch.



Aquestes són les indicacions de les etiquetes:

- CLASS 1 LASER PRODUCT
- AVÍS: No obriu en cap cas les tapes d'aquesta unitat. Conté un producte làser a l'interior.
- AVÍS:
  - PRECAUCIÓ: RADIACIÓ LÀSER INVISIBLE DE CLASSE 3 EN OBRIR
  - EVITEU QUALESVOL EXPOSICIÓ AL FEIX DE LLUM





Podeu fer servir el vostre projector sense una pissarra blanca amb el mode de pissarra per projectar una imatge de pissarra blanca a una superfície plana. Podeu fer servir aleshores els llapis interactius o el dit (EB-1430Wi) per dibuixar lletres i formes sobre la imatge com si es tractés d'una pissarra blanca. Això és útil en ubicacions sense pissarra.



En mode de pissarra, també podeu fer servir tots dos llapis o tots dos llapis i el vostre dit alhora (EB-1430Wi).

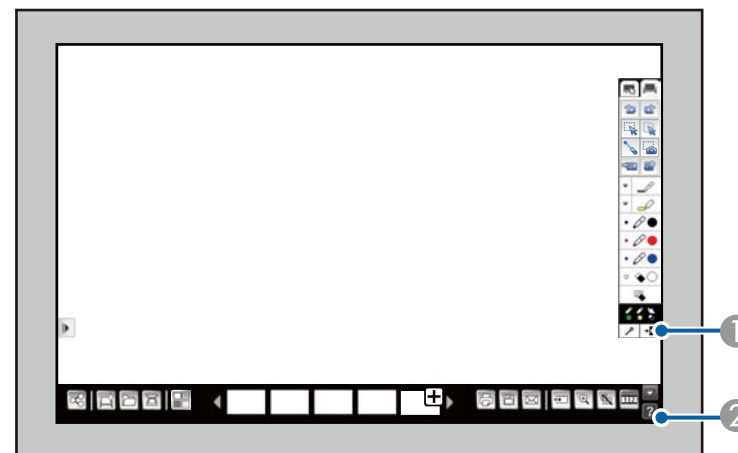
## Com iniciar el Mode de pissarra

Podeu dibuixar a la pantalla de pissarra blanca amb la barra del mode de pissarra i amb la barra inferior.

- 1** Per encendre el llapis interactiu, toqueu la punta del llapis o premeu el botó lateral.

- 2** Pressioneu el botó [Whiteboard] del Control Pad o del comandament a distància.

La barra d'eines i la barra d'eines inferior apareixen a la pantalla projectada.



- 1** Barra d'eines del mode de pissarra
- 2** Barra d'eines inferior del mode de pissarra

Quan es mostren les barres d'eines, podeu escriure sobre la pantalla projectada amb el llapis interactiu o amb el dit (EB-1430Wi).



La barra d'eines proporciona eines de dibuix, com ara un llapis i formes.

La barra d'eines inferior proporciona eines addicionals, com ara eines per escanejar documents i desar la pantalla.

☛ "Barra d'eines del mode de pissarra" [pàg.86](#)

☛ "Barra d'eines inferior del mode de pissarra" [pàg.90](#)



- També podeu iniciar el Mode de pissarra amb aquests mètodes.
  - Feu clic a  la barra d'eines (només si feu servir el Mode d'anotació).
  - Feu clic  a la barra d'eines inferior.
  - Seleccioneu **Pissarra blanca** com a configuració d'origen de Web Remote.
    - ☛ "Com mostrar la pantalla Web Remote" [pàg.156](#)
- Qualsevol dibuix fet al **Mode de pissarra** es retindrà si passeu al **Mode d'anotació** o a altres orígens d'imatge.
- Si premeu el botó [Whiteboard] del comandament a distància en fer servir el **Mode de pissarra**, l'origen de la imatge passa a la font que heu fet servir per darrera vegada abans d'iniciar el **Mode de pissarra**.

### Instruccions de seguretat per al Mode de pissarra

Quan feu servir aquesta funció, tingueu en compte els següents punts importants:

- Si l'alimentació es perd de sobte mentre dibuixeu per qualsevol causa, la funció de còpia de seguretat desa automàticament els dibuixos a la memòria interna. Tanmateix, les dades desades a la memòria interna s'esborren automàticament quan passa el temps especificat des del moment en què s'ha perdut l'alimentació. Per restaurar les dades, heu d'engegar l'alimentació abans que passi el temps especificat.
- Podeu seleccionar **10 minuts**, **3 hores**, o **Mai** a Paràmetres de la pissarra com a temps de desat de còpia de seguretat. El valor per defecte és **3 hores**. Canvieu el temps de còpia de seguretat si és necessari.

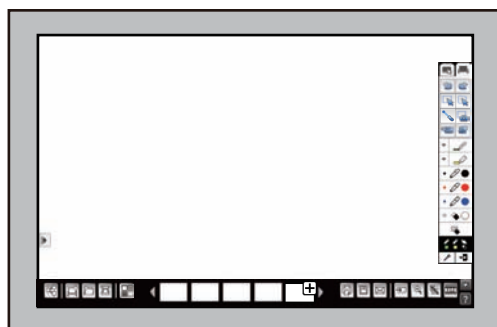
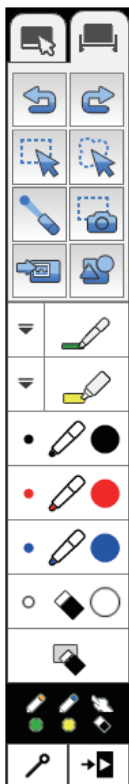
- A la pantalla de Paràmetres de la pissarra podeu canviar els paràmetres per evitar la pèrdua de dades. Feu els ajustos necessaris.




☛ **Ampliada - Paràmetres de la pissarra** [pàg.187](#)







- Assegureu-vos que les dades emmagatzemades a la memòria interna no es desvelen per accident (les dades emmagatzemades estan xifrades). Si **Mai** es tria com a temps de còpia de seguretat, el risc de perdre la confidencialitat de les dades augmenta. Si compartiu, deixeu, regaleu o us desfeu del projector, comproveu que no conté dades importants, com ara informació personal o confidencial a la memòria interna i, si n'hi ha, assegureu-vos d'esborrar aquesta informació.
- Els usuaris són els responsables d'administrar aquestes dades. Epson no es fa responsable de danys directes o indirectes causats per la pèrdua, danys o publicació de les dades de l'usuari o de les dades de tercers mitjançant l'ús d'aquest projector. Assegureu-vos que enteneu aquests punts abans de fer servir l'aparell.





### Barra d'eines del mode de pissarra









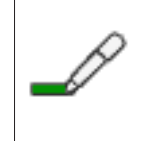

La barra d'eines del mode de pissarra us permet dibuixar i escriure a la pantalla projectada. La barra d'eines del mode de pissarra es mostra al dibuix següent.






















	Mostra o amaga la barra d'eines. La pestanya es pot moure dalt o baix.
	Passa al Mode d' anotació o al mode interactiu amb el PC.
	Passa al Mode de pissarra en fer servir el Mode d' anotació o el mode interactiu amb el PC.

	Desfà la operació anterior. Podeu desfer fins a 15 operacions per pàgina.
	Cancel·la una operació de desfer i restaura l'estat anterior.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona qualsevol objecte i imatge de l'àrea indicada pel rang de selecció. Podeu dibuixar el rang de selecció en qualsevol lloc.</li> <li>• Feu clic en una zona en què no hi hagi objectes o imatges per cancel·lar la selecció actual.</li> <li>• Feu clic a  de la cantonada inferior dreta de l'objecte seleccionat per realitzar les operacions següents: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retallar</li> <li>• Copiar</li> <li>• Agrupar/Desagrupar (disponible en seleccionar diversos objectes i imatges)</li> <li>• Retallar automàticament: esborra el marc negre del voltant de la imatge (disponible en seleccionar una única imatge)</li> <li>• Esborrar</li> </ul> </li> </ul> <p>Per enganxar la imatge o l'objecte copiat o retallat, feu clic a la pantalla, feu clic a  i seleccioneu <b>Enganxa</b>. La imatge o l'objecte retallat o copiat s'enganxa al centre de la pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arrossegueu el costat de la zona per augmentar o reduir l'objecte o la imatge.</li> <li>• Arrossegueu el costat de la zona per retallar la imatge seleccionada (disponible en seleccionar una única imatge).</li> <li>• Arrossegueu  dalt de la zona per rotar l'objecte o la imatge seleccionada.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona tots els objectes i les imatges de la zona amb el llapis interactiu. Toqueu la pantalla projectada amb el llapis i seleccioneu si és necessari.</li> <li>• Feu clic en una zona en què no hi hagi objectes o imatges per cancel·lar la selecció actual.</li> <li>• Feu clic a  de la cantonada inferior dreta de l'objecte seleccionat per realitzar les operacions següents: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retallar</li> <li>• Copiar</li> <li>• Agrupar/Desagrupar (disponible en seleccionar diversos objectes i imatges)</li> <li>• Retallar automàticament: esborra el marc negre del voltant de la imatge (disponible en seleccionar una única imatge)</li> <li>• Esborrar</li> </ul> </li> </ul> <p>Per enganxar la imatge o l'objecte copiat o retallat, feu clic a la pantalla, feu clic a  i seleccioneu <b>Enganxa</b>. La imatge o l'objecte retallat o copiat s'enganxa al centre de la pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arrossegueu el costat de la zona per augmentar o reduir l'objecte o la imatge.</li> <li>• Arrossegueu el costat de la zona per retallar la imatge seleccionada (disponible en seleccionar una única imatge).</li> <li>• Arrossegueu  dalt de la zona per rotar l'objecte o la imatge seleccionada.</li> </ul>
---	---

	<p>Activa el mode de punter per al llapis perquè pugueu moure un punter damunt de la imatge projectada. Per controlar la icona del punter, arrossegueu amb el llapis.</p> <p>Si compartiu la pantalla amb diversos projectors o tauletes, el punter es mostrarà en tots. No podeu realitzar operacions de punter separades en diversos dispositius alhora.</p> <p> "Compartir dibuixos amb altres dispositius" <a href="#">pàg.97</a></p> <div data-bbox="1366 478 2083 646"> <p> La funció de punter és diferent de la funció de punter del projector. No podeu canviar la forma del punter ni controlar-lo amb el comandament a distància.</p> </div>
	<p>Podeu capturar la zona seleccionada com a imatge. Feu clic per seleccionar a la zona i després feu clic a  la cantonada inferior dreta de la zona seleccionada.</p> <p>Per enganxar la imatge capturada, feu clic a la pantalla, feu clic a  i després seleccioneu <b>Enganxa</b>. La imatge capturada s'enganxa al centre de la pantalla.</p>
	<p>Us permet seleccionar imatges des del dispositiu d'emmagatzematge USB o des d'una carpeta de xarxa.</p> <p>Podeu seleccionar fitxers amb les especificacions següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formats: PNG, JPEG</li> <li>• Resolució: 2048 x 2048 com a màxim</li> <li>• Píxels: 2 milions o menys</li> </ul> <p>Les imatges més grans d'una pàgina es redueixen i s'hi ajusten.</p>
	<p>Seccioneu formes d'un conjunt de formes disponibles. Podeu triar-ne el color i el grossor de les línies.</p>
	<p>Activa un llapis per què pugueu dibuixar lliurement.</p> <p>Feu clic a  a l'esquerra de la icona per canviar el color i l'amplada de la línia del llapis.</p>

	Passa a subratllador per dibuixar línies translúcides. Feu clic a  a l'esquerra de la icona per canviar el color i l'amplada del marcador fluorescent.
	Passa a llapis negre. Feu clic a la dreta de la icona per a dibuixar línies gruixudes i a l'esquerra de la icona per a dibuixar línies fines.
	Passa a llapis vermell. Feu clic a la dreta de la icona per a dibuixar línies gruixudes i a l'esquerra de la icona per a dibuixar línies fines.
	Passa a llapis blau. Feu clic a la dreta de la icona per a dibuixar línies gruixudes i a l'esquerra de la icona per a dibuixar línies fines.
	Activa un esborrador. Feu clic a la dreta de la icona per esborrar un àrea més ampla i a l'esquerra de la icona per esborrar un àrea més estreta. <div data-bbox="342 911 1055 1082" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si feu clic a una forma després de triar l'esborrador, tota la forma s'esborrarà. No podeu esborrar parcialment una forma.</li> <li>• No podeu esborrar imatges i plantilles.</li> </ul> </div>
	Esborra tots els dibuixos.

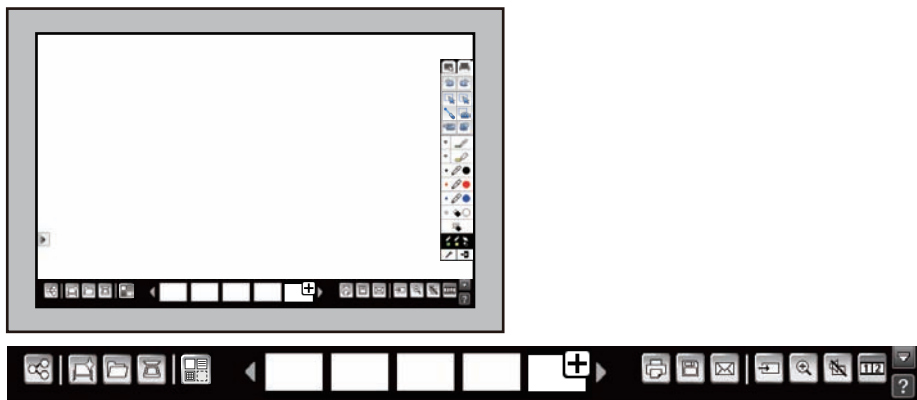
	Mostra quina eina esteu fent servir amb el llapis  o amb el dit  (EB-1430Wi).  : Es fan servir eines de llapis. La color de la icona indica el color del llapis.  : Es fan servir eines per seleccionar o capturar l'objecte i una eina de punter.  : Es fa servir una eina de formes.  : Es fan servir eines per esborrar.
	Amaga o mostra la barra d'eines mentre es dibuixa.  : La barra d'eines està amagada mentre es dibuixa.  : La barra d'eines es mostra sempre.
	Tanca la barra d'eines.







- Podeu mostrar la quantitat i grandària d'imatges següents a la pantalla blanca (incloent imatges emmagatzemades a la galeria).
  - Fins a 20 fitxers per pàgina i 1280 × 800 × 2 píxels
  - Fins a 1280 × 800 × 50 píxels per totes les pàgines
- Per enganxar una imatge, heu de fer servir el mateix llapis que heu fet servir per retallar-la o copiar-la.
- Els objectes dibuixats es mostren al front de la imatge projectada. Tanmateix, podeu canviar-ne l'ordre fent servir la característica d'agrupament.
- Si els objectes o les imatges es mouen fora de la pantalla projectada, potser no podreu seleccionar-los.

## Barra d'eines inferior del mode de pissarra

La barra d'eines inferior del mode de pissarra us permet editar la imatge projectada i fer servir les possibilitats del mode de pissarra. La barra inferior del mode de pissarra es mostra al dibuix següent.



	Comparteix els dibuixos amb diversos dispositius i projecta els continguts compartits des d'altres projectors. ☛ "Compartir dibuixos amb altres dispositius" <a href="#">pàg.97</a>
	Realitza una de les següents opcions: • <b>Desar:</b> Desa el contingut dibuixat actual i torna el Mode de pissarra al seu estat predeterminat. • <b>Nova reunió:</b> Neteja el contingut dibuixat actualment i torna el Mode de pissarra al seu estat predeterminat.
	Obre un fitxer i llegeix les dades a una nova pàgina. ☛ "Tipus de fitxer que es poden obrir en el Mode de pissarra" <a href="#">pàg.93</a>
	Captura imatges des d'un escàner i les enganxa a una pàgina nova. ☛ "Projecció d'imatges escanejades en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.91</a>



Selecciona un fons per al Mode de pissarra des d'un conjunt de patrons disponibles.

Premeu el botó **Postavi** per llegir o esborrar les plantilles personalitzades que s'han registrat. També podeu establir plantilles personalitzades amb un navegador web.

☛ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" [pàg.155](#)



- Podeu canviar el grossor de la línia fent clic a la icona de la regla o de la graella.
- Si **Protegeix les plantilles d'usuari** s'ha establert en **Activat** als Paràmetres de la pissarra no podreu llegir ni esborrar la plantilla personalitzada de la imatge projectada.


☛ "Pantalla de Paràmetres de la pissarra" [pàg.187](#)




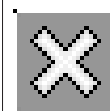
Mostra una llista de miniatures de les pàgines que editeu.

Podeu fer les següents operacions amb el llapis interactiu.

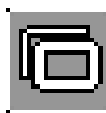








- Passar a la pàgina que voleu mostrar triant-ne la miniatura.
- Canviar l'ordre de les pàgines arrossegant-ne les miniatures.
- Desplaça la pantalla arrossegant ràpidament la miniatura.



- Feu clic a  per tornar a la pàgina anterior. Si premeu i manteniu la icona durant uns segons, es mostrarà la primera pàgina de la imatge projectada.

- Feu clic a  per anar a la pàgina següent. Si premeu i manteniu la icona durant uns segons, es mostrarà la última pàgina de la imatge projectada.



Esborra la pàgina actual.

	Duplica la pàgina actual, i l'afegeix després de l'última pàgina.
	Afegeix i obre una pàgina nova.
	Imprimeix la pantalla projectada. ☛ "Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.95</a>
	Desa la pantalla projectada al dispositiu d'emmagatzematge USB o a una carpeta de la xarxa. ☛ "Com desar els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.93</a>
	Envia la pantalla projectada per e-mail. Cal seleccionar una configuració de servidor de correu abans de fer servir aquesta funció. ☛ "Com enviar correus electrònics en el Mode de pissarra" <a href="#">pàg.96</a>
	Canvia la font de la imatge amb ajuda de la llista visualitzada.
	Augmenta o redueix la imatge projectada.
	Desactiva el vídeo i l'àudio. Toqueu la pantalla projectada per activar el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" <a href="#">pàg.143</a>
	Divideix la pantalla per projectar dues imatges alhora. Premeu una altra vegada per tornar a una única imatge. ☛ "Ús de les característiques interactives en projectar dues imatges simultàniament" <a href="#">pàg.126</a>

	Mostra la pantalla d'ajuda de les funcions de la barra d'eines i de la barra d'eines inferior. Premeu a qualsevol lloc de la pantalla projectada amb el llapis interactiu per amagar la pantalla d'ajuda.
	Mostra o amaga la barra d'eines inferior.



- Podeu seleccionar la configuració avançada del Mode de pissarra a Paràmetres de la pissarra des del menú de Configuració.  
☛ **Ampliada - Paràmetres de la pissarra** [pàg.187](#)
- No podeu fer servir les funcions següents en el Mode de pissarra.
  - E-Zoom
  - RePág/Av Pág

## Projecció d'imatges escanejades en Mode de pissarra

Podeu escanejar documents de paper i projectar les dades com a imatge en una pàgina nova en el Mode de pissarra. Aquesta funció funciona per als productes connectats al vostre projector amb un cable USB o mitjançant una xarxa.

☛ "Com connectar una impressora" [pàg.51](#)

Configureu el vostre escàner en una xarxa abans d'escanejar una imatge en el Mode de pissarra.

☛ "Pantalla de Paràmetres de la pissarra" [pàg.187](#)




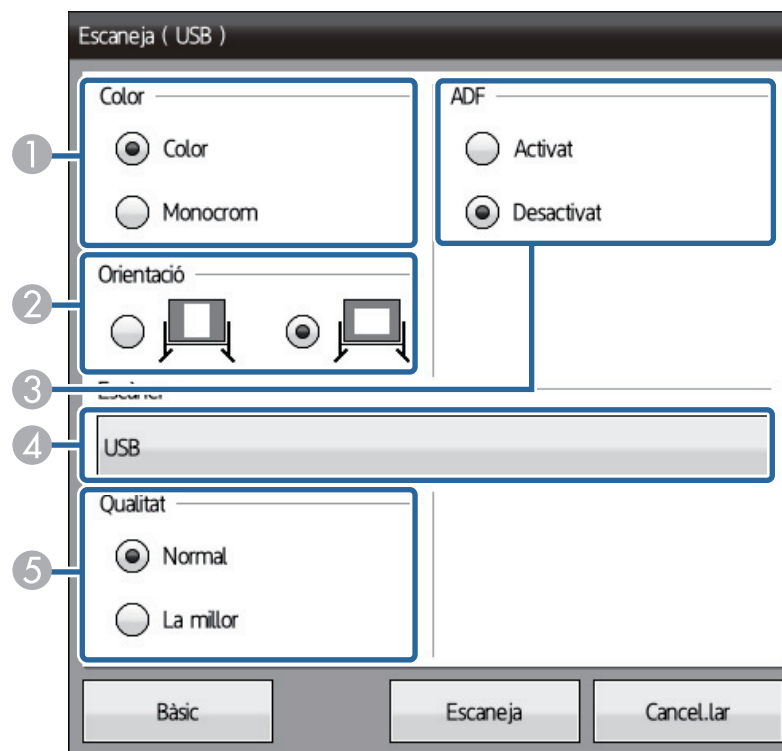
Alguns productes, com ara alguns escàners independents, no poden fer servir aquesta característica. Per veure una llista de productes compatibles, contacteu Epson tal i com es descriu a la *Llista de contactes per a projectors Epson*.

### *Llista de contactes per a projectors Epson*

En escanejar amb el vostre producte, no podeu fer servir les funcions d'escanejat següents fins i tot si es mostren disponibles:

- Fer servir el botó d'escanejar del vostre producte.
- Escanejar un document parcialment.
- Escanejar un document a doble cara mitjançant un sistema d'alimentació automàtica (ADF).

- 1** Carregueu el document original al producte.
- 2** Feu clic a  a la barra d'eines inferior.  
Es mostrarà la pantalla escanejada.
- 3** Seleccioneu la configuració d'escanejat següent a la pantalla de l'escàner. (Feu clic a **Avançada** per obrir el menú detallat.)



- 1** Trieu **Color** o **Monocrom**.
- 2** Seleccioneu l'orientació del document escanejat.
- 3** Seleccioneu el dispositiu en què heu carregat l'original. Si el producte no té un sistema d'alimentació automàtica ADF, la selecció ADF s'ignora.
- 4** Trieu l'escàner que voleu utilitzar.
- 5** Establiu la qualitat d'escanejat.

- 4** Feu clic a **Escaneja**.  
Es mostrarà la pantalla escanejada.

Després d'escanejar, la imatge es projecta com a pàgina nova en el Mode de pissarra.





Si feu servir un producte amb un sistema d'alimentació automàtica ADF, podreu llegir fins a 10 pàgines. Repetiu el procediment si necessiteu escanejar documents de més de 10 fulls.

## Tipus de fitxer que es poden obrir en el Mode de pissarra

Els tipus de fitxer següents es poden obrir i llegir en una pàgina en el Mode de pissarra. Les imatges més grans d'una pàgina es redueixen i s'hi ajusten.

Tipus	Tipus de fitxer (extensió)	Notes
Imatge	.jpg	No es poden llegir els següents arxius. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imatges amb una resolució superior a 2048 × 2048</li> <li>• Fitxers amb l'extensió ".jpeg"</li> <li>• Formats amb mode de color CMYK</li> <li>• Formats progressius</li> </ul>
	.png	No es poden llegir imatges amb una resolució superior a 2048 × 2048.
PDF	.pdf	Podeu obrir fitxers PDF de la versió 1.7 o anterior. Especifiqueu el número de pàgina per obrir un fitxer PDF. Si el fitxer té contrasenya, teclegeu-la.
EWf	.ewf	Especifiqueu el número de pàgina per obrir un fitxer EWf. Si el fitxer té contrasenya, teclegeu-la.

## Com compartir dibuixos creats en Mode de pissarra

Podeu compartir els continguts dels dibuixos que heu creat en Mode de pissarra desant-los o imprimint-los, o enviant un correu electrònic que els contingui.

## Com desar els dibuixos en Mode de pissarra

Podeu desar el contingut que heu creat en la pantalla projectada en un dispositiu d'emmagatzematge USB o en una carpeta de xarxa.




### Precaució

Si feu servir un lector multitargetes o un concentrador USB, és possible que les operacions no es puguin realitzar correctament. Per a millors resultats, feu una connexió directa amb el projector o amb el Control Pad.



Es possible que no pugueu fer servir dispositius d'emmagatzematge USB que incorporin funcions de seguretat.

**1**

Premeu el botó [Save] del Control Pad o la icona  de la barra d'eines inferior.

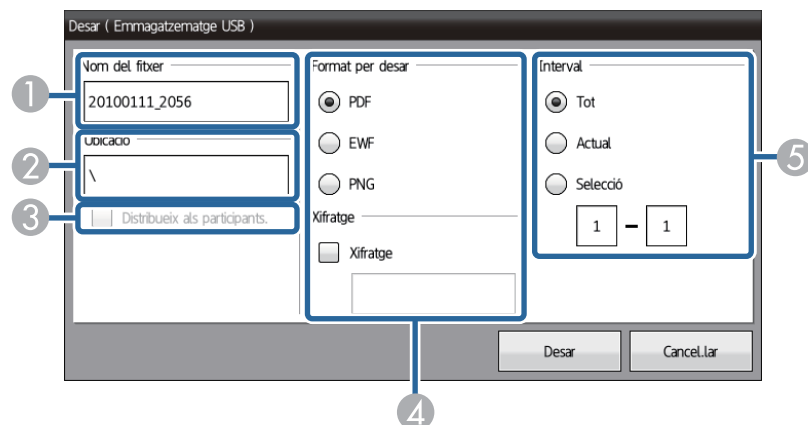


També podeu prémer el botó [Save] del comandament a distància.

Es mostrarà la pantalla Desar.

**2**

Selecioneu la configuració següent a la pantalla Desar.



- 1 Doneu un nom a l'arxiu. Feu clic al quadre de text per veure el teclat en pantalla i escriure el nom.
- 2 Premeu apareixerà un quadre de diàleg que permet seleccionar la carpeta en què desar la imatge.
- 3 (Només disponible si es comparteix una pantalla de pissarra)  
Selecioneu la casella per desar el fitxer en un navegador web connectat al projector.  
El dibuix es desarà temporalment al projector i es podrà descarregar amb un navegador web.  
Després de descarregar el dibuix, les dades desades temporalment s'esborraran del projector.



Podeu desar el fitxer com a PDF o PNG.

☞ "Com connectar-se a una pantalla de pissarra blanca des d'una tauleta o ordinador amb un navegador web" [pàg.102](#)

- 4 Seleccioneu el format en què el voleu desar (PDF, PNG o EWF). Podeu xifrat el fitxer si trieu PDF o EWF. Afegiu una contrasenya si voleu protegir el fitxer.

## Atenció

- Quan introduïu la contrasenya, aquesta apareix a la pantalla.
- Si afegiu una contrasenya, assegureu-vos de no oblidar-la.

- 5 Establiu l'interval de pàgines que voleu desar. No podeu triar **Tot** si el format per desar és PNG.

- 3 Feu clic a **Desa**.



Si **Distribueix als participants**, s'activa al pas 2, el dibuix es desa temporalment al projector i es mostren els quadres de diàleg següents als navegadors web i al projector.

- Navegadors web: es mostra un quadre de diàleg per desar el dibuix.
- Projector: es mostra un quadre de diàleg per comprovar l'estat de la descàrrega. Tanqueu el quadre de diàleg quan tots els participants completin la descàrrega.

## Format del fitxer disponibles en Mode de pissarra

Podeu desar en els següents formats de fitxer:

- PNG (resolució: 1280 × 800)
- PDF (amb contrasenya, si escau)
- EWF (només disponible per a projectors compatibles amb el format EWF. Establiu una contrasenya si cal)

Si voleu desar el fitxer com a editable, trieu el format EWF. El format EWF només es pot fer servir amb el projector.

## Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra

Podeu enviar la pantalla projectada a la impressora connectada amb un cable USB o mitjançant una xarxa, i imprimir les dades.

☞ "Com connectar una impressora" [pàg.51](#)

Heu de fer abans els ajusts necessaris per a les impressores de xarxa.

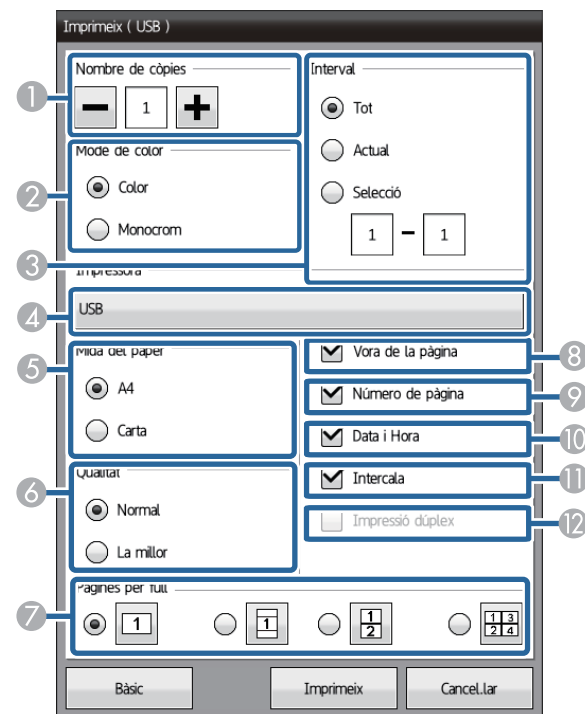
☞ "Pantalla de Paràmetres de la pissarra" [pàg.187](#)

- 1** Premeu el botó [Print] del Control Pad o la icona  de la barra d'eines inferior.



També podeu prémer el botó [Print] del comandament a distància.

- 2** Seleccioneu la configuració d'escanejat següent a la pantalla d'impressió. (Feu clic a **Avançada** per obrir el menú detallat.)



- 1 Especifiqueu el nombre de còpies. Podeu especificar fins a 20 fulls.
- 2 Especifiqueu el color de la impressió.
- 3 Establiu l'interval de pàgines que voleu imprimir.
- 4 Mostra una llista d'impressores connectades. Trieu-ne la que voleu utilitzar.
- 5 Establiu la mida del paper.
- 6 Establiu la qualitat d'impressió.  
(Només disponible amb impressores amb una ordre de control ESC/P-R.)
- 7 Establiu el nombre de pàgines per full.
- 8 Establiu si voleu afegir vores a cada pàgina.
- 9 Establiu si voleu afegir un número de pàgina a cada pàgina.
- 10 Establiu si voleu imprimir la data i l'hora a cada pàgina.
- 11 Establiu si voleu intercalar pàgines en imprimir.

- 12 Si la vostra impressora permet les impressions a doble cara, podeu triar aquesta opció si ho desitgeu.  
(No disponible amb impressores que facin servir una ordre de control ESC/P-R.)

3 Fer clic **Imprimeix**.

## Opcions d'impressió disponibles al Mode de pissarra

Són compatibles les següents opcions d'impressió\*.

Ordres de control	Mètode de connexió
ESC/P-R	USB o per xarxa
ESC/Page, ESC/Page-Color	Per xarxa
PCL6	

\* No compatibles amb totes les impressores. Per a més detalls dels models compatibles, 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](#)

## Com enviar correus electrònics en el Mode de pissarra

Podeu afegir una imatge a la pantalla projectada en Mode de pissarra i enviar-la per correu electrònic. Podeu especificar fins a 10 adreces.

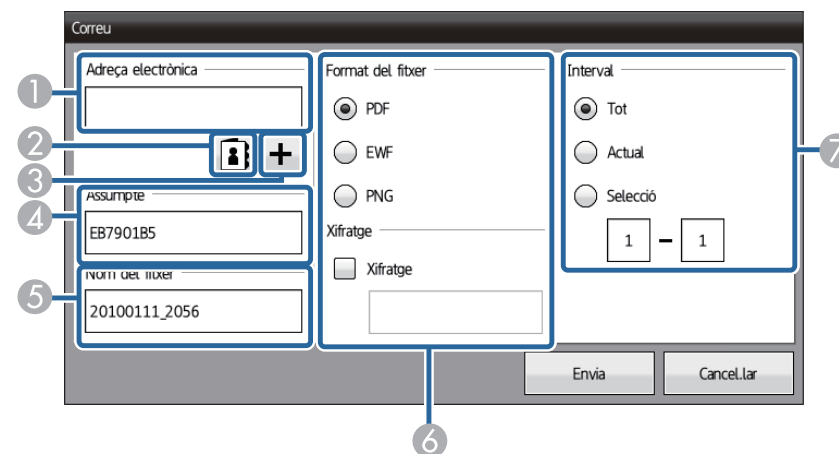



- Per enviar correus electrònics, heu de fer abans els ajusts necessaris de servidor de correu.
- L'adreça establerta com a remitent a Paràmetres de la pissarra es farà servir al camp de remitent. Si no s'ha establert l'adreça del remitent, l'adreça mostrada serà la mateixa que la del receptor.
- No podeu editar el text al correu electrònic.

1 Feu clic a  a la barra d'eines inferior.

Es mostra la pantalla Correu.

2 Seleccioneu la configuració de correu electrònic següent a la pantalla Correu.



- 1 Escriviu l'adreça e-mail del remitent. L'adreça electrònica establerta es desa fins a fer servir Nova reunió.
- 2 Seleccioneu l'adreça de correu electrònic del remitent de la llibreta d'adreces. També podeu establir la llibreta d'adreces amb un navegador web.  
 "Com crear una Llibreta d'adreces" [pàg.159](#)
- 3 Afegiu l'adreça de destinació. Podeu especificar fins a 10 adreces.
- 4 Escriviu l'assumpte de l'e-mail.
- 5 Introduïu un nom per a l'arxiu adjuntat.

- 6 Seleccioneu el format del fitxer adjunt (PDF, PNG o EWF). Podeu xifrat el fitxer si trieu PDF o EWF. Afegiu una contrasenya si voleu protegir el fitxer.

### Atenció

- Quan introduïu la contrasenya, aquesta apareix a la pantalla.
- Si afegiu una contrasenya, assegureu-vos de no oblidar-la.

- 7 Establiu la pàgina que voleu enviar.

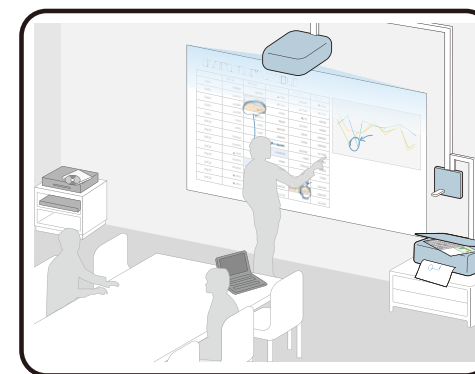
- 3 Feu clic a **Envia**.



- Si ha molt contingut a la pantalla projectada, l'enviament pot trigar una estona.
- Potser no podreu enviar el correu electrònic segons la configuració del servidor de correu de destinació. Abans, contacteu el vostre administrador de xarxa per conèixer la configuració del servidor de correu.

## Compartir dibuixos amb altres dispositius

Podeu compartir la pantalla de pissarra amb altres dispositius connectats a la mateixa xarxa. Això us permet veure i dibuixar a la pantalla de pissarra al mateix temps des d'altres projectors o tauletes.



Per compartir una pissarra, necessiteu connectar el projector a una xarxa. Per connectar-vos-hi amb un cable, connecteu un cable LAN al projector.

☛ "Connectar un Cable LAN" [pàg.44](#)

Per connectar-lo amb una xarxa sense fil, instal·leu la unitat LAN sense fil inclosa al projector i després configureu l'opció LAN sense fil al menú Xarxa.

☛ "Instal·lació de la unitat LAN sense fil" [pàg.45](#)

☛ "Menú LAN sense fil" [pàg.195](#)



Podeu compartir la pantalla de pissarra amb projectors compatibles amb la característica de compartir pissarra.

## Com compartir la pantalla de pissarra blanca amb altres dispositius

Podeu compartir la vostra pantalla de pissarra amb un màxim de 15 dispositius externs, com ara altres projectors i tauletes, mitjançant el projector com a servidor web. El contingut es comparteix amb altres dispositius externs on es pot veure i desar. També podeu dibuixar a la pantalla de pissarra del projector des dels dispositius externs.


Per compartir la vostra pantalla de pissarra, cal que obriu els ports de xarxa següents.

Port	Protocol	Ús	Comunicació
80	TCP	Connexió/Transferència d'imatges	dos sentits
443			dos sentits (amb SSL)



L'ample de banda de comunicació per compartir la pantalla de pissarra dependrà de la quantitat de contingut dibuixat. A més a més, segons la quantitat de contingut dibuixat, pot ser necessari un gran ample de banda per iniciar la connexió.

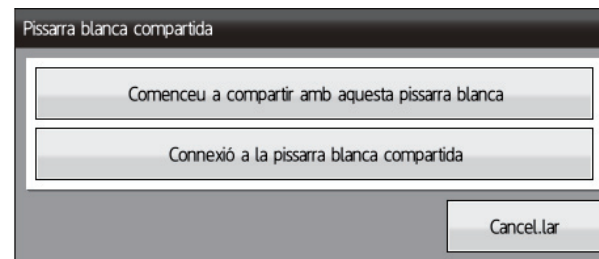
1

Feu clic a  a la barra d'eines inferior.

Es mostra la Apareix la pantalla de Pissarra blanca compartida.

2

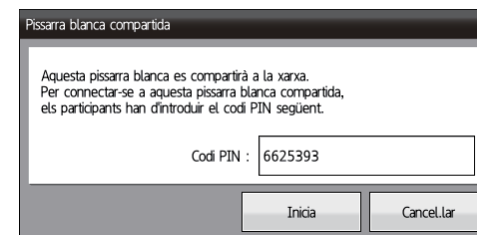
Feu clic a **Comenceu a compartir amb aquesta pissarra blanca.**



Es mostra un codi PIN per connectar amb el projector (7 dígits).

3

Comproveu-lo. Si és necessari, canvieu-lo.



Quan establiu el PIN, no podreu canviar-lo fins acabar la sessió de compartir la pissarra.

4


Feu clic a **Inici**.

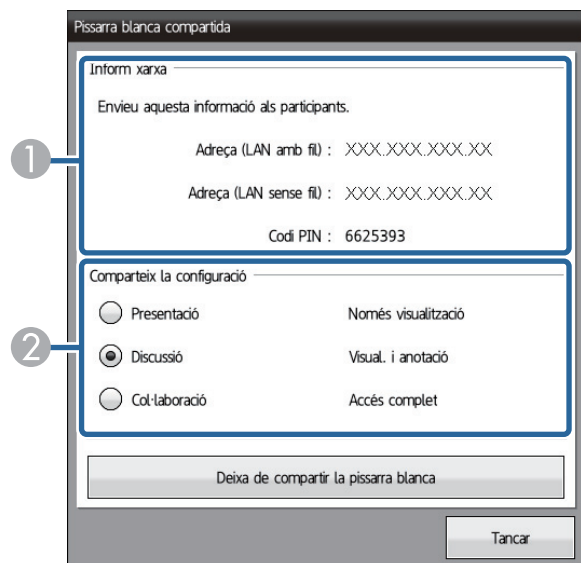
Compartir la pantalla de pissarra blanca amb altres dispositius ja és possible.

La informació següent es mostra a la barra d'eines inferior.

- El nombre d'usuaris connectats a la pantalla de pissarra blanca.
- L'autoritat de control dels usuaris que heu seleccionat a **Comparteix la configuració**.



- 5** Feu clic a  de la barra d'eines inferior per mostrar l'adreça/codi PIN, i després establiu l'autoritat de control per als dispositius connectats al projector.



- 1** Mostra la informació que us cal per connectar-vos al projector. Per connectar un dispositiu extern al projector, introduïu aquests elements.
- **Adreça (LAN amb fil)/Adreça (LAN sense fil):** Mostra l'adreça del projector per connectar-s'hi.
  - **Codi PIN:** Mostra el codi PIN que heu triat en el pas 3 (7 dígits).



## Precaució

- Si el codi PIN no s'escriu correctament des dels dispositius externs, no us podreu connectar al projector.
- Per evitar el risc de difusió no autoritzada de dades, comuniqueu el codi PIN només als usuaris que s'hi connectaran.


- 2** Establiu l'autoritat de control per als dispositius externs que es connectaran al projector.
- **Presentació:** Podeu veure i desar la pantalla de pissarra del projector des dels dispositius externs. No podeu editar pàgines ni dibuixar contingut a la pantalla de pissarra blanca.
  - **Discussió:** Podeu dibuixar a la pissarra blanca del projector des dels dispositius externs. No podeu editar pàgines ni llegir plantilles.
  - **Col·laboració:** Podeu controlar totes les característiques del projector excepte les de l'opció **Nova reunió** des dels dispositius externs.

- 6** Fer clic **Tancar**.

- 7** Afegiu l'adreça del projector i el codi PIN al dispositiu extern.

La pantalla projectada del projector es mostra al dispositiu extern.



- Quan acabeu de compartir la pantalla projectada, feu clic a  a la barra d'eines inferior i feu clic a **Deixa de compartir la pissarra blanca** de la pantalla projectada. Quan veieu un missatge, feu clic a **D'acord** per acabar de compartir la pantalla de pissarra blanca.
- Si hi ha molt contingut dibuixat i imatges enganxades a la pantalla de pissarra blanca, potser trigaran una estona fins a mostrar-se a la resta de projectors i navegadors web.

## Veure el contingut dibuixat compartit

Podeu connectar-vos a un projector compartit i veure'n la pantalla de pissarra blanca. Podeu veure i desar la pantalla de pissarra blanca i dibuixar-hi des d'altres projectors o tauletes.

## Precaució


Tots els dibuixos sobre la pantalla projectada s'esborren si us connecteu a una altra pantalla de pissarra blanca.



- En connectar-vos a un altre projector, us caldrà l'adreça i el codi PIN del projector nou. Podeu obtenir aquesta informació de l'opció **Inform xarxa** del projector en qüestió.  
☛ "Com compartir la pantalla de pissarra blanca amb altres dispositius" [pàg.98](#)
- Les característiques disponibles depenen de la configuració **Comparteix la configuració** del projector connectat.  
Si Si els valors **Comparteix la configuració** del projector connectat canvien durant la connexió a la pantalla de pissarra blanca, les característiques disponibles també canviaran.
- Podeu connectar fins a 15 projectors des d'un projector.

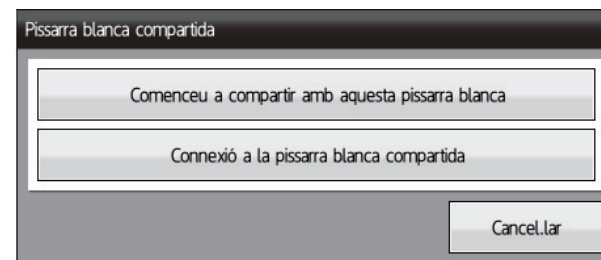
## Com connectar-se a la pantalla d'una pissarra blanca des d'altres projectors

Podeu connectar-vos a un projector compartit des del vostre i veure'n la pantalla de pissarra blanca.

- 1 Feu clic a  a la barra d'eines inferior.

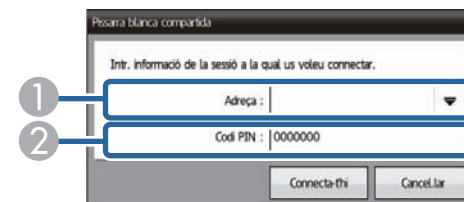
Apareix la pantalla de Pissarra blanca compartida.

- 2 Feu clic a **Connexió a la pissarra blanca compartida**.




- 3 Comproveu el missatge mostrat i després feu clic a **D'acord**.

- 4 Afegiu l'adreça i el codi PIN.



- 1 Introduïu l'adreça per al projector que està connectat.

Feu clic a  per mostrar els registres de connexió al projector per a un màxim de 5 projectors.

Els registres de connexió es desen fins i tot si s'apaga el projector.

- 2 Afegiu el codi PIN per al projector connectat (7 dígits).



Si escriviu el PIN incorrectament 10 vegades en 10 minuts, no podreu connectar-vos a la pissarra blanca durant tres minuts.

- 5 Feu clic a **Connectar**.






La informació següent es mostra a la barra d'eines inferior.

- El nombre d'usuaris connectats a la pantalla de pissarra blanca.
- L'autoritat de control dels usuaris que heu seleccionat apareix a **Comparteix la configuració**.



- Quan acabeu de compartir la pantalla projectada, feu clic a  a la barra d'eines inferior, i després feu clic a **Deixa de compartir la pissarra blanca** de la pantalla projectada. Quan veieu un missatge, feu clic a **D'acord** per acabar de compartir la pantalla de pissarra blanca.
- Si hi ha molt contingut dibuixat i imatges enganxades a la pantalla de pissarra blanca, potser trigaran una estona fins a mostrar-se a la resta de projectors i navegadors web.

### Característiques disponibles en connectar-se a una pantalla de pissarra blanca

Les característiques disponibles depenen dels paràmetres de **Comparteix la configuració** del projector connectat.

#### Característiques disponibles per a tots els nivells d'autoritat



: Punter



: Miniatures de pàgina



: Imprimeix



: Desar



: Envia correus electrònics

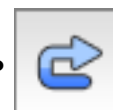


: Zoom

#### Característiques disponibles per a Discussió i Col·laboració



: Desfés



: Refés



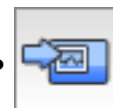
: Selecció de rectangle



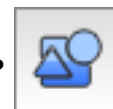
: Selecció lliure










: Captura imatge





: Llegeix imatge







: Formes

-  : Llapis
-  : Marcador fluorescent
-  : Llapis negre
-  : Llapis vermell
-  : Llapis blau
-  : Esborrador
-  : Neteja pantalla

## Característiques disponibles per a Col·laboració

-  : Enganxa fitxer
-  : Llegeix des d'escàner

-  : Plantilla
-  : Suprimeix la pàgina
-  : Copia pàgina
-  : Pàgina nova

## Com connectar-se a una pantalla de pissarra blanca des d'una tauleta o ordinador amb un navegador web

Podeu connectar-vos a una altra pantalla de pissarra blanca des de tauletes o ordinadors de la mateixa xarxa amb un navegador web.

- 1** Connecteu el vostre dispositiu a la mateixa xarxa que el projector en qüestió.




El mètode de connexió depèn de cada dispositiu. Consulteu la documentació subministrada amb el dispositiu. Comproveu la configuració Wi-Fi si feu servir una tauleta.

- 2** Inicieu un navegador web al dispositiu.
- 3** Escriviu l'adreça del projector i després connecteu-vos-hi.

**4** Afegiu el codi PIN per al projector connectat (7 dígits) i després feu clic a **Unir-se**.

La pantalla de pissarra blanca i la barra d'eines es mostren al projector connectat.



- Per acabar de compartir la pantalla de pissarra blanca, feu clic a  i després a **Desconnecta**. També podeu acabar de compartir tancant el navegador web.
- Si hi ha molt contingut dibuixat i imatges enganxades a la pantalla de pissarra blanca, potser trigaran una estona fins a mostrar-se a la resta de projectors i navegadors web.
- Els dibuixos estan protegits amb xifratge AES. Alguns navegadors web fan servir xifratge SSL. Podeu continuar connectant-vos al navegador web fins i tot si es mostra un missatge d'error del certificat.

## Requisits de navegadors connectables a la pantalla de pissarra blanca

Podeu connectar els següents navegadors web a una altra pantalla de pissarra blanca des de tauletes i ordinadors.

SO	Navegador web	Mida de pantalla
Windows	Internet Explorer 8*/9*/10/11	Menys de XGA
OS X	Safari 5/6/7	Menys de 1280 × 800
iOS	iOS 6.0/7.0 o posterior	Menys de 1024 × 768

SO	Navegador web	Mida de pantalla
Android OS	Android OS 4.0 o posterior (només navegador estàndard)	Relació d'aspecte: 4:3 inferior a 1024 × 768 Relació d'aspecte: 16:9 inferior a 1280 × 600 Relació d'aspecte: 16:10 inferior a 1280 × 720

\* Connexió SSL. Algunes característiques estan limitades.

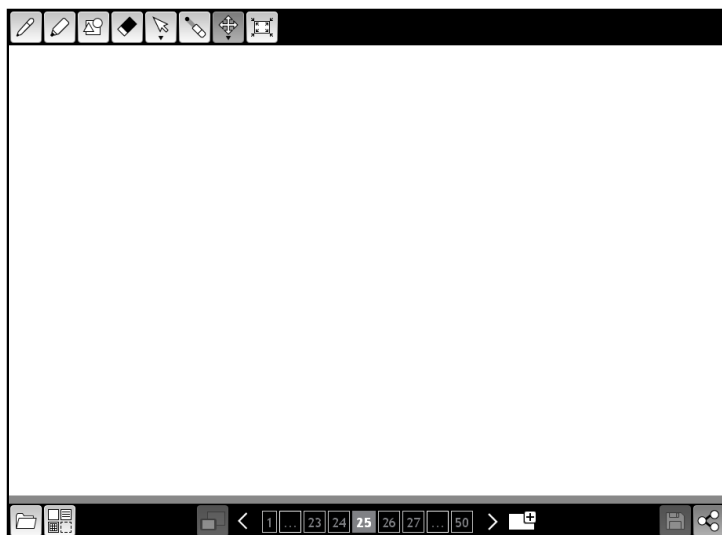


L'àrea de dibuix disponible s'estreta segons la mida de la pantalla del dispositiu.





## Barra d'eines de la pantalla de pissarra blanca amb connexió mitjançant un navegador web

Per controlar la pantalla de pissarra blanca des d'un navegador web, feu servir la barra d'eines inferior. Les característiques disponibles depenen de la configuració **Comparteix la configuració** del projector connectat.





☞ "Com compartir la pantalla de pissarra blanca amb altres dispositius" [pàg.98](#)










## Característiques disponibles per a tots els nivells d'autoritat







	(Només disponible quan se selecciona <b>Distribueix als participants</b> . en desar al projector connectat) Desa la pantalla de pissarra blanca com a PDF o PNG, segons la configuració del projector connectat.
	Mostra el punter. És útil per dirigir l'atenció a parts concretes de la pantalla. Podeu moure'l arrossegant-lo. Si el punter es mostra en un dispositiu, es mostra en tots els dispositius connectats.
	Ajusta les condicions de pantalla segons el dispositiu. Estan disponibles les operacions següents: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajusta la pàgina</li> <li>• Ajusta l'amplada</li> <li>• Ajusta l'alçada</li> <li>• Més gran</li> <li>• Redueix</li> </ul>
	Mostra tota l'àrea de la pantalla de pissarra blanca.

## Característiques disponibles per a Discussió i Col·laboració

	Activa un llapis per què pugueu dibuixar lliurement.
	Activa un marcador fluorescent que permet dibuixar línies translúcides.
	Seleccioneu formes d'un conjunt de formes disponibles.
	Activa un esborrador. Per esborrar el contingut dibuixat, seleccioneu-lo i feu clic a <b>D'acord</b> quan es mostri el missatge. No podeu esborrar contingut dibuixat parcialment.

	<p>Feu clic per seleccionar un objecte o una imatge. Quan s'arrossega, apareix un marc que indica l'àrea de selecció. Podeu seleccionar objectes i imatges dins del marc.</p> <p>Podeu realitzar les operacions següents amb un objecte o imatge seleccionat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentre arrossegueu, podeu moure els objectes i les imatges dins del marc.</li> <li>• Si feu clic a  una altra vegada, podreu realitzar les operacions següents: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retallar</li> <li>• Copiar</li> <li>• Enganxa</li> <li>• Agrupa</li> <li>• Desagrupa</li> <li>• Esborrar</li> </ul> </li> <li>• Si arrossegueu un costat del marc, podeu engrandir o reduir els objectes i les imatges de dins.</li> <li>• Si arrossegueu  a la part superior del marc, podeu rotar els objectes i les imatges de dins.</li> </ul>
	<p>Selecioneu el gruix de les línies del llapis o de les formes seleccionades.</p>
	<p>Selecioneu la color del llapis i de la forma seleccionats. També podeu seleccionar altres colors mostrats a la barra d'eines si feu clic a .</p>
	<p>Llegeix un fitxer PNG o JPEG a la pissarra blanca. Podeu seleccionar fitxers amb les especificacions següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formats: PNG, JPEG</li> <li>• Resolució: 2048 x 2048 com a màxim</li> <li>• Píxels: 2 milions o menys</li> </ul> <p>Les imatges més grans d'una pàgina es redueixen i s'hi ajusten.</p>

## Característiques disponibles per a Col·laboració

	<p>Selecciona un fons per a la pissarra blanca entre els patrons disponibles.</p>
	<p>Estableix una pàgina de mostra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desactivat:</b> Mostra una pàgina diferent a la del projector connectat. Només podeu dibuixar en pàgines mostrades al projector connectat.</li> <li>• <b>Activat:</b> Sincronitza la pàgina amb el projector connectat. Quan canvieu de pàgina al vostre navegador web, el canvi es fa també al projector connectat.</li> </ul>
	<p>Mostra una llista de les miniatures de la pàgina que s'està editant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Feu clic a  per tornar a la pàgina anterior.</li> <li>• Feu clic a  per anar a la pàgina següent.</li> </ul>
	<p>Obre una pàgina nova.</p>



No podeu fer servir aquestes eines:

- Passa a Mode d' anotació
- Desfés/Refés
- Esborra la pantalla
- Selecciona objectes lliurement
- Retalla imatges seleccionades
- Llegeix plantilles personalitzades
- Llegeix fitxers PDF i EWF
- Crea reunions noves
- Escaneja
- Imprimeix
- Envia correu electrònic
- Esborra la pàgina
- Eines de control del projector
- Ajuda



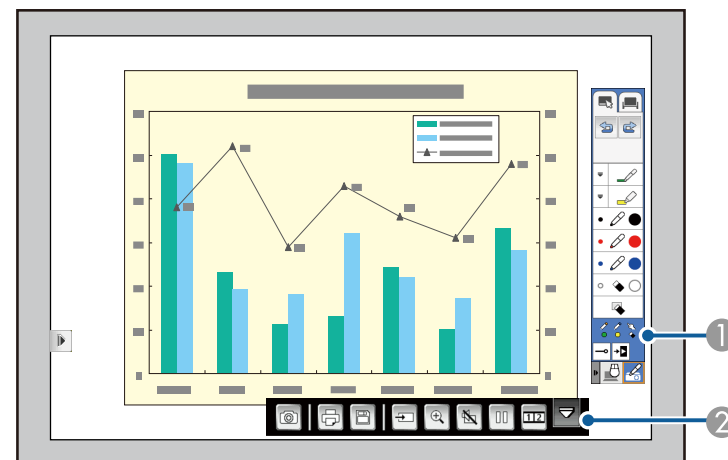
El mode d'anotació us permet projectar des d'un ordinador, des d'una tauleta, des d'un dispositiu de vídeo o des d'una altra font i afegir notes al contingut projectat mitjançant els llapis interactius o el dit (EB-1430Wi). Podeu utilitzar tots dos llapis alhora. Podeu utilitzar els dos llapis i el dit alhora (EB-1430Wi).


## Com iniciar el Mode d'anotació

Per dibuixar a la pantalla projectada amb el mode d'anotació, cal mostrar la barra d'eines del mode d'anotació i la barra d'eines inferior.

- 1 Projecteu una imatge amb un dispositiu connectat.  
☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.54](#)
- 2 Per encendre el llapis interactiu, toqueu la punta del llapis o premeu el botó lateral.

- 3 Manteniu el llapis interactiu a prop de la pantalla projectada. La barra d'eines i la barra d'eines inferior apareixen a la pantalla projectada.



- 1 Barra d'eines del mode d'anotació
- 2 Barra d'eines inferior del mode d'anotació (feu clic a  per mostrar-la)

Quan es mostren les barres d'eines, podeu escriure a la pantalla projectada amb el llapis interactiu.


La barra d'eines proporciona eines de dibuix, com ara un llapis i altres eines.

La barra d'eines inferior proporciona eines addicionals, com ara eines per desar la pantalla.

☛ "Barra d'eines del mode d'anotació" [pàg.108](#)

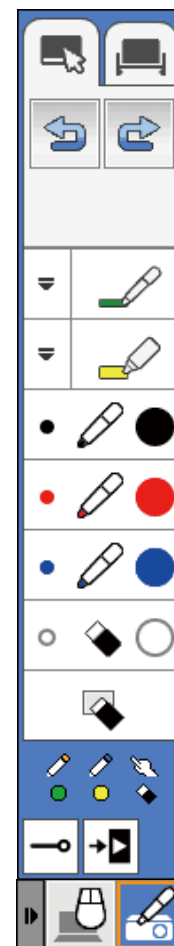
☛ "Barra d'eines inferior del mode d'anotació" [pàg.110](#)



- Per passar del Mode d' anotació al Mode de pissarra, premeu el botó [Whiteboard] del Control Pad o del comandament a distància, o feu clic a  a la barra d'eines.
  - També podeu passar del mode interactiu al mode d' anotació.
    - ☛ "Com fer servir el mode interactiu amb el PC" [pàg.113](#)
  - En projectar des d'un ordinador a dos projectors (diverses pantalles), no podeu escriure ni dibuixar a diverses pantalles.
  - Si utilitzeu múltiples pantalles amb el Windows 7 i feu servir funcions interactives a la pantalla secundària, configureu els paràmetres següents:
    - Configureu el paràmetre **Mode funcion. llapis** com a **Un usuari/Llapis** a **Easy Interactive Function** del menú **Ampliada** del projector (EB-1420Wi).
    - Configureu el paràmetre **Mode funcion. llapis** com a **Mode 2** a **Easy Interactive Function** del menú **Ampliada** del projector (EB-1430Wi).
    - Aneu a **Tauler de control > Maquinari i so > Configuració del Tablet PC > Instal·lació** per iniciar el programa que permet configurar les funcions interactives.
- Si configureu una tercera pantalla, no podreu utilitzar les funcions interactives en aquesta tercera pantalla.

## Barra d'eines del mode d' anotació

La barra del mode d' anotació us permet dibuixar i escriure a la pantalla projectada. La barra del mode d' anotació es mostra al dibuix següent.















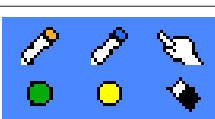








Mostra o amaga la barra d'eines. La pestanya es pot moure dalt o baix.



Passa al Mode d' anotació quan es fa servir el Mode de pissarra.







	Canvia al Mode de pissarra.
	Desfa la operació anterior.
	Cancel·la una operació de desfer i restaura l'estat anterior.
	Activa un llapis per què pugueu dibuixar lliurement. Feu clic a  a l'esquerra de la icona per canviar el color i l'amplada de la línia del llapis.
	Passa a subratllador per dibuixar línies translúcides. Feu clic a  a l'esquerra de la icona per canviar el color i l'amplada del marcador fluorescent.
	Passa a llapis negre. Feu clic a la dreta de la icona per a dibuixar línies gruixudes i a l'esquerra de la icona per a dibuixar línies fines.
	Passa a llapis vermell. Feu clic a la dreta de la icona per a dibuixar línies gruixudes i a l'esquerra de la icona per a dibuixar línies fines.
	Passa a llapis blau. Feu clic a la dreta de la icona per a dibuixar línies gruixudes i a l'esquerra de la icona per a dibuixar línies fines.
	Activa un esborrador. Feu clic a la dreta de la icona per esborrar un àrea més ampla i a l'esquerra de la icona per esborrar un àrea més estreta.

	Esborra tots els dibuixos.
	Mostra quina eina esteu fent servir amb el llapis  o amb el dit  (EB-1430Wi).  : Es fan servir eines de llapis. La color de la icona indica el color del llapis.  : Es fan servir eines per esborrar.
	Amaga o mostra la barra d'eines mentre es dibuixa.  : La barra d'eines està amagada mentre es dibuixa.  : La barra d'eines es mostra sempre.
	Tanca la barra d'eines.




Passa del mode d'anotació al mode interactiu amb el PC si voleu treballar des de l'ordinador per dibuixar.

- Per passar del mode d'anotació al mode interactiu amb el PC, premeu la icona  i després seleccioneu la icona . Quan es canvia al mode interactiu amb el PC, es conserven els continguts dibuixats amb el mode d'anotació.
- Per passar del mode interactiu amb el PC al mode d'anotació, premeu la icona  i després seleccioneu la icona .

☞ "Com fer servir el mode interactiu amb el PC" [pàg.113](#)



- Si no apareix la icona , configureu el paràmetre **Icona de mode llapis** en **Activat** al menú **Ampliada** del projector.  
☞ **Ampliada - Pantalla - Icona de mode llapis** [pàg.183](#)
- També podeu canviar del mode d'anotació al mode interactiu amb el PC amb els mètodes següents:
  - Premeu el botó [Pen Mode] del comandament a distància.
  - Canvieu la configuració del **Mode llapis** al menú de Configuració.
- ☞ **Ampliada - Easy Interactive Function - Mode llapis** [pàg.183](#)

## Barra d'eines inferior del mode d'anotació

La barra d'eines inferior del mode d'anotació us permet controlar el projector com ho feu amb el Control Pad o amb el comandament a distància. La barra d'eines inferior del mode d'anotació es mostra al dibuix següent.











Fa una captura de la pantalla projectada. Després de fer la captura, la imatge s'enganxa en una pàgina nova al mode de pissarra.



Envia la pantalla projectada a la impressora. Els objectes que es poden establir són diferents dels del Mode de pissarra.

☞ "Com imprimir els dibuixos en Mode d'anotació" [pàg.112](#)

	Desa la pantalla projectada en format PNG. Els objectes que es poden establir són diferents dels del Mode de pissarra. ☛ "Com desar els dibuixos en Mode d'anotació" <a href="#">pàg.111</a>
	Canvia la font de la imatge amb ajuda de la llista visualitzada. Per tancar la llista de fonts d'imatge, seleccioneu la icona  a la part inferior de la llista.
	Apropa i allunya la imatge amb l'escala o les icones + i - de la llista visualitzada. Podeu fer el següent: <ul style="list-style-type: none"> <li>• La imatge es pot ampliar d'1 a 4 vegades. Per tornar a la mida original de la imatge, seleccioneu x1.</li> <li>• També podeu ampliar i reduir la imatge ràpidament amb la icona + o -.</li> </ul> Per tancar la llista d'escala, seleccioneu la icona  del final de la llista.
	Tanca la imatge i el so. Toqueu la pantalla projectada per activar el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" <a href="#">pàg.143</a>
	Posa el vídeo en pausa.
	Divideix la pantalla per projectar dues imatges alhora. Premeu una altra vegada per tornar a una única imatge. ☛ "Ús de les característiques interactives en projectar dues imatges simultàniament" <a href="#">pàg.126</a>
	Mostra o amaga la barra d'eines inferior.



No podeu capturar imatges o imprimir i desar continguts protegits amb HDCP.

## Com fer servir els continguts dibuixats al mode d'anotació

Podeu compartir els dibuixos creats al mode d'anotació desant-los i imprimint-los.

### Com desar els dibuixos en Mode d'anotació

Podeu desar el contingut dibuixat que heu creat en la pantalla projectada en un dispositiu d'emmagatzematge USB o en una carpeta de xarxa. Podeu desar en format PNG. El fitxer es desa en la ubicació establerta en el menú **Desar de Paràmetres de la pissarra**. Si no podeu accedir a la ubicació establerta, es produirà un error. El nom del fitxer s'estableix automàticament.

☛ "Menú Desar" [pàg.190](#)

Premeu el botó El botó [Save] del Control Pad o la icona  de la barra d'eines inferior.



També podeu desar amb el botó [Save] del comandament a distància.

El fitxer es desa automàticament.

### Com imprimir els dibuixos en Mode d' anotació

Podeu imprimir els dibuixos creats amb la configuració d'impressió del menú **Imprimeix** a Paràmetres de la pissarra. Hi haurà una errada si no hi ha connexió amb la impressora.

☞ "Menú Imprimeix" [pàg.189](#)

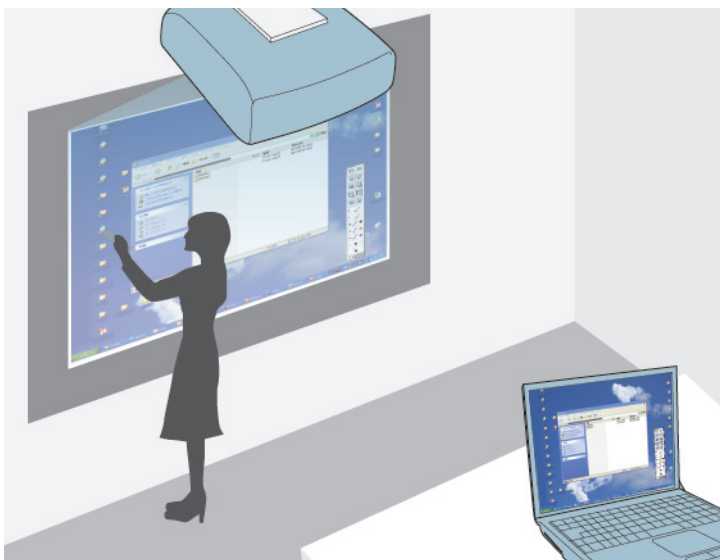
- 1** Premeu el botó [Print] del Control Pad o la icona  de la barra d'eines inferior.



També podeu imprimir amb el botó [Print] del comandament a distància.

Es mostra la Es mostra la pantalla Imprimeix.

- 2** Especifiqueu el nombre de còpies a la pantalla Imprimeix (fins a 20 fulls).
- 3** Feu clic a **Imprimeix**.



Si el projector està connectat a un ordinador amb un cable USB, podeu fer servir l'ordinador des de la pantalla projectada amb el llapis interactiu o el dit (EB-1430Wi), de la mateixa manera que ho feu amb un ratolí. Podeu navegar, seleccionar i treballar amb els programes del vostre ordinador des de la pantalla projectada.



- Si utilitzeu múltiples pantalles amb el Windows 7 i feu servir funcions interactives a la pantalla secundària, configureu els paràmetres següents:
  - Configureu el paràmetre **Mode funcion. llapis** com a **Un usuari/Llapis** a **Easy Interactive Function** del menú **Ampliada** del projector (EB-1420Wi).
  - Configureu el paràmetre **Mode funcion. llapis** com a **Mode 2** a **Easy Interactive Function** del menú **Ampliada** del projector (EB-1430Wi).
  - Aneu a **Tauler de control > Maquinari i so > Configuració del Tablet PC > Instal·lació** per iniciar el programa que permet configurar les funcions interactives.
- Si configureu una tercera pantalla, no podreu utilitzar les funcions interactives en aquesta tercera pantalla.
- Per utilitzar el mode interactiu amb el PC mitjançant una xarxa, heu d'instal·lar l'EasyMP Network Projection versió 2.85 o posterior (per al Windows) o 2.83 o posterior (per a l'OS X), o el Quick Wireless versió 1.32 o posterior.
- Si la font és **Vídeo**, **USB1**, o **USB2**, no podeu fer servir el mode interactiu amb el PC.

## Com fer servir el mode interactiu amb el PC

El mode interactiu amb el PC us permet controlar els programes de l'ordinador des de la pantalla projectada.

**1**

Si feu servir l'OS X, instal·leu l'Easy Interactive Driver al vostre ordinador abans de fer servir les funcions interactives.

☛ "Requisits del sistema per a l'Easy Interactive Driver (només per a l'OS X)" [pàg.117](#)

☛ "Instal·lació de l'Easy Interactive Driver a l'OS X" [pàg.118](#)

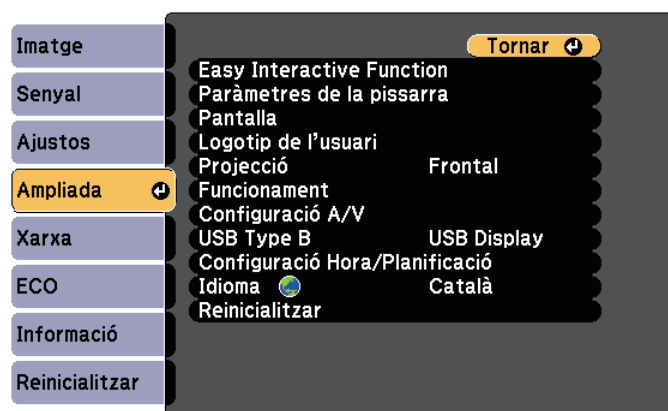
**2**

Connecteu el projector a l'ordinador amb un cable USB.

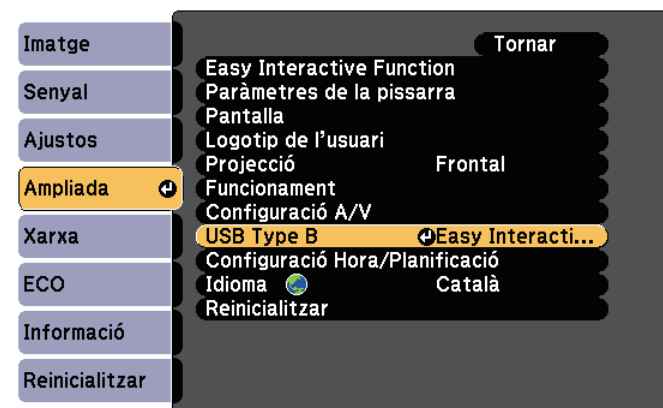


- Si feu servir el Control Pad, haureu de connectar el projector, el Control Pad, i l'ordinador amb cables USB.  
☛ "Connexions en projectar amb USB Display i en realitzar operacions de ratolí amb funcions interactives" [pàg.48](#)
- Si feu servir el mode interactiu amb el PC a través d'una xarxa no us cal un cable USB.  
☛ "Com fer servir les funcions interactives a través d'una xarxa" [pàg.122](#)

- 3** Enguegueu el projector.
- 4** Projecteu la pantalla del vostre ordinador.
- 5** Premeu el botó [Menu], seleccioneu el menú **Ampliada** i premeu el botó [Enter].



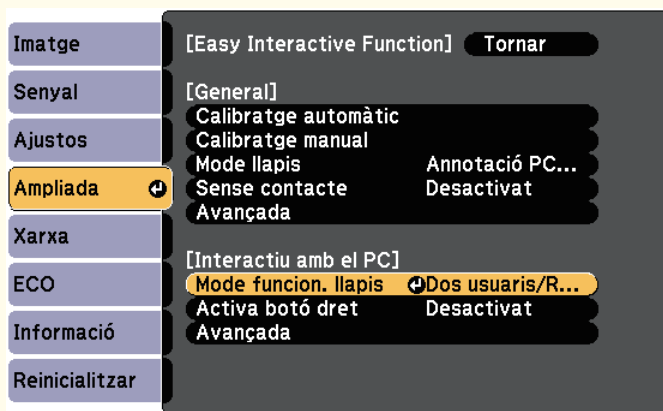
- 6** Seleccioneu el paràmetre **USB Type B** i premeu el botó [Enter].



- 7** Seleccioneu una de les opcions següents:
  - Per fer servir el mode interactiu amb el PC amb un cable d'ordinador, HDMI o amb una xarxa, trieu **Easy Interactive Function**.
  - Per utilitzar el mode interactiu amb el PC i l'USB Display alhora, seleccioneu **USB Display/Easy Interactive Function**.



- Quan es projecta a través de l'USB Display, el temps de resposta pot ser més lent.
- Si s'utilitzen dos llapis interactius alhora, es poden produir interferències en algunes aplicacions. Allunyeu els llapis que no es facin servir de la pantalla de projecció.
- Seleccioneu **Mode funcion. llapis** a la configuració **Easy Interactive Function** del menú **Ampliada** segons el sistema operatiu de l'ordinador connectat (EB-1430Wi).



- Windows XP o anterior: seleccioneu el **Mode 1**.
- Windows Vista, Windows 7, Windows 8 i OS X: seleccioneu **Mode 2**.
- Linux: seleccioneu **Mode 3**.

**8** Premeu el botó [Menu] per sortir dels menús.

**9** Abans d'utilitzar el projector per primera vegada, heu de calibrar-lo.



☛ "Calibratge del llapis" [pàg.76](#)


☛ "Calibratge per a funcionament tàctil amb el dit" [pàg.81](#)

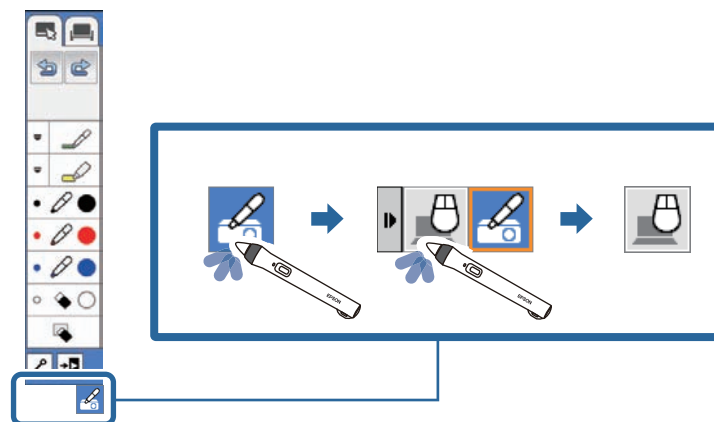
**10** Manteniu un llapis interactiu o el dit a prop de la pantalla projectada.

La icona  es visualitza a la pantalla projectada.



- La icona  es visualitza a la dreta la primera vegada. La següent vegada, apareix al costat des del qual es va obrir la barra d'eines el darrer cop.
- Si no apareix la icona , configureu el paràmetre **Icona de mode llapis** en **Activat** al menú **Ampliada** del projector.  
☛ **Ampliada - Pantalla - Icona de mode llapis** [pàg.183](#)

**11** Seleccioneu la icona , i, seguidament, seleccioneu la icona





També podeu passar al mode interactiu amb el PC d'aquesta manera:

- Premeu el botó [Pen Mode] del comandament a distància.
- Canvieu el paràmetre **Mode llapis** del menú **Ampliada** del projector a **Interactiu amb el PC**.

☛ **Ampliada - Easy Interactive Function - Mode llapis**  
pàg.183

Ara podeu utilitzar l'ordinador mitjançant el llapis interactiu o el dit. També podeu fer el següent:

- Utilitzar el tauler d'entrada de la tauleta al Windows 7 o el Windows Vista.
- Fer servir les eines de tinta per fer anotacions a les aplicacions del Microsoft Office.
- ☛ "Eines d'entrada de llapis i tinta per al Windows" pàg.124

## Ajustament de l'àrea de funcionament del llapis

L'àrea de funcionament del llapis normalment s'ajusta de forma automàtica quan connecteu un ordinador diferent o ajusteu la resolució de l'ordinador. Malgrat tot, si veieu que la posició del llapis és incorrecta quan feu servir l'ordinador des de la pantalla projectada (mode interactiu amb el PC), podeu ajustar l'àrea del llapis de forma manual.

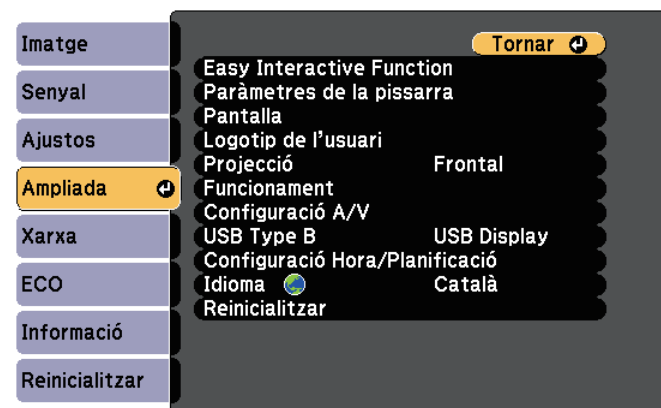


L'ajust manual no es troba disponible quan la projecció es fa des d'una font LAN.

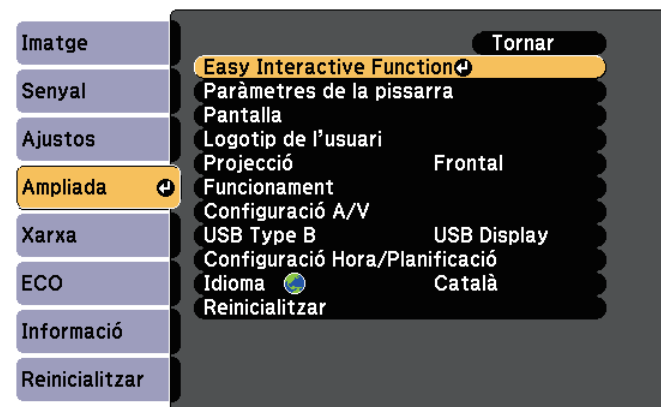
**1** Si és necessari, passeu al mode interactiu amb el PC.

☛ "Com fer servir el mode interactiu amb el PC" pàg.113

**2** Premeu el botó [Menu], seleccioneu el menú **Ampliada** i premeu el botó [Enter].

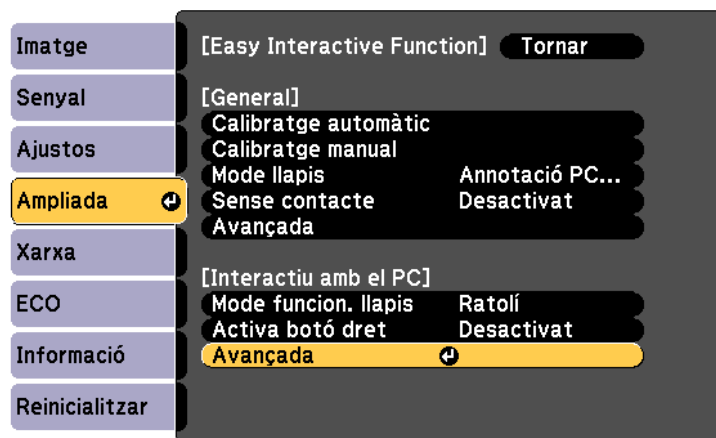


**3** Seleccioneu el paràmetre **Easy Interactive Function** i premeu el botó [Enter].

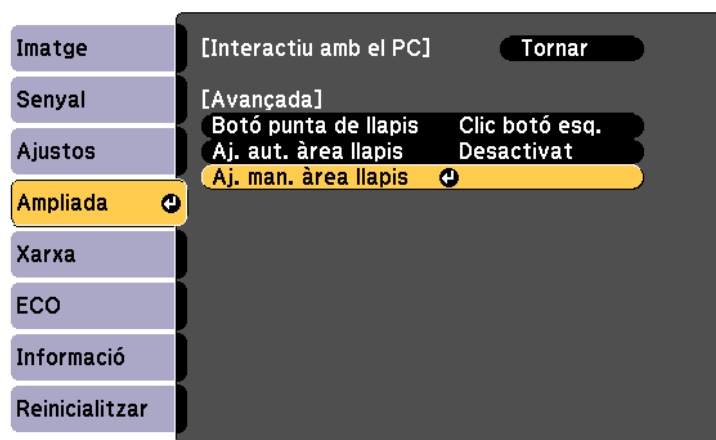


**4** A la secció **Interactiu amb el PC**, seleccioneu **Avançada** i premeu el botó [Enter].





- 5** Seleccioneu **Aj. man. Àrea del llapis** i, després, premeu el botó [Enter].



Si **Aj. aut. àrea llapis** està **Activat**, canvieu-lo a **Desactivat**.

- 6** Seleccioneu **Sí** i premeu el botó [Enter].

[Aj. man. àrea llapis]

Ajusteu l'àrea del llapis per tal de fer coincidir la posició del llapis amb la del punter del ratolí. Voleu continuar?

**Sí**

**No**

El punter del ratolí es mourà cap a la cantonada superior esquerra.

- 7** Quan el punter del ratolí s'aturi a la cantonada superior esquerra de la imatge, toqueu la punta del punter del ratolí amb el llapis. El punter del ratolí es mourà cap a la cantonada inferior dreta.

- 8** Quan el punter del ratolí s'aturi a la cantonada inferior dreta de la imatge, toqueu la punta del punter del ratolí amb el llapis.

## Requisits del sistema per a l'Easy Interactive Driver (només per a l'OS X)

Per utilitzar el mode interactiu amb el PC, haureu d'instal·lar l'Easy Interactive Driver al vostre ordinador. Consulteu els requisits del sistema necessaris per fer servir el programari.

Sistema operatiu	Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x OS X 10.7.x OS X 10.8.x OS X 10.9.x
CPU	Power PC G4 1 GHz o més ràpid es recomana CoreDuo 1.83 GHz o superior
Memòria	512 MB o més

Espai lliure al disc dur	100 MB o més
Pantalla	Resolució entre 1024 × 768 (XGA) i 1920 × 1200 (WUXGA) Color de 16 bits o superior (aproximadament 32.000 colors de pantalla)

## Instal·lació de l'Easy Interactive Driver a l'OS X

Instal·leu l'Easy Interactive Driver al vostre ordinador per utilitzar el mode interactiu amb el PC.



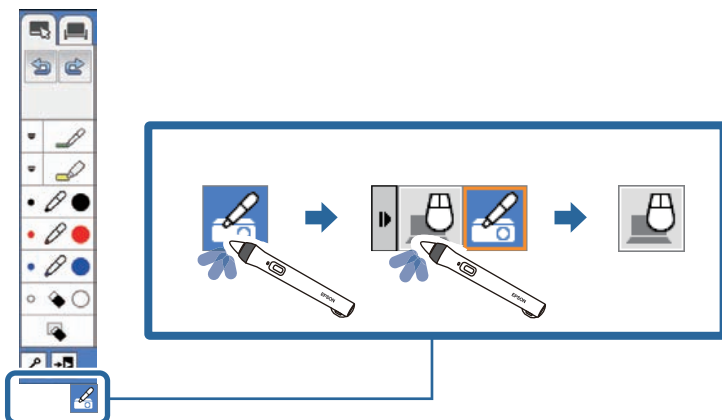
Potser ja heu instal·lat l'Easy Interactive Tools amb l'opció **Easy Install**, que també instal·la l'Easy Interactive Driver. Vegeu la *Guia de funcionament de l'Easy Interactive Tools* al CD-ROM de documents per més detalls.

- 1** Enceneu l'ordinador.
- 2** Inseriu el CD EPSON Projector Software for Easy Interactive Function a l'ordinador.  
Apareix la finestra d'EPSON.
- 3** Feu doble clic a la icona **Install Navi** de la finestra d'EPSON.
- 4** Seleccioneu **Custom Install**.
- 5** Seguiu les instruccions en pantalla per instal·lar el programari.
- 6** Reinicieu l'ordinador.

Podeu canviar fàcilment el mode interactiu amb la icona mostrada a la pantalla projectada.

- Per passar del mode interactiu amb el PC al mode d'anotació o al revés, seleccioneu una de les icones següents:

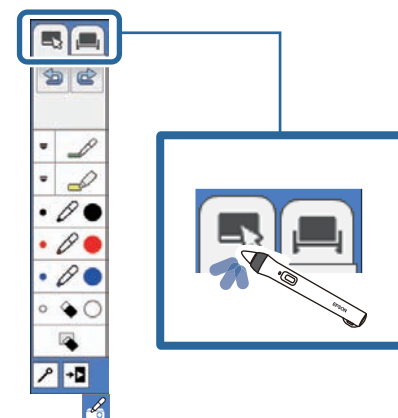
- Per canviar del mode d'anotació al mode interactiu amb el PC:



- Per canviar del mode interactiu amb el PC al mode d'anotació:



- Per canviar entre el mode d'anotació i el mode de pissarra, seleccioneu una de les icones següents de la barra d'eines.



- També podeu canviar el mode interactiu d'aquesta manera:
  - Premeu el botó [Pen Mode] del comandament a distància.
  - Passeu a **Anotació PC Free** o **Interactiu amb el PC** al paràmetre **Mode llapis** del menú **Ampliada** del projector.
- **Ampliada - Easy Interactive Function - Mode llapis** [pàg.185](#)
- Podeu passar al mode interactiu amb el PC quan la font d'imatge és Ordinador, HDMI1, HDMI2, USB Display o LAN.
- No podeu passar al mode interactiu amb el PC si el paràmetre **USB Type B** del menú **Ampliada** del projector s'ha definit com a **Ratolí sense fil/USB Display**.
- Quan es canvia al mode interactiu amb el PC, es conserven els continguts dibuixats amb el mode d'anotació.

La barra d'eines de control del projector permet controlar el projector des de la pantalla projectada, igual que ho feu amb el comandament a distància.

Si el dispositiu de xarxa està connectat al projector mitjançant l'EasyMP Multi PC Projection, també podeu fer servir la barra d'eines per seleccionar el dispositiu de xarxa des del qual voleu fer la projecció.



Les característiques disponibles varien segons el model utilitzat.

☞ "Barra d'eines inferior del mode de pissarra" [pàg.90](#)


☞ "Barra d'eines inferior del mode d'anotació" [pàg.110](#)

## Com seleccionar la visualització del dispositiu de xarxa des de la barra d'eines de control del projector

Si heu connectat dispositius al projector mitjançant una xarxa, podeu projectar una imatge procedent d'un d'aquests dispositius amb ajuda de la barra d'eines de control del projector. Podeu seleccionar la font de la imatge des de qualsevol ordinador amb l'EasyMP Multi PC Projection instal·lat, i des de qualsevol telèfon intel·ligent o tauleta que faci servir l'Epson iProjection.

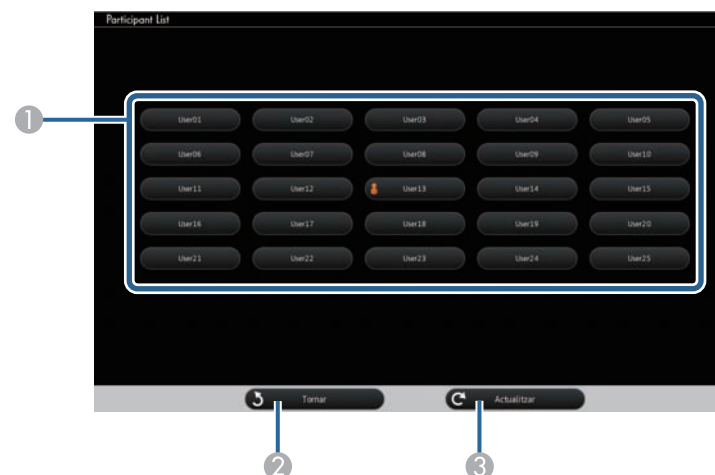


Per a la projecció, podeu seleccionar qualsevol dispositiu de xarxa connectat fins i tot si l'usuari ha fet servir el programari EasyMP Multi PC Projection per connectar-se amb la funció moderador activada. Trobareu més informació sobre la funció de moderador a la *Guia de funcionament de l'EasyMP Multi PC Projection*.


- 1 Seleccioneu la icona  i de la barra d'eines de control del projector i, seguidament, seleccioneu **Llista particip.** de la llista de fonts d'imatge.



- 2 Seleccioneu el nom d'usuari del dispositiu des del qual voleu fer la projecció.



- 1 Mostra els noms d'usuari dels dispositius de xarxa connectats al projector.

La icona  apareix al costat del nom d'usuari del dispositiu projectat en aquest moment.

② Tanca la pantalla de selecció de l'usuari i torna a la pantalla anterior.

③ Actualitza la llista d'usuaris.

Selecioneu aquest botó per actualitzar la llista d'usuaris si es connecta un altre usuari al projector a través de la xarxa.



- Si tots els usuaris desconnecten els ordinadors del projector, la pantalla de selecció d'usuari es tanca automàticament després de 20 minuts.
- Quan es visualitza la pantalla de selecció de l'usuari, teniu les opcions següents:
  - Podeu seleccionar una font d'imatges diferent
  - Podeu utilitzar altres funcions interactives
  - Podeu controlar el projector des de la barra d'eines de control del projector
  - Podeu establir connexions amb múltiples projectors
  - Podeu escoltar el so procedent del projector (s'apaga temporalment)
  - Podeu canviar els paràmetres mitjançant el menú Configuració
  - Podeu projectar una imatge amb l'EasyMP Multi PC Projection or l'Epson iProjection

Apareix la imatge de la pantalla de l'usuari seleccionat.


Repetiu aquests passos si canvieu la imatge.




- No podeu accedir a la pantalla de selecció de l'usuari si establiu una connexió amb múltiples projectors mitjançant l'EasyMP Multi PC Projection i projecteu la mateix imatge (rèplica o mirroring).
- Si les funcions interactives no funcionen, podeu tornar a la pantalla anterior amb el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control.

Podeu fer servir el projector en mode interactiu amb el PC a través d'una xarxa.

Per fer anotacions en el mode interactiu amb el PC a través d'una xarxa, cal fer servir l'Easy Interactive Tools (o un altre programa d'anotacions). L'Easy Interactive Tools us permet fer servir diverses eines de dibuix, tractar l'àrea de dibuix com a una pàgina i desar els dibuixos com a fitxer per utilitzar-los més tard. Podeu instal·lar el programa Easy Interactive Tools des del CD EPSON Projector Software for Easy Interactive Function. També podeu baixar el programa del lloc web d'Epson.

- Utilitzeu una de les aplicacions de programari següents per configurar el projector a la xarxa i utilitzar el mode interactiu amb el PC a través de la xarxa:
  - EasyMP Network Projection versió 2.85 o posteriors (per al Windows) o 2.83 o posteriors (per a l'OS X)  
Vegeu la *Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection* per més instruccions.  
 [Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection](#)
  - Quick Wireless versió 1.32 o posteriors (només per al Windows)  
Vegeu les instruccions incloses amb la Quick Wireless Connection USB Key opcional.
- Amb qualsevol d'aquestes aplicacions, seleccioneu **Utilitza el llapis interactiu** a la pestanya **Paràmetres generals** i **Transferir finestres per capes** a la pestanya **Ajustar rendiment**.



- Només podeu fer servir un llapis o un dit (EB-1430Wi) alhora.
- La resposta pot ser més lenta a través de la xarxa.
- Si feu servir el mode interactiu amb el PC a través d'una xarxa, no podeu canviar el paràmetre **Mode llapis** amb el comandament a distància o des del menú **Ampliada** del projector. Tampoc està disponible la icona .
- No podeu fer servir les eines de tinta de les aplicacions Microsoft Office.
- No podeu canviar el paràmetre **Mode funcion. llapis** des del menú **Ampliada** del projector.
- Si feu servir l'EasyMP Network Projection, podeu connectar fins a 4 projectors alhora. Si teniu diversos projectors connectats, el mode interactiu amb el PC funciona en tots els projectors.
- Per fer servir el mode d'anotació a través de la xarxa, desmarqueu **Utilitza el llapis interactiu** a la pestanya **Paràmetres generals** i **Transferir finestres per capes** a la pestanya **Ajustar rendiment** de l'EasyMP Network Projection o el Quick Wireless Connection, i torneu a connectar-vos a la xarxa.

## Precaucions en connectar-se a un projector d'una subxarxa diferent

Si establiu una connexió amb un projector d'una subxarxa diferent mitjançant l'EasyMP Network Projection i feu servir les funcions interactives, cal tenir en compte els punts següents:

- Per cercar el projector a la xarxa especifiqueu l'adreça IP del projector. No podeu cercar-lo amb el nom del projector.
- Comproveu que obteniu resposta del projector de la xarxa quan feu un ping. Si l'opció Internet Control Message Protocol (ICMP) està desactivada a l'encaminador, podeu connectar-vos a un projector situat en una ubicació remota tot i no rebre resposta quan feu un ping.

- Assegureu-vos que els ports següents estan oberts.

Port	Protocol	Ús	Comunicació
3620	TCP/UDP	Per a connexió i control	Dúplex
3621	TCP	Per transferir imatges	Dúplex
3629	TCP	Per controlar el projector	Dúplex

- Comproveu que les opcions de filtre d'adreça MAC i filtre d'aplicacions estan desactivades a l'encaminador.
- Comproveu que no es fa servir la tecnologia NAT (Network Address Translation) al vostre entorn de xarxa. Si es satisfan els requisits anteriors, podreu connectar-vos al projector de xarxa a distància mitjançant la VPN i la IP-VPN.
- Si es fa servir la gestió de l'ample de banda per a les comunicacions entre ubicacions i l'EasyMP Network Projection passa per un ample de banda controlat, potser no podreu connectar-vos al projector situat en una ubicació remota.



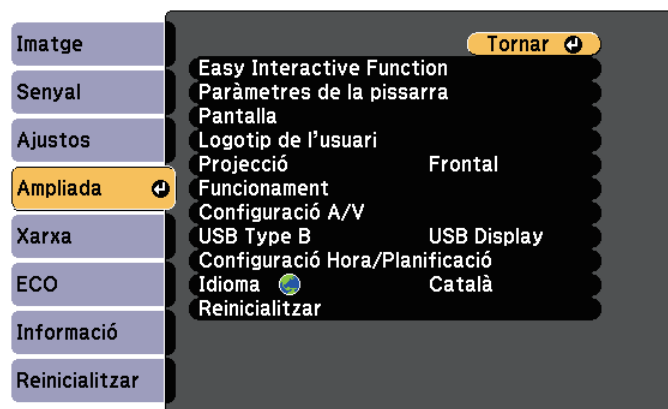
Epson no garanteix la connexió amb un projector d'una subxarxa diferent mitjançant l'EasyMP Network Projection tot i que satisfeu els requisits anteriors. Quan considereu la implementació, no oblideu provar la connexió al vostre entorn de xarxa.

Si utilitzeu el Windows 8.1, el Windows 8, el Windows 7 o el Windows Vista, podeu fer servir les eines d'entrada de llapis i de tinta per afegir entrades i anotacions escrites a mà al vostre treball.

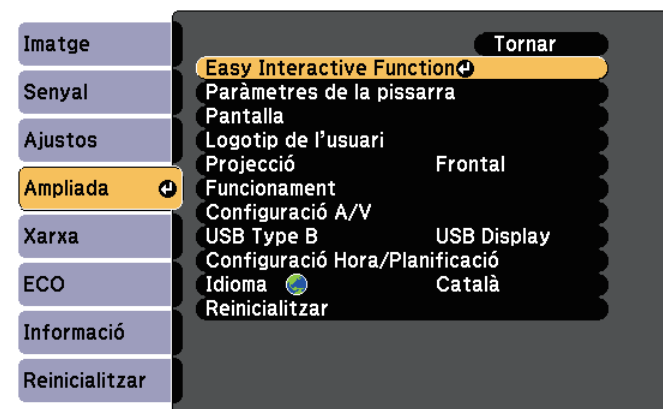
## Activar les funcions d'entrada de llapis i tinta per al Windows

Si voleu utilitzar les funcions d'entrada de llapis i tinta al Windows 8.1, al Windows 8, al Windows 7 o al Windows Vista, cal que ajusteu la configuració del llapis al menú **Ampliada** del projector.

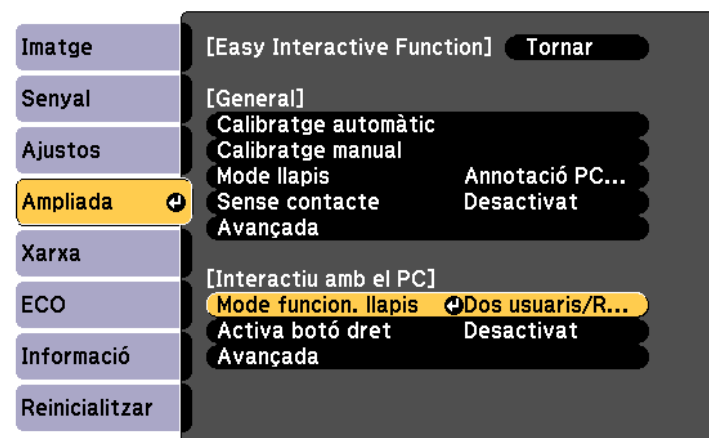
- 1 Premeu el botó [Menu], seleccioneu el menú **Ampliada** i premeu el botó [Enter].



- 2 Seleccioneu el paràmetre **Easy Interactive Function** i premeu el botó [Enter].



- 3 Seleccioneu el paràmetre **Mode funcion. llapis** i premeu el botó [Enter].



- 4 Seleccioneu una de les opcions següents:

- Seleccioneu **Un usuari/Llapis** i premeu el botó [Enter] (EB-1420Wi).
- Si feu servir l'entrada de llapis, seleccioneu **Mode 2** i premeu el botó [Enter] (EB-1430Wi).



- Si feu servir les funcions de tinta, seleccioneu **Mode 1** o **Mode 2** i premeu el botó [Enter](EB-1430Wi).



Si seleccioneu **Mode 1** o **Mode 2**, també podeu fer servir les funcions Windows Multi-Touch (EB-1430Wi).


### Com utilitzar les funcions d'entrada de llapis i tinta per al Windows

Si utilitzeu el Windows 8.1, el Windows 8, el Windows 7 o el Windows Vista, podeu afegir entrades escrites a mà i convertir-les en text.

Si teniu el Microsoft Office 2007 o versions posteriors, també podeu fer servir la funció Tinta per afegir notes escrites a mà a un document del Word, a un full de càlcul de l'Excel o a una presentació del PowerPoint.



Els noms d'opció per a les funcions d'anotació poden variar segons la versió del Microsoft Office que feu servir.

- Per obrir el teclat tàctil al Windows 8, feu clic amb el botó dret o toqueu i manteniu la barra de tasques i seleccioneu **Barres d'eines > Teclat tàctil**. Seleccioneu la icona del teclat en pantalla i, seguidament, seleccioneu la icona del llapis.
- Per obrir el tauler d'entrada del Tablet PC al Windows 7 o el Windows Vista, seleccioneu  > **Tots els programes > Accessoris > Tauleta > Tauler d'entrada del Tablet PC**.  
Podeu escriure al quadre amb el llapis o amb el dit (EB-1430Wi), després seleccionar una de les múltiples opcions que teniu disponibles per editar i convertir el text.

- Per afegir anotacions en tinta a les aplicacions del Microsoft Office, seleccioneu el menú **Revisa** i, després, seleccioneu **Començar a escriure**.



Al Microsoft Word o l'Excel, seleccioneu la pestanya **Inserció** i, seguidament, feu clic a **Començar a escriure**.

- Per introduir notes a les diapositives del PowerPoint en mode Presentació de diapositives, premeu el botó del lateral del llapis o premeu la superfície de projecció amb el dit durant aproximadament 3 segons i seleccioneu **Opcions del punter > Llapis** al menú emergent.



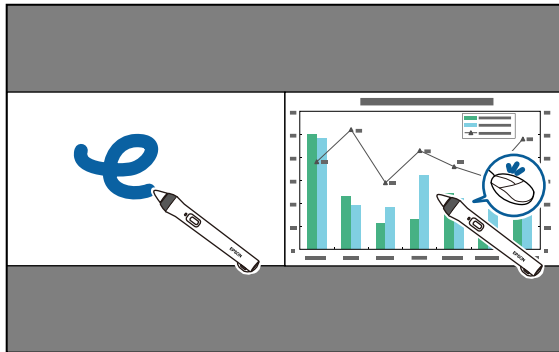
Aquest mètode per introduir notes a les diapositives del PowerPoint en mode Presentació de diapositives també funciona amb el Windows XP Tablet PC Edition.

Per obtenir més informació sobre aquestes funcions, consulteu l'ajuda del Windows.

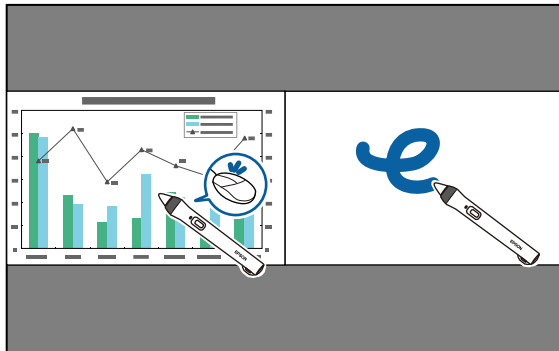
Podeu projectar simultàniament imatges des de dues fonts a l'esquerra i a la dreta de la pantalla i fer servir les característiques interactives.

☛ "Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)" [pàg.130](#)

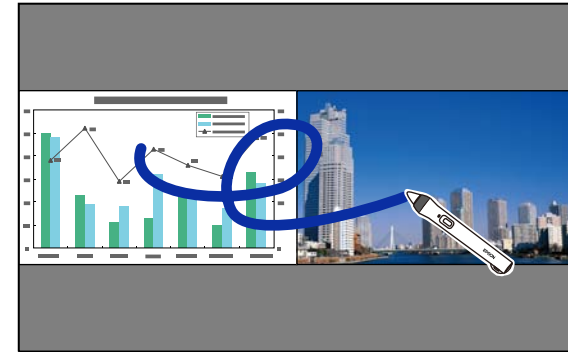
- Quan una pantalla està en mode pissarra, podeu fer servir només el mode interactiu amb el PC a l'altra pantalla.



- Si feu servir el mode interactiu amb el PC a una pantalla, a l'altra només podreu fer servir el mode de pissarra.



- Si feu servir el mode d'anotació en totes dues pantalles, podreu escriure i dibuixar en una i l'altra.




- Si feu servir les funcions interactives mitjançant una xarxa, podeu fer servir el mode d'anotació o el mode interactiu amb el PC en qualsevol pantalla.
- Podeu mostrar l'àrea en què podeu escriure i dibuixar amb un marc. En projectar dues imatges simultàniament, premeu el botó [Menu] establiu el paràmetre **Mostra àrea dibuix** en **Activat**.
- El temps de resposta pot ser més lent.

## Com passar a projecció Split Screen

Podeu dividir les pantalles per projectar dues imatges simultàniament fent servir la barra d'eines. També podeu controlar la funció de pantalla dividida amb el comandament a distància.


☛ "Projectar en una pantalla dividida" [pàg.132](#)

**1**

Seccioneu  a la barra d'eines inferior.



La font d'entrada seleccionada actualment passarà a l'esquerra de la pantalla.

- 2** Seleccioneu  a la barra d'eines inferior.



Es mostra la pantalla de selecció de font.


- 3** Seleccioneu les fonts d'entrada per a les pantalles esquerra i dreta.



Només podeu seleccionar fonts d'entrada que siguin compatibles.

☛ "Fonts d'entrada per a projecció de pantalla dividida"  
[pàg.131](#)

- 4** Seleccioneu **Canvia de font**.

- 5** Per passar les imatges projectades d'un costat a l'altre, seleccioneu .

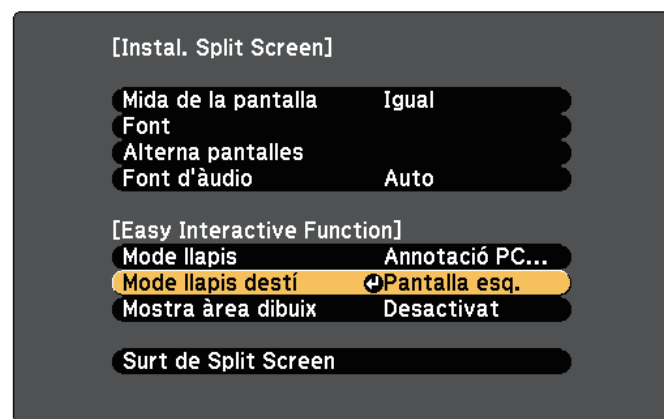
## Com fer servir el mode interactiu amb el PC a una pantalla dividida

Podeu fer servir el llapis o el vostre dit com a ratolí en qualsevol pantalla mentre feu servir la funció de pantalla dividida.

- 1 Premeu el botó [Menu] del comandament a distància durant la projecció a pantalla dividida.

Es mostra la pantalla Instal. Split Screen.

- 2 Seleccioneu **Mode llapis destí** i, a continuació, premeu el botó [Enter].



- 3 Seleccioneu la pantalla que voleu fer servir per al mode interactiu amb el PC i després premeu el botó [Enter].



Quan seleccioneu **Vídeo**, **USB1**, o **USB2**, no podeu fer servir el mode interactiu amb el PC.

- 4 Premeu el botó [Menu] per sortir de la pantalla.



Quan projecteu la pantalla seleccionada en Mode llapis destí des d'un ordinador de la vostra xarxa, només podeu fer servir el mode interactiu amb el PC.

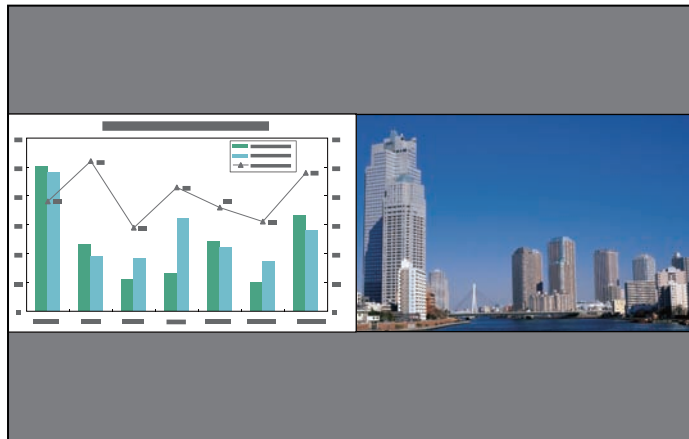


## Funcions Útils

En aquest capítol s'expliquen funcions molt útils per fer presentacions, etc., a més de les funcions de seguretat.

## Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)

Podeu projectar simultàniament imatges de dues fonts a la dreta i a l'esquerra de la pantalla.



També podeu fer servir la funció interactiva si feu servir la funció de pantalla dividida.

☞ "Ús de les característiques interactives en projectar dues imatges simultàniament" [pàg.126](#)

## Fonts d'entrada per a projecció de pantalla dividida

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

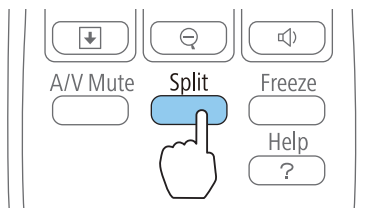
Pantalla esquerra	Pantalla dreta								
	Ordinador	Vídeo	HDMI1	HDMI2	USB Display	USB1	USB2	LAN	Pissarra blanca
Ordinador	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Vídeo	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HDMI1	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
HDMI2	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
USB Display	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
USB1	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
USB2	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Pissarra blanca	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-

## Procediments d'operació

Projectar en una pantalla dividida

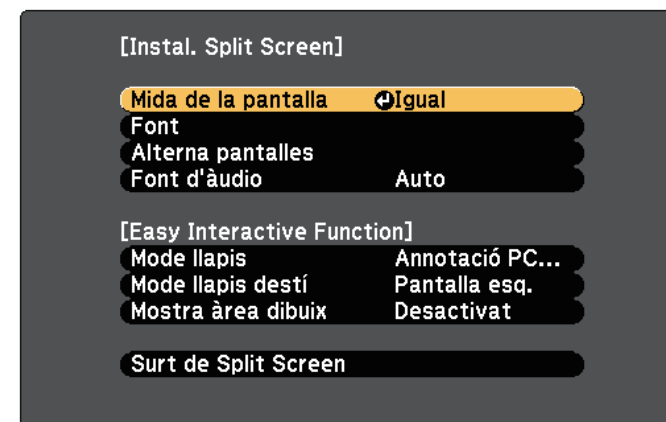
- 1 Premeu el botó [Split] mentre es projecta.  
La font d'entrada seleccionada actualment es projectarà a la banda esquerra de la pantalla.

### Comandament a distància

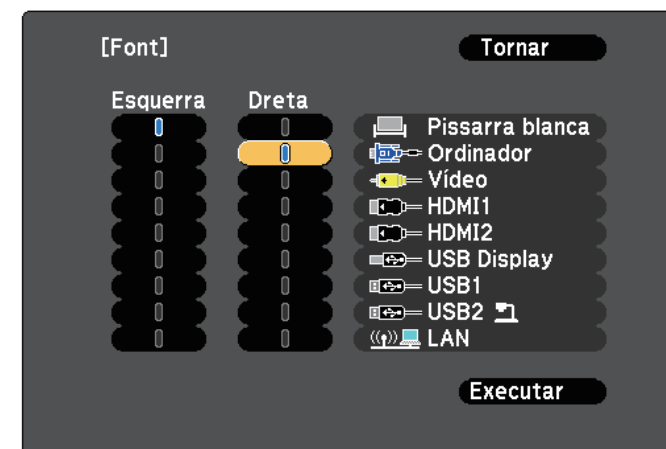


- Quan feu servir la funció interactiva també podeu realitzar aquestes operacions des de la barra d'eines inferior.
  - ☛ "Barra d'eines inferior del mode de pissarra" [pàg.90](#)
  - ☛ "Barra d'eines inferior del mode d' anotació" [pàg.110](#)
- Podeu realitzar la mateixa operació des del menú Configuració.
  - ☛ **Ajustos - Split Screen** [pàg.181](#)

- 2 Premeu el botó [Menu].  
Apareixerà la finestra Instal. Split Screen.



- 3 Seleccioneu **Font** i premeu el botó [**↵**].
- 4 Seleccioneu les fonts d'entrada corresponents a **Esquerra** i **Dreta**.





Només es poden seleccionar les fonts d'entrada que es poden combinar.

☛ "Fonts d'entrada per a projecció de pantalla dividida" [pàg.131](#)

Vegeu la informació següent sobre combinacions disponibles en fer servir la funció interactiva a la projecció de pantalla dividida.

☛ "Ús de les característiques interactives en projectar dues imatges simultàniament" [pàg.126](#)



La pantalla Font també apareix quan es pressiona el botó [Source Search] durant la projecció en pantalla dividida.

**5** Seleccioneu **Executar** i premeu el botó [↵].

Per canviar la font durant la projecció en pantalla dividida, iniciu el procediment a partir del punt 2.

Canviar les pantalles esquerra i dreta

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

**1** Premeu el botó [Menu] durant la projecció en pantalla dividida.

**2** Seleccioneu **Alternar pantalles** i premeu el botó [↵].

Les imatges projectades a esquerra i dreta s'intercanvien.

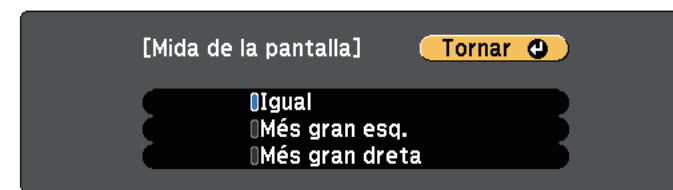


Canviar la mida de les imatges de l'esquerra i de la dreta

**1** Premeu el botó [Menu] durant la projecció en pantalla dividida.

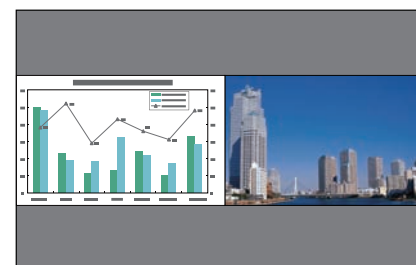
**2** Seleccioneu **Mida de la pantalla** i premeu el botó [↵].

**3** Seleccioneu la mida de la pantalla que voleu visualitzar i premeu el botó [↵].

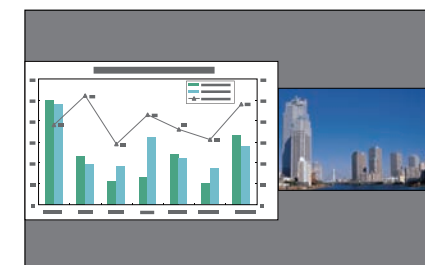


Després d'ajustar la mida de la pantalla, les imatges projectades apareixeran tal com es mostra a continuació.

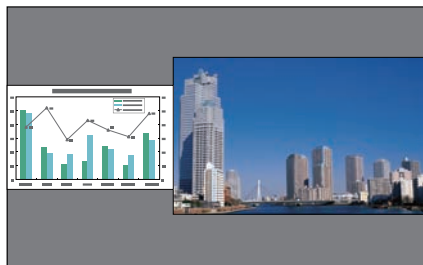
**Igual**



**Més gran esq.**



## Més gran dreta



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

Finalitzar la funció de pantalla dividida

### Premeu el botó [Esc] per finalitzar la pantalla dividida.

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

- Premeu el botó [Split] del comandament a distància.
- Seleccioneu **Surt de Split Screen** al menú Configuració.  
☛ **Ajustos - Split Screen - Instal. Split Screen** [pàg.181](#)

## Restriccions durant la projecció de pantalla dividida

Limitacions d'ús

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

- Ajustar el menú de configuració
  - E-Zoom
  - Canvi de mode d'aspecte (canviarà a **Normal**.)
  - Operacions realitzades mitjançant el botó [User] del comandament a distància
  - Iris automàtic
  - Optimitzador de llum
  - Processar Imatges
  - Congelar (només quan una de les pantalles estigui en **pissarra blanca**)
- L'ajuda només es pot visualitzar quan no hi hagi entrada de senyals d'imatge o quan aparegui una notificació d'error o d'avís.

Limitacions relacionades amb les imatges

- Els valors per defecte per al menú **Imatge** s'apliquen a la imatge de la pantalla dreta. Tanmateix, els ajustos de la imatge projectada a la pantalla esquerra s'apliquen a la pantalla dreta en **Mode de color**, **Temp. color abs.**, i **Avançat**.
- Quan **Progressiu** o **Reducció de soroll** es posen a **Desactivat**, això s'aplica també a la imatge de la pantalla dreta.  
☛ "Menú Senyal" [pàg.180](#)
- Quan no hi ha cap entrada de senyal d'imatge, la pantalla de visualització es mostra del color ajustat a **Mostrar fons**. Quan se selecciona **Logo**, el color de la pantalla és **Blau**.
- Quan s'executa **Silenci A/V**, el color de la pantalla és **Negre**.

## Com projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB (PC Free)

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 PC Free.

## Atenció

Si feu servir un lector multitargetes o un concentrador USB, és possible que les operacions no es puguin realitzar correctament. Connecteu la memòria USB directament al projector o al Control Pad.



- Es possible que no pugueu fer servir dispositius d'emmagatzematge USB que incorporin funcions de seguretat.
- No podeu corregir la distorsió keystone mentre estigueu projectant en PC Free, encara que premeu el botons [↶] i [↷] al tauler de control.

## Especificacions per als fitxers que es poden projectar amb l'PC Free

Tipus	Tipus de fitxer (extensió)	Notes
Imatge	.jpg	No es poden projectar aquests tipus d'imatge: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imatges amb una resolució superior a 8.192 x 8.192</li> <li>• Imatges de més de 12 MB de pes</li> <li>• Fitxers amb l'extensió ".jpeg"</li> <li>• Formats amb mode de color CMYK</li> <li>• Formats progressius</li> </ul> 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 2048 x 2048.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 2048 x 2048.</li> <li>• No es poden projectar GIF animats.</li> </ul>

Tipus	Tipus de fitxer (extensió)	Notes
	.png	No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 2048 x 2048.
PDF	.pdf	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podeu projectar fitxers PDF de la versió 1.7 o anterior.</li> <li>• No es poden projectar fitxers PDF xifrats.</li> </ul>

Per obtenir més informació sobre la projecció de cada tipus de fitxer, vegeu les seccions indicades a sota.

- Projecció de fitxers d'imatge  
☛ "Com projectar les imatges o pel·lícules seleccionades" [pàg.139](#)
- Projecció de fitxers PDF  
☛ "Projecció de fitxers PDF" [pàg.139](#)

## Fitxers de pel·lícula compatibles

Arxiu Tipus (extensió)	Pel·lícula Còdec	Còdec d'àudio	Qualitat de gravació
.mpg*	MPEG-2	MPEG-1 Layer1/2 El contingut MPEG sense so es pot reproduir. Els formats d'àudio PCM lineal i AC-3 no es poden reproduir.	Flux de bits màxim: 12 Mbps Resolució màxima: 1280x720
.mp4*	MPEG-4 ASP MPEG-4 AVC	MPEG-4 AAC-LC	
.wmv	WMV9	WMA	
.avi	Motion JPEG	Linear PCM ADPCM	

\* Els fitxers amb l'extensió .mpeg no es poden projectar.

Per obtenir més informació sobre la projecció de fitxers de pel·lícula, vegeu les seccions indicades a sota.

☛ "Com projectar les imatges o pel·lícules seleccionades" [pàg.139](#)



- Quan connecteu i feu servir un disc dur compatible amb USB, assegureu-vos de connectar l'adaptador de CA subministrat amb el disc dur.
- Es possible que no pugueu fer servir dispositius d'emmagatzematge USB que incorporin funcions de seguretat.
- Els fitxers amb DRM (gestió de drets digitals) no es poden projectar.
- Si feu servir un dispositiu d'emmagatzematge USB amb una velocitat d'accés lenta per reproduir pel·lícules (amb una taxa de bits més alta), és possible que els fitxers de vídeo no es reproduïxin correctament, o que el so salti o no s'emeti.
- El projector no admet suports formatats en determinats sistemes de fitxers. Si teniu problemes per projectar, feu servir suports formatats amb Windows.
- Formateu els mitjans en FAT16/32.

## Exemples de PC Free

Com projectar imatges i pel·lícules emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB



Podeu utilitzar PC Free per projectar fitxers de pel·lícula o imatge individuals o per projectar Presentacions utilitzant més d'un fitxer.

☛ "Com projectar les imatges o pel·lícules seleccionades" [pàg.139](#)

☛ "Com projectar fitxers d'imatge d'una carpeta en una seqüència (Presentació)" [pàg.141](#)

## Mètodes de funcionament de PC Free

Els següents punts s'expliquen amb el comandament a distància com a exemple, quan el dispositiu d'emmagatzematge USB està connectat al Control Pad. Els dispositius d'emmagatzematge USB també es poden connectar directament al projector. Podeu realitzar també les operacions del comandament a distància des del tauler de control del projector.



Podeu fer servir les funcions següents quan projecteu un arxiu amb PC Free.

- Congelar
  - ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" [pàg.143](#)
- Pausa A/V
  - ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" [pàg.143](#)
- E-Zoom
  - ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" [pàg.145](#)
- Punter
  - ☛ "Funció de punter (Punter)" [pàg.144](#)

Com iniciar PC Free














**1**

Connecteu un dispositiu d'emmagatzematge USB o una càmera digital al Control Pad.

☛ "Com connectar al Control Pad" [pàg.48](#)

- 2** Premeu el botó [Source Search] per canviar la font a USB1.
- ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.54](#)
- PC Free s'inicia i la pantalla de llista d'arxius apareix.
- Els fitxers següents es visualitzen en forma de miniatures (el contingut del fitxer es visualitza en forma d'imatges petites).
    - Fitxers JPEG
    - Fitxers PDF (una imatge a la primera pàgina del PDF)
    - Fitxers MPEG/WMV/AVI (una imatge situada als 15 segons de començar la pel·lícula)

- Els altres fitxers o carpetes es visualitzen en forma d'icones, de la manera indicada a la taula següent.

Icona	Arxiu	Icona	Arxiu
	Fitxers MPEG		Fitxers WMV
	Fitxers JPEG*		Fitxers PFX (Certificat de client/ certificat de servidor web)
	Fitxers BMP		Fitxers P12 (Certificat de client/ certificat de servidor web)
	Fitxers GIF		Fitxers CER (certificat CA)
	Fitxers PNG		Fitxers DER (certificat CA)
	Fitxers AVI (Motion JPEG)*		Fitxers PEM (certificat CA)
	Fitxers PDF*		

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

## 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 [⏏] al comandament a distància o col·loqueu el cursor a **Pàgina següent** a la part inferior de la pantalla i premeu el botó [↩].

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

- 2 Premeu el botó [↩].

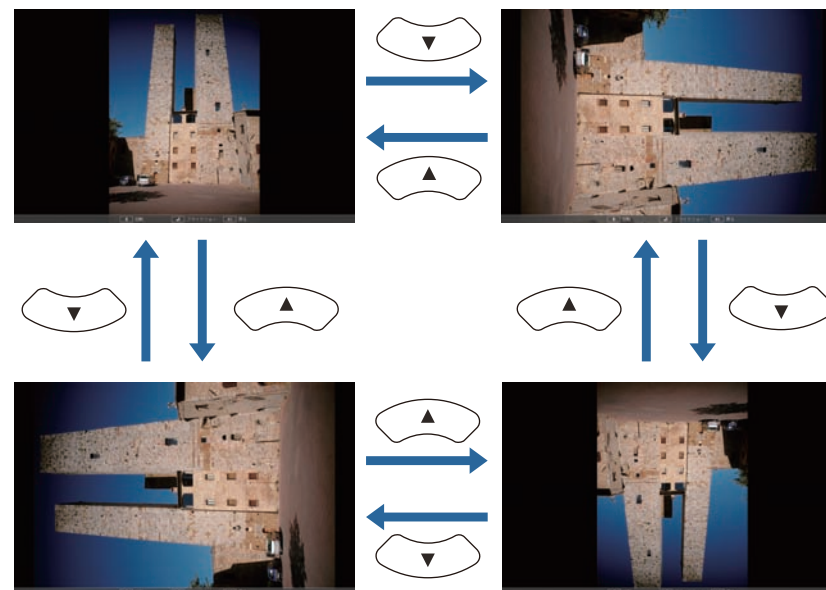
Es mostra la imatge seleccionada.

Quan seleccioneu una carpeta, es mostren els fitxers de la carpeta seleccionada. Per tornar a la pantalla visualitzada abans d'obrir la carpeta, moveu el cursor a **A l'inici** i premeu el botó [↩].

## Com rotar imatges

Quan projecteu un fitxer d'imatge amb PC Free, podeu girar la imatge a en increments de 90°.

- 1 Mostreu imatges o executeu PC Free.
- 2 Mentre es projecta, premeu el botó [▲] o [▼].



## Com aturar PC Free

Per tancar una PC Free, desconnecteu el dispositiu USB del port USB al Control Pad. Per a dispositius com càmeres digitals o discs durs, apagueu el dispositiu i, a continuació, extraieu-lo del projector.



## Com projectar les imatges o pel·lícules seleccionades

### Atenció

No desconnecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB mentre hi accediu. PC Free podria deixar de funcionar correctament.

- 1 Inicieu la PC Free.  
Apareix la pantalla de la llista de fitxers.  
☛ "Com iniciar PC Free" [pàg.136](#)
- 2 Premeu els botons [◀], [▶], [◂] i [▸] per seleccionar el fitxer d'imatge que voleu projectar.



- 3 Premeu el botó [↵].  
Es mostra la imatge o es reproduceix la pel·lícula.



Premeu els botons [◂] i [▸] per anar a l'arxiu d'imatge següent o anterior.

- 4 Per finalitzar la projecció, realitzeu una de les operacions següents.
  - Projecció d'una imatge: premeu el botó [Esc].
  - Projecció d'una pel·lícula: premeu el botó [Esc] per mostrar la pantalla de missatges, seleccioneu **Sortir** i després premeu el botó [↵].

Quan la projecció finalitzi, tornareu a la pantalla de la llista de fitxers.

## Projecció de fitxers PDF

Podeu projectar fitxers PDF amb PC Free. En fitxers PDF podeu pujar o baixar pàgines, ampliar o girar.

- 1 Inicieu la PC Free.  
Apareix la pantalla de la llista de fitxers.  
☛ "Com iniciar PC Free" [pàg.136](#)
- 2 Premeu el botó [◂], [▶], [◂] o [▸] per seleccionar el fitxer PDF que voleu projectar.



Si l'extensió del fitxer no és .pdf, el fitxer no es mostra a la llista de fitxers.

## 3 Premeu el botó [↵].

La primera pàgina del fitxer PDF es mostra amb la mida de pantalla completa.



Podeu executar les operacions següents quan es mostra un fitxer PDF.

- Pàgina amunt/avall  
Mentre una pàgina es mostra amb la mida de pantalla completa, premeu el botó [⏮] o [⏭] per anar a la pàgina anterior o següent.
- Selecció d'una pàgina  
Premeu el botó [Esc] per mostrar el menú de selecció de pàgines.



Seleccioneu la pàgina que voleu projectar fent servir el botó [⏮] o [⏭] i després premeu el botó [↵] per mostrar la pàgina seleccionada. Si premeu el botó [Esc] mentre es mostra el menú de selecció de pàgines, el menú es tanca.

- Ampliació d'una pàgina  
Mentre una pàgina es mostra amb la mida de pantalla completa, premeu el botó [↵] per ampliar la imatge. Les pàgines verticals s'amplien horitzontalment per ajustar-se a l'amplada de la pantalla i les pàgines horitzontals s'amplien verticalment per ajustar-se a l'alçada de la pantalla. Mentre una pàgina es mostra amb la mida ampliada, premeu el botó [↵] per tornar a la visualització de mida de pantalla completa estàndard.

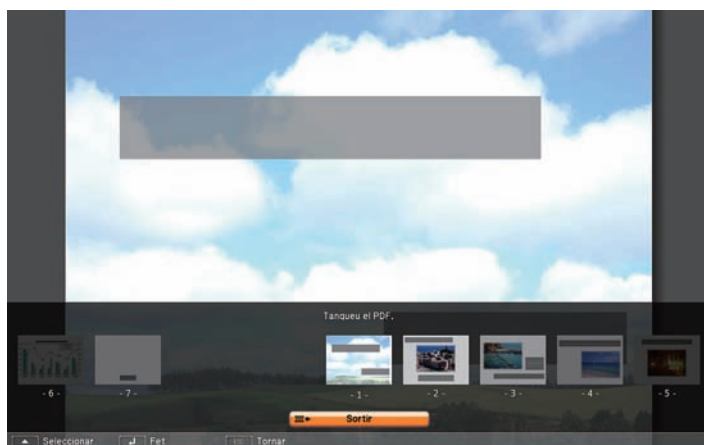


- Desplaçament per una pàgina  
Mentre una pàgina es mostra amb la mida ampliada, premeu el botó [←] [→] [↶] [↷] per desplaçar-vos per la pàgina.
- Gir d'una pàgina  
Mentre una pàgina es mostra amb la mida de pantalla completa, premeu el botó [↶] o [↷] per girar totes les pàgines del PDF uns 90 graus.

Com tancar la visualització de PDF

- 1 Premeu el botó [Esc] mentre es mostra un fitxer PDF.  
Es mostra el menú de selecció de pàgines.

- 2 Premeu el botó [←] o [→], i trieu **Sortir**.



- 3 Premeu el botó [↵].  
El fitxer PDF que s'està mostrant es tanca i es mostra la pantalla de selecció de fitxers.



No es poden realitzar les operacions següents mentre es visualitza un PDF a PC Free.

- Proporcionar una contrasenya
- Mostrar signatures electròniques
- Mostrar efectes transparents
- Reproduir contingut multimèdia
- Mostrar il·lustracions en 3D
- Mostrar comentaris

## Com projectar fitxers d'imatge d'una carpeta en una 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.



Podeu definir les condicions de visualització, com ara una projecció repetida o bé afegir algun efecte a la visualització quan canvieu de fitxer. Per canviar fitxers de vídeo i imatge automàticament en una Presentació, establiu **Temps canvi pantalla** des de la pantalla Opció a PC Free a qualsevol valor que no sigui **No**. El valor per defecte és **No**.

☞ "Ajusts de visualització d'imatge i ajusts de funcionament de Presentació" [pàg.142](#)

- 1 Inicieu la PC Free.  
☞ "Com iniciar PC Free" [pàg.136](#)  
Apareix la pantalla de la llista de fitxers.

- 2 Feu servir els botons [←], [→], [↶] i [↷] per a situar el cursor damunt de la carpeta a partir de la qual vulgueu fer la Presentació, a continuació, premeu el botó [↵].

**3** Seleccioneu **Presentació** a la part inferior de la pantalla de la llista de fitxers i premeu el botó [↵].

S'inicia la Presentació i els fitxers d'imatge i de pel·lícula 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 pantalla 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.142](#)

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 [⏮], [↵] o [⏭] per continuar al fitxer següent.

## 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** Seleccioneu **Opció** a la part d'avall de la pantalla de la llista de fitxers i premeu el botó [↵].

**2** Quan aparegui la pantalla Opció, definiu cadascun dels elements. Activeu els ajustos col·locant el cursor a l'element de destí i prement el botó [↵].

La taula següent indica els detalls de cada element.



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

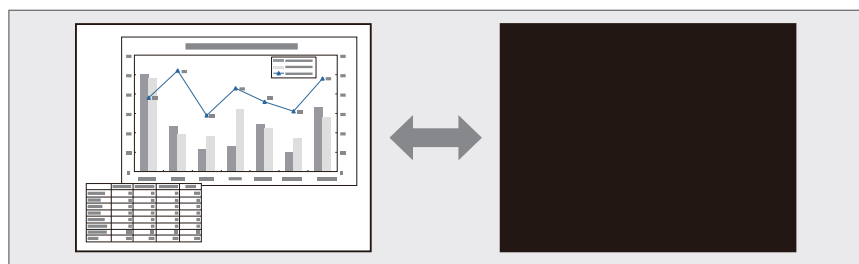
**3** Feu servir els botons [⏮], [⏪], [⏩] i [⏭] per col·locar el cursor a **Acceptar** i, a continuació, premeu el botó [↵].

D'aquesta manera, s'apliquen els paràmetres.

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

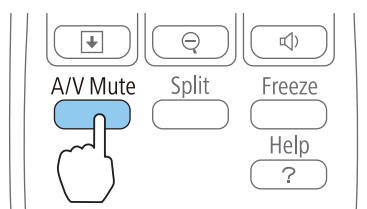
## Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)

La visualització d'imatges es pot desactivar perquè la vostra audiència no es distregui del que esteu dient o per amagar operacions que no voleu mostrar, com per exemple un canvi de fitxers.



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

### Comandament a distància



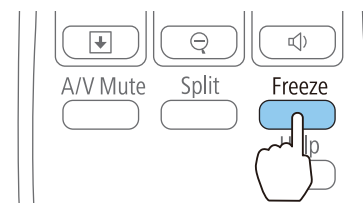
- Si feu servir aquesta funció quan projecteu imatges en moviment, la font continuarà reproduint les imatges i el so, i no podreu tornar al punt en què s'ha activat la funció Pausa A/V.
- Podeu seleccionar la pantalla que es mostra quan es premi el botó [A/V Mute] al menú Configuració.
  - ☛ **Ampliada - Pantalla - Pausa A/V** [pàg.183](#)
- Si A/V Mute s'activa amb el botó [A/V Mute], el **Temporitz. pausa A/V** s'activa i el dispositiu s'apagarà automàticament després d'uns 30 minuts. Si no voleu activar **Temporitz. pausa A/V**, establiu **Temporitz. pausa A/V** en **Desactivat**.
  - ☛ **ECO - Temporitz. pausa A/V** [pàg.206](#)
- La làmpada continua fent llum durant Pausa A/V, és a dir, que les hores de làmpada segueixen acumulant-se.

## Congelació de la imatge (Congelar)

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

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

### Comandament a distància

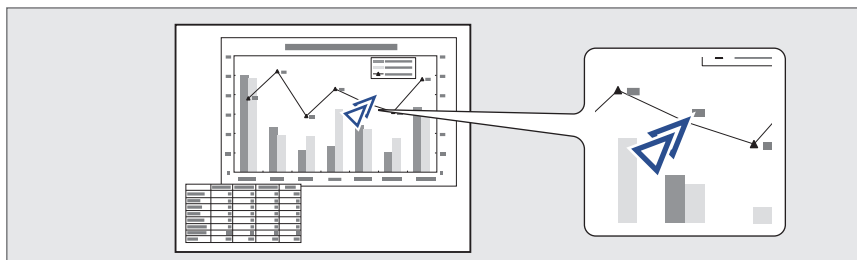




- L'àudio no s'atura.
- Per moure imatges, les imatges es continuen reproduint mentre la pantalla està congelada, de manera que no es pot reprendre la projecció des del punt on la pantalla es va congelar.
- Si premeu el botó [Freeze] mentre es visualitza el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, es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

## Funció de punter (Punter)

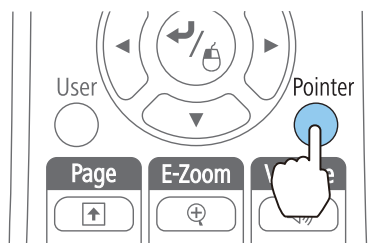
Aquesta funció permet moure una icona de punter per la imatge projectada, i ajuda a centrar l'atenció en l'àrea de la qual esteu parlant.



### 1 Visualitzeu el Punter.

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

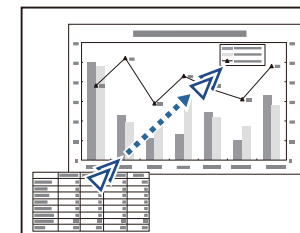
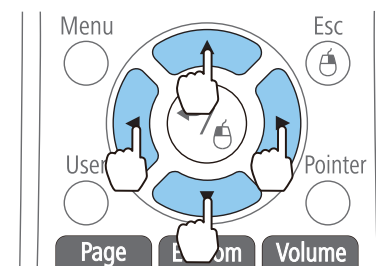
#### Comandament a distància



### 2

Moueu la icona del Punter (↗).

#### Comandament a distància



Si es prem qualsevol par de botons adjacents [↶], [↷], [↵] o [↶] simultàniament, el punter es pot moure en diagonal.

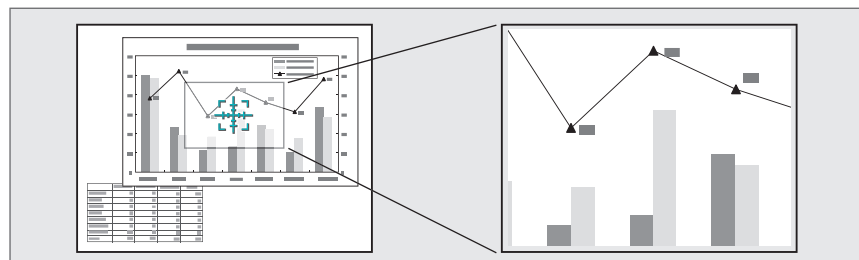


Podeu seleccionar la forma de la icona del punter des del menú Configuració.

🖱 Ajustos - Forma del punter [pàg.181](#)

## Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)

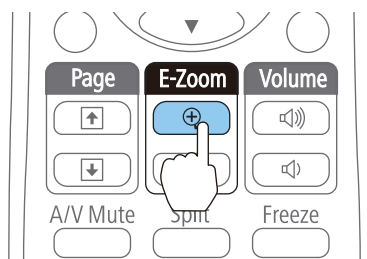
Resulta útil si voleu ampliar les imatges per veure-les amb més detall, com ara gràfics i taules.



### 1 Iniciu E-Zoom.

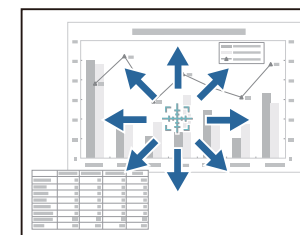
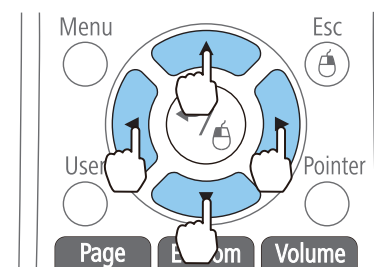
Premeu el botó [⊕] per visualitzar la Creu (⛶).

#### Comandament a distància



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

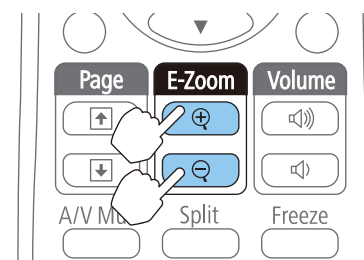
#### Comandament a distància



Si es prem qualsevol par de botons adjacents [↶], [↷], [↵] o [↶] simultàniament, el punter es pot moure 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)

Podeu controlar el punter del ratolí de l'ordinador des del comandament a distància del projector. Aquesta funció s'anomena Ratolí sense fil.

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

	Windows	OS X
SO	Windows 2000	Mac OS X 10.3.x
	Windows XP	Mac OS X 10.4.x
	Windows Vista	Mac OS X 10.5.x
	Windows 7	Mac OS X 10.6.x
	Windows 8	OS X 10.7.x
	Windows 8.1	OS X 10.8.x
		OS X 10.9.x

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

Feu servir el procediment següent per activar la funció Ratolí sense fil.

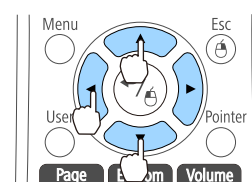
- 1** Ajusteu **USB Type B a Ratolí sense fil/USB Display** al menú de Configuració.  
 • Ampliada - USB Type B [pàg.183](#)
- 2** Connecteu el projector a l'ordinador amb el cable USB inclòs.  
 • "Connexió d'un ordinador" [pàg.35](#)
- 3** Canvieu la font a una de les següents.
  - USB Display
  - Ordinador
  - HDMI1

### • HDMI2

• "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.54](#)

Una vegada ajustat, el punter del ratolí es pot controlar de la manera següent.

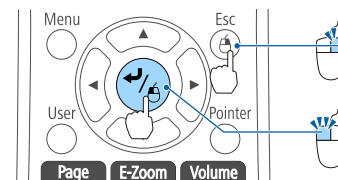
### Desplaçar el cursor del ratolí



Botons [▲] [▼] [◀] [▶]:

Desplaça el cursor del ratolí.

### Clics amb ratolí

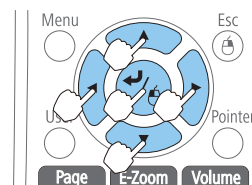


Botó [Esc]: clic amb el botó dret.

Botó [↵]: clic amb el botó esquerre.

Premeu dues vegades ràpidament per fer doble clic.

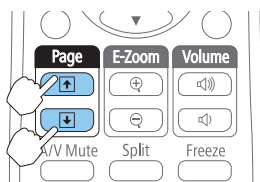
### Arrossegar i deixar anar



Mentre premeu el botó [↵], premeu el botó [▲], [▼], [◀] o [▶] per arrossegar.

Deixeu anar el botó [↵] per a què quedi a l'indret que desitgeu.

## Pàgina amunt/avall



Botó [↑]: torna a la pantalla anterior.

Botó [↓]: va a la pantalla següent.



- Si es prem qualsevol par de botons adjacents [↶↷], [↷↶], [↶↷] o [↷↶] simultàniament, el punter es pot moure 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 funciona en les condicions següents.
    - Quan **Ampliada - USB Type B** està ajustat a una opció diferent de **Ratolí sense fil/USB Display**.
    - Quan les imatges provenen d'un dispositiu connectat al port HDMI1/MHL mitjançant un cable MHL.
    - Quan es visualitza el menú Configuració o l'ajuda.
    - Quan estan en funcionament funcions diferents a la de Ratolí sense fil (com la d'ajustar el volum).
- No obstant això, si feu servir la funció E-Zoom o Punter, la funció de passar les pàgines està disponible.

## Desar un Logotip de l'usuari

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

Podeu utilitzar el logotip de l'usuari registrat perquè es mostri quan comenci la projecció o quan no es rep cap senyal d'imatge.

☛ **Ampliada - Pantalla** [pàg.183](#)



- Un cop desat el logotip de l'usuari, no es pot recuperar el valor per defecte del logotip.
- Si es defineix el contingut del menú Configuració des d'un altre projector amb la funció de configuració per lots, s'estableix el logotip de l'usuari enregistrat per a la resta de projectors. No enregistreu informació confidencial o dades delicades com a logotip de l'usuari.
  - ☛ "Configuració per lots de múltiples projectors" [pàg.209](#)

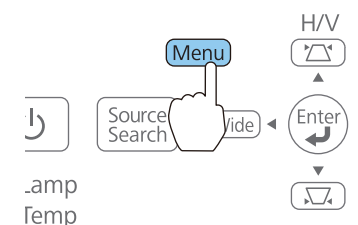
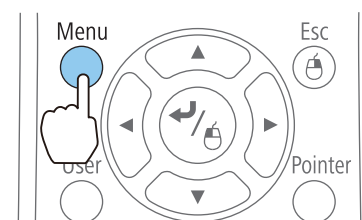
**1**

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

☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

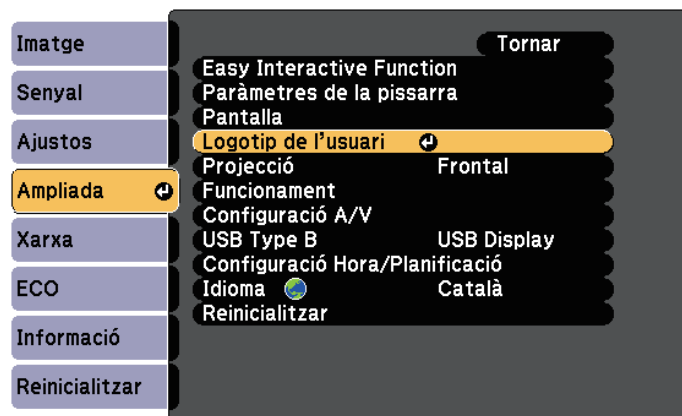
**Amb el Comandament a distància**

**Ús del tauler de control**



**2**

Selecioneu **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** s'ha ajustat a **Desactivat**.  
☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.151](#)
- Si seleccioneu **Logotip de l'usuari** mentre s'està realitzant una operació de Keystone, E-Zoom, Aspecte o Ajusta el zoom, es cancel·la la funció que s'està realitzant actualment.

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

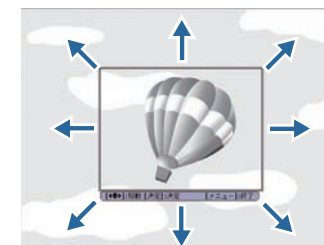
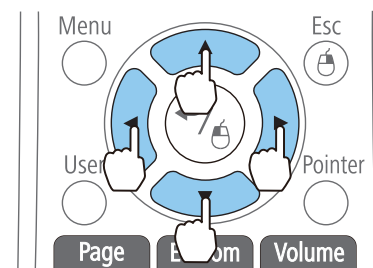


Quan premeu el botó [↩] del comandament a distància o del tauler de control, pot ser que la mida de la pantalla canviï segons el senyal, per fer-la coincidir amb la resolució del senyal d'imatge actual.

- 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

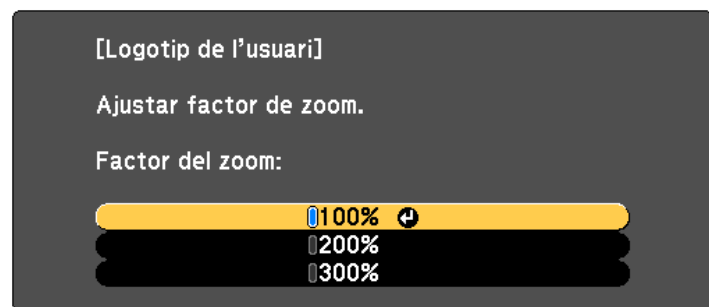


Podeu desar amb una mida de 400 x 300 punts.

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



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



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

La imatge s'ha desat. 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.

## Desar Patró d'Usuari

Hi ha cinc tipus de patrons registrats al projector, com ara línies reglades i una graella.

🖱️ **Ajustos - Patró - Tipus de patró** [pàg.181](#)

També podeu desar la imatge projectada en un moment donat com a Patró de l'usuari.

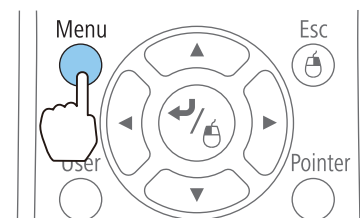


Quan es desa un patró de l'usuari, s'esborra el patró de l'usuari anterior.

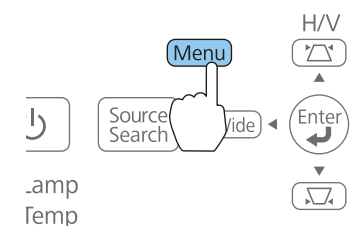
- 1 Projecteu la imatge que voleu utilitzar com a patró de l'usuari i premeu el botó [Menu].

🖱️ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

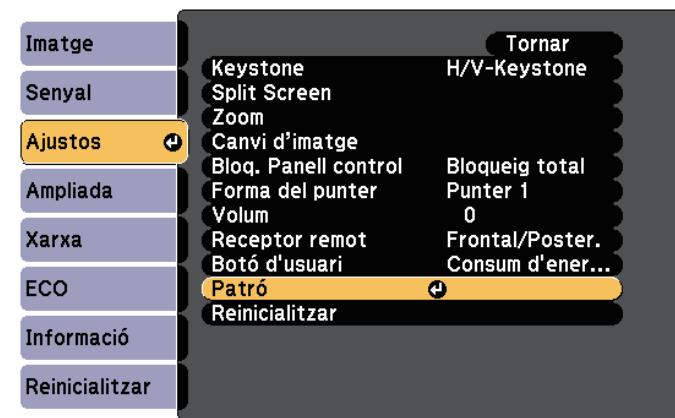
Amb el Comandament a distància



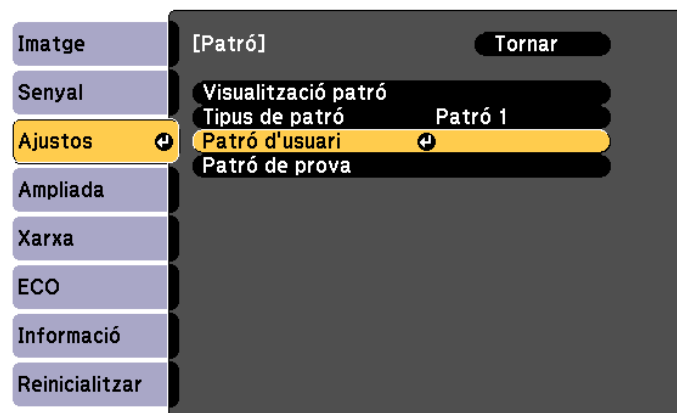
Ús del tauler de control



- 2 Seleccioneu **Patró d'Ajustos**.




- 3 Seleccioneu **Patró d'usuari**.



Si seleccioneu **Patró d'usuari** mentre s'està realitzant una operació de Keystone, E-Zoom, Aspecte, Ajusta el zoom o Canvi d'imatge, la funció que s'està realitzant actualment es cancel·la temporalment.

**4** Quan es mostri "Voleu fer servir la imatge projectada actualment com a Patró d'usuari?", seleccioneu **Sí**.

**5** Si premeu el botó [, es visualitzarà el missatge "Guardar imatge com a Patró d'usuari?". Seleccioneu **Sí**.

La imatge s'ha desat. Després de desat la imatge, es mostra el missatge "S'han definit tots els ajustos del Patró d'usuari."



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

El projector disposa d'aquestes funcions de seguretat millorades.

- **Protecció per contrasenya**  
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.153](#)
- **Bloqueig Antirobatori**  
El projector està equipat amb el següents dispositius de seguretat antirobatori.  
☛ "Bloqueig Antirobatori" [pàg.154](#)

## Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)

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

## 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 és vàlid per 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 ajustos 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.183](#)

### • Protecció xarxa

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

☛ "Menú Xarxa" [pàg.177](#)

### • Protec. hora/planif.

Si **Protec. hora/planif.** s'estableix a **Activat**, no es permet canviar la configuració de l'hora del sistema o dels horaris del projector.

## Configurar Contrasenya protegida

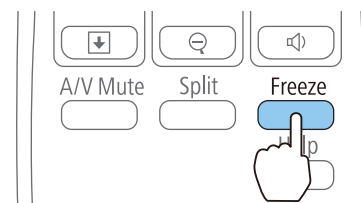
Seguiu aquest procediment per tal de configurar la Protecc. contrasenya.

**1**

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

Es visualitza el menú de configuració de Contrasenya protegida.

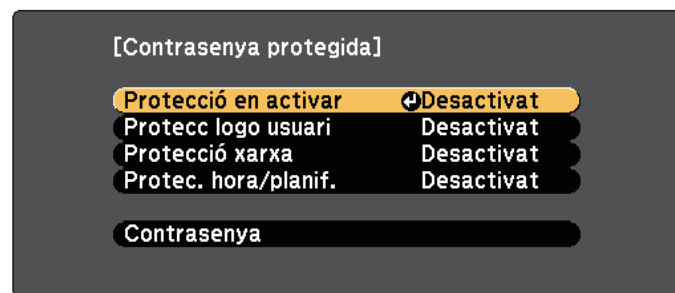
### Comandament a distància





- Si ja s'activat la Contrasenya protegida, heu d'inserir la contrasenya.  
Si s'introdueix la contrasenya correctament, apareix el menú de configuració Contrasenya protegida.  
☛ "Introduir la Contrasenya" [pàg.152](#)
- Un cop establerta la contrasenya, enganxeu l'Adhesiu Protecció Amb Contrasenya subministrat en un lloc visible del projector com un element més de dissuasió.  
☛ [Adhesiu Protecció Amb Contrasenya](#)

- 2** Seleccioneu el tipus de Protecc. contrasenya que voleu configurar i, a continuació, premeu el botó [↵].



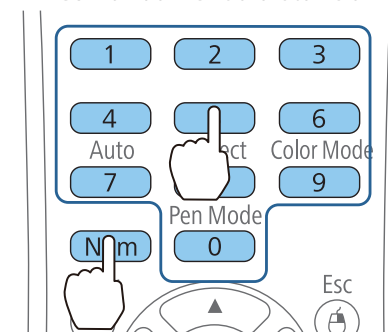
- 3** Seleccioneu **Activat**, i premeu el botó [↵].  
Premeu el botó [Esc], es torna a mostrar la pantalla del punt 2.

- 4** Establiu la contrasenya.

- (1) Seleccioneu **Contrasenya**, i premeu el botó [↵].
- (2) Si es visualitza el missatge "Canviar contrasenya?", seleccioneu **Si** i premeu el botó [↵]. 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

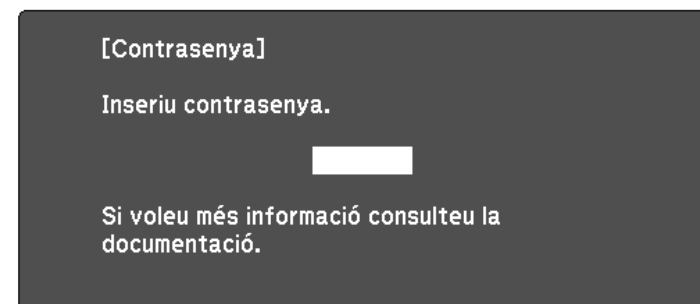


- (4) Torneu a introduir la contrasenya.  
Apareix el missatge "Contrasenya acceptada."  
Si introduïu una contrasenya incorrecta, apareix un missatge que us demana que torneu a introduir-la.

## Introduir la Contrasenya

Quan es visualitzi la pantalla per introduir la contrasenya, introduïu-la fent servir el comandament a distància.

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



Si introduïu la contrasenya correcta, la Protecc. contrasenya es desactivarà 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 30 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.

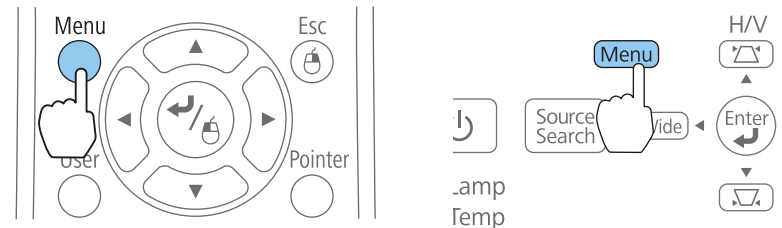
Això és útil en esdeveniments o actuacions on voleu desactivar tots els botons durant la projecció, o bé en escoles si voleu limitar l'ús dels botons. Podeu seguir utilitzant el projector amb el comandament a distància.

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

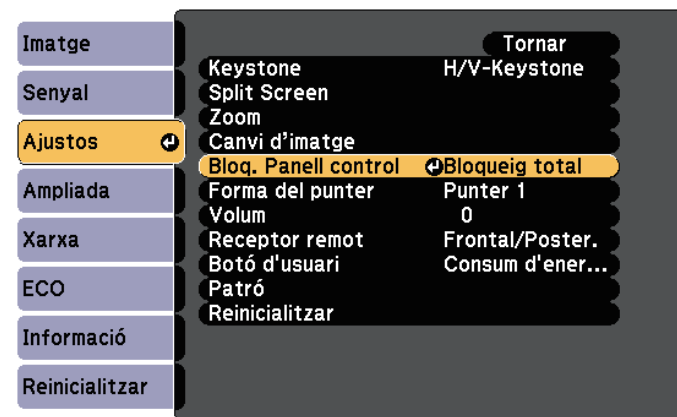
☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

Amb el Comandament a distància

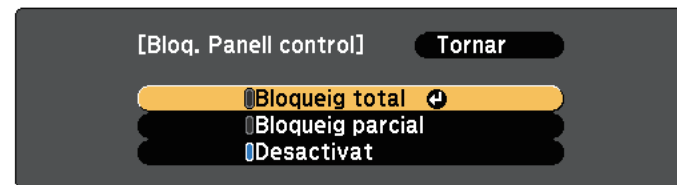
Ús del tauler de control



- 2 Seleccioneu **Bloq. Panell control d'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.181](#)
- Manteniu premut el botó [

## Bloqueig Antirobatori

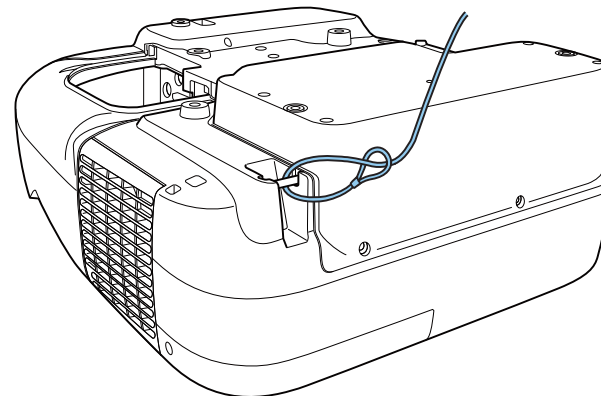
El projector està equipat amb diversos tipus de dispositius de seguretat antirobatori.

- **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. Si munteu el projector a la paret o el pengeu del sostre, no feu passar per aquí cap filferro per evitar caigudes.

## Com instal·lar el cademat

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.



## 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 l'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
- Registre en grup de projectors enregistrats
- Supervisió de l'estat de projectors registrats
- Control dels projectors registrats
- Configuració Notificació Mail
- Enviar missatges a projectors registrats

## Message Broadcasting

Message Broadcasting és un complement de l'EasyMP Monitor. Message Broadcasting pot utilitzar-se per enviar un missatge (fitxer JPEG) per projectar en tots els projectors d'Epson o en projectors especificats connectats a la xarxa.

Les dades es poden enviar manualment o automàticament mitjançant els ajustos de Temporitzador de l'EasyMP Monitor.

Descarregueu el programa Message Broadcasting de la pàgina web següent.

<http://www.epson.com>

## Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)

Mitjançant un navegador web d'un ordinador connectat al projector en una xarxa, podeu ajustar funcions 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 8.0 o posterior com a navegador web. Utilitzeu el Safari per a l'OS X.



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).

☛ ECO - Mode d'espera [pàg.206](#)

## 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 - Canvi d'imatge
- Menú Ajustos - Forma del punter
- Menú Ajustos - Botó d'usuari
- Menú Ajustos - Patró (excepte Tipus de patró)
- Menú Ampliada - Easy Interactive Function
- Menú Ampliada - Pantalla - Barres d'eines
- Menú Ampliada - Visualització - Icona del mode llapis

- Menú Ampliada - Pantalla - Control del projector
- Menú Ampliada - Logotip de l'usuari
- Menú Ampliada - Funcionament - Mode alta altitud
- Menú Ampliada - USB Type B
- Menú Ampliada - Idioma
- Menú Reinicialitzar - Reinicialitzar tot i Reinici hores làmpada

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

☛ "Menú Configuració" [pàg.174](#)

Elements que només es poden ajustar amb el navegador web

Menú Paràmetres de la pissarra - Llibreta d'adreces

## Mostrar Pantalla Control Web

Utilitzeu el procediment següent per visualitzar la pantalla Control Web.

Assegureu-vos de que l'ordinador i el projector estan connectats en xarxa. Ajusteu **Mode connexió** a **Avançat** des del menú Configuració.

☛ **Xarxa - LAN sense fils - Mode connexió** [pàg.192](#)



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 Contrase. control Web al menú Xarxa del menú de Configuració del projector, es mostrarà la pantalla per introduir la contrasenya.

**3** Es visualitza la pantalla d'introducció de la ID d'usuari i la contrasenya.

Introduïu la ID d'usuari "EPSONWEB".

La contrasenya per defecte és "admin".



- Introduïu la ID d'usuari encara que la contrasenya estigui inhabilitada. La ID d'usuari no es pot canviar.
- Podeu canviar la contrasenya al menú Xarxa del menú Configuració.  
☛ **Xarxa - Config. administrador - Contrase. control Web** [pàg.192](#)
- Escriviu el següent si us connecteu al menú Config. administrador i s'ha establert la Contrasenya administrador.  
- ID d'usuari: EPSONADMIN  
- Contrasenya: la contrasenya d'administrador configurada  
☛ **Xarxa - Config. administrador - Contrasenya administrador** [pàg.192](#)

## Com mostrar la pantalla Web Remote

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

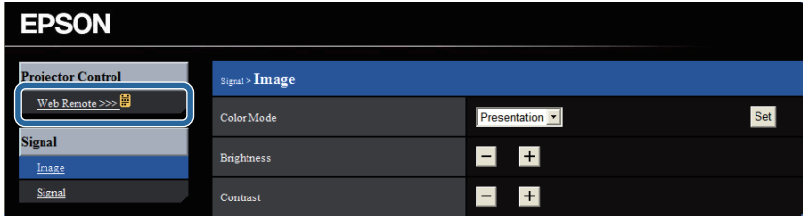
**1** Visualitzar la pantalla Control Web.



- 2

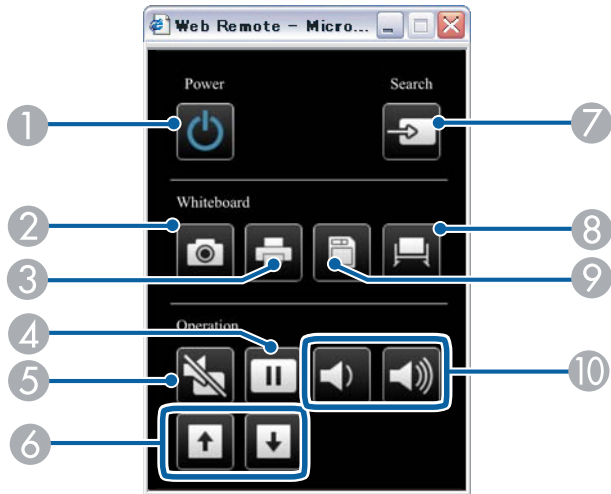
Feu clic **Web Remote**.

Quan **Contrasenya Web Remote** s'estableix al menú **Xarxa**, feu servir "EPSONREMOTE" com a ID d'usuari.



- 3

Es mostra la pantalla Web Remote.



Nom		Funció
1	Botó [Power]	Engega i apaga el projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" <a href="#">pàg.53</a>

Nom		Funció
2	Botó [Capture]	Fa una captura de la pantalla projectada. Després de fer la captura, la imatge s'enganxa en una pàgina nova al mode de pissarra. (Aquest botó no es pot fer servir al Mode de pissarra.) ☛ "Control del projector des de la pantalla projectada" <a href="#">pàg.120</a>
3	Botó [Print]	Imprimeix la pantalla projectada. ☛ "Com imprimir els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.95</a> ☛ "Com imprimir els dibuixos en Mode d' anotació" <a href="#">pàg.112</a>
4	Botó [Freeze]	Atura o reprèn la reproducció d'imatges. ☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" <a href="#">pàg.143</a>
5	Botó [A/V Mute]	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" <a href="#">pàg.143</a>
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"><li>• Quan feu servir la funció Ratolí sense fil ☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" <a href="#">pàg.146</a></li><li>• Quan feu servir USB Display ☛ "Projecció amb USB Display" <a href="#">pàg.55</a></li><li>• Quan vos connecteu a una xarxa</li></ul> Quan projecteu imatges amb PC Free, aquests botons serveixen per anar a la pantalla 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)" <a href="#">pàg.54</a>

Nom	Funció
8 Botó [Whiteboard]	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premeu-lo quan el projector estigui apagat per engegar-lo i iniciar les funcions interactives en el Mode de pissarra.</li> <li>• Pressioneu-lo amb el projector engegat per a passar al Mode de pissarra. Si el premeu durant el Mode de pissarra, canvia a la font d'entrada anterior.</li> </ul> <p>☛ "Preparació abans de fer servir les funcions interactives" <a href="#">pàg.74</a></p>
9 Botó [Save]	<p>Desa la pantalla projectada.</p> <p>☛ "Com desar els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.93</a></p> <p>☛ "Com desar els dibuixos en Mode d'anotació" <a href="#">pàg.111</a></p>
10 Botons [Volume] [<>] [>=]	<p>[&lt;&gt;] Disminueix el volum.</p> <p>[&gt;=] Augmenta el volum.</p> <p>☛ "Ajustar el volum" <a href="#">pàg.66</a></p>

### Configuració dels certificats

Para establir la configuració dels certificats necessaris per a l'autenticació a la LAN sense fils, podeu fer servir un navegador web.

Instal·leu els certificats següents al projector: Certificat de client i Certificat CA per a la configuració de seguretat de la LAN sense fils, i Certificat de servidor web per a la funció HTTP segur.

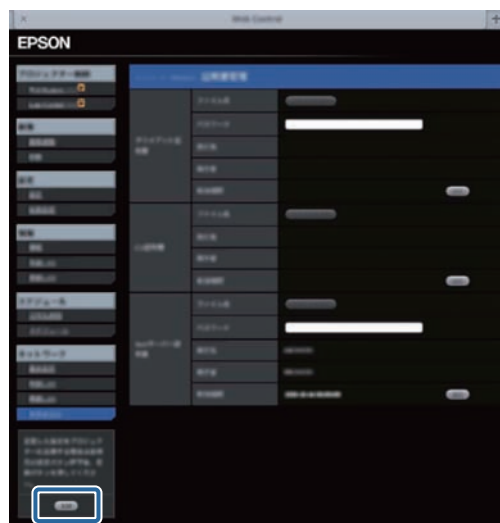
- 1 Visualitzeu Control Web.  
☛ "Mostrar Pantalla Control Web" [pàg.156](#)

- 2 Feu clic a **Config. administrador - Gestió de certificats a Xarxa**.

- 3 Es mostra la pantalla Gestió de certificats.  
Realitzeu els ajustos segons el certificat instal·lat.

Nom del submenú	Elements o valors de configuració
Certificat de client	Actualitzar/Esborra
	Atorgat a
	Emès per
	Període validesa
Certificat CA	Actualitzar/Esborra
	Atorgat a
	Emès per
	Període validesa
Certificat d'autosignatura	Actualitzar/Esborra
	Atorgat a
	Emès per
	Període validesa
Certificat de servidor web	Actualitzar/Esborra
	Atorgat a
	Emès per
	Període validesa

- 4 Quan completeu la configuració, feu clic a **Aplicar**.



Si importeu una llibreta d'adreces al projector, seleccioneu **Paràmetres de la pissarra - Config. administrador - Config. Llibreta d'adreces - Fitxer Llibreta d'adreces** a la pantalla de Control Web.

Element	Explicació
Format del fitxer	Text delimitat per tabulació
Camp	Feu servir tabulacions per dividir la informació en aquest ordre: nom, adreça. Feu servir línies per dividir la informació si el camp només conté informació de nom.
Nombre màxim d'adreces	999
Extensió	.txt
Codi de caràcters	Unicode



- Quan instal·leu un certificat, assegureu-vos que el format sigui compatible amb el projector.  
☛ "Llista de certificats compatibles" [pàg.160](#)
- També podeu instal·lar certificats digitals al projector des d'un dispositiu d'emmagatzematge USB. Tanmateix, si instal·leu un certificat des d'un dispositiu d'emmagatzematge USB i la xarxa, és possible que no s'instal·li correctament.  
☛ "Com projectar imatges emmagatzemades a un dispositiu d'emmagatzematge USB (PC Free)" [pàg.134](#)

## Com crear una Llibreta d'adreces

En crear una llibreta d'adreces, podeu seleccionar fàcilment adreces quan envieu correus electrònics des del mode de pissarra. Establiu aquest format per a la llibreta d'adreces. Les adreces es mostren en l'ordre en què s'han afegit al fitxer creat.

## Notes sobre HTTP segur

Si l'opció **HTTP segur** de **Config. administrador**, al menú **Xarxa**, està ajustada a **Activat**, s'aplicarà automàticament el tipus de seguretat que utilitza el protocol HTTPS. Podeu fer servir aquesta funció per tal d'augmentar la seguretat entre el projector i el navegador web.

El protocol HTTPS emprava un certificat per tal de certificar la fiabilitat del servidor. Creeu un certificat de servidor per verificar la fiabilitat del navegador web i instal·leu-lo al projector.

Si no hi ha cap certificat de servidor, el projector crearà automàticament un certificat d'autosignatura i establirà la comunicació. Atès que aquest certificat d'autosignatura no pot verificar la fiabilitat des d'un navegador web, es generarà un avís relatiu a la fiabilitat del servidor quan s'accedeixi al projector des d'un navegador web. Tot i que el nivell de seguretat és més baix que el d'un dispositiu de servidor, podreu continuar comunicant-vos ignorant l'avís.

## Llista de certificats compatibles

### Certificat de client (PEAP-TLS/EAP-TLS)

Element	Explicació
Format admès	PKCS#12
Extensió	PKCS, P12
Encriptació	RSA
Empremtes	MD5/SHA-1/SOA-256/SOA-384/SOA-512
Longitud de la clau	512/1024/2048/4096 bits
Contrasenya	Obligatòria. Fins a 32 caràcters alfanumèrics

### Certificat del servidor (PEAP/PEAP-TLS/EAP-TLS/EAP-Fast)

Element	Explicació
Format admès	X509v3
Extensió	DER/CER/PEM
Encriptació	RSA
Empremtes	MD5/SOA-1/SOA-256/SOA-384/SOA-512
Longitud de la clau	512/1024/2048/4096 bits
Codificació	BASE64/Binària

### Certificat de servidor web (HTTP segur)

Element	Explicació
Format admès	PKCS#12
Extensió	PKCS, P12
Encriptació	RSA
Empremtes	MD5/SOA-1/SOA-256/SOA-384/SOA-512

Element	Explicació
Longitud de la clau	512/1024/2048/4096 bits
Nom comú	Nom host xarxa
Organització	Opcional
Contrasenya	Obligatòria. Fins a 32 caràcters alfanumèrics

## 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 - Config. administrador - Notificació Mail [pàg.177](#)



- Es poden enregistrar un màxim de tres destinacions de notificació (adreces), i es poden enviar els missatges de notificació a totes tres destinacions alhora.
- Si apareix un problema crític en un projector que fa que se n'aturi el funcionament de forma sobtada, és possible que el projector no pugui enviar un missatge notificant el problema a l'operador.
- El control és possible 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).

☛ ECO - Mode d'espera [pàg.206](#)

## 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.

Remitent: adreça de l'adreça 1

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
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
  - El projector no rep cap senyal. Comproveu l'estat de la connexió o que l'alimentació de la font del senyal estigui activada.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)
- Interactive Warning
- Obstacle Detection Error

Consulteu la secció següent per solucionar problemes o avisos.

☛ "Lectura dels Indicadors" [pàg.212](#)

## 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 - Config. administrador - SNMP** [pàg.192](#)



- El protocol SNMP hauria d'estar gestionat per un administrador de xarxes o per algú que estigues familiaritzat amb la xarxa.
- Per utilitzar la funció SNMP per monitorar el projector, cal instal·lar el programa gestor de SNMP a l'ordinador.
- L'agent SNMP d'aquest projector és compatible amb la versió 1 (SNMPv1).
- La funció d'administració utilitzant 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	Ordinador	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	HDMI1/MHL		SOURCE 30
	HDMI2		SOURCE A0
	Vídeo		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB1		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
	USB2		SOURCE 54
	Pissarra blanca		SOURCE 55
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.

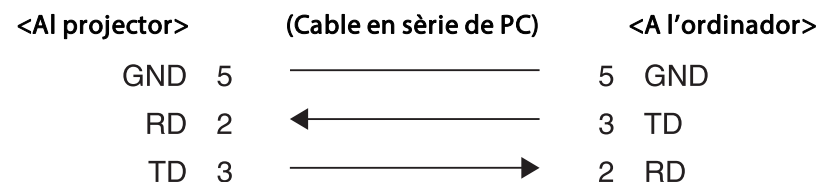
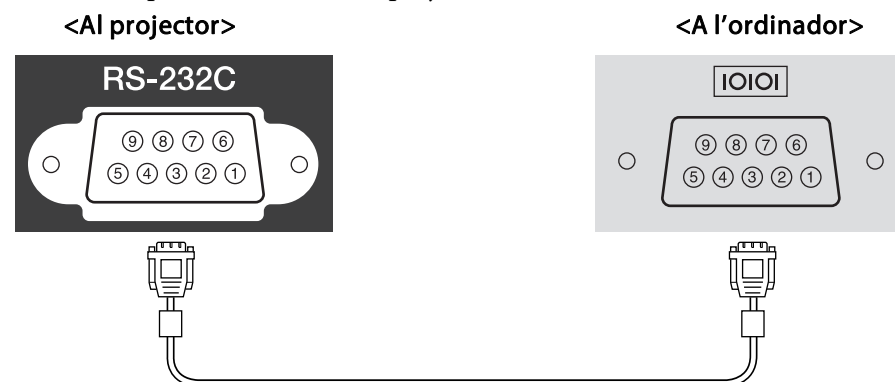
Per a més detalls, poseu-vos en contacte amb el vostre proveïdor local o l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson.

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

## Disposició dels cables

Connexió en sèrie

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



Nom el senyal	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 PLink

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

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

Cal que feu configuracions de xarxa abans d'utilitzar PLink. Per a més informació sobre la configuració de xarxa, consulteu la secció següent.

☛ "Xarxa Xarxa" [pàg.192](#)

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

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

### • Ordres no compatibles

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

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

Font	Ordre PLink
Ordinador	INPT 11
Vídeo	INPT 21
HDMI1/MHL	INPT 32
HDMI2	INPT 33
USB1	INPT 41
USB2	INPT 42
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53
Pizarra blanca	INPT 55

- 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"

EPSON 1420

EPSON 1430

## Sobre Crestron RoomView®

Crestron RoomView® és un sistema de control integrat dissenyat 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®.

Per obtenir informació sobre Crestron RoomView®, visiteu el lloc web de Crestron®. (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.155](#)
  - Message Broadcasting (plug-in EasyMP Monitor)
- El control és possible 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).
  - ☛ **ECO - Mode d'espera** [pàg.206](#)

## Ús 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.
  - ☛ "Menú LAN sense fil" [pàg.195](#)
- Ajusteu **Crestron RoomView** a **Activat** des del menú **Xarxa**.
  - ☛ **Xarxa - Config. administrador - Crestron RoomView** [pàg.192](#)

**1**

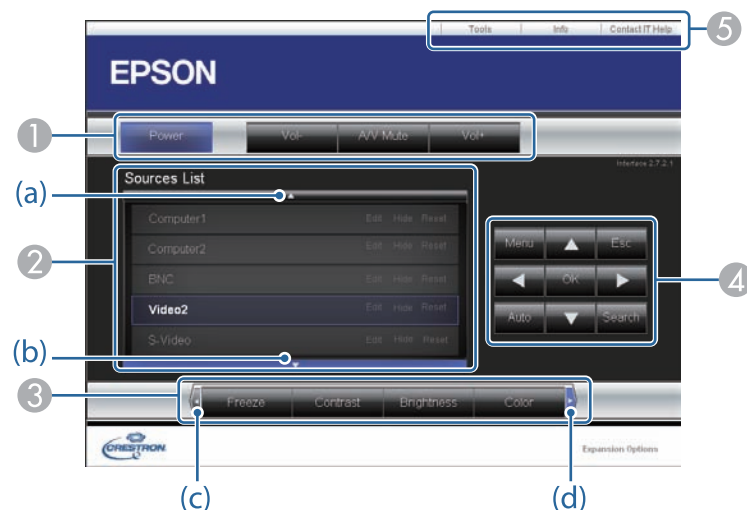
Inicieu un navegador web a l'ordinador.

**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
<b>Power</b>	Engega i apaga el projector.
<b>Vol-/Vol+</b>	Serveix per ajustar el volum.
<b>A/V Mute</b>	Activa o desactiva el vídeo i l'àudio.  "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" <a href="#">pàg.143</a>

2 Canviar a la imatge de la font d'entrada seleccionada. Per visualitzar fonts d'entrada que no es mostren a la pantalla, feu clic a (a) o a (b) per a desplaçar-vos amunt o avall. La font d'entrada del senyal de vídeo actual es mostra en blau. 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 pantalla, feu clic a (c) o a (d) per a desplaçar-vos a la dreta o a l'esquerra.

Botó	Funció
<b>Freeze</b>	Atura o reprèn la reproducció d'imatges.  "Congelació de la imatge (Congelar)" <a href="#">pàg.143</a>
<b>Contrast</b>	Podeu ajustar la diferència entre clares i fosques a les imatges.
<b>Brightness</b>	Podeu ajustar la lluentor de la imatge.
<b>Color</b>	Podeu ajustar la saturació del color de les imatges.
<b>Sharpness</b>	Podeu ajustar la nitidesa de la imatge.
<b>Zoom</b>	Feu clic al botó [⊕] per engrandir la imatge sense canviar la mida de projecció. Feu clic al botó [⊖] per reduir una imatge engrandida abans amb el botó [⊕]. Feu clic als botons [▲], [▼], [◀], o [▶] per canviar la posició d'una imatge engrandida.  "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" <a href="#">pàg.145</a>

4 Els botons [▲], [▼], [◀] i [▶] executen les mateixes operacions que els botons [⬅], [➡], [⬅] i [➡] del comandament a distància. Podeu executar les següent operacions quan feu clic als altres botons.

Botó	Funció
<b>OK</b>	Executa la mateixa operació que el botó [↵] del comandament a distància.  "Comandament a distància" <a href="#">pàg.17</a>
<b>Menu</b>	Mostra i tanca el menú de Configuració.

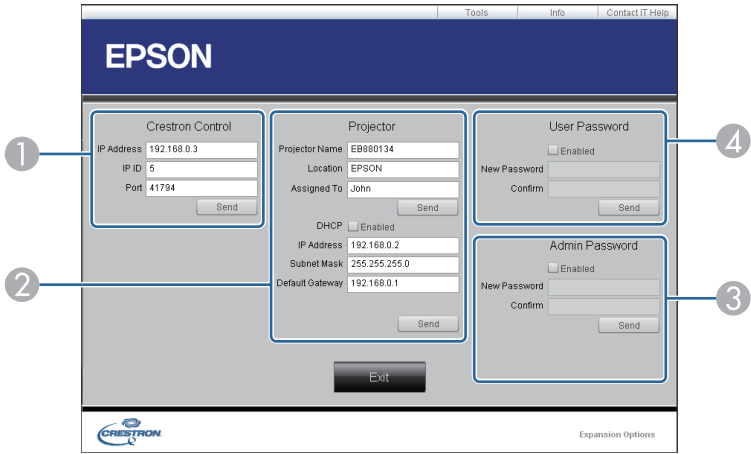
Botó	Funció
Auto	Si s'hi fa clic mentre es projecten els senyals RGB analògics des del port Computer, podeu optimitzar automàticament Tracking, Sync. i Posició.
Search	Canvia a la imatge del port d'entrada des del qual s'estan introduint els senyals de vídeo. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" <a href="#">pàg.54</a>
Esc	Executa la mateixa operació que el botó [Esc] del comandament a distància. ☛ "Comandament a distància" <a href="#">pàg.17</a>

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**  
Configureu els 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 <b>Enabled</b> 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 <b>Projector</b> .

### 3 Admin Password

Selecioneu la casella **Enabled** per que sigui necessària una contrasenya per 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. (El nom pot contenir un màxim de 26 caràcters alfanumèrics d'un byte).
Confirm	Introduïu la mateixa contrasenya que heu introduït a <b>New Password</b> . Si les contrasenyes no coincideixen, es mostrarà un error.
Send	Feu clic a aquest botó per confirmar els canvis que es facin al <b>Admin Password</b> .

### 4 User Password

Selecioneu la casella **Enabled** per que sigui necessària una contrasenya per obrir la finestra de funcionament 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. (Fins a 26 caràcters alfanumèrics d'un byte)
Confirm	Introduïu la mateixa contrasenya que heu introduït a <b>New Password</b> . Si les contrasenyes no coincideixen, es mostrarà un error.
Send	Feu clic a aquest botó per confirmar els canvis que es facin al <b>User Password</b> .

## Ajust de la programació

La programació pot incloure els esdeveniments d'encendre i apagar el projector i canviar la font d'entrada. Els esdeveniments enregistrats s'executen automàticament a l'hora especificada a les dates indicades o setmanalment. Podeu registrar un màxim de 30 esdeveniments.



### Advertència

No col·loqueu objectes inflamables davant de l'objectiu. Si programeu el projector perquè s'engegui automàticament i hi ha algun objecte inflamable davant de l'objectiu, es podria produir un incendi.

## Configuració de hora

Podeu configurar la data i hora del projector. Heu d'establir la data i l'hora per fer servir la funció d'horaris i l'autenticació de LAN sense fil.

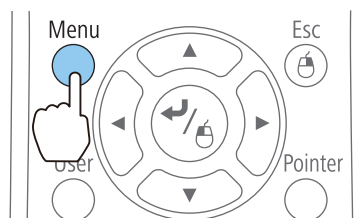


- Quan engegueu el projector per primera vegada, apareix el missatge **Voleu ajustar l'hora?**. Si trieu **Sí**, aneu al pas 4.
- Si **Protec. hora/planif.** s'estableix a **Activat** a **Contrasenya protegida**, no es poden canviar els paràmetres de data i hora. Podeu realitzar canvis un cop **Protec. hora/planif.** s'ha ajustat a **Desactivat**.
- ☞ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.151](#)

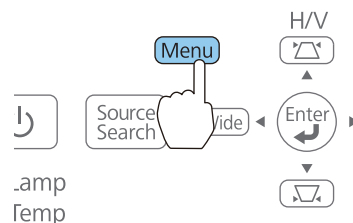
## 1 Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

☞ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

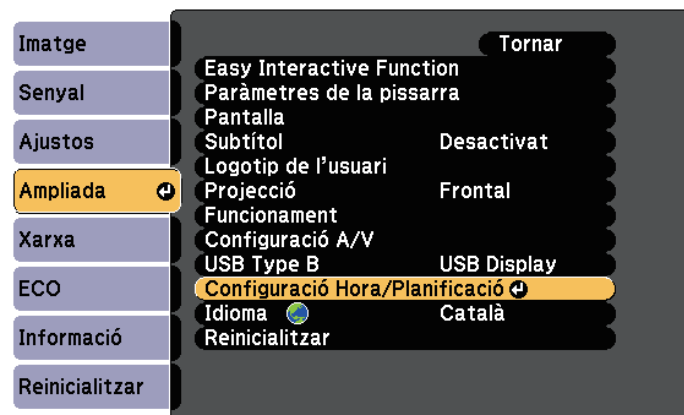
Amb el Comandament a distància



Ús del tauler de control



## 2 Seleccioneu **Configuració Hora/Planificació d'Ampliada**.




## 3 Seleccioneu **Data i Hora**.



## 4 Seleccioneu l'element que voleu configurar.

Feu servir el teclat en pantalla per triar la data i l'hora.

☞ "Funcionament del teclat en pantalla" [pàg.194](#)

Nom del submenú	Funció
Data	Ajusta la data actual al projector.
Hora	Ajusta l'hora actual al projector.
Dif. horària (UTC)	Ajusta la diferència horària respecte de l'hora coordinada universal (UTC). <div data-bbox="1680 1117 2083 1340">  <p>Si la diferència de temps no s'ha establert correctament i deseu una pantalla en Mode de pissarra, la data i hora desades potser no seran correctes.</p> </div>
A horari d'estiu	Mostra la pantalla per a ajustar l'hora d'estalvi de llum diürna.

Nom del submenú	Funció
<b>Hora Internet</b>	Ajusteu-lo a <b>Activat</b> per a actualitzar l'hora automàticament des d'un servidor d'hora d'Internet.
<b>Servidor horari Internet</b>	Serveix per introduir-hi l'adreça IP del servidor d'hora d'Internet.

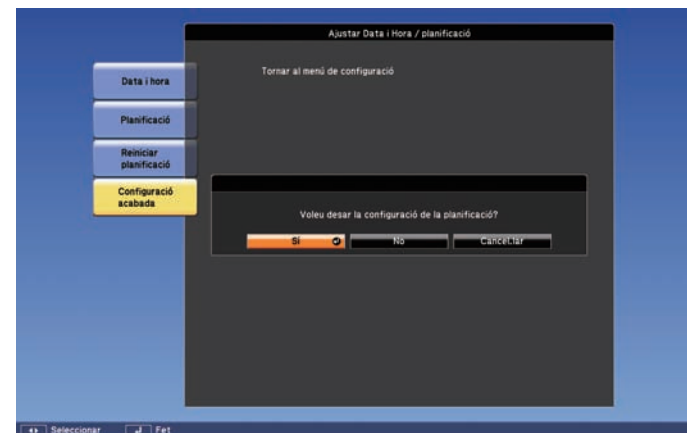
Pantalla Horari d'estiu

Després de canviar la configuració, seleccioneu **Desar** i després premeu el botó [↵].

Nom del submenú	Funció
<b>Horari d'estiu</b>	Ajusta si cal activar o no ( <b>Activat/Desactivat</b> ) l'horari d'estalvi de llum diürna.
<b>Inici horari estiu*</b>	Estableix la data i l'hora d'inici de l'horari d'estiu.
<b>Fi horari estiu*</b>	Estableix la data i l'hora de fi de l'horari d'estiu.
<b>Ajust horari estiu (min)</b>	Ajusta la diferència horària entre l'hora estàndard i l'hora d'estalvi de llum diürna.

\* Si es configura per a l'últim diumenge del mes, establiu **Setmana** en 5.

- 5** Seleccioneu **Configuració acabada** i després **Sí** per desar la data i l'hora.



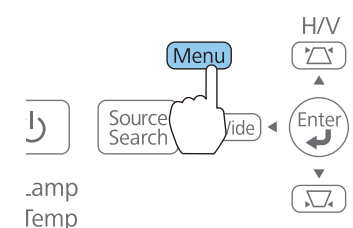
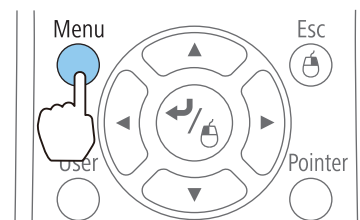
### Com desar una planificació

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

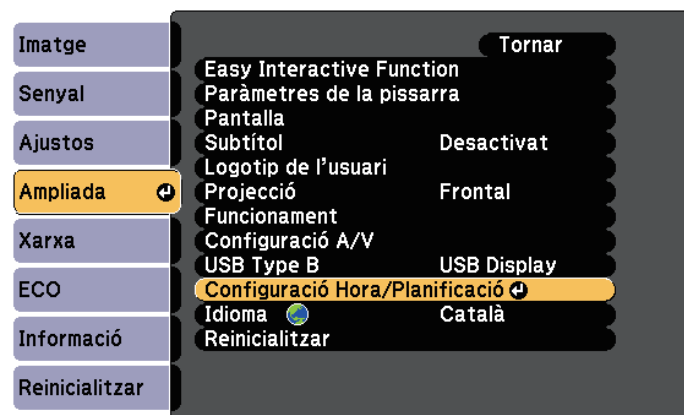
☛ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

Amb el Comandament a distància

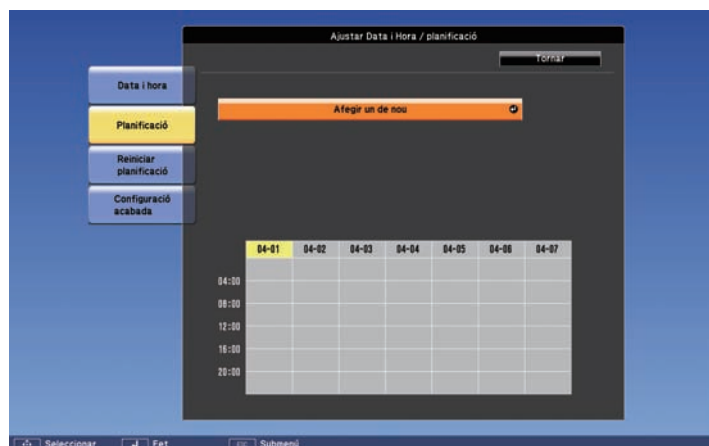
Ús del tauler de control




- 2** Seleccioneu **Configuració Hora/Planificació d'Ampliada**.



### 3 Seleccioneu **Afegir un de nou** a **Planificació**.



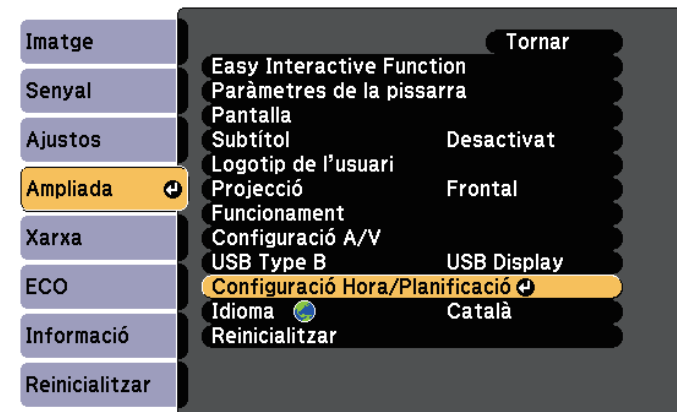
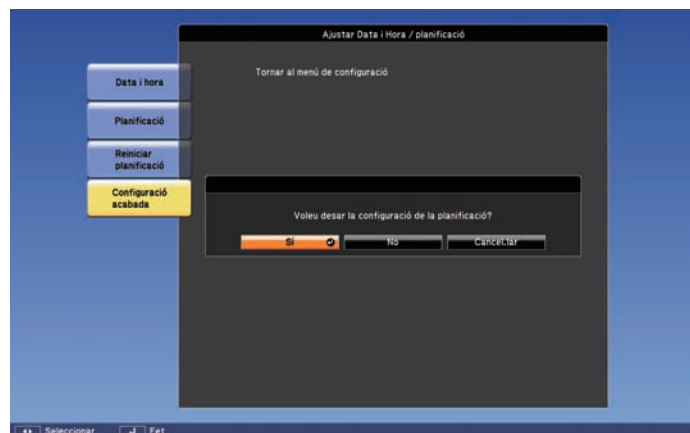
### 4 Configureu **Ajustar Data i Hora / planificació**.

Nom del submenú	Funció
<b>Configurar esdeveniment</b>	<p>Seleccioneu una operació del projector per quan s'executi l'esdeveniment. Seleccioneu <b>No modificat</b> als elements que no voleu canviar quan l'esdeveniment tingui lloc.</p> <p>Podeu ajustar les operacions següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Power</li> <li>• Font</li> <li>• Consum d'energia</li> <li>• A/V Mute</li> <li>• Volum</li> </ul>
<b>Configurar Data / Hora</b>	<p>Configureu la data, el dia de la setmana i l'hora per a executar l'esdeveniment. Feu servir el teclat en pantalla per triar la data i l'hora.</p> <p> "Funcionament del teclat en pantalla"</p> <p><a href="#">pàg.194</a></p>

### 5 Seleccioneu **Desar** i premeu el botó [↵].

Per registrar esdeveniments addicionals, repetiu els passos 3 a 5.

### 6 Seleccioneu **Configuració acabada** i, després, **Sí** per desar la configuració.

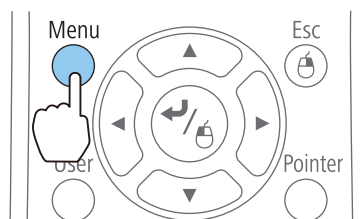


## Com comprovar la planificació

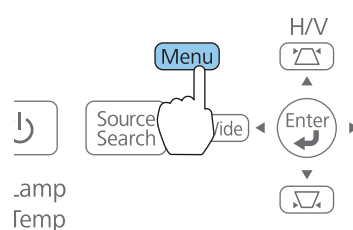
**1** Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

☞ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

Amb el Comandament a distància



Ús del tauler de control



**2** Seleccioneu **Configuració Hora/Planificació** d'**Ampliada**.

**3** Seleccioneu **Planificació** i premeu el botó [↵].

Es mostra la pantalla de Ajustos planificació. L'indicador apareix en el moment en què es desa un esdeveniment.






- (Aiguamarina): Esdeveniment únic
- (Taronja): Esdeveniment regular
- (Verd): Control de comunicació encès/apagat
- (Gris): Esdeveniment desactivat

- 4** Feu servir els botons [◀] [▶] del comandament a distància o els botons [Tele]/[Wide] del Control Pad per marcar la data que voleu comprovar.

Apareixen els detalls dels esdeveniments registrats per a aquell dia.

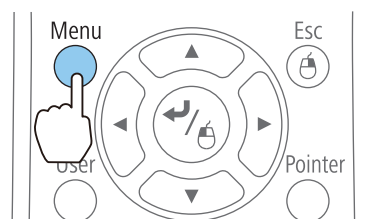


-  (Blau): Esdeveniment activat
-  (Gris): Esdeveniment desactivat
- : Esdeveniment regular

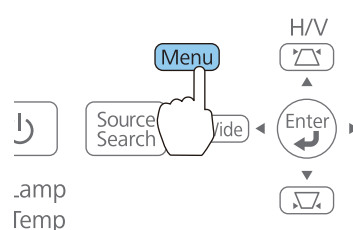
## Com editar una planificació

- 1** Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.  
 ☞ "Utilitzar el menú menú Configuració" [pàg.175](#)

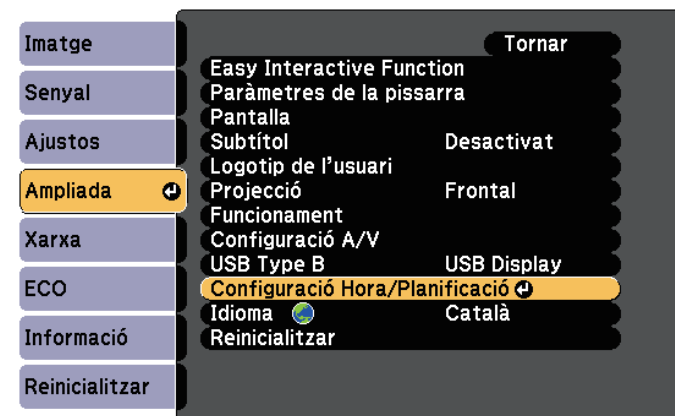
Amb el Comandament a distància



Ús del tauler de control



- 2** Seleccioneu **Configuració Hora/Planificació d'Ampliada**.





- 3** Seleccioneu **Planificació** i premeu el botó [↵].

- 4** Feu servir els botons [◀] [▶] per marcar les dates que contenen els esdeveniments que voleu editar.





- 5** Feu servir els botons [




Es mostra el menú.

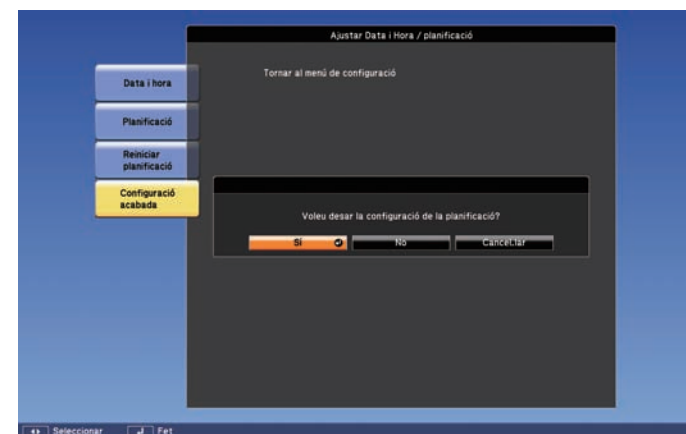
- 6** Seleccioneu **Editar** i premeu el botó [].



Nom del submenú	Funció
Activat/Desactivada	Activa o desactiva la programació triada.

Nom del submenú	Funció
Editar	Edita el contingut de l'esdeveniment seleccionat. Seleccioneu <b>Desar</b> i premeu el botó [ 
Esborrar	Esborra l'esdeveniment seleccionat.

- 7** Seleccioneu **Configuració acabada** i, després, **Sí** per acabar la edició.



Per esborrar tots els esdeveniments registrats, seleccioneu **Reiniciar planificació** i després **Sí**. Seleccioneu **Configuració acabada** i, després, **Sí** per acabar d'esborrar les planificacions.



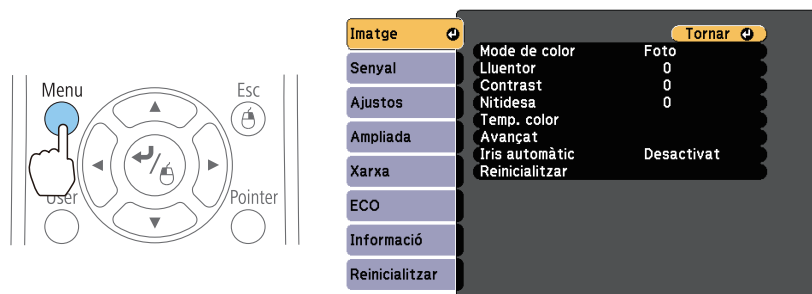
## Menú Configuració

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

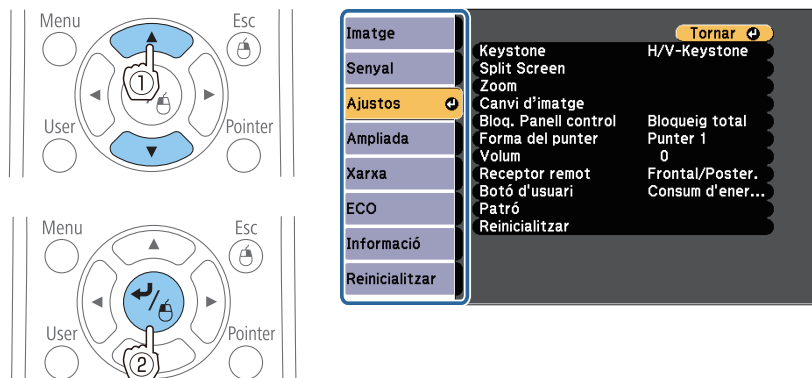
Aquesta secció explica com fer servir el menú Configuració.

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.

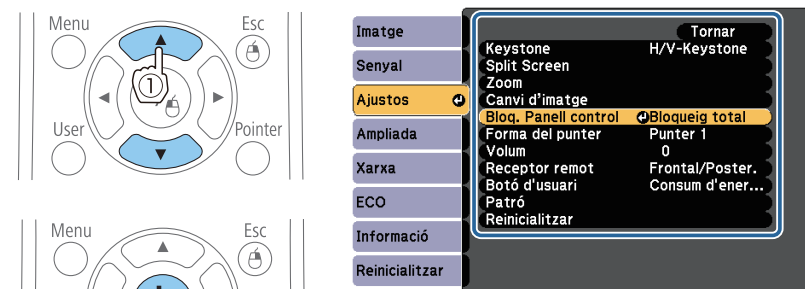
## 1 Mostreu la pantalla del menú Configuració.



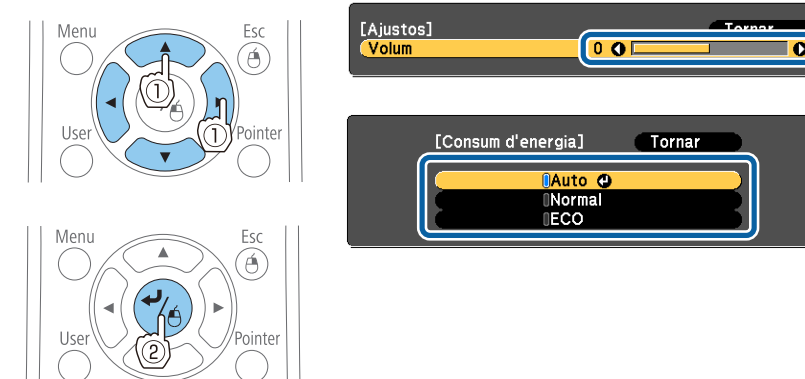
## 2 Seleccioneu un element de menú superior.



## 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	Elements o valors de configuració
Menú Imatge  <a href="#">pàg.178</a>	Mode de color	Dinàmic, Presentació, Teatre, Foto, Esports, sRGB, Pissarra blanca, DICOM SIM i Personalitzat
	Lluentor	-24 a 24
	Contrast	-24 a 24
	Saturació de color	-32 a 32
	Tint	-32 a 32
	Nitidesa	-5 a 5
	Temp. color	5000K a 10000K, -3 a 6
	Avançada	Gamma, RGB i RGBCMY
	Iris automàtic	Desactivat, Normal i Velocitat alta
Menú Senyal  <a href="#">pàg.180</a>	Configuració auto.	Activat i Desactivat
	Resolució	Auto, Ample i Normal
	Tracking	-
	Sync.	-
	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



Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
	Senyal de vídeo	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 i SECAM
	Aspecte	Normal, Auto, 16:9, Complet, Zoom i Natiu
	Overscan	Auto, Desactivat, 4% i 8%
	Processar Imatges	Fino, Ràpid
Menú d'Ajustos  <a href="#">pàg.181</a>	Keystone	H/V-Keystone i Quick Corner
	Split Screen	-
	Zoom	0 (Ample) a 40 (Tele)
	Canvi d'imatge	-
	Bloq. Panell control	Bloqueig total, Bloqueig parcial i Desactivat
	Forma del punter	Punter 1, Punter 2, Punter 3
	Volum	0 a 20
	Receptor remot	Frontal/Poster., Frontal, Posterior i Desactivat
	Botó d'usuari	Consum d'energia, Informació, Progressiu, Patró de prova, Resolució, Visualització patró, Calibratge automàtic
	Patró	Visualització patró, Tipus de patró, Patró d'usuari i Patró de prova




Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
Menú Ampliada  <a href="#">pàg.183</a>	Easy Interactive Function	Elements de <b>General</b> Calibratge automàtic, Calibratge manual, Config. Unitat Touch, Mode llapis, Sense contacte, Avançada Elements d' <b>Interactiu amb el PC</b> Mode funcion. llapis, Activa botó dret, Avançada
	Paràmetres de la pisa-sarra	-
	Pantalla	Missatges, Mostrar fons, Pantalla d'inici, Pausa A/V, Barres d'eines, Icona de mode llapis, Control del projector
	Logotip de l'usuari	-
	Projecció	Frontal, Frontal/Cap per avall, Posterior, Poster./Cap per avall
	Funcionament	Direct Power On, Mode alta altitud, Cercar font al iniciar, Encès automàtic
	Configuració A/V	Sortida A/V, Sortida d'àudio, Sortida d'àudio HDMI1, Sortida d'àudio HDMI2
	USB Type B	Easy Interactive Function, USB Display/Easy Interactive Function, Ratolí sense fil/USB Display
	Configuració Hora/Planificació	-
	Idioma	15 o 35 idiomes*
Menú ECO  <a href="#">pàg.206</a>	Consum d'energia	Auto, Normal, ECO

Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
	Optimitzador de llum	Activat i Desactivat
	Mode de repòs	Activat i Desactivat
	Temps Mode de repòs	1 a 30
	Temporitz. pausa A/V	Activat i Desactivat
	Mode d'espera	Com. activada i Com. desactivada
	Visualització ECO	Activat i Desactivat
Menú Informació  <a href="#">pàg.207</a>	Info projector	Hores làmpada, Font, Senyal d'entrada, Resolució, Senyal de vídeo, Veloc. Refresc, Info Sinc, Estat, Número de sèrie, EventID
	Versió	Main, Main2
Menú Reinicialitzar  <a href="#">pàg.208</a>	Reinicialitzar tot	-
	Reinici hores làmpada	-

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

## Menú Xarxa

Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
Menú Bàsic  <a href="#">pàg.194</a>	Nom del projector	-
	Contrasenya Web Remote	-
	Paraula clau projector	Activat i Desactivat
Menú LAN sense fils  <a href="#">pàg.195</a>	Alim. LAN sense fil	Activat i Desactivat
	Wi-Fi Protected Setup	-
	Mode connexió	Ràpid i Avançat
	Config. auto SSID	Activat i Desactivat

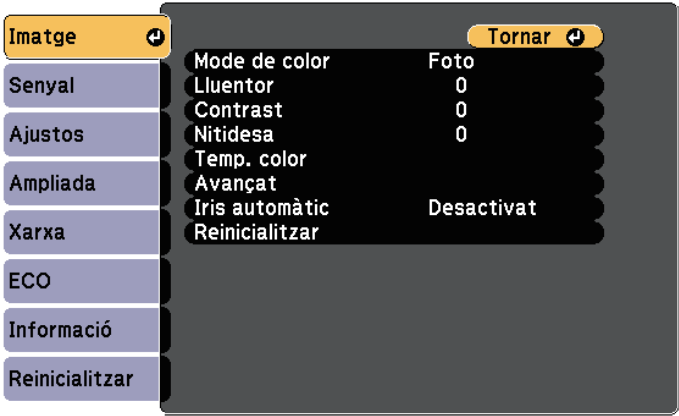
Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
	SSID	-
	Cerca punt d'accés	-
	Canal	1ch, 6ch i 11ch
	Visualització SSID	Activat i Desactivat
	DHCP	Activat i Desactivat
	Adreça IP	-
	Màscara subxarxa	-
	Direcció passarel·la	-
	Servidor WINS	-
	Servidor DNS	-
	Mostrar direcció IP	Activat i Desactivat
Menú Seguretat  <a href="#">pàg.197</a>	Seguretat	Obre, WPA/WPA2-PSK, WPA/WPA2-EAP
Menú LAN amb cables  <a href="#">pàg.200</a>	DHCP	Activat i Desactivat
	Adreça IP	-
	Màscara subxarxa	-
	Direcció passarel·la	-
	Servidor WINS	-
	Servidor DNS	-
	Mostrar direcció IP	Activat i Desactivat
Menú Config. administrador  <a href="#">pàg.201</a>	Contrasenya administrador	-
	Nom host xarxa	-
	Contrasenya PjLink	-
	Contras. control Web	-
	Contras. Monitor	-

Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
	HTTP segur	Activat i Desactivat
	Notificació Mail	-
	Gestió de certificats	-
	SNMP	-
	Pass. prioritat	Amb cable, Sense fil
	AMX Device Discovery	Activat i Desactivat
	Crestron RoomView	Activat i Desactivat
	Bonjour	Activat i Desactivat
	EPSON Message Broadcasting	Activat i Desactivat

## Menú Imatge

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

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.54](#)



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)" <a href="#">pàg.67</a>
Lluentor	Podeu ajustar la lluentor de la imatge.
Contrast	Podeu ajustar la diferència entre clares i fosques a les imatges.
Saturació de color	(L'ajust només es pot realitzar quan s'introdueixen imatges de vídeo de components o de vídeo compost). Podeu ajustar la saturació del color de les imatges.
Tint	(L'ajust es pot realitzar quan s'introdueixen senyals de vídeo de components. Si s'introdueix un senyal de vídeo compost, l'ajust només es pot realitzar quan es tracta de senyals NTSC.) Podeu ajustar el tint de la imatge.
Nitidesa	Podeu ajustar la nitidesa de la imatge.

Submenú	Funció
Temp. color	Podeu ajustar el tint global de les imatges. Si seleccioneu un valor alt, la imatge es tenyeix de color blau, si seleccioneu un valor baix la imatge es tenyeix de color vermell. Els valors que es poden ajustar depenen dels ajustos del <b>Mode de color</b> . Per a <a href="#">sRGB</a> ☛: des de 5000 K fins a 10000 K en 10 passos Per a altres ajustos: de -3 a 6 en 10 passos
Avançat	(Aquest element no es pot seleccionar si <b>Mode de color</b> està configurat a <a href="#">sRGB</a> ☛). Es poden ajustar els elements següents. <b>Gamma</b> : Podeu ajustar el color tot seleccionant un dels valors de correcció de gamma o mirant la imatge projectada o una gràfica de gamma. <b>RGB</b> : Permet ajustar els components individuals R (vermell), G (verd) i B (blau) del desplaçament i el guany. <b>RGBCMY</b> : Podeu ajustar el matís, la saturació i la brillantor de cada color R (vermell), G (verd), B (blau), C (cià), M (magenta), Y (groc) per separat.
Iris automàtic	(Aquest element només es pot ajustar si <b>Mode de color</b> està ajustat a <b>Dinàmic</b> , <b>Teatre</b> o <b>Personalitzat</b> .) Configurat a <b>Normal</b> o <b>Velocitat alta</b> per ajustar l'iris per obtenir la llum òptima per a les imatges projectades. Seleccioneu <b>Velocitat alta</b> per fer correccions ràpides de l'iris segons la velocitat de l'escena. L'ajust es desa per a cada Mode de color. ☛ "Configurar Iris automàtic" <a href="#">pàg.68</a>
Reinicialitzar	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos per a les funcions del menú <b>Imatge</b> . Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajustos per defecte. ☛ "Menú Reinicialitzar" <a href="#">pàg.208</a>

Menú Senyal

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

No podeu fer ajusts al menú Senyal quan la font és Pissarra blanca, USB Display, USB1, USB2 o LAN.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.54](#)



Submenú	Funció
Configuració auto.	(Disponible només quan s'introdueixen senyals d'ordinador RGB analògiques). Configureu a <b>Activat</b> per ajustar automàticament Tracking, Sync. i Posició a l'estat òptim quan canvia el senyal d'entrada.

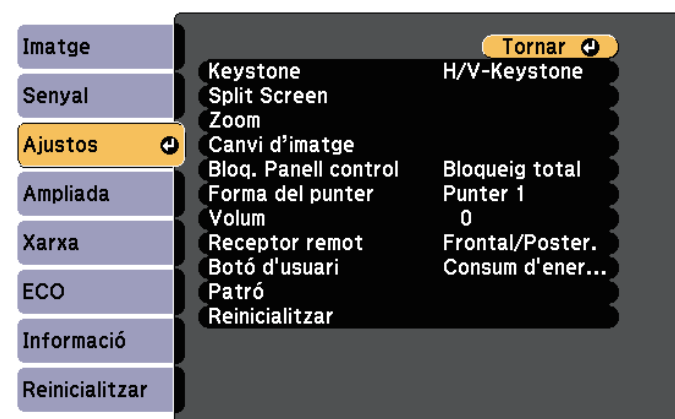
Submenú	Funció
Resolució	(Disponible només quan s'introdueixen senyals d'ordinador RGB analògiques). Ajusteu a <b>Auto</b> per identificar automàticament la resolució del senyal d'entrada. Si les imatges no es projecten correctament quan està ajustat a <b>Auto</b> , com ara que falti alguna part de la imatge, ajusteu-ho a <b>Ample</b> per a pantalles panoràmiques, o ajusteu-ho a <b>Normal</b> per a pantalles 4:3 o 5:4 segons l'ordinador connectat.
Tracking	(Disponible només quan s'introdueixen senyals d'ordinador RGB analògiques). Podeu ajustar les imatges de l'ordinador quan hi apareixen bandes verticals.
Sync.	(Disponible només quan s'introdueixen senyals d'ordinador RGB analògiques). Podeu ajustar les imatges de l'ordinador quan parpellegen, són borroses o presenten interferències.
Posició	(Aquest element no es pot establir si la font és HDMI1 o HDMI2). 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 tota la imatge.
Progressiu	<u>Entrellaçat</u> (i) senyal es converteix en <u>Progressiu</u> (p). (Conversió IP) <b>Desactivat</b> : aquest ajust és ideal per a imatges amb molt moviment. <b>Vídeo</b> : ideal per imatges de vídeo general. <b>Film/Auto</b> : és ideal per pel·lícules, gràfics d'ordinador i animació.
Reducció de soroll	(Aquest element no es pot seleccionar si <b>Processar Imatges</b> està definit com a <b>Ràpid</b> ). Suavitza les imatges desiguals convertides amb el progressiu. Hi ha dos modes. Seleccioneu l'ajust favorit. Es recomana ajustar-lo a <b>Desactivat</b> quan es visualitzen fonts d'imatge amb molt poc soroll, com per exemple DVD.










Submenú	Funció
<b>Interval vídeo HDMI</b>	Quan el port d'entrada HDMI1 o HDMI2 del projector es connecta a un reproductor de DVDs, l'interval de vídeo del projector s'ajusta d'acord amb l'ajust de la gamma de vídeo del reproductor de DVDs. Si us preocupen els punts negres flotants o les parts difuminades de la imatge, ajusteu-lo a <b>Ampliat</b> .
<b>Senyal d'entrada</b>	Podeu establir que el senyal d'entrada sigui la del port Computer. Si s'estableix a <b>Auto</b> el senyal d'entrada es configura automàticament d'acord amb l'equip connectat. Si els colors no apareixen correctament quan està ajustat a <b>Auto</b> , seleccioneu el senyal adequat d'acord amb l'equip connectat.
<b>Senyal de vídeo</b>	Podeu seleccionar el senyal d'entrada del port de Video. Si està ajustat a <b>Auto</b> , 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 <b>Auto</b> , seleccioneu el senyal adequat d'acord amb l'equip connectat.
<b>Aspecte</b>	Podeu ajustar la <b>relació d'aspecte</b> per a les imatges projectades. ☛ "Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada" <a href="#">pàg.69</a>
<b>Overscan</b>	(Aquest ajust només es pot ajustar si s'està introduint un senyal de vídeo per components). Canvia la relació d'imatge emesa (l'interval de la imatge projectada). Podeu ajustar l'interval d'enquadrament a <b>Desactivat</b> , <b>4%</b> o <b>8%</b> . Si la font és HDMI1 o HDMI2, podeu seleccionar <b>Auto</b> . Si seleccioneu <b>Auto</b> , aquest ajust es canvia automàticament segons la font.
<b>Processar Imatges</b>	(Aquest element no es pot seleccionar si <b>Mode llapis a Easy Interactive Function</b> està definit com a <b>Interactiu amb el PC</b> ). Si se selecciona <b>Fino</b> , la qualitat de la imatge té prioritat i es projecta la imatge. Si se selecciona <b>Ràpid</b> , la velocitat de processament té prioritat i es projecta la imatge. Aquest paràmetre millora la capacitat de seguiment del llapis quan s'utilitzen les funcions interactives.

Submenú	Funció
<b>Reinicialitzar</b>	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos en el menú <b>Senyal</b> , excepte els de <b>Senyal d'entrada</b> i els de <b>Processar Imatges</b> . Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte. ☛ "Menú Reinicialitzar" <a href="#">pàg.208</a>







## Menú Ajustos




Submenú	Funció
<b>Keystone</b>	Podeu corregir la distorsió Keystone. <ul style="list-style-type: none"> <li>Si se selecciona <b>H/V-Keystone</b>: Ajusteu <b>V-Keystone</b> i <b>H-Keystone</b> per corregir la distorsió keystone horitzontal i vertical.</li> <li>Si es selecciona <b>Quick Corner</b>: Seleccioneu i connecteu les quatre cantonades de la imatge projectada. ☛ "Quick Corner" <a href="#">pàg.60</a></li> </ul>

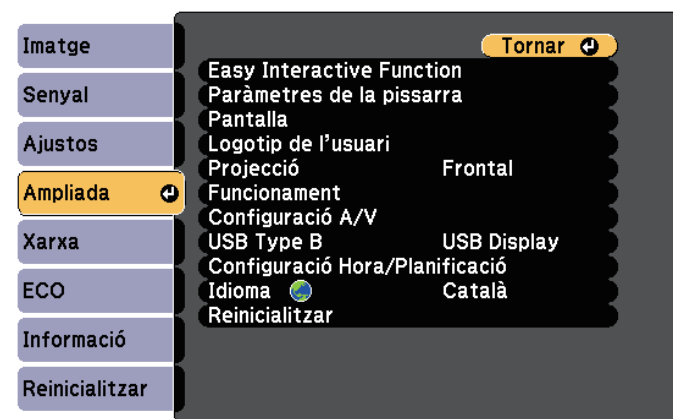
Submenú	Funció
<b>Split Screen</b>	Canvia a projecció de pantalla dividida.  "Projecció simultània de dues imatges (Split Screen)" <a href="#">pàg.130</a>
<b>Zoom</b>	Ajusta la mida de la imatge projectada.
<b>Canvi d'imatge</b>	La posició de la imatge es pot ajustar sense moure el projector.  "Ajustament de la posició de la imatge (canvi d'imatge)" <a href="#">pàg.62</a>
<b>Bloq. Panell control</b>	Podeu utilitzar-lo per restringir el funcionament del tauler de control del projector.  "Restricció del funcionament (Bloq. Panell control)" <a href="#">pàg.153</a>
<b>Forma del punter</b>	Podeu seleccionar la forma del punter. Punter 1:  Punter 2:  Punter 3:   "Funció de punter (Punter)" <a href="#">pàg.144</a>
<b>Volum</b>	(Aquest element no es pot establir si la font és Pissarra blanca.) Podeu ajustar el volum. Els valors de la configuració es desen per a cada font.
<b>Receptor remot</b>	Podeu limitar la recepció del senyal de funcionament des del comandament a distància. Si s'ajusta a <b>Desactivat</b> , 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 durant uns 15 segons, per reiniciar la configuració al seu valor per defecte.




Submenú	Funció
<b>Botó d'usuari</b>	Podeu seleccionar l'element del menú Configuració que vulgueu assignar amb el botó [User] del comandament a distància. Prement el botó [User] es visualitza la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació. Podeu assignar un dels cinc elements següents al botó [User]. <b>Consum d'energia, Informació, Progressiu, Patró de prova, Resolució, Visualització patró, Calibratge automàtic</b>


Submenú	Funció
<b>Patró</b>	<p><b>Visualització patró:</b> Visualització d'un patró.</p> <p><b>Tipus de patró:</b> podeu seleccionar entre els patrons de l'1 al 5 o el Patró d'usuari. Els patrons de l'1 al 4 mostren línies de projecció, com línies reglades o una graella. El patró 5 és un patró de prova per a les pantalles de 4:3.</p> <p>Patró 1:  Patró 2: </p> <p>Patró 3:  Patró 4: </p> <p>Patró 5: </p> <p><b>Patró d'usuari:</b> captura un patró d'usuari.   "Desar Patró d'Usuari" <a href="#">pàg.149</a></p> <p><b>Patró de prova:</b> Quan es configura el projector, es visualitza un patró de prova de manera que podeu ajustar l'estatus de projecció sense connectar cap més equip. Mentre es visualitza el patró, es poden definir ajustos de zoom i d'enfocament, i realitzar correcció keystone. Per cancel·lar el patró de prova, premeu el botó [Esc] del comandament a distància o del tauler de control.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>Atenció</b></p> <p>Si es mostra un patró durant molt de temps, és possible que es vegi una imatge residual a les imatges projectades.</p> </div>


Submenú	Funció
<b>Reinicialitzar</b>	<p>Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos del menú <b>Ajustos</b>, excepte els de <b>Zoom</b>, <b>Canvi d'imatge</b> i <b>Botó d'usuari</b>. Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajustos per defecte.</p> <p> "Menú Reinicialitzar" <a href="#">pàg.208</a></p>


## Menú Ampliada



Submenú	Funció
<b>Easy Interactive Function</b>	<p>Us permet fer servir i ajustar les funcions interactives.</p> <p> "Modes de funcions interactives" <a href="#">pàg.72</a></p> <p>Consulteu la taula següent per a més detalls.</p> <p> "Elements de configuració de l'Easy Interactive Function" <a href="#">pàg.185</a></p>
<b>Paràmetres de la pissarra</b>	<p>Ajusta el Mode de pissarra.</p> <p> "Pantalla de Paràmetres de la pissarra" <a href="#">pàg.187</a></p>

Submenú	Funció
<b>Pantalla</b>	<p>Podeu realitzar ajustos relatius a la pantalla del projector.</p> <p><b>Missatges:</b> si està <b>Desactivat</b>, no apareixeran els següents elements.</p> <p>Noms dels elements si es canvia la Font, el Mode de color o la Relació d'aspecte, missatges quan no s'està rebent cap senyal i advertències com <b>Avis temp. alta</b>.</p> <p><b>Mostrar fons</b>*1: podeu definir l'estat de la pantalla quan no hi hagi cap senyal d'imatge disponible en <b>Negre</b>, <b>Blau</b> o <b>Logo</b>.</p> <p><b>Pantalla d'inici</b>*1: seleccioneu <b>Activat</b> per visualitzar el <b>Logotip de l'usuari</b> en començar la projecció.</p> <p><b>Pausa A/V</b>*1: podeu definir la pantalla de visualització quan el botó [A/V Mute] del comandament a distància es configura a <b>Negre</b>, <b>Blau</b> o <b>Logo</b>.</p> <p><b>Barra d'eines:</b> estableix si la pestanya de la barra d'eines es mostra sempre que es fa servir el Mode d'anotació.</p> <p><b>Icona de mode llapis:</b> estableix la posició de projecció per a la icona de mode llapis quan es fan servir les funcions interactives. La icona s'amaga quan es configura en <b>Desactivat</b>.</p> <p><b>Control del projector:</b> estableix la posició de projecció per a les eines de control del projector quan es fan servir les funcions interactives. El valor per defecte és <b>A baix</b>. Si està <b>Desactivat</b>, les eines de control del projector s'amaguen.</p>
<b>Logotip de l'usuari</b> *1	<p>Podeu canviar el Logotip de l'usuari que apareix com a fons durant <b>Mostrar fons</b>, <b>Pausa A/V</b>, etc.</p> <p> "Desar un Logotip de l'usuari" <a href="#">pàg.147</a></p>

Submenú	Funció
<b>Projecció</b>	<p>Seleccioneu un dels mètodes de projecció següents, segons la instal·lació del projector.</p> <p><b>Frontal</b>, <b>Frontal/Cap per avall</b>, <b>Posterior</b>, i <b>Poster./Cap per avall</b></p> <p>Podeu canviar la configuració de Projecció de la següent manera mantenint premut el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament.</p> <p><b>Frontal↔Frontal/Cap per avall</b></p> <p><b>Posterior↔Poster./Cap per avall</b></p> <p> "Mètodes d'instal·lació" <a href="#">pàg.30</a></p>
<b>Funcionament</b>	<p><b>Direct Power On:</b> seleccioneu <b>Activat</b> 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><b>Mode alta altitud:</b> definiu-lo com a <b>Activat</b> quan utilitzeu el projector a una alçada de més de 1.500 m.</p> <p><b>Cercar font al iniciar:</b> definiu-lo com a <b>Desactivat</b> per projectar imatges des de la mateixa font que la darrera vegada que es va utilitzar el projector.</p> <p><b>Encès automàtic:</b> (només disponible quan el <b>Mode d'espera</b> s'estableix a <b>Com. activada</b>). Si s'estableix a <b>Ordinador</b>, el projector s'engega quan es reben senyals des del port de l'ordinador, fins i tot si el projector es troba en mode d'espera. El valor per defecte és <b>Desactivat</b>.</p>

Submenú	Funció
<b>Configuració A/V</b>	<p><b>Sortida A/V:</b> (només disponible si el <b>Mode d'espera</b> està definit com a <b>Com. activada</b>).</p> <p>Establiu-lo a <b>Sempre</b> per emetre àudio i imatges a dispositius externs quan el projector estigui en mode d'espera.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  És normal que el ventilador giri tot i estar en el mode d'espera. </div> <p><b>Sortida d'àudio:</b> establiu el port d'entrada d'àudio en projectar imatges des dels ports Computer, Video i USB-A. Quan s'estableix a <b>Àudio1</b>, <b>Àudio2</b> o <b>Àudio3</b>, l'àudio s'emet des del port triat independentment de la font.</p> <p><b>Sortida d'àudio HDMI1/Sortida d'àudio HDMI2:</b> definiu d'on prové l'àudio quan es projecten imatges des del port HDMI1 o HDMI2. Quan s'estableix a <b>Àudio1</b>, <b>Àudio2</b> o <b>Àudio3</b>, l'àudio s'emet des del port d'àudio triat.</p>
<b>USB Type B</b>	<p><b>Easy Interactive Function:</b> us permet fer servir les funcions interactives per utilitzar l'ordinador (mode d'interacció amb el PC). Les funcions USB Display i Ratolí sense fil no estan disponibles.</p> <p><b>USB Display/Easy Interactive Function:</b> us permet utilitzar les funcions interactives per utilitzar l'ordinador (mode interactiu amb el PC) i l'USB Display. La funció Ratolí sense fil no està disponible.</p> <p><b>Ratolí sense fil/USB Display:</b> Us permet fer servir la funció Ratolí sense fil i USB Display. No podeu utilitzar les funcions interactives per fer anar l'ordinador (mode interactiu amb el PC).</p> <p>☛ "Projecció amb USB Display" <a href="#">pàg.55</a></p> <p>☛ "Fer servir el comandament a distància per a dirigir el cursor (Ratolí sense fil)" <a href="#">pàg.146</a></p> <p>☛ "Com controlar les funcions de l'ordinador des de la pantalla projectada (mode interactiu amb el PC)" <a href="#">pàg.113</a></p>

Submenú	Funció
<b>Configuració Hora/Planificació</b>	<p>Podeu configurar la data i l'hora del projector, a més de la programació del projector per tal que realitzi una operació específica a una hora preprogramada.</p> <p>☛ "Ajust de la programació" <a href="#">pàg.167</a></p>
<b>Idioma</b>	Us permet establir l'idioma dels missatges i menús.
<b>Reinicialitzar</b>	<p>Podeu recuperar els ajusts per defecte de <b>Pantalla</b><sup>*1</sup>, <b>Funcionament</b><sup>*2</sup> i <b>Configuració A/V</b><sup>*3</sup> des del menú <b>Ampliada</b></p> <p>Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte.</p> <p>☛ "Menú Reinicialitzar" <a href="#">pàg.208</a></p>

\*1 Excepte les **Barres d'eines**, la **Icona de mode llapis** i el **Control del projector**.

Si **Protecc logo usuari** s'estableix a **Activat** en Protecc. contrasenya, la configuració relacionada amb el logo d'usuari no es pot canviar. Podeu realitzar canvis un cop **Protecc logo usuari** s'ha ajustat a **Desactivat**.

☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.151](#)


\*2 Excepte en el **Mode alta altitud** i **Cercar font al iniciar**.


\*3 Excepte **Sortida A/V**.

## Elements de configuració de l'Easy Interactive Function

### General

Submenú	Funció
<b>Calibratge automàtic</b>	<p>Inicia el calibratge automàtic.</p> <p>☛ "Calibrant automàticament" <a href="#">pàg.76</a></p>
<b>Calibratge manual</b>	<p>Inicia el calibratge manual.</p> <p>☛ "Calibrant manualment" <a href="#">pàg.77</a></p>

Submenú	Funció
<b>Config. Unitat Touch (només EB-1430Wi)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Patró d'instal·lació:</b> mostra punts de referència per ajudar-vos a determinar la posició d'instal·lació de la unitat Touch.</li> <li>• <b>Alimentació:</b> si es defineix com a <b>Activat</b>, s'engega la unitat Touch.</li> <li>• <b>Ajusts d'angle:</b> ajusta l'angle per a l'emissió làser.</li> <li>• <b>Calibració tàctil:</b> calibra l'equip per al funcionament tàctil. Vegeu el següent per als mètodes d'instal·lació de la Unitat Touch.</li> </ul> <p> <a href="#">Guia d'instal·lació</a></p>
<b>Mode llapis</b>	<p>(Només disponible quan la font és Ordinador, HDMI1, HDMI2, USB Display o LAN.)</p> <p>Canvia la funció del llapis interactiu. Si es defineix com a <b>Anotació PC Free</b> (per defecte), podeu dibuixar a la pantalla projectada. Seleccioneu <b>Interactiu amb el PC</b> per controlar l'ordinador des de la pantalla projectada. Podeu canviar la funció de llapis interactiu amb el botó [Pen Mode] del comandament a distància o la icona mode llapis de la pantalla projectada.</p>
<b>Sense contacte</b>	Si es defineix com a <b>Activat</b> (per defecte), el punter segueix l'extrem del llapis quan el moveu sobre la pantalla.

Submenú	Funció
<b>Avançada</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Distància projectors:</b> si instal·leu diversos projectors a la mateixa habitació, ajusteu el funcionament del llapis interactiu segons la distància entre els projectors. Si les operacions del llapis interactiu són inestables, proveu amb un altre mode. La distància estàndard establerta per al <b>Mode 1</b> són 2 m.</li> <li>• <b>Sinc. de projectors:</b> si instal·leu diversos projectors a la mateixa habitació, seleccioneu el mètode per controlar les interferències del llapis interactiu. Si el definiu com a <b>Infraroig</b> (per defecte), només s'utilitzen els infraroigs per sincronitzar. Seleccioneu <b>Amb cable</b> per connectar els projectors amb cables. <ul style="list-style-type: none"> <li>•  "Com connectar diversos projectors" <a href="#">pàg.46</a></li> </ul> </li> <li>• <b>Mode sync. Amb fils:</b> si el definiu com a <b>Mode 1</b> (per defecte), només s'utilitzen connexions de cable per sincronitzar. Si establiu el <b>Mode 2</b>, la sincronització per infraroigs també es realitza al mateix temps fins i tot si <b>Sinc. de projectors</b> s'estableix a <b>Amb cable</b>. Establiu el <b>Mode 2</b> si l'utilitzeu a la mateixa habitació que projectors no compatibles amb la connexió per cable.</li> <li>• <b>Acció botó llapis:</b> si establiu l'<b>Esborrador</b> (per defecte), la funció de la punta del llapis passa de llapis a esborrador i a l'inrevés quan premeu el botó lateral del llapis interactiu.</li> <li>• <b>Conf. esborrar pant.:</b> si el definiu com a <b>Activat</b> (per defecte), apareix una pantalla de confirmació abans d'esborrar tot el contingut que heu dibuixat a la pantalla projectada.</li> <li>• <b>Paleta de colors:</b> si definiu la <b>Paleta 2</b>, passa a una paleta de colors adaptada a persones daltòniques. Proveu la <b>Paleta 2</b> si us costa veure la paleta de colors estàndard.</li> </ul>

## Interactiu amb el PC

Trieu-lo per operar un ordinador des de la pantalla projectada.

Submenú	Funció
<b>Mode funcion. llapis</b>	<p><b>Per a EB-1430Wi</b> Definiu els modes de funcionament per al llapis interactiu o les operacions tàctils segons el sistema operatiu de l'ordinador connectat.</p> <p><b>Mode 1</b> (per defecte): permet executar funcions del ratolí amb el llapis interactiu o el dit. Seleccioneu aquesta opció si l'ordinador connectat fa servir el Windows XP o un sistema operatiu anterior. Les funcions Multi-Touch i Tinta estan disponibles per al Windows 8.1, per al Windows 8, per al Windows 7 i per al Windows Vista. La entrada de llapis no està disponible.</p> <p><b>Mode 2:</b> permet executar funcions del ratolí amb el llapis interactiu o el dit. Seleccioneu-ho si l'ordinador connectat fa servir el Windows Vista o posterior, o el Mac OS X. Les funcions Multi-Touch, de tinta i d'entrada de llapis estan disponibles per als sistemes operatius Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 i Windows Vista.</p> <p><b>Mode 3:</b> permet executar funcions del ratolí. Seleccioneu aquesta opció si l'ordinador connectat fa servir el Linux.</p> <p><b>Per a EB-1420Wi</b> Definiu el mode de funcionament i el número d'usuaris per al llapis interactiu.</p> <p><b>Dos usuaris/Ratolí</b> (per defecte)/<b>Un usuari/Ratolí:</b> permet executar les funcions del ratolí amb el llapis interactiu.</p> <p><b>Un usuari/Llapis:</b> les funcions Entrada de llapis i Tinta estan disponibles per al Windows 8.1, per al Windows 8, per al Windows 7 i per al Windows Vista.</p>
<b>Activa botó dret</b>	<p>(Només disponible si el <b>Mode funcion. llapis</b> es defineix com a <b>Mode 1/Mode 3</b> o <b>Dos usuaris/Ratolí</b> o <b>Un usuari/Ratolí</b>).</p> <p>Si està <b>Activat</b>, una pulsació llarga del llapis fa la funció d'un clic amb el botó dret.</p>

Submenú	Funció
<b>Avançada</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Botó punta de llapis:</b> permet definir el funcionament de la punta del llapis interactiu. L'ajust per defecte és <b>Clic botó esq.</b></li> <li>• <b>Aj. aut. àrea llapis:</b> quan està <b>Activat</b> (per defecte), l'àrea del llapis s'adapta automàticament a la resolució de l'ordinador connectat a mesura que aquesta canvia. Definiu-lo com a <b>Desactivat</b> si no voleu ajustar automàticament l'àrea del llapis que s'ha ajustat manualment.</li> <li>• <b>Aj. man. Àrea llapis:</b> ajusta l'àrea del llapis de forma manual.</li> </ul>

## Pantalla de Paràmetres de la pissarra

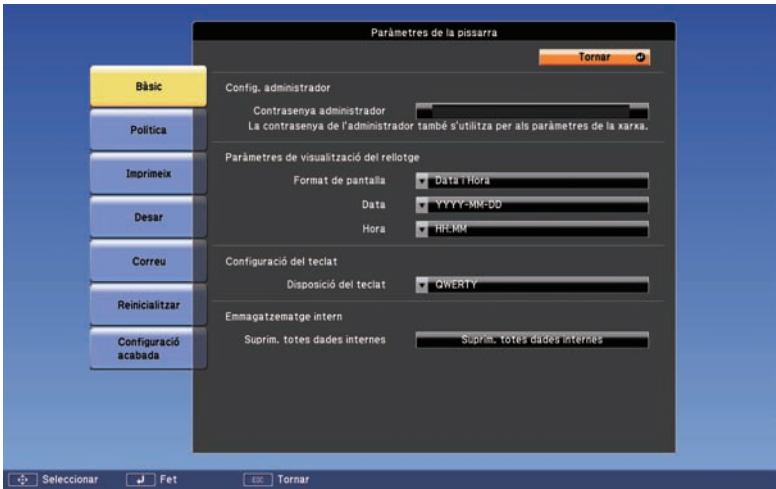
Les precaucions d'operació i el format per al text alfanumèric de la pantalla de Paràmetres de la pissarra són les mateixes que les del menú Xarxa.

☛ "Notes sobre com utilitzar el menú Xarxa" [pàg.193](#)

☛ "Funcionament del teclat en pantalla" [pàg.194](#)



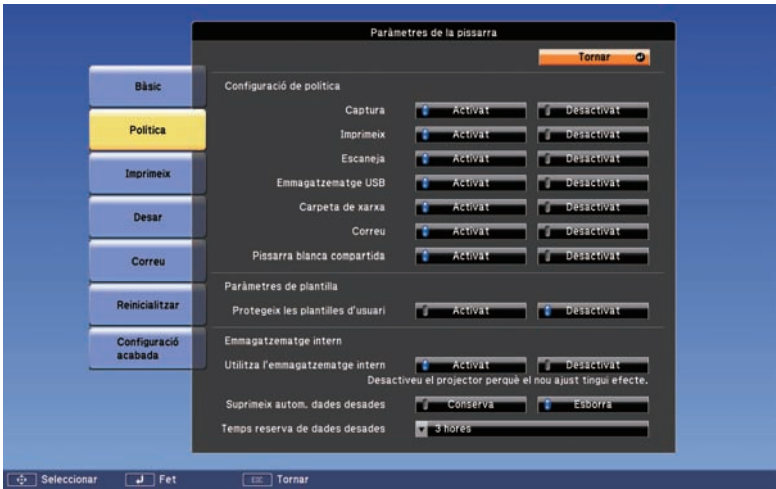
Menú Bàsic



Submenú	Funció
Config. administrador	<b>Contrasenya administrador:</b> Estableix la contrasenya de l'administrador. Podeu introduir un màxim de 16 caràcters alfanumèrics d'un byte. Contrasenya administrador també es fa servir per al menú Xarxa. ☛ "Menú Config. administrador" <a href="#">pàg.201</a>
Paràmetres de visualització del rellotge	Estableix el format de projecció del rellotge mostrat a la barra d'eines inferior. Establiu la data i l'hora a <b>Data i Hora</b> des de Ajustos planificació. ☛ "Configuració de hora" <a href="#">pàg.167</a>
Configuració del teclat	Estableix l'aparença del teclat mostrat a la pantalla en el mode de pissarra. Podeu triar QWERTY, QWERTZ, i AZERTY.

Submenú	Funció
Emmagatzematge intern	<b>Suprimeix totes les dades internes:</b> Suprimeix totes les dades de l'emmagatzematge intern. El procés d'esborrar dades d'emmagatzematge intern no es pot aturar. La informació de plantilles, llibreta d'adreces i registres de connexió a la pissarra blanca s'esborren. Feu servir aquesta funció si hi ha cap problema amb l'emmagatzematge intern o quan repareu o tireu el projector.

Menú Política

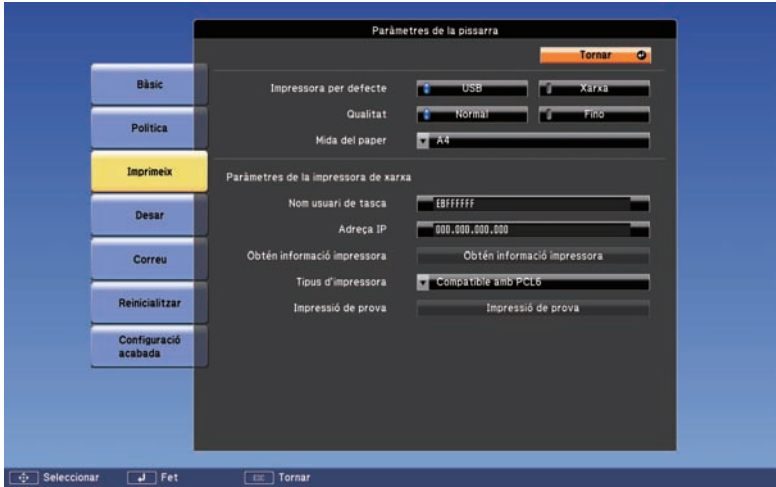


Submenú	Funció
Configuració de política	Activa o desactiva funcions com ara captures, impressions i escanejats.
Paràmetres de plantilla	<b>Protegeix les plantilles d'usuari:</b> si s'estableix a <b>Activat</b> , les plantilles personalitzades es poden establir només des d'un navegador. Quan s'estableix a <b>Desactivat</b> , també es poden configurar des del Mode de pissarra.



Submenú	Funció
Emmagatzematge intern	<p><b>Utilitza l'emmagatzematge intern:</b> si s'estableix a <b>Activat</b>, els dibuixos creats al mode de pissarra es desen a l'emmagatzematge intern. Quan s'ajusta a <b>Desactivat</b>, podeu editar només una pàgina cada vegada, i la funció de l'emmagatzematge intern és limitada. En casos normals recomanem ajustar-lo a <b>Activat</b>.</p> <p><b>Suprimeix automàticament les dades desades:</b> Quan s'estableix en <b>Esborra</b>, totes les dades de dibuix s'esborren de l'emmagatzematge intern quan es desconnecta el projector. En casos normals recomanem ajustar-lo a <b>Conserva</b>.</p> <p><b>Temps per fer la copia de seguretat i desar les dades:</b> Estableix el temps per emmagatzemar una còpia de les dades de dibuix si hi ha una desconnexió accidental. Es realitza una còpia de seguretat fins i tot quan <b>Suprimeix automàticament les dades desades</b> està ajustat en <b>Esborra</b>.</p>

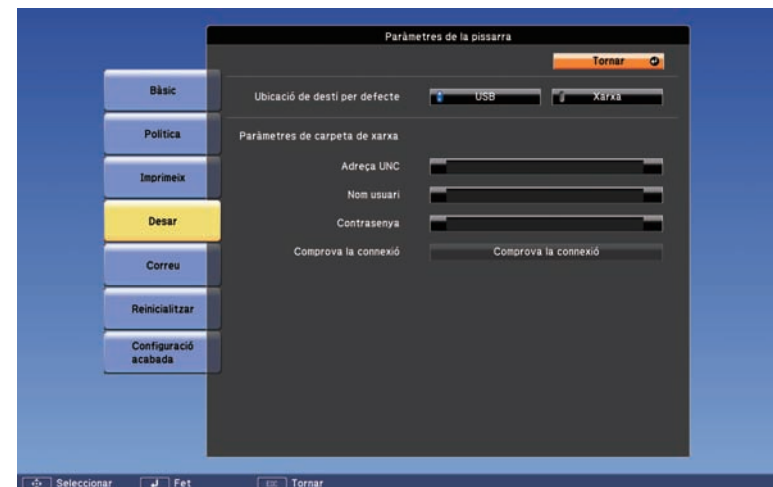
Menú Imprimeix




Submenú	Funció
Impressora per defecte	<p>Establiu la impressora per defecte per a les impressions.</p> <p>La impressora seleccionada es mostra com a impressora per defecte al Mode de pissarra.</p> <p>En el Mode d'anotació, es fa servir aquesta impressora automàticament.</p>
Qualitat	<p>Estableix la qualitat d'impressió.</p>
Mida del paper	<p>Estableix la mida del paper.</p>
Nom usuari de tasca	<p>Estableix el nom d'usuari que es farà servir per imprimir el treball. Si no hi ha res configurat, es mostrarà el nom del projector.</p> <p>En l'edició, podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un byte (no podeu fer servir " * + , / ; &lt; = &gt; ? [ \ ] ` :   ni espais).</p>

Submenú	Funció
<b>Adreça IP</b>	<p>Escriuiu l'adreça IP de la impressora de la xarxa.</p> <p>Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP.</p> <p>127.x.x.x, 192.0.2.x, 224.0.0.0 fins a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)</p>
<b>Obtenir informació de la impressora</b>	Es comunica amb la impressora associada a l'adreça IP i en reconeix automàticament el tipus.
<b>Tipus d'impressora</b>	Estableix el tipus d'impressora connectada. Normalment fa servir el valor establert com automàtic quan es va recuperar la informació de la impressora.
<b>Impressió de prova</b>	Imprimeix una pàgina de prova.

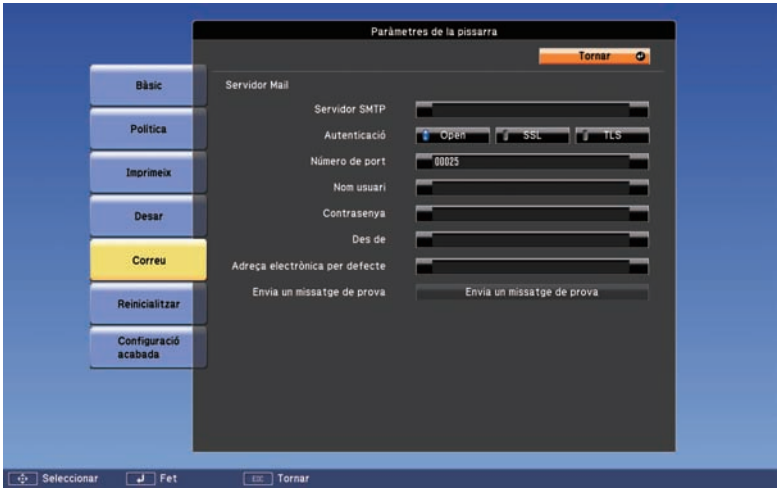
## Menú Desar



Submenú	Funció
<b>Ubicació de destí per defecte</b>	<p>Estableix la ubicació de destinació per defecte per a les dades de dibuix.</p> <p>Es mostra com a ubicació de destinació per defecte al Mode de pissarra.</p> <p>En el Mode d'anotació, es fa servir aquesta ubicació automàticament quan es desen dades.</p>

Submenú	Funció
Adreça UNC	<p>Estableix el nom de la carpeta de xarxa a UNC "\\nom servidor \nom per compartir". Estableix una adreça IP o un nom NetBIOS com a nom de servidor. Podeu introduir un màxim de 63 caràcters alfanumèrics d'un byte (no podeu fer servir " * , ; &lt; = &gt; ? [ ] `   ni espais).</p> <div><ul style="list-style-type: none"><li>• Quan una adreça IP es fa servir com a nom de servidor, el protocol CIFS es fa servir per comunicar-se amb el servidor de transferència de fitxers. Si una configuració d'encaminament es fa servir per al protocol TCP de la xarxa, la subxarxa es deixa de costat i la comunicació se'n realitza al marge.</li><li>• Quan es fa servir un nom NetBIOS com a nom de servidor, el protocol SMB es fa servir per comunicar-se amb el servidor de transferència de fitxers. Per connectar-se al servidor de transferència de fitxers al marge de la subxarxa, cal configurar un servidor WINS.<ul style="list-style-type: none"><li>☛ "Menú LAN sense fil" <a href="#">pàg.195</a></li><li>☛ "Menú LAN amb cables" <a href="#">pàg.200</a></li></ul></li></ul></div>
Nom usuari	<p>Establiu un nom d'usuari que tinga permissos per a llegir i escriure a la carpeta de xarxa. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un byte (no es poden fer servir espais). Si també heu d'introduir un nom de domini, poseu-lo abans del nom de l'usuari separat per una barra inversa.</p>
Contrasenya	<p>Introduïu una contrasenya per al nom d'usuari. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un byte. En introduir la contrasenya i seleccionar <b>Configuració acabada</b>, s'estableix el valor i es visualitza com un asterisc (*).</p>
Comprova la connexió	<p>Comprova que la connexió funcioni.</p>

Menú Correu



Submenú	Funció
Servidor SMTP	<p>Selecioneu el servidor de correu especificant un nom de servidor o adreça IP. Podeu introduir un màxim de 63 caràcters alfanumèrics d'un byte (no podeu fer servir " * , ; &lt; = &gt; ? [ ] `   : ni espais).</p> <p>Quan especifiqueu un nom de servidor, necessiteu un servidor DNS a la xarxa.</p> <p>☛ "Menú LAN sense fil" <a href="#">pàg.195</a></p> <p>☛ "Menú LAN amb cables" <a href="#">pàg.200</a></p> <p>Quan especifiqueu una adreça IP, podeu fer servir números del 0 al 255 en cada camp. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP.</p> <p>127.x.x.x, 192.0.2.x, 224.0.0.0 fins a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)</p>
Autenticació	<p>Estableix el mètode d'autenticació del servidor de correu.</p>
Número de port	<p>Podeu introduir el número de port per al servidor SMTP. El valor per defecte és 25. Podeu introduir números entre 1 i 65535.</p>

Submenú	Funció
<b>Nom usuari</b>	Afegiu un nom d'usuari per a l'autenticació del servidor de correu. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un octet (no es poden fer servir espais).
<b>Contrasenya</b>	Introduïu una contrasenya per al nom d'usuari. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un octet (no es poden fer servir espais).
<b>Des de</b>	Escriviu l'adreça de correu electrònic que es mostrarà com a remitent. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un octet (no podeu fer servir " ( ) , ; < > [ \ ] : ni espais).
<b>Adreça electrònica per defecte</b>	Escriviu l'adreça electrònica per defecte per enviar e-mails. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un octet (no podeu fer servir " ( ) , ; < > [ \ ] : ni espais).
<b>Envia un missatge de prova</b>	Es connecta al servidor SMTP i envia un e-mail de prova a l'Adreça electrònica per defecte.

Els valors de Paràmetres de la pissarra es restableixen. Les dades següents desades a la memòria interna s'esborren.

- Informació de plantilla
- Llibreta d'adreces
- Registres compartits de connexió a la pissarra blanca

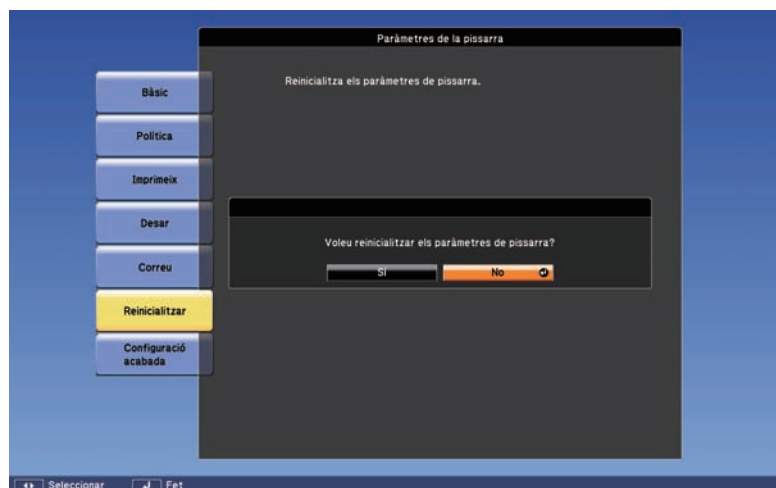
## Xarxa Xarxa

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

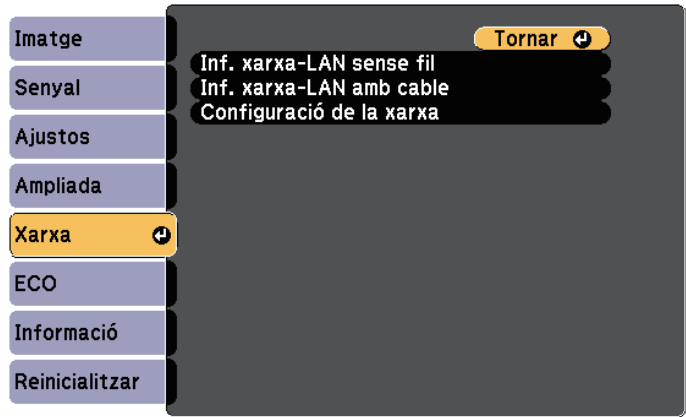
☛ "Configurar Contrasenya protegida" [pàg.151](#)

Estableix l'hora del projector abans de configurar el menú de xarxa. Si no s'estableix l'hora, la LAN sense fil potser no es configurarà correctament.

### Menú Reinicialitzar



"Configuració de hora" pàg.167



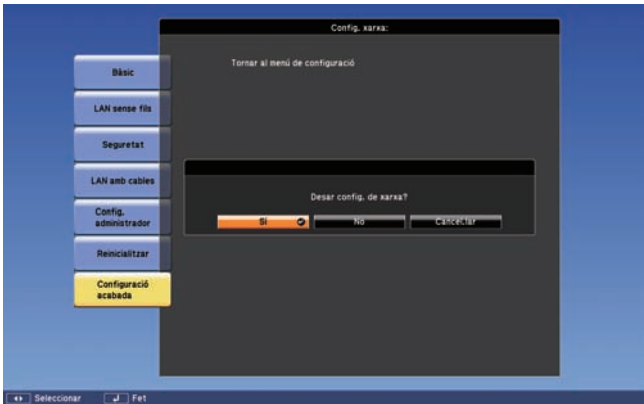
Submenú	Funció
Inf. xarxa-LAN sense fil	Mostra la següent informació de configuració de xarxa. <ul style="list-style-type: none"><li>• Mode connexió</li><li>• Sis.LAN sense fil</li><li>• Nivell antena</li><li>• Nom del projector</li><li>• SSID</li><li>• DHCP</li><li>• Adreça IP</li><li>• Màscara subxarxa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

Submenú	Funció
Configuració de la xarxa	Els següents menús estan disponibles per configurar els elements de xarxa. <b>Bàsic, LAN sense fils, Seguretat, LAN amb cabl, Config. administrador i Reinicialitzar</b>

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 **Cancel·lar**. 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.

**Cancel·lar:** continua visualitzant el menú Xarxa.

Funcionament del teclat en pantalla

El menú Xarxa conté elements on cal introduir caràcters alfanumèrics durant la configuració. En aquest cas, es visualitza el següent teclat en pantalla. Feu servir els botons [↵], [↶], [↷] i [↸] del comandament a distància o els botons [↵], [↶], [↷] i [↸] del tauler de control per moure el cursor fins la tecla desitjada i premeu el botó [↵] 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 **Cancel** al teclat per cancel·lar la xifra introduïda.



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

Es pot introduir el text següent.

Números	0123456789
Alfabet	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Símbols	! # \$ % & ' ( ) + - . / < = > ? @ ^ _ ` {   } ~



- A excepció de l'**SSID**, el menú Xarxa no admet espais.
- Alguns símbols (" \* , ; [ \ ] ^) no poden introduir-se amb el teclat en pantalla. Per introduir el text, feu servir el navegador web.
- ☛ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" [pàg.155](#)

Menú Bàsic



Submenú	Funció
Nom del projector	Mostra el nom del projecteur als EasyMP Network Projection i EasyMP Multi PC Projection inclosos. En l'edició, podeu introduir un màxim de 16 caràcters alfanumèrics d'un octet (no podeu fer servir " * , / ; < = > ? [ \ ] `   ).

Submenú	Funció
<b>Contrasenya Web Remote</b>	<p>Configureu una contrasenya per a fer servir Web Remote. Podeu introduir un màxim de vuit caràcters alfanumèrics d'un octet (no es pot fer servir *).</p> <p>Web Remote és una funció d'ordinador que permet controlar el projector utilitzant el navegador web en un ordinador connectat a una xarxa.</p> <p>☞ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" <a href="#">pàg.155</a></p>
<b>Paraula clau projector</b>	<p>Quan està <b>Activat</b>, heu d'introduir la paraula clau quan intenteu connectar el projector a un ordinador a través d'una xarxa. Com a resultat, evitareu les interrupcions de les presentacions a causa de connexions des d'altres ordinadors.</p> <p>Normalment ha d'estar ajustat a <b>Activat</b>.</p> <p>☞ <a href="#">Guia de funcionament de l'EasyMP Network Projection</a></p>

## Menú LAN sense fil


Per connectar el projector a un ordinador amb una LAN sense fil, instal·leu la unitat LAN sense fils.

☞ "Instal·lació de la unitat LAN sense fil" [pàg.45](#)



Submenú	Funció
<b>Alim. LAN sense fil</b>	Ajusteu aquest paràmetre com a <b>Activat</b> quan connecteu el projector i un ordinador mitjançant una LAN sense fils. Si no voleu connectar-vos per LAN sense fils, ajusteu a <b>Desactivat</b> per evitar accessos no autoritzats.
<b>Wi-Fi Protected Setup</b>	Ajusteu aquest paràmetre quan realitzeu la connexió a una xarxa mitjançant un punt d'accés LAN sense fils compatible amb <u>WPS (Wi-Fi Protected Setup)</u> ». Podreu connectar el projector fàcilment al punt d'accés i configurar la seguretat. Seguiu les instruccions en pantalla.
<b>Mode connexió</b>	<p>Ajusteu el mode de connexió que vulgueu utilitzar quan connecteu el projector i un ordinador mitjançant una LAN sense fils.</p> <p>Si seleccioneu <b>Ràpid</b>, es crea una petita xarxa automàticament entre el projector i l'ordinador. Es fa servir amb EasyMP Network Projection. Si <b>Config. auto SSID</b> està ajustat a <b>Activat</b>, el projector es converteix en un punt d'accés fàcil. Si es posa a <b>Desactivat</b>, la xarxa es crea en <u>Mode ad hoc</u>».</p> <p>Si seleccioneu <b>Avançada</b>, la connexió s'estableix en mode <u>d'infraestructura</u>» a través del punt d'accés instal·lat. Establiu <b>Avançada</b> quan controleu el projector des d'una xarxa.</p>



Submenú	Funció
<b>Config.autoSSID</b>	Si s'ajusta Mode connexió a <b>Ràpid</b> , podeu trobar el projector més ràpidament entre múltiples projectors posant aquesta opció a <b>Activat</b> . El valor de SSID s'ajusta automàticament. En connectar un ordinador a diversos projectors en Mode ràpid, poseu aquesta opció a <b>Desactivat</b> i poseu el mateix SSID a tots els projectors que es vagin a connectar.
<b>SSID</b>	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 octet (^ només es pot introduir des del navegador web). Poseu l'SSID en blanc o amb el valor ANY per a establir una connexió ANY.
<b>Cerca punt d'accés</b>	Quan Mode connexió està ajustat a <b>Avançat</b> , es poden cercar punts d'accés pels voltants i establir l'SSID al qual es vol connectar entre aquests punts. Segons la configuració del punt d'accés, pot ser que no aparegui a la llista. Cal ajustar les opcions de seguretat apart.  "Pantalla Cerca punt d'accés" <a href="#">pàg.197</a>
<b>Canal</b>	Podeu seleccionar els canals que voleu emprar per a la connexió al mode Ràpid. Si hi ha interferències d'altres senyals, feu servir un altre canal.
<b>Visualització SSID</b>	Per evitar que l'SSID es visualitzi a la pantalla en repòs de la LAN, ajusteu aquesta opció a <b>Desactivat</b> .
<b>DHCP</b>	Podeu definir si voleu utilitzar o no ( <b>Activat/Desactivat</b> ) <b>DHCP</b> . Si està ajustat a <b>Activat</b> , no podeu definir més adreces.
<b>Adreça IP</b>	Podeu introduir l' <u>adreça IP</u> assignada al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 192.0.2.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)

Submenú	Funció
<b>Màscara subxarxa</b>	Podeu introduir la <u>Màscara subxarxa</u> per al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents màscares de subxarxa. 0.0.0.0, 255.255.255.255
<b>Direcció passarel·la</b>	Podeu introduir l'adreça IP per la passarel·la del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents <u>adreces de passarel·la</u> . 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)
<b>Servidor DNS</b>	Si configureu un servidor de correu i nom de servidor, el servidor DNS us permet enviar correus d'anotacions creades amb la funció interactiva. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 192.9.2.x i 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un nombre del 0 al 255) Quan <b>DHCP</b> s'estableix a <b>Activat</b> , la informació del servidor DNS es recupera amb DHCP. En aquest moment es dona prioritat a aquests paràmetres.
<b>Servidor WINS</b>	Si especifiqueu una carpeta de xarxa com a destinació de desat, un servidor WINS us permet desar les anotacions creades amb les funcions interactives. Establiu-ho quan feu servir un servidor WINS i especifiqueu una carpeta de xarxa a una subxarxa diferent. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 192.9.2.x i 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un nombre del 0 al 255) Si no feu servir un servidor WINS, establiu 0.0.0.0. Quan <b>DHCP</b> es troba <b>Activat</b> , la informació de Servidor WINS s'obté mitjançant DHCP. En aquest moment es dona prioritat a aquests paràmetres.





Submenú	Funció
<b>Mostrar direcció IP</b>	Per evitar que l'adreça IP es visualitzi a la pantalla en repòs de la LAN, ajusteu-la a <b>Desactivat</b> .

Pantalla Cerca punt d'accés

Els punts d'accés detectats es mostren en una llista.



Submenú	Funció
<b>Actualitzar</b>	Cerca de nou el punt d'accés.
	Indica un punt d'accés que ja està establert.
	Indica els punts d'accés on s'ha configurat la seguretat. Si seleccioneu un punt d'accés on no s'hagi configurat la seguretat, apareixerà el menú LAN sense fils. Si seleccioneu un punt d'accés on s'hagi configurat la seguretat, apareixerà el menú Seguretat. Seleccioneu el tipus de seguretat d'acord amb la configuració de seguretat del punt d'accés.

## Menú Seguretat

Si teniu la unitat LAN sense fils instal·lada, us recomanem decididament que en configureu la seguretat.

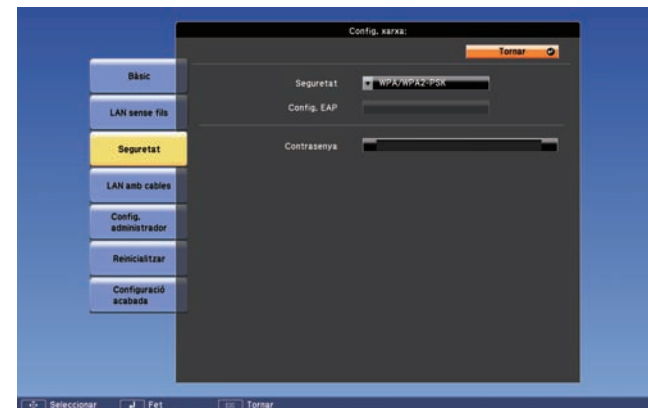


Submenú	Funció
<b>Seguretat</b>	<p>Podeu seleccionar un tipus de seguretat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quan Ràpid està seleccionat <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Open:</b> La seguretat no està configurada.</li> <li><b>WPA2-PSK(AES)</b> (només quan <b>Config. auto SSID</b> s'ha ajustat a <b>Activat</b>): Es fa servir la seguretat WPA2 per a la comunicació amb el mètode d'encriptació AES. En establir la connexió entre un ordinador i el projector, introduïu el valor que hàgiu configurat a la contrasenya.</li> </ul> </li> <li>Quan Avançat està seleccionat <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Open:</b> La seguretat no està configurada.</li> <li><b>WPA/WPA2-PSK:</b> es connecta en mode personal WPA. El mètode de xifratge se selecciona automàticament segons la configuració del punt d'accés. Establiu una contrasenya igual al punt d'accés.</li> <li><b>WPA/WPA2-EAP:</b> Es connecta en mode WPA corporatiu. El mètode de xifratge se selecciona automàticament segons la configuració del punt d'accés. Seleccioneu aquesta opció si feu servir LEAP.</li> </ul> </li> </ul>



En aquest projector no es pot configurar WEP com a mètode d'encryptació.

Quan WPA/WPA2-PSK està seleccionat



Submenú	Funció
Contrasenya	<p>Introduïu la contrasenya. Podeu introduir un mínim de 8 i un màxim de 63 caràcters alfanumèrics d'un byte. En introduir la contrasenya i prémer el botó [↵], s'estableix el valor i es visualitza com un asterisc (*).</p> <p>Quan es fa servir amb l'EasyMP Network Projection amb la contrasenya inicial (per defecte), no cal que la introduïu a l'ordinador.</p> <p>És recomanable canviar la contrasenya periòdicament per motius de seguretat. Si es restableix la configuració de la xarxa, la contrasenya també torna al seu valor inicial.</p> <p>☛ "Menú Reinicialitzar" <a href="#">pàg.205</a></p> <p>Podeu introduir un màxim de 32 caràcters en el menú Configuració. Si introduïu més de 32 caràcters, utilitzeu el navegador web per introduir el text.</p> <p>☛ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" <a href="#">pàg.155</a></p> <p>En mode Ràpid es fa servir la contrasenya inicial. La contrasenya inicial s'amaga. Canvieu la contrasenya per fer servir l'Epson iProjection.</p>

Quan WPA/WPA2-EAP està seleccionat



Submenú	Funció
Config. EAP	<p>Estableix el protocol d'autenticació.</p> <p><b>PEAP:</b> Protocol d'autenticació molt estès entre els sistemes amb el Windows Server.</p> <p><b>PEAP-TLS:</b> Protocol d'autenticació que es fa servir als sistemes amb el Windows Server. Feu-lo servir quan feu servir un certificat de client.</p> <p><b>EAP-TLS:</b> Protocol d'autenticació molt estès en sistemes amb un certificat de client.</p> <p><b>EAP-Fast, LEAP:</b> Feu-les servir amb aquests protocols d'autenticació.</p>

Submenú	Funció
Nom usuari	<p>Introduïu un nom d'usuari per a l'autenticació. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un byte.</p> <p>Si seleccioneu PEAP-TLS o EAP-TLS, es mostra el nom d'usuari obtingut automàticament des del certificat de client. Si el servidor d'autenticació necessita un altre nom d'usuari, podeu canviar-lo.</p> <p>Podeu introduir un màxim de 32 caràcters en el menú Configuració. Si introduïu més de 32 caràcters, utilitzeu el navegador web per introduir el text.</p> <p>☛ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" <a href="#">pàg.155</a></p> <p>Si també heu d'introduir un nom de domini, poseu-lo abans del nom de l'usuari separat per una barra inversa.</p>
Contrasenya	<p>Introduïu una contrasenya per a l'autenticació. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un byte. En introduir la contrasenya i seleccionar <b>Finish</b>, s'estableix el valor i es visualitza com un asterisc (*).</p> <p>Podeu introduir un màxim de 32 caràcters en el menú Configuració. Si introduïu més de 32 caràcters, utilitzeu el navegador web per introduir el text.</p> <p>☛ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" <a href="#">pàg.155</a></p>
Certificat de client	<p>Mostra la informació d'<b>Atorgat a</b>, <b>Emès per</b> i <b>Període validesa</b> configurada al certificat de client desat. Si no hi ha cap certificat, es mostra en blanc.</p>
Verifica certificat servidor	<p>Si ajusteu l'opció a <b>Activat</b>, podreu verificar el certificat del servidor d'autenticació. Per tal de verificar un certificat de servidor cal configurar Certificat CA.</p> <p>☛ "Configuració dels certificats" <a href="#">pàg.158</a></p>
Certificat CA	<p>Mostra la informació d'<b>Atorgat a</b>, <b>Emès per</b> i <b>Període validesa</b> configurada al certificat CA desat. Si no hi ha cap certificat, es mostra en blanc.</p>

Submenú	Funció
<b>Configurar nom servidor Radius</b>	Si ajusteu l'opció a <b>Activat</b> , podreu autenticar el nom del servidor durant la verificació del certificat del servidor. Especificant el nom del servidor reduïreu el risc de connectar-vos amb un servidor d'autenticació no vàlid.
<b>Nom servidor Radius</b>	Especifica el nom del servidor d'autenticació. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un octet (no es pot fer servir ^).
<b>Verifica data cad. certif. serv.</b>	Si ajusteu l'opció a <b>Activat</b> , podreu verificar el període de validesa del certificat durant la verificació del certificat del servidor.

## Menú LAN amb cables



Submenú	Funció
<b>DHCP</b>	Podeu definir si voleu utilitzar o no ( <b>Activat/Desactivat</b> ) <u>DHCP</u> . Si està ajustat a <b>Activat</b> , no podeu definir més adreces.

Submenú	Funció
<b>Adreça IP</b>	Podeu introduir l' <u>adreça IP</u> assignada al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 192.0.2.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)
<b>Màscara subxarxa</b>	Podeu introduir la <u>Màscara subxarxa</u> per al projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents màscares de subxarxa. 0.0.0.0, 255.255.255.255
<b>Direcció passarel·la</b>	Podeu introduir l'adreça IP per la passarel·la del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents <u>adreces de passarel·la</u> . 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)
<b>Servidor DNS</b>	Si configureu un servidor de correu i nom de servidor, el servidor DNS us permet enviar correus d'anotacions creades amb la funció interactiva. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 192.9.2.x i 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un nombre del 0 al 255) Quan <b>DHCP</b> s'estableix a <b>Activat</b> , la informació del servidor DNS es recupera amb DHCP. En aquest moment es dona prioritat a aquests paràmetres.

Submenú	Funció
<b>Servidor WINS</b>	<p>Si especifiqueu una carpeta de xarxa com a destinació de desat, un servidor WINS us permet desar les anotacions creades amb les funcions interactives. Establiu-ho quan feu servir un servidor WINS i especifiqueu una carpeta de xarxa a una subxarxa diferent.</p> <p>Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 192.9.2.x i 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (on x és un nombre del 0 al 255)</p> <p>Si no feu servir un servidor WINS, establiu 0.0.0.0.</p> <p>Quan <b>DHCP</b> es troba <b>Activat</b>, la informació de Servidor WINS s'obté mitjançant DHCP. En aquest moment es dona prioritat a aquests paràmetres.</p>
<b>Mostrar direcció IP</b>	<p>Per evitar que l'adreça IP es visualitzi a la pantalla en repòs de la LAN, ajusteu-la a <b>Desactivat</b>.</p>

## Menú Config. administrador



Submenú	Funció
<b>Contrasenya administrador</b>	<p>Introduïu la contrasenya de la configuració de l'administrador per a la configuració de xarxa.</p> <p>Podeu introduir un màxim de setze caràcters alfanumèrics d'un octet (no es pot fer servir *).</p> <p>Si la contrasenya de l'administrador no està configurada, feu clic a <b>Acceptar</b> amb el quadre de la contrasenya buit.</p> <p>La Contrasenya administrador es fa servir també per a Paràmetres de la pissarra.</p> <p>☛ "Menú Bàsic" <a href="#">pàg.188</a></p>
<b>Nom host xarxa</b>	<p>Aquest nom es fa servir per identificar el projector a Control Web. Podeu introduir un màxim de 15 caràcters alfanumèrics d'un byte. Els únics símbols que podeu fer servir son - i _ (guió i barra baixa). (Tanmateix, el primer caràcter ha de ser alfanumèric, i l'últim també).</p>
<b>Contrasenya P.JLink</b>	<p>Introduïu una contrasenya per utilitzar-la quan accediu al projector utilitzant un programari P.JLink compatible.</p> <p>Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un byte (no es poden fer servir símbols).</p> <p>☛ "Sobre P.JLink" <a href="#">pàg.163</a></p>

Submenú	Funció
<b>Contras. control Web</b>	Determineu una contrasenya per utilitzar-la quan definiu els ajustos i controleu el projector utilitzant el Control Web. Podeu introduir un màxim de vuit caràcters alfanumèrics d'un octet (no es pot fer servir *). Control Web és una funció d'ordinador que permet configurar i controlar el projector utilitzant el navegador web en un ordinador connectat a una xarxa. ☛ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" <a href="#">pàg.155</a>
<b>Contras. Monitor</b>	Configureu una contrasenya per a fer servir EasyMP Monitor. Podeu introduir un màxim de setze caràcters alfanumèrics d'un octet (no es pot fer servir *).
<b>HTTP segur</b>	Per enfortir la seguretat, es xifra la comunicació entre el projector i l'ordinador al Control Web. A l'hora de configurar la seguretat amb Web Control, es recomana ajustar aquesta opció a <b>Activat</b> .
<b>Notificació Mail</b>	Va al menú de configuració Notificació Mail. ☛ "Menú Notificació Mail" <a href="#">pàg.202</a>
<b>Gestió de certificats</b>	Va al menú de configuració Gestió de certificats. ☛ "Menú Gestió de certificats" <a href="#">pàg.204</a>
<b>SNMP</b>	Va al menú de configuració de SNMP. ☛ "Menú SNMP" <a href="#">pàg.205</a>
<b>Pass. prioritat</b>	A la passarel·la de prioritat, seleccioneu <b>Amb cable</b> o <b>Sense fil</b> .
<b>AMX Device Discovery</b>	Si voleu que <u>AMX Device Discovery</u> detecti el projector, ajusteu aquesta opció a <b>Activat</b> . Ajusteu-lo a <b>Desactivat</b> si no esteu connectats a un ambient controlat amb un controlador d'AMX o AMX Device Discovery.

Submenú	Funció
<b>Crestron RoomView</b>	Seleccioneu <b>Activat</b> només si superviseu o controleu el projector a través d'una xarxa amb Crestron RoomView®. En cas contrari, l'haureu d'ajustar a <b>Desactivat</b> . ☛ "Sobre Crestron RoomView®" <a href="#">pàg.163</a> Cal reiniciar el projector per tal que els ajustos realitzats tinguin efecte. Si està seleccionat <b>Activat</b> , les funcions següents no estaran disponibles. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Control Web</li> <li>• Message Broadcasting (connector de l'EasyMP Monitor)</li> </ul>
<b>Bonjour</b>	Ajusteu això a <b>Activat</b> quan vos connecteu a una xarxa amb Bonjour. Consulteu el lloc web d'Apple per a més informació sobre el servei Bonjour. <a href="http://www.apple.com/">http://www.apple.com/</a>
<b>EPSON Message Broadcasting</b>	La funció EPSON Message Broadcasting es pot activar o desactivar. Podeu descarregar Message Broadcasting i la seva Guia de funcionament a l'adreça web següent. <a href="http://www.epson.com">http://www.epson.com</a>

## Menú Notificació Mail

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

☛ "Correu de notificació d'error de lectura" [pàg.160](#)

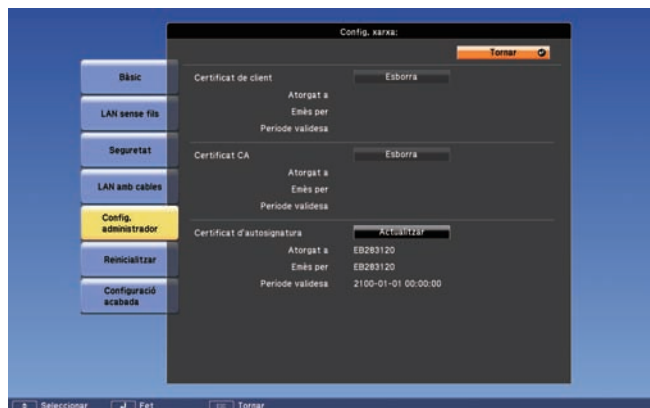


Submenú	Funció
Notificació Mail	Seccioneu <b>Activat</b> per enviar correus a les adreces predeterminades quan es produeixi un problema o una advertència amb un projector.
Servidor SMTP	Podeu introduir l' <u>adreça IP</u> del servidor SMTP del projector. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 192.0.2.x, 224.0.0.0 fins 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
Direcció e-mail 1/ Direcció e-mail 2/ Direcció e-mail 3	<p>Podeu introduir l'adreça de correu electrònic de la destinació on s'ha d'enviar la notificació. Podeu registrar un màxim de tres destinataris. Podeu introduir un màxim de 64 caràcters alfanumèrics d'un octet (no podeu fer servir " ( ) , ; &lt; &gt; [ \ ] ).</p> <p>Podeu introduir un màxim de 32 caràcters en el menú Configuració. Si introduïu més de 32 caràcters, utilitzeu el navegador web per introduir el text.</p> <p>☛ "Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)" <a href="#">pàg.155</a></p> <p>L'adreça de destinació 1 és l'adreça de notificació per correu de l'emissor.</p>
Config esdevenim notific	Podeu seleccionar els problemes o advertències que desitgeu rebre notificats per correu electrònic. Quan es produeix el problema o l'advertiment seleccionat, s'envia un correu electrònic a la <b>Adreça e-mail</b> seleccionada per a notificar que s'ha produït un problema o advertiment. Podeu seleccionar més d'un element dels elements visualitzats.



## Menú Gestió de certificats



Submenú	Funció
<b>Certificat de client</b>	Mostra la informació d' <b>Atorgat a</b> , <b>Emès per</b> i <b>Període validesa</b> configurada al certificat de client desat. Si no hi ha cap certificat, es mostra en blanc. Haureu de configurar Certificat de client si se selecciona <b>WPA/WPA2-EAP</b> a <b>Seguretat</b> i <b>PEAP-TLS</b> o <b>EAP-TLS</b> a <b>Config. EAP</b> . Seccioneu <b>Esborra</b> per a eliminar el certificat emmagatzemat.
<b>Certificat CA</b>	Mostra la informació d' <b>Atorgat a</b> , <b>Emès per</b> i <b>Període validesa</b> configurada al certificat CA desat. Si no hi ha cap certificat, es mostra en blanc. Haureu de configurar Certificat CA si se selecciona <b>WPA/WPA2-EAP</b> a <b>Seguretat</b> a l'hora de verificar el certificat del servidor d'autenticació. Seccioneu <b>Esborra</b> per a eliminar el certificat emmagatzemat.
<b>Certificat d'auto-signatura</b>	(Aquesta opció només es pot configurar si <b>HTTP segur</b> està ajustat a <b>Activat</b> .) Es mostra la informació d' <b>Atorgat a</b> , <b>Emès per</b> i <b>Període validesa</b> al certificat mantingut per la funció de servidor del projector. Quan està ajustat Certificat de servidor web, aquesta informació no es mostra. Seccioneu <b>Actualitzar</b> per a actualitzar el certificat autosignat.

Submenú	Funció
<b>Certificat de servidor web</b>	(Aquesta opció només es pot configurar si <b>HTTP segur</b> està ajustat a <b>Activat</b> .) Es mostra la informació d' <b>Atorgat a</b> , <b>Emès per</b> i <b>Període validesa</b> al certificat configurat al projector. Quan hi ha ajustat un Certificat d'autosignatura, aquesta informació no es mostra. Seccioneu <b>Esborra</b> per a eliminar el certificat emmagatzemat.



- Per a establir els certificats es fa servir Control Web.  
 ➡ "Configuració dels certificats" [pàg.158](#)
- També podeu instal·lar certificats digitals al projector des d'un dispositiu d'emmagatzematge USB. Tanmateix, si instal·leu un certificat des d'un dispositiu d'emmagatzematge USB i la xarxa, és possible que no s'instal·li correctament.



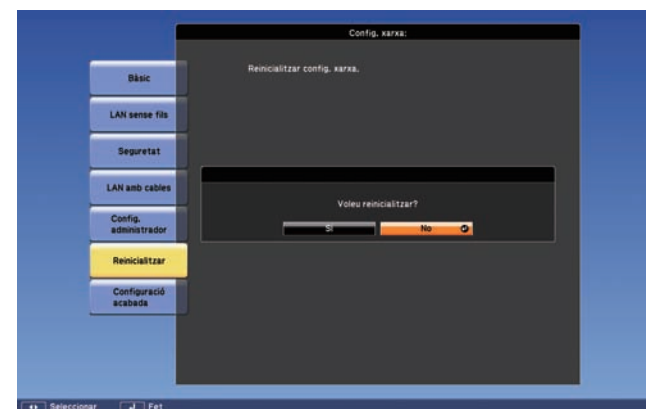
## Menú SNMP



Submenú	Funció
<b>SNMP</b>	Seccioneu <b>Activat</b> per supervisar el projector amb <b>SNMP</b> . Per monitorar el projector, cal instal·lar el programa gestor SNMP a l'ordinador. Cal que l'SNMP el gestioni un administrador de xarxes. El valor per defecte és <b>Desactivat</b> .
<b>Interr. IP Adreça 1/Interr. IP Adreça 2</b>	Podeu enregistrar un màxim de dues adreces IP per a la destinació de notificació d'interrupció SNMP. Podeu introduir un número de 0 a 255 a cada camp de l'adreça. No obstant això, no podeu utilitzar les següents adreces IP. 127.x.x.x, 192.0.2.x, 224.0.0.0 fins a 255.255.255.255 (on x és un número de 0 a 255)
<b>Nom comunitat</b>	Estableix el nom de la comunitat de SNMP. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters alfanumèrics d'un octet (només es pot fer servir el símbol @).

## Menú Reinicialitzar

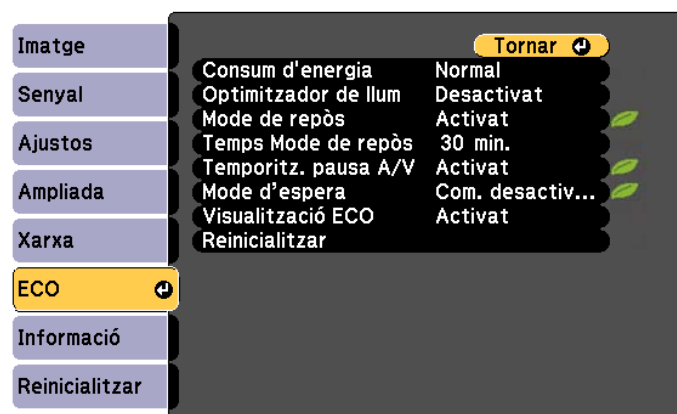
Reinicialitza tots els ajusts de la xarxa.





Submenú	Funció
<b>Reinicialitzar config. xarxa.</b>	Per reinicialitzar tots els ajusts de xarxa, seccioneu <b>Sí</b> . Quan es restableix la configuració de xarxa, les opcions de menú Contrasenya, Contrasenya administrador i Gestió de certificats tornen als seus per defecte i s'eliminen els certificats. Després de reinicialitzar tots els ajustos, apareixerà el menú Bàsic.

## Menú ECO

Quan configureu el menú ECO, el projector activa les funcions d'estalvi d'energia. Si s'activen els paràmetres d'estalvi energètic, apareix una icona amb una fulla al costat de cada submenú.



Submenú	Funció
<b>Consum d'energia</b>	<p>Podeu ajustar la lluentor de la làmpada de dues maneres diferents. Seleccioneu <b>ECO</b> si les imatges que es projecten són massa lluent, com quan es projecten en una sala fosca o en una pantalla petita. Si seccioneu <b>ECO</b>, es redueix la quantitat d'electricitat consumida i el soroll de rotació del ventilador durant la projecció.</p> <p>Si es defineix com a <b>Auto</b>, el sensor d'il·luminació detecta la brillantor de l'entorn i s'ajusta automàticament la lluentor de la làmpada.</p> <p>Si es fa servir en grans altituds o a llocs sotmesos a temperatures elevades, potser no podreu canviar-ne la configuració.</p>

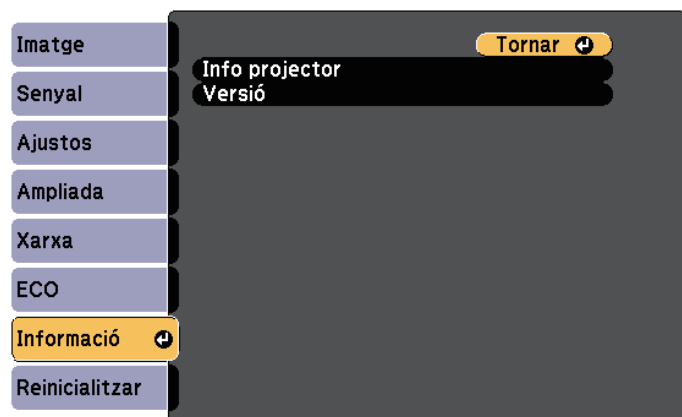
Submenú	Funció
<b>Optimitzador de llum</b>	<p>(Això només es pot configurar si <b>Consum d'energia</b> està ajustat a <b>Normal</b> o <b>Auto</b>).</p> <p>Si s'estableix en <b>Activat</b>, la lluentor de la làmpada s'ajusta en funció de la imatge projectada. Això ajuda a reduir la quantitat d'electricitat utilitzada i redueix la lluentor de la làmpada en funció de l'escena projectada.</p> <p>L'ajust es desa per a cada Mode de color.</p>
<b>Mode de repòs</b>	<p>Quan es defineix en <b>Activat</b>, la projecció s'atura automàticament quan no es rep cap senyal d'imatge i no es duu a terme cap operació durant un període de temps especificat. A més, si no entra cap senyal de vídeo durant un període de temps determinat, la làmpada s'atenua fins que el projector s'apaga. Quan entra un senyal d'imatge, el projector torna a l'estat de funcionament normal.</p>
<b>Temps Mode de repòs</b>	<p>Quan <b>Mode de repòs</b> s'estableix en <b>Activat</b>, podeu seleccionar el temps que s'esperarà el projector abans d'aturar-se automàticament en un interval d'entre 1 i 30 minuts.</p>
<b>Temporitz. pausa A/V</b>	<p>Si s'estableix en <b>Activat</b>, es desconnecta del corrent automàticament 30 minuts després d'haver activat Pausa A/V. A més, si s'activa la pausa A/V durant un període de temps determinat, la làmpada s'atenua fins que el projector s'apaga. Quan es desactiva la Pausa A/V, el projector torna a l'estat de funcionament normal.</p>
<b>Mode d'espera</b>	<p>Si ajusteu la <b>Com. activada</b> a, podeu realitzar les operacions següents fins i tot si el projector està en mode d'espera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisar i controlar el projector des d'un ordinador a través d'una xarxa.</li> <li>• Emetre àudio i vídeo a un dispositiu extern (només si <b>Sortida A/V</b> s'ha definit com a <b>Sempre</b>)</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <p>Establiu <b>Mode connexió</b> a <b>Avançada</b> quan controleu el projector amb una LAN sense fil.</p> <p> <b>Xarxa - LAN sense fils - Mode connexió</b></p> <p><a href="#">pàg.195</a></p> </div>


Submenú	Funció
<b>Visualització ECO</b>	Si s'estableix en <b>Activat</b> , quan la lluentor de la làmpada passa de normal a baixa o de baixa a normal, apareixen unes icones en forma de fulla a l'extrem inferior esquerre de la pantalla projectada que indiquen l'estat de l'estalvi energètic.
<b>Reinicialitzar</b>	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels ajustos al menú <b>ECO</b> , excepte els de <b>Mode d'espera</b> . Consulteu la secció següent per tornar tots els elements del menú als ajusts per defecte. ☛ "Menú Reinicialitzar" <a href="#">pàg.192</a>

## menú Informació (només pantalla)

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

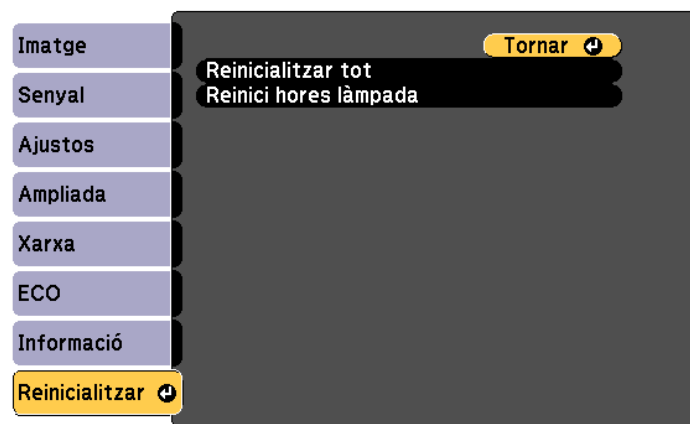
☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.54](#)



Submenú	Funció
<b>Info projector</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hores làmpada:</b> mostra el temps acumulat d'ús de la làmpada *. Si s'assoleix el temps d'avertència de la làmpada, els caràcters apareixeran en groc.</li> <li>• <b>Font:</b> mostra el nom de la font de l'equip connectat que es projecta actualment.</li> <li>• <b>Senyal d'entrada:</b> mostra la configuració del <b>Senyal d'entrada</b> al menú <b>Senyal</b> segons la font.</li> <li>• <b>Resolució:</b> mostra la resolució.</li> <li>• <b>Senyal de vídeo:</b> mostra la configuració del <b>Senyal de vídeo</b> al menú <b>Senyal</b>.</li> <li>• <b>Veloc. Refresc:</b> mostra la <u>velocitat de refresc</u> .</li> <li>• <b>Info Sinc:</b> mostra informació del senyal d'imatge. És possible que l'hagueu d'utilitzar en cas de necessitar assistència.</li> <li>• <b>Estat:</b> mostra informació sobre errors que s'han produït al projector. És possible que l'hagueu d'utilitzar en cas de necessitar assistència.</li> <li>• <b>Número de sèrie:</b> mostra el número de sèrie del projector.</li> <li>• <b>Event ID:</b> mostra els problemes que s'han produït al projector en fer servir els Event IDs, quan el projector i l'ordinador es connecten a través de la xarxa. Vegeu la pàgina següent per a informació detallada de l'Event ID. ☛ "Sobre Event ID" <a href="#">pàg.235</a></li> </ul>
<b>Versió</b>	<b>Main/Main2:</b> mostra la versió del firmware del projector.

\* El temps d'utilització acumulatiu es visualitza com a "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 següents elements no es restableixen als valors per defecte: <b>Senyal d'entrada, Zoom, Canvi d'imatge, Logotip de l'usuari,</b> tots els elements del menú <b>Xarxa, Hores làmpada, Idioma, i Contrasenya.</b>
Reinic hores làmpada	Esborra el temps d'utilització d'hores de làmpada acumulatiu. Reinicialitzeu-lo quan substituïu la làmpada.

Si ja heu definit el contingut del menú Configuració d'un projector, utilitzeu-lo per configurar múltiples projectors alhora (funció de configuració per lots).

Feu servir un dels mètodes següents.

- Configuració mitjançant una memòria USB.
- Configuració mitjançant l'EasyMP Network Updater.

Per obtenir més informació, consulteu la *Guia d'instal·lació*.

 [Guia d'instal·lació](#)



# Detecció d'Errors

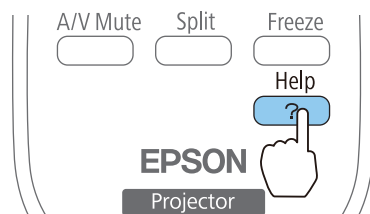
En aquest capítol es descriu com identificar els problemes i què cal fer si se'n detecta un.

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.

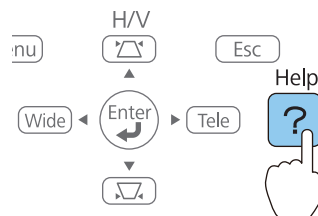
## 1 Premeu el botó [Help].

Es mostrarà la pantalla Help.

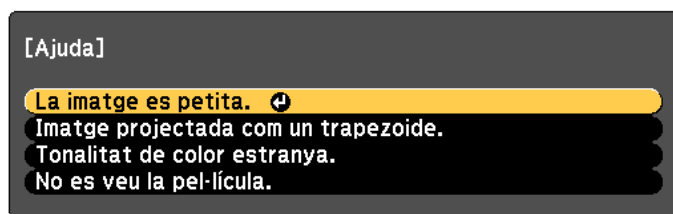
**Amb el Comandament a distància**



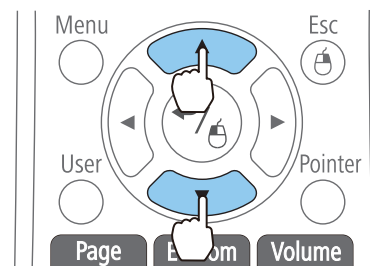
**Ús del tauler de control**



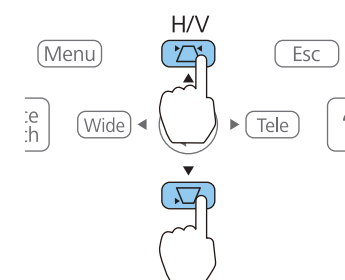
## 2 Seleccioneu un element de menú.



**Amb el Comandament a distància**

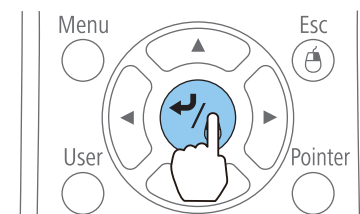


**Ús del tauler de control**

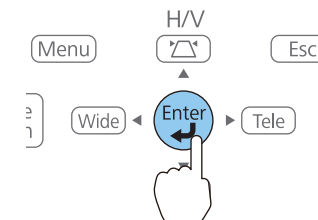


## 3 Confirmeu la selecció.

**Amb el Comandament a distància**

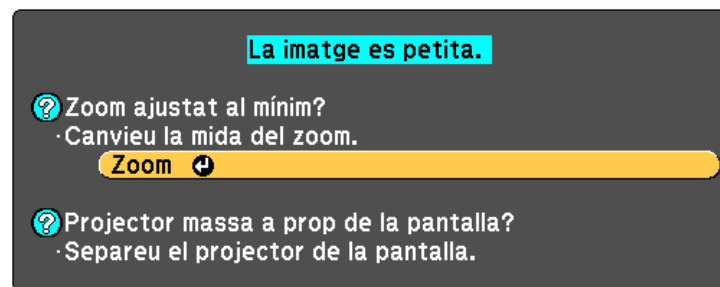


**Ús del tauler de control**



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

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



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

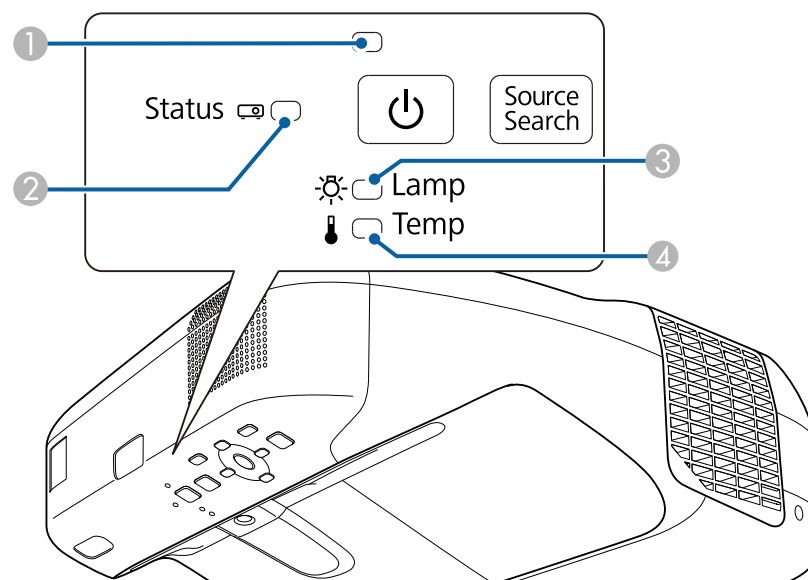
☞ "Solució dels problemes" [pàg.212](#)

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

☛ "Si els indicadors no són d'ajuda" [pàg.217](#)

## Lectura dels Indicadors

El projector inclou els quatre indicadors següents. El color i estat d'il·luminació dels indicadors mostren l'estat del projector.








- ① Indicador d'alimentació
- ② Indicador d'estat
- ③ Indicador de la làmpada

Indica l'estat del projector.  
Indica l'estat del projector.  
Indica l'estat de la làmpada de projecció.



## 4 Indicador de temperatura







Indica l'estat de la temperatura interna.













Indicadors		Estat	Explicació
Font d'alimentació	Estat		
 Blau - Encès	<input type="checkbox"/> Desactivat	Condicó en repòs	El projector rep corrent. Si es prem el botó [⏻] en aquest estat, s'inicia la projecció.
		Estat de supervisió de xarxa	El projector se supervisa i controla a través d'una xarxa (quan el <b>Mode d'espera</b> s'estableix a <b>Com. activada</b> ). Si es desconnecta el cable d'alimentació i es torna a connectar en aquest estat, l'indicador emet un llum blau intermitent.
 Blau - Encès	 Blau - Intermitent	Estat d'escalfament	Aquest és el estat en què entra el projector quan s'encén. Triga uns 30 segons en escalfar-se després d'encendre la làmpada. En aquest estat no podeu apagar el projector, ni que premeu el botó d'accionament [⏻].
		Estat de refredament	Aquest és el estat en què entra el projector quan s'apaga. En aquest estat, tots els botons estan desactivats.
 Blau - Encès	 Blau - Encès	Estat normal	El projector està projectant.





















Consulteu a la taula següent l'estat dels indicadors i com solucionar els problemes.

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 d'alimentació [⏻] es manté il·luminat durant un breu període de temps, però no és cap funcionament erroni.

Indicadors				Causa	Solució o estat
Font d'alimentació	Estat	Làmpada	Temp		
<input type="checkbox"/> Desactivat	 Blau - Intermitent	 Taronja - Intermitent	<input type="checkbox"/> Desactivat	Error intern	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.  <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>
<input type="checkbox"/> Desactivat	 Blau - Intermitent	<input type="checkbox"/> Desactivat	 Taronja - Intermitent	Error del ventilador Error del sensor	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.  <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>

Indicadors				Causa	Solució o estat
Font d'alimentació	Estat	Làmpada	Temp		
<input type="checkbox"/> Desactivat	 Blau - Intermitent	<input type="checkbox"/> Desactivat	 Taronja - Encès	Error temp. alta (Sobreescalfament)	<p>La làmpada s'apaga automàticament i la projecció s'atura. Espereu uns cinc minuts. Després d'uns cinc minuts, el projector passarà al mode d'espera, i caldrà que comproveu els dos punts que s'indiquen tot seguit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret.</li> <li>Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo.   "Netejar el filtre d'aire" <a href="#">pàg.239</a>, "Substituir el filtre d'aire" <a href="#">pàg.246</a> </li> </ul> <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> <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a></p> <p>Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el <b>Mode alta altitud</b> a <b>Activat</b>.   <b>Ampliada - Funcionament - Mode alta altitud</b> <a href="#">pàg.183</a> </p>
<input type="checkbox"/> Desactivat	 Blau - Intermitent	 Taronja - Encès	<input type="checkbox"/> Desactivat	Error làmpada Avaria làmpada	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Traieu la làmpada i comproveu que no estigui trencada.   "Substituir la làmpada" <a href="#">pàg.242</a> </li> <li>Netejar el filtre d'aire.   "Netejar el filtre d'aire" <a href="#">pàg.239</a> </li> </ul> <p><b>Si la làmpada no està trencada:</b> torneu a col·locar-la i endol·leu el cable d'alimentació.</p> <p><b>Si continua l'error:</b> 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> <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a></p> <p><b>Si està trencada:</b> 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.)</p> <p> <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a></p> <p>Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el <b>Mode alta altitud</b> a <b>Activat</b>.   <b>Ampliada - Funcionament - Mode alta altitud</b> <a href="#">pàg.183</a> </p>

Indicadors				Causa	Solució o estat
Font d'alimentació	Estat	Làmpada	Temp		
				Tapa làmpada oberta	Comproveu que la làmpada i la tapa estan instal·lades correctament. Si la làmpada o la tapa de la làmpada no estan ben instal·lades, la làmpada no s'activarà. ☛ "Substituir la làmpada" <a href="#">pàg.242</a>
 Desactivat	 Blau - Intermitent	 Taronja - Intermitent	 Taronja - Intermitent	Error Iris Automàt.	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. ☛ <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>
 Desactivat	 Blau - Intermitent	 Taronja - Encès	 Taronja - Encès	Err.aliment.	
 Blau - Intermitent	 Indicació segons estat	 Indicació segons estat	 Taronja - Intermitent	Avis temp. alta	(Aquesta condició no és anormal. No obstant això, si la temperatura torna a ser massa elevada, la projecció s'aturarà automàticament.) • 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 substituiu-lo. ☛ "Netejar el filtre d'aire" <a href="#">pàg.239</a> , "Substituir el filtre d'aire" <a href="#">pàg.246</a>
 Blau - Intermitent	 Indicació segons estat	 Taronja - Intermitent	 Indicació segons estat	Substitueix làmpada	Substituiu-la per una làmpada nova. ☛ "Substituir la làmpada" <a href="#">pàg.242</a> Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Substituiu la làmpada per una de nova tan aviat com sigui possible.
 Desactivat	 Blau - Intermitent	 Taronja - Encès	 Taronja - Encès	Error de detecció d'obstacles	S'emet un so d'avis i es visualitza el missatge "Traieu els objectes que obstaculitzin l'àrea de projecció." Si no es realitza cap acció, el projector s'apaga automàticament. Comproveu els dos punts següents. • Comproveu que no hi ha objectes que obstaculitzin la finestra de projecció. Traieu els obstacles. • Si no hi ha cap obstacle, netegeu el sensor d'obstacles. ☛ "Netejar el sensor d'obstacles" <a href="#">pàg.238</a> Si torna a aparèixer 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 la Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>













- 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.217](#)
- Si els indicadors no apareixen en aquesta taula, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.
  - ☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

## Si els indicadors no són d'ajuda

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

### Problemes relacionats amb les imatges

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>No es veu cap imatge</b> La projecció no s'inicia, l'àrea de projecció està completament negra</li> </ul>	 <a href="#">pàg.218</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les imatges en moviment no es veuen (la part de la imatge en moviment es torna negra)</b> Les imatges en moviment que es projecten des d'un ordinador apareixen negres i no es projecta res</li> </ul>	 <a href="#">pàg.219</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La projecció s'atura automàticament</b></li> </ul>	 <a href="#">pàg.219</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apareix el missatge "No Suportat"</b></li> </ul>	 <a href="#">pàg.220</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apareix el missatge "Sense senyal"</b></li> </ul>	 <a href="#">pàg.220</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades</b></li> </ul>	 <a href="#">pàg.221</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les imatges presenten interferències o distorsions</b></li> </ul>	 <a href="#">pàg.221</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El cursor del ratolí parpelleja (només en projectar USB Display)</b></li> </ul>	 <a href="#">pàg.222</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La imatge apareix truncada (gran) o petita, la ràtio aspecte no és adient o la imatge es veu a l'inrevés</b> Només es visualitza part de la imatge, o les proporciona d'alçada i amplada i de la imatge no són correctes</li> </ul>	 <a href="#">pàg.222</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Els colors de la imatge no són correctes</b> Tota la imatge apareix violàcia o verdosa, les imatges són en blanc i negre, els colors estan apagats</li> </ul>	 <a href="#">pàg.223</a>

- Les imatges són fosques













 [pàg.224](#)






### Problemes en començar la projecció

- El projector no s'engega

 [pàg.224](#)








### Problemes amb les funcions interactives

<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es pot dibuixar sobre la pantalla projectada</li> </ul>	 <a href="#">pàg.225</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ordinador connectat no es pot controlar des de la pantalla projectada</li> </ul>	 <a href="#">pàg.226</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es visualitza el missatge "S'ha produït un error a l'Easy Interactive Function."</li> </ul>	 <a href="#">pàg.226</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ratolí de l'ordinador no funciona correctament</li> </ul>	 <a href="#">pàg.226</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El llapis interactiu no funciona</li> </ul>	 <a href="#">pàg.227</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El temps de resposta del llapis interactiu és lent (només quan es projecta amb USB Display)</li> </ul>	 <a href="#">pàg.227</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les operacions tàctils mostren errors (només EB-1430Wi)</li> </ul>	 <a href="#">pàg.228</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El punt es desplaça automàticament o no passa a la posició següent durant el calibratge manual</li> </ul>	 <a href="#">pàg.228</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es pot connectar a la pissarra blanca d'un projector compartit</li> </ul>	 <a href="#">pàg.229</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es poden veure els dibuixos compartits</li> </ul>	 <a href="#">pàg.229</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es pot desar la pantalla d'una pissarra blanca compartida a un navegador</li> </ul>	 <a href="#">pàg.229</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es poden realitzar operacions mentre es captura, imprimeix o desa</li> </ul>	 <a href="#">pàg.230</a>

• No es pot enganxar una captura de pantalla correctament	 <a href="#">pàg.230</a>
• No es pot imprimir correctament	 <a href="#">pàg.230</a>
• No es pot escanejar correctament	 <a href="#">pàg.230</a>
• La data i l'hora no estan sincronitzades, la configuració de l'emmagatzematge intern no es reflecteix correctament	 <a href="#">pàg.231</a>
• No es pot canviar la font	 <a href="#">pàg.231</a>




#### Altres problemes

• No se sent cap so o el so és fluix	 <a href="#">pàg.231</a>
--------------------------------------	--

• Hi ha soroll a l'àudio (només amb projeccions amb USB Display)	 <a href="#">pàg.232</a>
• El comandament a distància no funciona	 <a href="#">pàg.232</a>
• Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús	 <a href="#">pàg.233</a>
• La configuració d'autenticació de LAN sense fil no funciona	 <a href="#">pàg.233</a>
• No es reben missatges de correu electrònic encara que es produeixi un error al projector	 <a href="#">pàg.233</a>
• Apareix el missatge "La bateria per mantenir l'hora s'està esgotant."	 <a href="#">pàg.234</a>
• No es pot canviar la configuració utilitzant un navegador web	 <a href="#">pàg.234</a>

## Problemes relacionats amb les imatges

### No es veu cap imatge

Comprovació	Solució
Heu premut el botó d'accionament [⏻]?	Premeu el botó d'accionament [⏻] per activar el projector.
Estan apagats tots els indicadors?	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" <a href="#">pàg.53</a> Comproveu el commutador de corrent i dispositius similars per assegurar-vos que es rebí corrent.
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)" <a href="#">pàg.143</a>
Els ajusts del menú Configuració són correctes?	Reinicialitzeu tots els paràmetres.  <b>Reinicialitzar - Reinicialitzar tot</b> <a href="#">pàg.208</a>

Comprovació	Solució
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. ☛ <b>Senyal - Senyal de vídeo</b> <a href="#">pàg.180</a>
El cable USB està connectat correctament? (Només quan projecteu amb USB Display)	Comproveu que el cable USB estigui ben connectat. Torneu-lo a connectar si no està connectat, o bé si no està connectat correctament.
Es mostra Windows Media Center a pantalla completa? (Només quan projecteu amb USB Display o una connexió de xarxa)	Si es mostra Windows Media Center a pantalla completa, no podeu projectar amb USB Display o una connexió de xarxa. Reduïu la mida de pantalla.
S'està visualitzant una aplicació que fa servir Windows DirectX? (Només quan projecteu amb USB Display o una connexió de xarxa)	Es possible que les aplicacions que fan servir Windows DirectX no mostrin les imatges correctament.

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

Comprovació	Solució
El senyal de la imatge de l'ordinador s'envia a la LCD i al monitor? (Només quan es projecten imatges des d'un ordinador o un ordinador portàtil amb una pantalla LCD integrada)	Canvieu el senyal d'imatge de l'ordinador a la sortida externa solament. Comproveu la documentació de l'ordinador o contacteu amb el fabricant.
Estan protegits els drets d'autor del contingut de la imatge en moviment que voleu projectar?	És possible que el projector no pugui projectar imatges en moviment amb drets d'autor protegits que es reproduïxin des de l'ordinador. Per a més informació, consulteu la guia de l'usuari subministrada amb el reproductor.

## La projecció s'atura automàticament

Comprovació	Solució
Els ajustos <b>Mode de repòs</b> o <b>Temporitz. pausa A/V</b> estan <b>Activat</b> ?	Si algun d'aquests ajustos s'ha establert en <b>Activat</b> , el projector s'apaga automàticament en els casos següents. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si <b>Mode de repòs</b> s'estableix en <b>Activat</b>: no es duu a terme cap operació durant un període de temps especificat si no entra cap senyal d'imatge.</li> <li>• Si <b>Temporitz. pausa A/V</b> s'ha establert en <b>Activat</b>: si han passat aproximadament 30 minuts des de que es va activar la pausa A/V.</li> </ul> Per evitar que el projector s'apagui automàticament, comproveu que tots els ajustos estan <b>Desactivat</b> . ☛ <b>ECO - Mode de repòs, Temporitz. pausa A/V</b> <a href="#">pàg.206</a>

Comprovació	Solució
L'ordinador es troba en mode d'estalvi energètic?	Si l'ordinador es troba en mode d'estalvi energètic i no es duen a terme operacions durant un període de temps especificat, la imatge pot desaparèixer. Realitzeu qualsevol operació a l'ordinador per tornar a mostrar la imatge.

## 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. ☛ <b>Senyal - Senyal de vídeo</b> <a href="#">pàg.180</a>
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 subministrada amb 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" <a href="#">pàg.253</a>

## 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" <a href="#">pàg.53</a>
Heu seleccionat el port correcte?	Canvieu la imatge amb el botó [Source Search] del comandament a distància, del tauler de control o del Control Pad. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" <a href="#">pàg.54</a>
Estan encesos l'ordinador o l'equip 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 de manera que els senyals d'imatge també s'emetin externament. 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 el projector i l'ordinador i després torneu-los a encendre. ☛ "De la instal·lació a la projecció" <a href="#">pàg.53</a> ☛ Documentació de l'ordinador
L'ordinador es troba en mode d'estalvi energètic?	Si l'ordinador es troba en mode d'estalvi energètic i no es duen a terme operacions durant un període de temps especificat, la imatge pot desaparèixer. Realitzeu qualsevol operació a l'ordinador per tornar a mostrar la imatge.



## Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades

Comprovació	Solució
L'enfocament està ajustat correctament?	Moveu la palanca d'enfocament per ajustar l'enfocament. ☛ "Corregir l'enfocament" <a href="#">pàg.64</a>
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" <a href="#">pàg.251</a>
El valor de l'ajust Keystone és massa alt?	Disminuïu l'angle de projecció a fi de reduir la correcció Keystone. ☛ "Ajustament de la posició vertical de la imatge (només els models amb peus inclosos)" <a href="#">pàg.63</a>
La <u>relació d'aspecte</u> ▶▶ està ben configurada?	Podeu canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada perquè s'adapti al tipus, a la proporció d'alçada i amplada i a la resolució dels senyals d'entrada. ☛ "Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada" <a href="#">pàg.69</a>
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. ☛ <b>Senyal - Senyal de vídeo</b> <a href="#">pàg.180</a>
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "Equip de connexió" <a href="#">pàg.33</a>
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" <a href="#">pàg.253</a> ☛ Documentació de l'ordinador

Comprovació	Solució
Els ajusts <b>Sync.</b> i <b>Tracking</b> estan ajustats correctament? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [↩] 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. ☛ <b>Senyal - Tracking, Sync.</b> <a href="#">pàg.180</a>
La <b>Resolució</b> està ajustada a un altre valor que no és <b>Auto</b> ? (Només quan projecteu en una pantalla dividida)	La imatge es pot contreure si la <b>Resolució</b> definida al menú Configuració i la de la imatge projectada no coincideixen. Si la imatge es contrau, ajusteu la <b>Resolució</b> a <b>Auto</b> . ☛ <b>Senyal - Resolució</b> <a href="#">pàg.180</a>
Heu seleccionat <b>Transferir finestra per capes</b> ? (Només quan projecteu amb USB Display)	Feu clic a <b>Tots els programes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paràmetres d'Epson USB Display Ver.x.xx</b> i, a continuació, cancel·leu el quadre de verificació <b>Transferir finestra per capes</b> .

## El cursor del ratolí parpelleja (només en projectar USB Display)


Comprovació	Solució
Està seleccionat <b>Feu més suau el moviment del punter del ratolí</b> .?	Feu clic a <b>tots els programes - Projector EPSON - Epson USB Display - Configuració d'Epson USB Display Vx.xx</b> i després seleccioneu <b>Feu més suau el moviment del punter del ratolí</b> . (No compatible amb Windows 2000) Windows Aero deixa d'estar disponible si aquesta opció es selecciona a Windows Vista/7.

## La imatge apareix truncada (gran) o petita, l'aspecte no és adient o la imatge es veu a l'inrevés

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. ☛ <b>Senyal - Resolució</b> <a href="#">pàg.180</a>
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)" <a href="#">pàg.145</a>
Heu ajustat correctament la posició de visualització?	(Només si es projecten senyals RGB analògiques des del port Computer) Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [↩] del tauler de control per a ajustar la posició. També podeu ajustar la posició des del menú Configuració. ☛ <b>Senyal - Posició</b> <a href="#">pàg.180</a>


Comprovació	Solució
L'ordinador està configurat per a la visualització dual? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Si la visualització dual està activada a les <b>Visualitza les propietats</b> 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" <a href="#">pàg.253</a> ☛ Documentació de l'ordinador
Heu ajustat la posició de la imatge després d'utilitzar Ajusta el zoom o Keystone?	Realitzeu un Canvi d'imatge per ajustar la posició de la imatge després d'utilitzar Ajusta el zoom o Keystone. ☛ "Ajustament de la posició de la imatge (canvi d'imatge)" <a href="#">pàg.62</a>
És correcte el mode de projecció?	Segons com s'instal·li el projector, definiu el mode Projecció com a un dels valors següents: <b>Frontal, Frontal/Cap per avall, Posterior, Poster./Cap per avall</b> . ☛ <b>Ampliada - Projecció</b> <a href="#">pàg.183</a> ☛ "Mètodes d'instal·lació" <a href="#">pàg.30</a>

## Els colors de la imatge no són correctes

Comprovació	Solució
La configuració dels senyals d'entrada coincideix amb els senyals del dispositiu connectat?	Canvieu els següents ajustos d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. • Quan la imatge prové d'un dispositiu connectat al port de l'Computer ☛ <b>Senyal - Senyal d'entrada</b> <a href="#">pàg.180</a> • Quan la imatge prové d'un dispositiu connectat al port Video ☛ <b>Senyal - Senyal de vídeo</b> <a href="#">pàg.180</a>
Heu ajustat correctament la lluentor de la imatge?	Definiu l'ajust <b>Lluentor</b> del menú Configuració. ☛ <b>Imatge - Lluentor</b> <a href="#">pàg.178</a>
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "Equip de connexió" <a href="#">pàg.33</a>
El <b>Contrast</b>  està ajustat correctament?	Definiu l'ajust <b>Contrast</b> del menú Configuració. ☛ <b>Imatge - Contrast</b> <a href="#">pàg.178</a>
El color està ajustat en un valor correcte?	Ajusteu l'opció <b>Gamma, RGB</b> o <b>RGBCMY</b> des del menú Configuració. ☛ <b>Imatge - Avançat</b> <a href="#">pàg.178</a> ☛ "Ajustar la imatge" <a href="#">pàg.67</a>

Comprovació	Solució
La Saturació de color i Tint estan ajustats correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Definiu els ajusts de <b>Saturació de color</b> i <b>Tint</b> del menú Configuració. ☛ <b>Imatge - Saturació de color, Tint</b> <a href="#">pàg.178</a>

## Les imatges són fosques

Comprovació	Solució
Heu ajustat correctament la lluentor de la imatge?	Ajusteu la <b>Lluentor</b> i el <b>Consum d'energia</b> des del menú de Configuració. ☛ <b>Imatge - Lluentor</b> <a href="#">pàg.178</a> ☛ <b>ECO - Consum d'energia</b> <a href="#">pàg.206</a>
El <b>Contrast</b>  està ajustat correctament?	Definiu l'ajust <b>Contrast</b> del menú Configuració. ☛ <b>Imatge - Contrast</b> <a href="#">pàg.178</a>
Toca substituir la làmpada?	Quan la làmpada està a punt d'arribar al final de la seva vida útil, les imatges es tornen més fosques i la qualitat del color minva. Substituiu la làmpada per una de nova. ☛ "Substituir la làmpada" <a href="#">pàg.242</a>
Feu servir el projector a grans altituds o està en un lloc sotmès a temperatures altes?	Si el feu servir a grans altituds o està sotmès a temperatures altes, la pantalla pot quedar en negre. No podeu configurar el <b>Consum d'energia</b> però podeu seguir utilitzant el projector.

## Problemes en començar la projecció

### El projector no s'enliga

Comprovació	Solució
Heu premut el botó d'accionament [⏻]?	Premeu el botó d'accionament [⏻] per activar el projector.
Estan apagats tots els indicadors?	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" <a href="#">pàg.53</a> Comproveu el commutador de corrent i dispositius similars per assegurar-vos que es rebí corrent.

Comprovació	Solució
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. ☛ <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>
El <b>Bloq. Panell control</b> està ajustat a <b>Bloqueig total</b> ?	Premeu el botó [⏻] del comandament a distància. Si no voleu fer servir el <b>Bloq. Panell control</b> , canvieu l'ajust a <b>Desactivat</b> . ☛ <a href="#">Ajustos - Bloq. Panell control pàg.181</a>
El receptor remot està ajustat correctament?	Comproveu el <b>Receptor remot</b> al menú Configuració. ☛ <a href="#">Ajustos - Receptor remot pàg.181</a>

## Problemes amb les funcions interactives

### No es pot dibuixar sobre la pantalla projectada

Comprovació	Solució
S'ha calibrat correctament el llapis?	Calibreu el llapis interactiu la primera vegada que l'utilitzeu per tal que el projector pugui reconèixer la seva posició correctament. Tanmateix, torneu a calibrar el llapis si noteu alguna diferència a la posició. ☛ "Calibrant automàticament" <a href="#">pàg.76</a>
El <b>Mode llapis</b> està seleccionat a <b>Interactiu amb el PC</b> ?	Ajusteu el <b>Mode llapis</b> a <b>Anotació PC Free</b> al menú Configuració. ☛ <a href="#">Ampliada - Easy Interactive Function - Mode llapis pàg.183</a>

### L'ordinador connectat no es pot controlar des de la pantalla projectada

Comprovació	Solució
Està ben ajustada la opció <b>Ampliada</b> ?	<p>Configureu els ajustos següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajusteu el <b>Mode llapis</b> a <b>Interactiu amb el PC</b> al menú Configuració.</li> <li>• Ajusteu <b>Ampliada - USB Type B</b> a <b>Easy Interactive Function</b> o <b>USB Display/Easy Interactive Function</b> al menú de configuració. Quan feu servir l'USB Display, definiu l'<b>USB Display/Easy Interactive Function</b>.</li> </ul> <p>☛ <b>Ampliada - USB Type B</b> <a href="#">pàg.183</a></p>
El <b>Mode funcion. llapis</b> està configurat correctament?	<p>Per a l'EB-1420Wi: si feu servir llapis interactius com a ratolí, definiu <b>Mode funcion. llapis</b> com a <b>Dos usuaris/Ratolí</b> o <b>Un usuari/Ratolí</b> des del menú Configuració.</p> <p>Per a EB-1430Wi: si feu servir llapis interactius o el dit com a ratolí, ajusteu el <b>Mode funcion. llapis</b> des del menú Configuració segons el sistema operatiu de l'ordinador connectat.</p> <p>☛ <b>Ampliada - Easy Interactive Function - Mode funcion. llapis</b> <a href="#">pàg.183</a></p>
El cable USB està connectat correctament?	Reviseu les connexions del cable USB. És possible que el problema es pugui solucionar desconnectant i tornant a connectar el cable USB.
Si esteu utilitzant un equipo Notebook i la bateria s'està esgotant, és possible que el port USB deixi de funcionar i que no pugueu fer servir dispositius USB.	Connecteu l'ordinador a una font d'alimentació.

### Es visualitza el missatge "S'ha produït un error a l'Easy Interactive Function."

Comprovació	Solució
S'ha produït un error a la funció interactiva.	<p>Contacteu amb l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a></p>

### El ratolí de l'ordinador no funciona correctament

Comprovació	Solució
Teniu el llapis interactiu sobre la pantalla de projecció?	Enretireu el llapis interactiu de la pantalla de projecció o apagueu-lo.

## El llapis interactiu no funciona

Comprovació	Solució
Hi ha un obstacle a la ruta de transmissió dels senyals entre el llapis interactiu i el projector.	Traieu l'obstacle. Tanmateix, intenteu no blocar la ruta de transmissió dels senyals quan us poseu davant de la pantalla de projecció.
El senyal fa interferència amb altres coses, com per exemple una font d'il·luminació amb rajos infrarojos.	No utilitzeu cap comandament a distància o micròfon per infrarojos a la mateixa habitació, ja que el llapis interactiu podria deixar de funcionar correctament. Apagueu el dispositiu que provoca les interferències, com per exemple una font d'il·luminació amb rajos infrarojos.
La pila té poca càrrega.	Canvieu la pila.
L'entorn és massa lluminós.	No permeteu la pantalla de projecció ni el Receptor de Easy Interactive Function del projector quedin exposats a llums intenses.
S'ha calibrat correctament el llapis?	Calibreu el llapis interactiu la primera vegada que l'utilitzeu per tal que el projector pugui reconèixer la seva posició correctament. Tanmateix, torneu a calibrar el llapis si noteu alguna diferència a la posició. ☛ "Calibrant automàticament" <a href="#">pàg.76</a>
Hi ha diversos projectors en ús a la mateixa habitació?	Si utilitzeu el llapis interactiu a la mateixa sala que altres projectors, poden haver-hi interferències i el funcionament del llapis pot ser inestable. Connecteu el conjunt de cables de control remot opcional (ELPKC28). Si no teniu el conjunt de cables opcional de control remot, definiu <b>Distància projectors</b> com a Configuració. ☛ "Com connectar diversos projectors" <a href="#">pàg.46</a> ☛ <b>Ampliada - Easy Interactive Function - Distància projectors</b> <a href="#">pàg.183</a>

## El temps de resposta del llapis interactiu és lent (només quan es projecta amb USB Display)

Comprovació	Solució
Està habilitat Windows Aero? (només Windows Vista/7)	Si s'habilita el Windows Aero, el funcionament del Interactive pen pot ser lent. Inhabiliteu la funció Windows Aero de l'ordinador que utilitzeu. Feu clic a <b>Tots els programes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paràmetres d'Epson USB Display Ver.x.xx</b> i després seleccioneu el quadre de verificació <b>Desactivi Windows Aero i millori el seguiment del llapis interactiu</b> .

## Les operacions tàctils mostren errors (només EB-1430Wi)

Comprovació	Solució
La Unitat Touch està ben instal·lada?	És possible que la Unitat Touch no estigui ben instal·lada. Per obtenir més informació, consulteu la <i>Guia d'instal·lació</i> inclosa. ☛ <a href="#">Guia d'instal·lació</a>
La Unitat Touch està encesa?	Comproveu que l'indicador de la Unitat Touch emet un llum blau. Si l'indicador de la Unitat Touch no està encès, comproveu que <b>Config. Unitat Touch - Alimentació</b> s'ha definit com a <b>Activat</b> al menú Configuració. ☛ <b>Ampliada - Easy Interactive Function - Config. Unitat Touch - Alimentació</b> <a href="#">pàg.183</a> ☛ <a href="#">Guia d'instal·lació</a>
Heu ajustat l'angle per a la Unitat Touch?	Ajusteu l'angle per a la Unitat Touch des del menú Configuració. Per obtenir més informació, consulteu la <i>Guia d'instal·lació</i> inclosa. ☛ <b>Ampliada - Easy Interactive Function - Config. Unitat Touch - Ajusts d'angle</b> <a href="#">pàg.183</a> ☛ <a href="#">Guia d'instal·lació</a>
Heu calibrat el sistema per al funcionament tàctil?	Si la posició que toqueu no coincideix amb la posició que es toca a la pantalla, executeu el <b>Calibració tàctil</b> al menú Configuració. ☛ "Calibratge per a funcionament tàctil amb el dit" <a href="#">pàg.81</a>
Hi ha cap obstacle, com ara un cable, que interfereixi amb l'entorn de la Unitat Touch o la pantalla?	Si hi ha obstacles que interfereixen amb els ports de difusió làser de la Unitat Touch o la pantalla, el projector no pot reconèixer correctament les ordres tàctils. Enretireu els obstacles de la Unitat Touch o la pantalla.

## El punt es desplaça automàticament o no passa a la posició següent durant el calibratge manual


Comprovació	Solució
La informació de la pantalla de projecció no es rep correctament per alguna influència externa, com per exemple una font d'il·luminació amb rajos infrarojos.	Aparteu el dispositiu que provoca els problemes, como per exemple una font d'il·luminació amb rajos infrarojos, o aparteu el projector del dispositiu.
És possible que la informació de la pantalla de projecció no es rebi correctament si el projector està massa a prop de la pantalla.	Respecteu la distància de projecció recomanada. ☛ "Mida de Pantalla i Distància de Projecció" <a href="#">pàg.251</a>
El llapis interactiu s'ha inhabilitat perquè hi ha condicions inestables a l'entorn, com per exemple una font d'il·luminació amb rajos infrarojos.	Canvieu de lloc el projector o apagueu el dispositiu que provoca les interferències, com per exemple una font d'il·luminació amb rajos infrarojos.



### No es pot connectar a la pissarra blanca d'un projector compartit

Comprovació	Solució
El projector està connectat a la xarxa?	<p>Per compartir la pissarra blanca, heu de connectar el projector a la mateixa xarxa que el projector objectiu.</p> <p>☛ "Connectar un Cable LAN" <a href="#">pàg.44</a></p> <p>☛ "Instal·lació de la unitat LAN sense fil" <a href="#">pàg.45</a></p>
Heu escrit el PIN correcte?	Si escriviu el PIN incorrectament 10 vegades en 10 minuts, no podreu connectar-vos a la pissarra blanca durant tres minuts. Reintenteu-ho després de tres minuts.

### No es poden veure els dibuixos compartits

Comprovació	Solució
El projector està connectat a la xarxa?	<p>Per compartir la pissarra blanca, heu de connectar aquest projector a la mateixa xarxa que el projector objectiu.</p> <p>☛ "Connectar un Cable LAN" <a href="#">pàg.44</a></p> <p>☛ "Instal·lació de la unitat LAN sense fil" <a href="#">pàg.45</a></p>
La connexió de xarxa amb la pissarra blanca compartida s'ha desconnectat?	<p>Feu clic a [  ] a la barra d'eines inferior. Si esteu connectat correctament a la pissarra blanca, apareix l'adreça per a la connexió i el botó <b>Deixa de compartir la pissarra blanca</b>. Si es mostren els botons <b>Comenceu a compartir amb aquesta pissarra blanca</b> i <b>Connexió a la pissarra blanca compartida</b>, la pantalla blanca s'ha desconnectat. Connecteu-vos-hi de nou.</p> <p>☛ "Compartir dibuixos amb altres dispositius" <a href="#">pàg.97</a></p>

### No es pot desar la pantalla d'una pissarra blanca compartida a un navegador

Comprovació	Solució
Es permet que la pissarra blanca compartida es desi a la ubicació designada?	<p>La pantalla de la pissarra blanca compartida només es pot desar amb un navegador web si <b>Distribueix als participants</b>. està marcat al projector connectat en desar les pantalles de la pissarra blanca.</p> <p>☛ "Com desar els dibuixos en Mode de pissarra" <a href="#">pàg.93</a></p>

**No es poden realitzar operacions mentre es captura, imprimeix o desa**

Comprovació	Solució
Heu passat a utilitzar el comandament a distància o el Control Pad mentre utilitzàveu el llapis interactiu o a l'inrevés?	Si comenceu les operacions amb el llapis interactiu, feu-les totes amb aquesta eina. Si comenceu les operacions amb el comandament a distància o amb el Control Pad, feu totes les operacions amb la mateixa eina Control Pad.

**No es pot enganxar una captura de pantalla correctament**

Comprovació	Solució
La imatge projectada està protegida?	El contingut protegit no es pot capturar.

**No es pot imprimir correctament**

Comprovació	Solució
Heu connectat correctament la impressora?	Per a connexions per USB, comproveu que el port USB-A del projector està connectat a l'USB-A del Control Pad (per a impressores). Per a connexions de xarxa, comproveu la configuració actual de la pantalla Paràmetres de la pissarra. Després, feu una <b>Impressió de prova</b> per comprovar que podeu imprimir correctament.
Hi ha dues impressores USB connectades?	Connecteu-ne només una.
Ha ocorregut cap error a la impressora?	Examineu la impressora i solucioneu l'error.

**No es pot escanejar correctament**

Comprovació	Solució
Heu connectat correctament la impressora?	Si la impressora no està connectada correctament, la funció d'escàner no funciona. A més a més, els escàners sense impressora no són compatibles.
Ha ocorregut cap error a la impressora?	Examineu la impressora i solucioneu l'error. Si hi ha un error a la impressora, la funció d'escàner no funcionarà.
L'ADF té paper quan s'escaneja des de l'ADF?	Quan s'escaneja des de l'ADF, assegureu-vos de posar-hi paper abans.

**La data i l'hora no estan sincronitzades, la configuració de l'emmagatzematge intern no es reflecteix correctament**

Comprovació	Solució
Està ben ajustada l'hora?	El temps ha d'ajustar-se per a mostrar correctament les dades del rellotge i d'emmagatzematge intern per al Mode de pissarra. ☛ "Ajust de la programació" <a href="#">pàg.167</a>

**No es pot canviar la font**

Comprovació	Solució
Les funcions Obre, Escaneja, Desa, o Imprimeix s'estant portant a terme?	Poden prendre un cert temps. Mentrestant, no podeu canviar la font. Si voleu canviar la font, aleshores cancel·leu l'operació actual.

---

**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 d'entrada d'àudio i torneu a connectar el cable.
El volum del projector està al mínim?	Ajusteu el volum de manera que se senti el so. ☛ <b>Ajustos - Volum</b> <a href="#">pàg.181</a> ☛ "Ajustar el volum" <a href="#">pàg.66</a>
El volum de l'ordinador o de la font d'imatge està al mínim?	Ajusteu el volum de manera que se senti el so.
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)" <a href="#">pàg.143</a>
L'especificació del cable d'àudio és "sense resistència"?	Quan utilitzeu un cable d'àudio disponible al mercat, assegureu-vos que està indicat com "Sense resistència".
Està connectat amb un cable HDMI?	Si no podeu sentir àudio quan es connecta amb un cable HDMI, seleccioneu la sortida PCM per als equips connectats.
Heu seleccionat <b>Sortida d'àudio del projector?</b> (Només quan projecteu amb USB Display)	Feu clic a <b>Tots els programes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paràmetres d'Epson USB Display Ver.x.xx i</b> , a continuació, seleccioneu <b>Sortida d'àudio del projector</b> .

Comprovació	Solució
S'ha seleccionat l'entrada d'àudio correcta?	Comproveu <b>Sortida d'àudio</b> , <b>Sortida d'àudio HDMI1</b> i <b>Sortida d'àudio HDMI2</b> al menú Configuració. ☛ <b>Ampliada - Configuració A/V</b> <a href="#">pàg.183</a>

## Hi ha soroll a l'àudio (només amb projeccions amb USB Display)

Comprovació	Solució
El volum de l'ordinador està configurat al mínim mentre que el del projector està al màxim?	L'àudio pot fer soroll si el volum de l'ordinador està configurat al mínim mentre que el del projector està al màxim. Augmenteu-ne el de l'ordinador i abaixeu-ne el del projector. ☛ <b>Ajustos - Volum</b> <a href="#">pàg.181</a>

## 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 cap al receptor remot durant el funcionament. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" <a href="#">pàg.21</a>
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" <a href="#">pàg.21</a>
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 <b>Desactivat del Receptor remot</b> al menú Configuració. ☛ <b>Ajustos - Receptor remot</b> <a href="#">pàg.181</a>
Heu seleccionat l'ajust correcte al <b>Receptor remot</b> ?	Comproveu el <b>Receptor remot</b> al menú Configuració. ☛ <b>Ajustos - Receptor remot</b> <a href="#">pàg.181</a>
Les bateries estan esgotades o s'han inserit en la direcció incorrecta?	Inseriu bateries noves en la direcció correcta. ☛ "Com canviar les piles del comandament a distància" <a href="#">pàg.20</a>

## Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús

Comprovació	Solució
Canvieu l'ajust d'idioma.	Definiu l'ajust Idioma del menú Configuració. ☛ <a href="#">Ampliada - Idioma pàg.183</a>


## La configuració d'autenticació de LAN sense fil no funciona

Comprovació	Solució
Està ben ajustada l'hora?	Si la configuració de la LAN sense fils és correcta però la configuració de l'autenticació falla, pot ser que l'hora no estigui ben configurada. Comproveu si està ajustat correctament. ☛ <a href="#">Ampliada - Configuració Hora/Planificació pàg.183</a>

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

Comprovació	Solució
<b>Mode d'espera</b> està ajustat a <b>Com. activada</b> ?	Per utilitzar la funció Notificació Mail quan el projector està en espera, ajusteu <b>Com. activada</b> a <b>Mode d'espera</b> del menú Configuració. ☛ <a href="#">ECO - Mode d'espera pàg.206</a>
S'ha produït una situació anormal i el projector s'ha aturat de manera inesperada?	Si el projector s'atura de manera inesperada, no es poden enviar correus electrònics. Si continua l'estat anormal, poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>
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 de <b>Notificació Mail</b> del menú Configuració. Comproveu si està ajustat correctament. ☛ <a href="#">"Menú Config. administrador" pàg.201</a>

**Apareix el missatge "La bateria per mantenir l'hora s'està esgotant."**

Comprovació	Solució
La font d'alimentació que desa la configuració del rellotge té poca càrrega.	Poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.  <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>

**No es pot canviar la configuració utilitzant un navegador web**

Comprovació	Solució
Són correctes la ID d'usuari i la contrasenya?	Introduïu la ID d'usuari "EPSONWEB". No es pot modificar. Introduïu la ID d'usuari encara que la contrasenya estigui inhabilitada. Introduïu la contrasenya que heu definit a Contras. control Web. La contrasenya per defecte és "admin". Escriviu el següent si us connecteu al menú Config. administrador i s'ha establert la Contrasenya administrador. <ul style="list-style-type: none"><li>• ID d'usuari: EPSONADMIN</li><li>• Contrasenya: la Contrasenya administrador establerta</li></ul>

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

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

Event ID	Causa	Solució
0432 0435	No s'ha pogut iniciar EasyMP Network Projection.	Reinicieu el projector.
0434 0482 0484 0485	La comunicació de xarxa és inestable.	Comproveu l'estat de comunicació de xarxa, espereu-vos un moment i torneu a connectar-la.
0433	No es reproduïxen les imatges transferides.	Reinicieu l'EasyMP Network Projection.
0481	La comunicació s'ha desconnectat de l'ordinador.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection s'ha terminat de sobte.	Comproveu l'estat de la comunicació de xarxa i, a continuació, reinicieu el projector.
0479 04FF	S'ha produït un error del sistema al projector.	Reinicieu el projector.
0891	No troba el punt d'accés amb el mateix SSID.	Definiu el mateix SSID a l'ordinador, el punt d'accés i el projector.
0892	El tipus d'autenticació WPA/WPA2 no coincideix.	Comproveu que la configuració de seguretat LAN sense fils és correcta. ☛ "Menú Seguretat " <a href="#">pàg.197</a>
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. ☛ "Xarxa Xarxa" <a href="#">pàg.192</a>
0899	Altres errors de comunicació	Si no es resol el problema reiniciant el projector o l'EasyMP Network Projection, contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>
089A	El tipus d'autenticació EAP no és el mateix.	Comproveu que la configuració de seguretat LAN sense fils és correcta. Comproveu també que el certificat s'hagi instal·lat correctament.

Event ID	Causa	Solució
089B	L'autenticació al servidor EAP ha fallat.	☛ "Menú Seguretat " <a href="#">pàg.197</a>
089C	L'autenticació al client EAP ha fallat.	
089D	L'intercanvi de claus ha fallat.	
0B01	La memòria interna no s'ha detectat correctament.	Realitzeu <b>Suprimeix totes les dades internes</b> . Quan no es detecta correctament l'emmagatzematge intern, endol·leu el cable d'alimentació del projector i engegueu-lo. Si no es detecta encara, contacteu el vostre proveïdor local o l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ <a href="#">Llista de contactes per a projectors Epson</a>
0BFF	S'ha produït un error a la funció Pissarra blanca.	Reinicieu el projector.





# 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.

## **Precaució**

Abans de netejar-lo, apagueu el projector i desendolheu-lo de la corrent Si no, es podria produir una descàrrega elèctrica.

## Netejar la superfície del projector

Netegeu la superfície del projector amb un drap suau.

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

## **Atenció**

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

## Netejar la finestra de projecció

Feu servir un drap especial per a vidres disponible al mercat per a netejar amb cura la finestra de projecció.

## **Advertència**

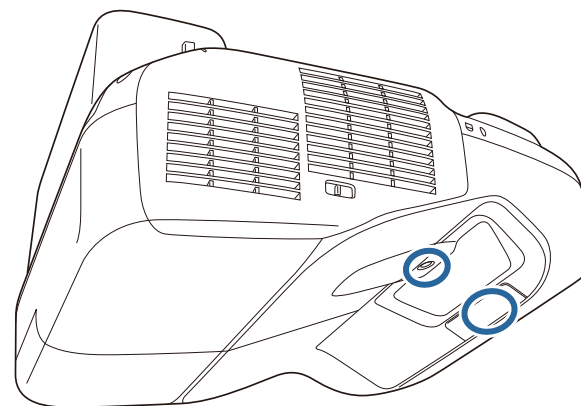
Per treure la pols i brossa de la lent, no feu servir esprais que continguin gasos inflamables. Es podria calar foc al projector per les altes temperatures de la làmpada a l'interior.

## **Atenció**

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

## Netejar el sensor d'obstacles

Netegeu el sensor d'obstacles quan aparegui el missatge "Traieu els objectes que obstaculitzin l'àrea de projecció." i senti el so d'avís. Feu servir un drap especial per a vidres disponible al mercat per a netejar amb cura el sensor d'obstacles.



## **Advertència**

Per treure la pols i brossa del sensor d'obstacles, no feu servir esprais que continguin gasos inflamables. Es podria calar foc al projector per les altes temperatures de la làmpada a l'interior.

## Atenció

No freguen el sensor d'obstacles amb materials aspres i eviteu que rebi cops. Qualsevol dany a la superfície del sensor podria provocar problemes de funcionament.

## Netejar el filtre d'aire

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

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

## Atenció

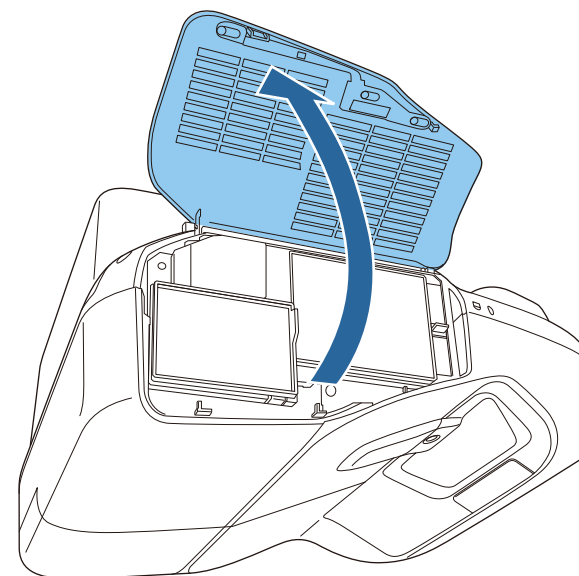
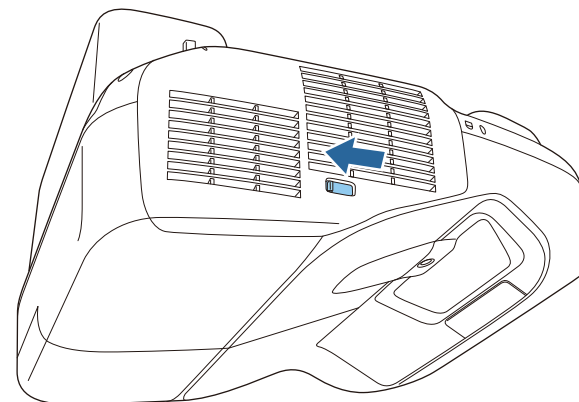
- L'acumulació de pols al filtre d'aire pot fer que s'incrementi la temperatura interna del projector i pot causar problemes de funcionament o un deteriorament prematur de les peces de l'òptica. Netegeu el filtre d'aire immediatament quan aparegui el missatge.
- No esbandiu el filtre d'aire amb aigua. No feu servir detergents ni dissolvents.
- Si voleu fer servir un raspall per netejar, trieu-ne un amb els pèls suaus i passeu-lo suaument. Si ho feu amb massa força, arrossegareu la pols cap a l'interior del filtre d'aire i no podreu treure-la.

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

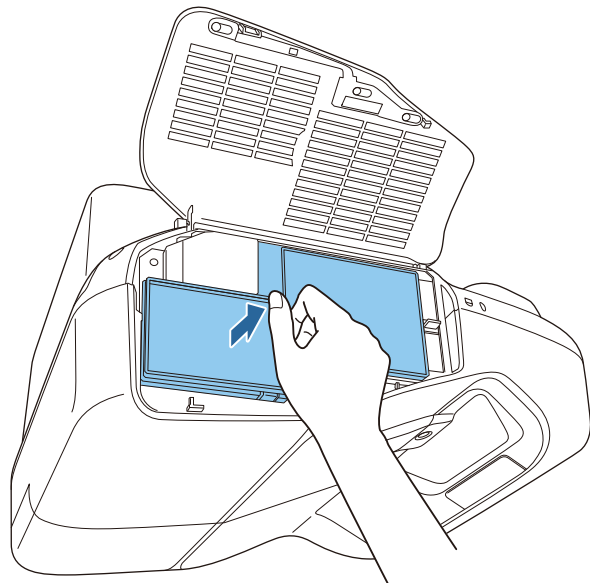
2

Obriu la tapa del filtre d'aire.

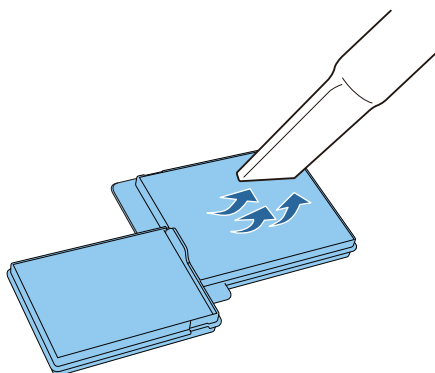
Premeu les pestanyes de la tapa del filtre d'aire i obriu-la.



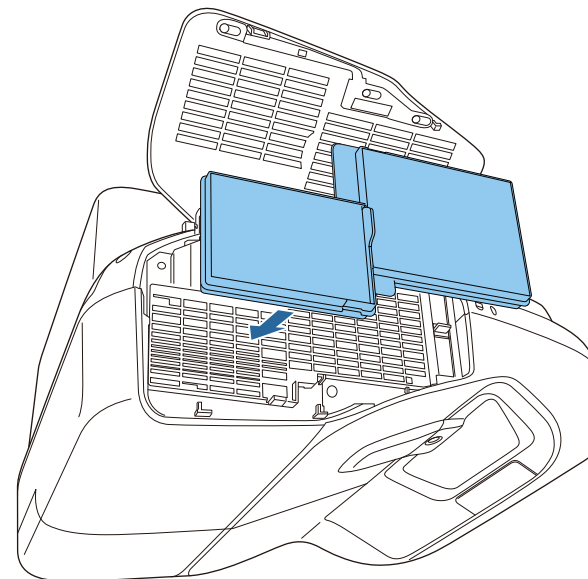
- 3** Extraieu el filtre d'aire.  
Subjecteu la pestanya del centre del filtre d'aire i estireu-la fermament cap enfora.



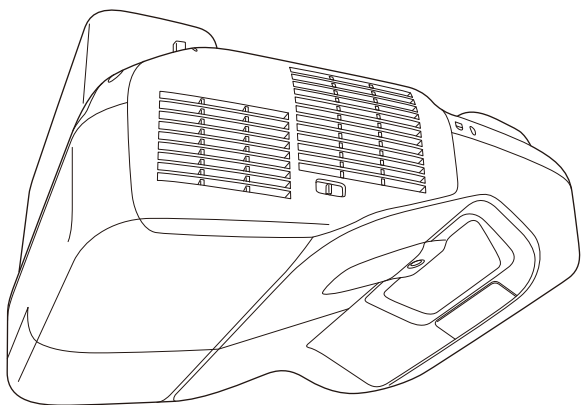
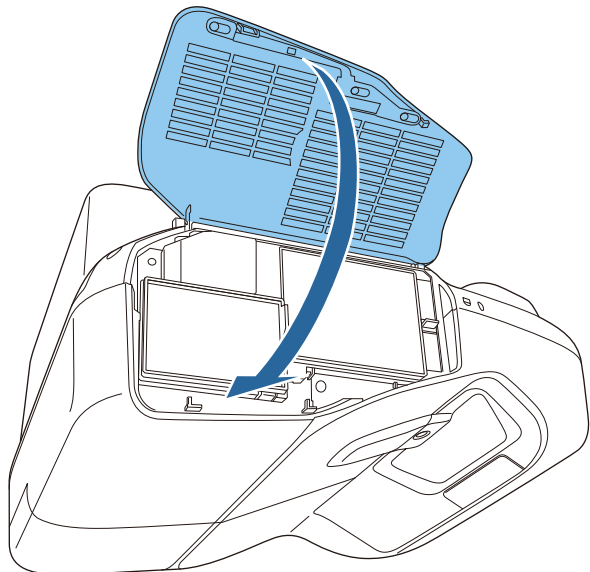
- 4** Aspireu la pols del filtre d'aire passant un aspirador per la part frontal.



- 5** Torneu a col·locar el filtre d'aire.



## 6 Tanqueu la tapa del filtre d'aire.



- Si el missatge apareix freqüentment, fins i tot després d'haver netejat, cal substituir el filtre d'aire. Substituiu-lo per un de nou.  
☛ "Substituir el filtre d'aire" [pàg.246](#)
- Es recomana netejar aquestes parts almenys un cop cada tres mesos. Netegeu-les més sovint si utilitzeu el projector en entorns on hi ha molta pols.

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

## Substituir la làmpada

### Període de substitució de la làmpada

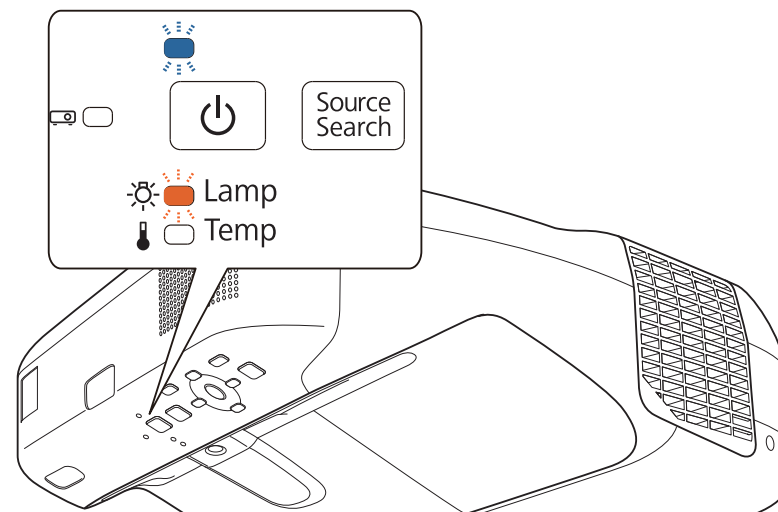
La làmpada s'ha de substituir quan:

- Es mostrarà el missatge següent.  
"Cal substituir la làmpada. Poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor de projectors Epson o visiteu [www.epson.com](http://www.epson.com) per a compres."



El missatge es mostra durant 30 segons.

- L'indicador d'alimentació emet un llum blau intermitent i l'indicador LED emet un llum taronja intermitent.



- 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.

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

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

☛ **ECO - Consum d'energia** [pàg.206](#)

- Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Quan es mostra el missatge de substitució de la làmpada, substituïu la làmpada per una de nova al més aviat possible encara que continuï funcionant.
- No apagueu i torneu a engegar l'alimentació acte seguit moltes vegades seguides. Engegar i apagar l'alimentació molt sovint pot escurçar la vida útil de la làmpada.
- Segons les característiques específiques de la làmpada i com s'hagi fet servir, pot ser que s'enfosqueixi o deixi de funcionar abans que es mostri el missatge d'avertència. Per aquest motiu, es recomana tenir sempre a mà una làmpada de recanvi.
- Us recomanem l'ús de làmpades opcionals originals d'Epson. Si no feu servir làmpades originals, pot ser que tingueu problemes de qualitat i seguretat. La garantia d'Epson cobreix els danys o funcionaments anòmals provocats per l'ús de làmpades no originals.



Us recomanem que netegeu el filtre d'aire cada vegada que substituïu la làmpada.

☛ "Netejar el filtre d'aire" [pàg.239](#)

## Com substituir la làmpada

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



## Advertència

- Al substituir la làmpada perquè ha deixat de funcionar, hi ha la possibilitat que la làmpada es trenqui. Quan substituïu la làmpada d'un projector instal·lat en una paret o un sostre, penseu sempre que la làmpada està trencada i situeu-vos cap al cantó de la coberta de la làmpada, mai a sota. A més, retireu la coberta de la làmpada amb cura. Aneu amb cura quan retireu la coberta de la làmpada, perquè poden caure trossos de vidre que provoquin lesions. Si penetren trossos de vidre als ulls o a la boca, consulteu immediatament als vostre metge local.
- No desmunteu ni modifiqueu mai una 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 aproximadament una hora a refredar-se prou perquè es pugui manipular.

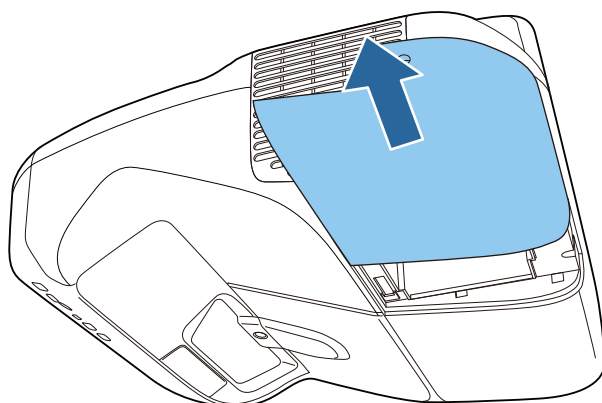
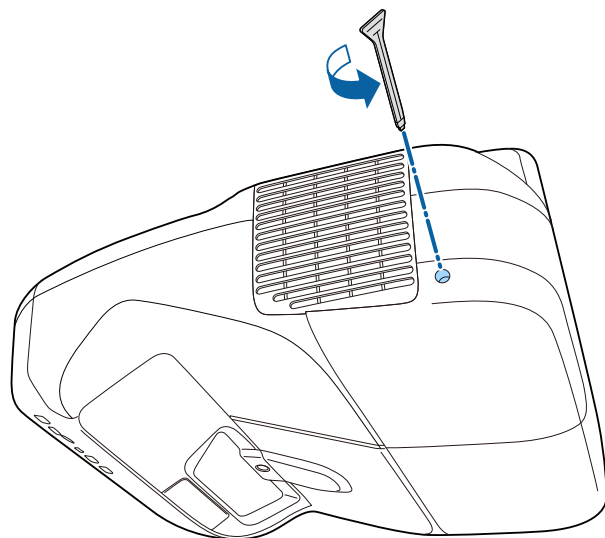
**1**

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

**2**

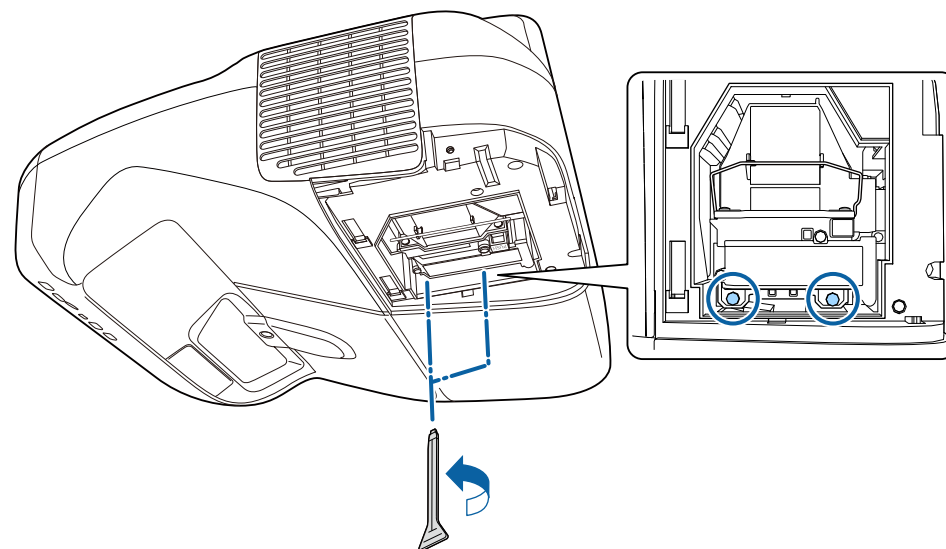
Espera fins que la làmpada s'hagi refredat i lleueu la coberta de la làmpada que hi ha a la part superior del projector.

Afluïeu el cargol de fixació de la coberta de la làmpada mitjançant el tornavís inclòs amb la nova làmpada o un tornavís Phillips. A continuació, feu lliscar la coberta de la làmpada cap endavant i aixequeu-la per retirar-la.



Si heu muntat el projecteur a la paret o està penjat del sostre i heu de substituir la làmpada, traieu la coberta de la làmpada amb compte i sosteniu-la amb la mà per evitar que caigui.

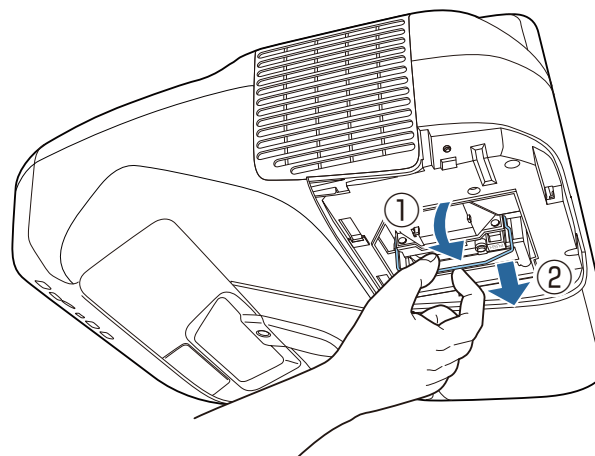
**3** Afluixeu els dos cargols de fixació de la làmpada.



**4** Extraieu la làmpada antiga estirant la nansa.

Si la làmpada està trencada, substituiu-la per una de nova o poseu-vos en contacte amb el distribuïdor local.

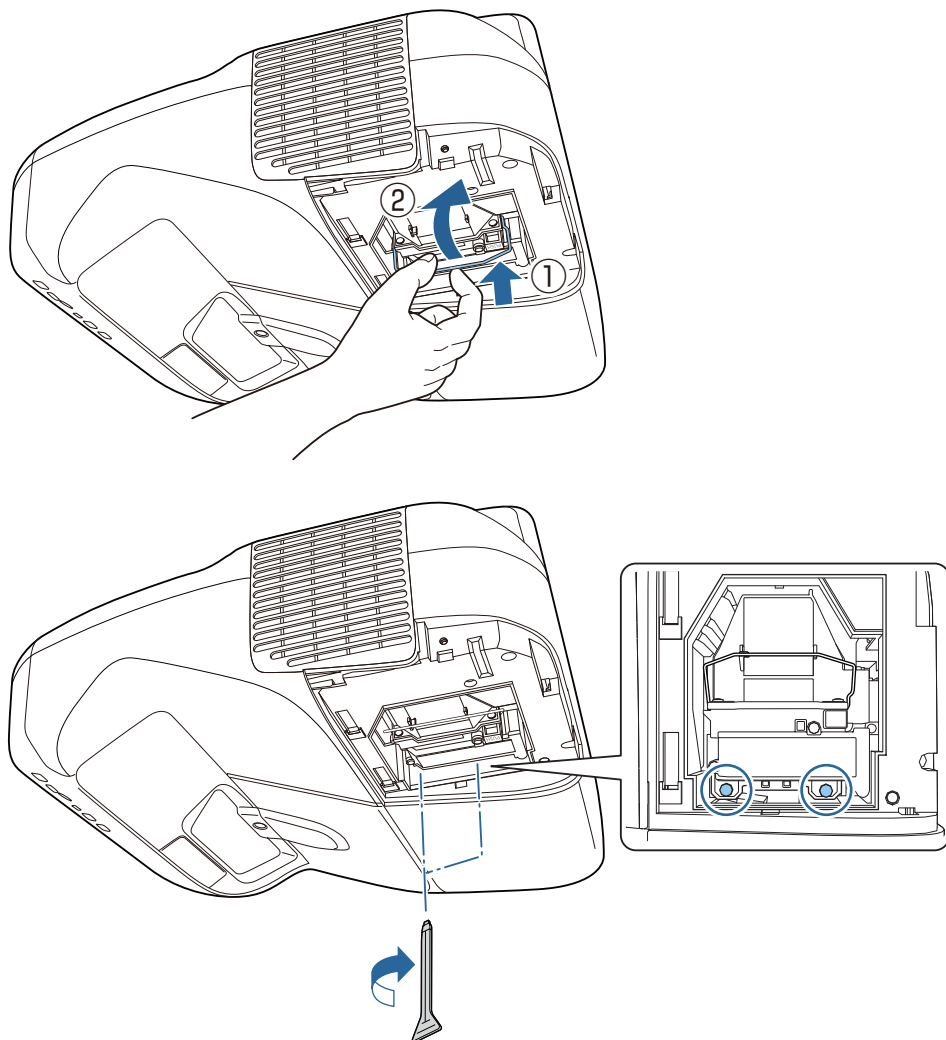
☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)



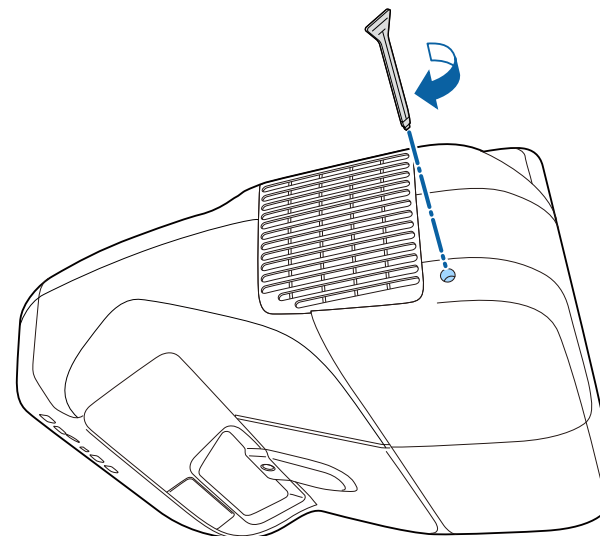


## 5 Instal·leu la làmpada nova.

Inseriu la làmpada nova seguint el rail de guia en la direcció correcta de manera que encaixi al seu lloc, pressioneu-la amb fermesa i, tot seguit, baixeu la palanca. Colleu els dos cargols de fixació de la làmpada.



## 6 Col·loqueu la coberta de la làmpada.



### Atenció

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

### Reinicialitzar les hores de la làmpada

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

☞ "Menú Reinicialitzar" [pàg.208](#)



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

## Substituir el filtre d'aire

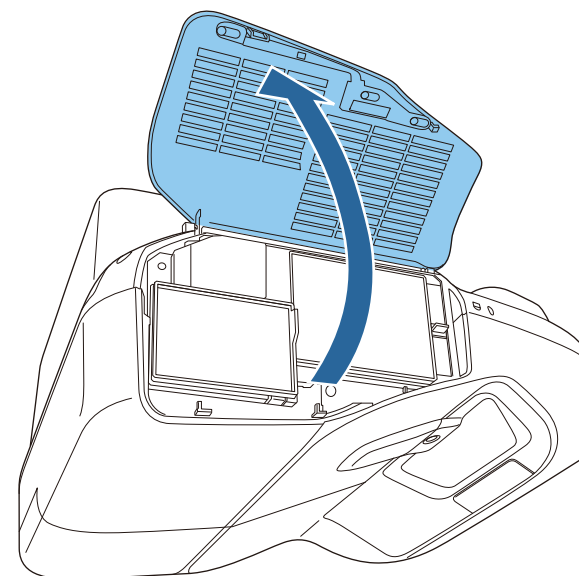
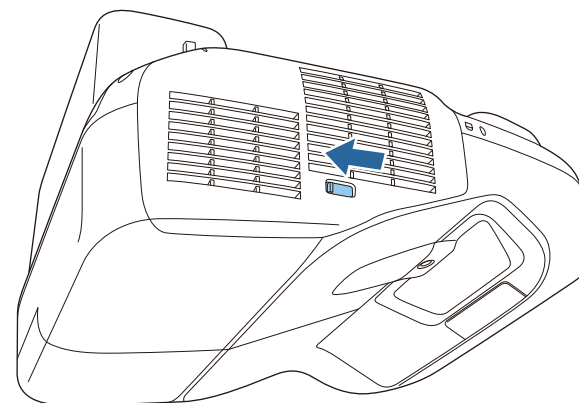
### Període de substitució del filtre d'aire

Si apareix el missatge encara que s'hagi netejat el filtre d'aire, substituiu el filtre.

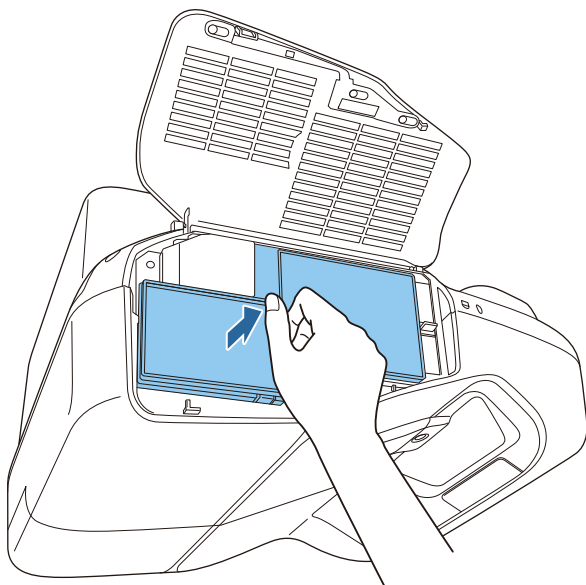
### Com substituir el filtre d'aire

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

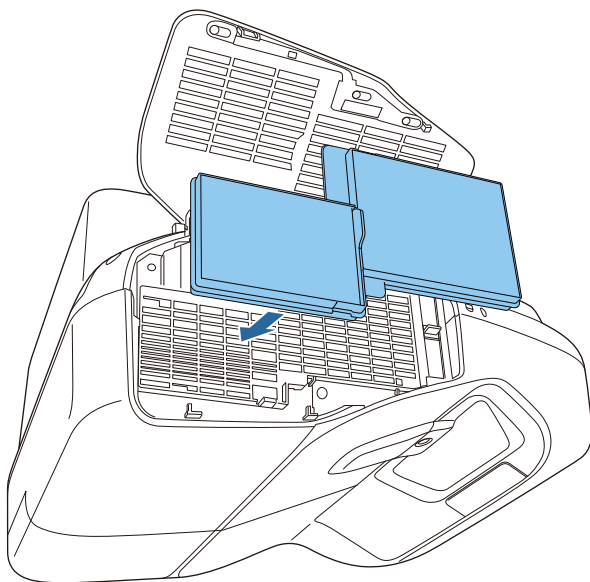
- 1** Un cop hagueu desactivat el projector i el brunzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.
- 2** Obriu la tapa del filtre d'aire.  
Premeu les pestanyes de la tapa del filtre d'aire i obriu-la.



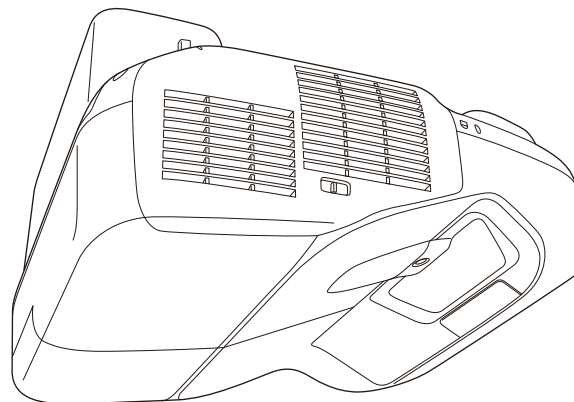
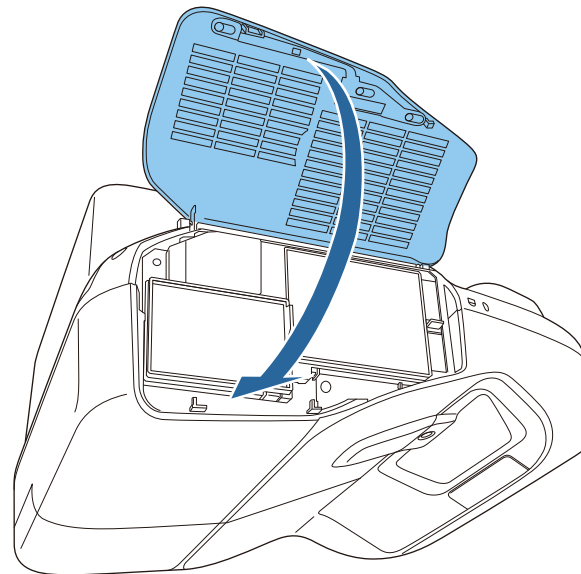
- 3** Extraieu el filtre d'aire.  
Subjecteu la pestanya del centre del filtre d'aire i estireu-la fermament cap enfora.



**4** Instal·leu el filtre d'aire nou.



**5** Tanqueu la tapa del filtre d'aire.





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

Estan disponibles els accessoris opcionals i els consumibles següents. Adquiriu aquests productes en cas que sigui necessari. Aquesta llista d'accessoris opcionals i consumibles s'ha actualitzat el mes de: abril de 2014. Els detalls dels accessoris estan subjectes a canvis sense previ avís.

## Accessoris Opcionals

### **Càmera de documents ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20**

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

### **Cable d'ordinador ELPKC02**

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

### **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)

### **Cable de port D ELPKC22**

(Mini D-Sub 15-pin/3 m per a D port)

Utilitzeu-lo quan us connecteu al port D de la font d'imatge.

### **Cable de vídeo component ELPKC19**

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

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

### **Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09**

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

### **Unitat LAN sense fils ELPAP07**

Feu-la servir en connectar-vos a una xarxa LAN sense fils. Aquest és el mateix producte que la unitat LAN sense fil inclosa amb el projector.

### **Interactive Table Mount ELPMB29**

Utilitzeu-lo quan vulgueu instal·lar el projector a sobre d'una taula.

### **Suport de sostre\* ELPMB23**

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

### **Extensió de sostre (450 mm)\* ELPFP13**

### **Extensió de sostre (700 mm)\* ELPFP14**

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

### **Easy Interactive Pen ELPPN04A/ELPPN04B**

Llapis per a les funcions interactives. No podeu utilitzar llapis interactius del mateix número de model simultàniament.

### **Extensió del llapis interactiu ELPPE01**

S'afegeix al llapis interactiu per allargar el llapis i fer-lo servir com a punter.

### **Puntes de llapis de substitució ELPPS02**

Puntes de llapis de substitució per al llapis interactiu.

### **Conjunt de cables per al comandament a distància ELPKC28**

Feu-lo servir en aquestes situacions.

- Quan connecteu el projector al Control Pad
- Quan connecteu múltiples projectors compatibles amb les funcions interactives

\* Calen coneixements especialitzats per penjar el projector. Poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.

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

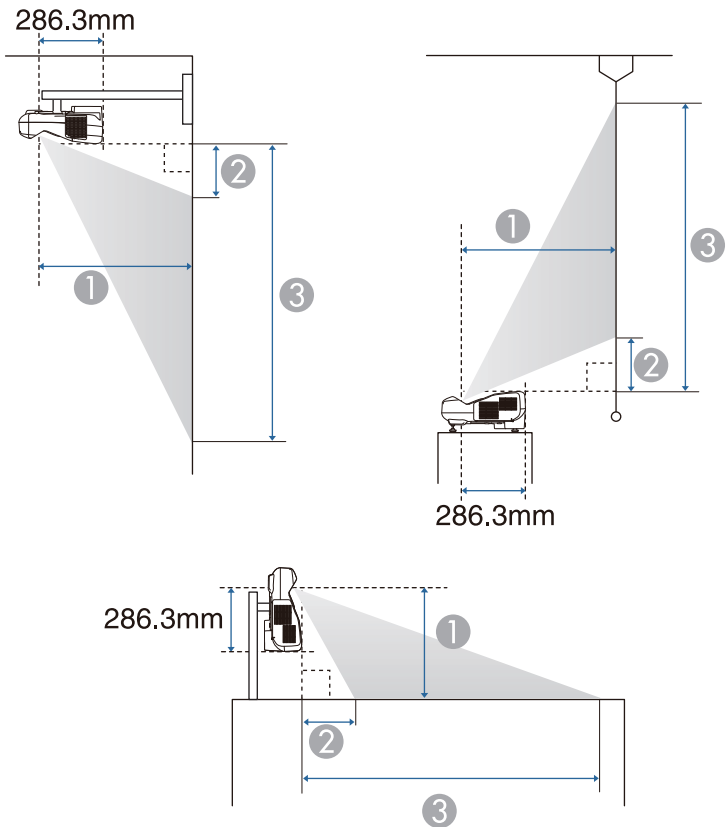
## Consumibles

### **Làmpada de recanvi ELPLP80**

Utilitzeu-la com a recanvi d'una làmpada usada.

### **Filtre d'aire ELPAF40**

Utilitzeu-lo com a recanvi d'un filtre d'aire usat.



- ① Distància de projecció
- ② La distància entre el projector i la part superior de la pantalla (muntatge en una paret o sostre, o instal·lació en posició vertical)  
La distància entre el projector i la part inferior de la pantalla (muntatge a sobre d'una superfície com, per exemple, un escriptori)
- ③ La distància entre el projector i la part inferior de la pantalla (muntatge en una paret o sostre, o instal·lació en posició vertical)  
La distància entre el projector i la part superior de la pantalla (muntatge a sobre d'una superfície com, per exemple, un escriptori)

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:10		①	②	③
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	Mínim (Ample)	Mínim (Ample)
60"	129x81	35 - 48	9	90
70"	151x94	41 - 56	12	106
80"	172x108	47 - 60	14	122
90"	194x121	53 - 60	17	138
100"	215x135	60*	20	154

\* Projecció amb Ample (zoom màxim).

Unitats: cm

Mida de pantalla 4:3		①	②	③
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	Mínim (Ample)	Mínim (Ample)
53"	108x81	35 - 48	9	90
60"	122x91	40 - 55	11	103
70"	142x107	47 - 60	14	121
80"	163x122	54 - 60	17	139
88"	179x134	59 - 60	20	154

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:9		①	②	③
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	Mínim (Ample)	Mínim (Ample)
59"	131x74	35 - 48	13	87
60"	133x75	36 - 49	14	88
70"	155x87	42 - 58	17	104
80"	177x100	49 - 60	21	120

Mida de pantalla 16:9		①	②	③
		Mínim (Ample) fins a màxim (Tele)	Mínim (Am- ple)	Mínim (Am- ple)
90"	199x112	55 - 60	24	136
97"	215x121	60*	26	147

\* Projecció amb Ample (zoom màxim).



## Resolucions compatibles

### Senyals de l'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	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x960
	60/75/85	1280x1024
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

\*1 Només compatible si heu seleccionat **Ample** com a **Resolució** des del menú Configuració.

Les imatges també es poden projectar quan es reben senyals diferents als anteriors. Tanmateix, algunes funcions poden estar limitades.

## 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

## Senyals d'entrada des del port HDMI

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+	60	1680x1050

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

## Senyals d'entrada des del port MHL

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
VGA	60	640x480
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30	1920x1080

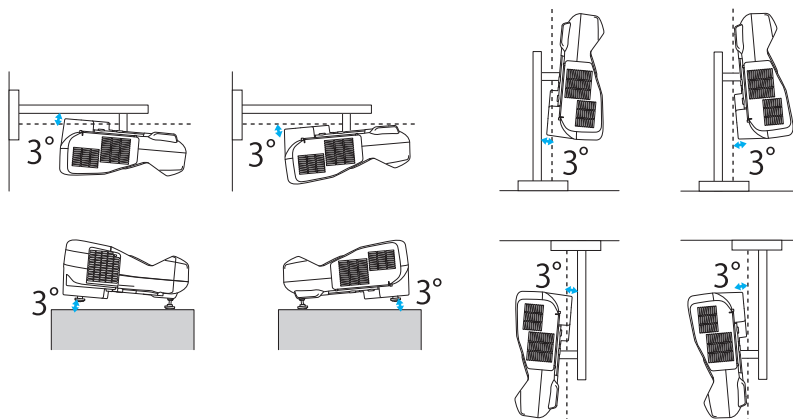
## Especificacions Generals del Projector

Nom del producte		EB-1430Wi	EB-1420Wi
Dimensions		367 (ampl.) x 155 (alç.) x 375 (prof.) mm (sense incloure la secció elevada)	
Mida del panel LCD		0,59" d'amplada	
Mètode de visualització		Matriu activa de TFT de polisilici	
Resolució		1.024.000 WXGA (1280 (ampl.)x 800 (alç.) punts)x 3	
Ajust d'enfocament		Manual	
Ajust del zoom		Digital (1-1,35)	
Làmpada		Làmpada UHE, 245 W, model: ELPLP80	
Sortida màx. d'àudio		16 W	
Altaveu		1	
Font d'alimentació		100-240 V CA $\pm 10\%$ 50/60 Hz 3,8-1,7 A	
Consum	Àrea de 100 a 120 V	Funcionament: 384 W Consum en espera (Com. activada): 2,4 W Consum en espera (Com. desactivada): 0,31 W	
	Àrea de 220 a 240 V	Funcionament: 365 W Consum en espera (Com. activada): 2,5 W Consum en espera (Com. desactivada): 0,42 W	
Altitud de funcionament		Altitud de 0 a 3.000 m	
Temperatura de funcionament		+5 a +35°C (sense condensació) (altitud de 0 a 2.286 m) +5 a +30°C (sense condensació) (altitud de 2.287 a 3.000 m)	
Temperatura d'emmagatzematge		De -10 a +60°C (Sense condensació)	
Massa		Aproximadament 5,6 kg	

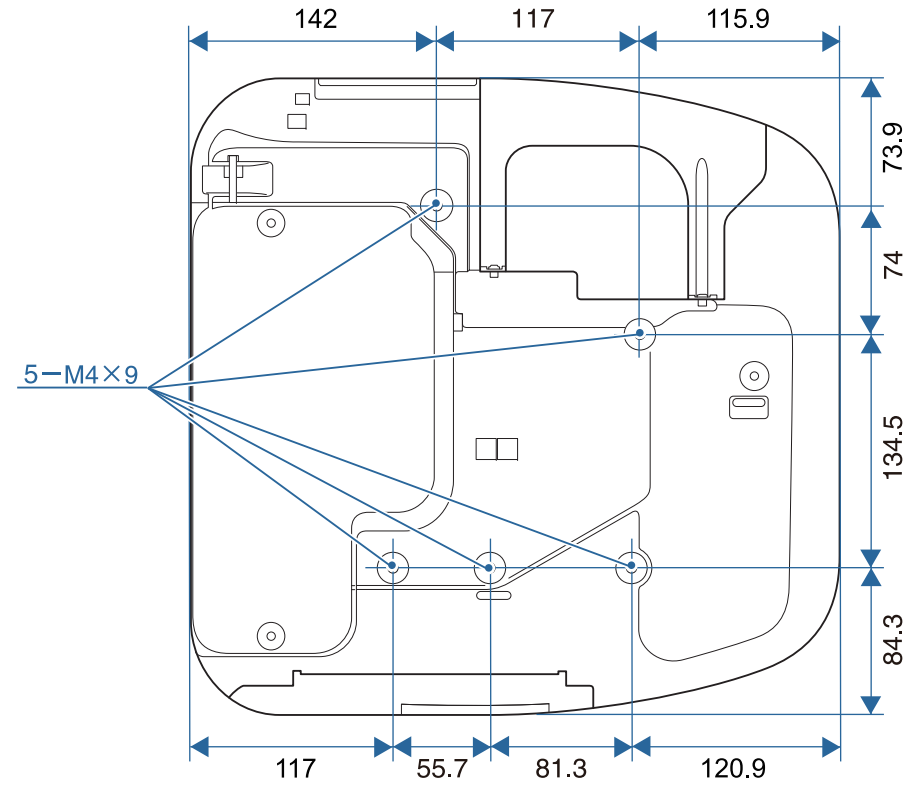
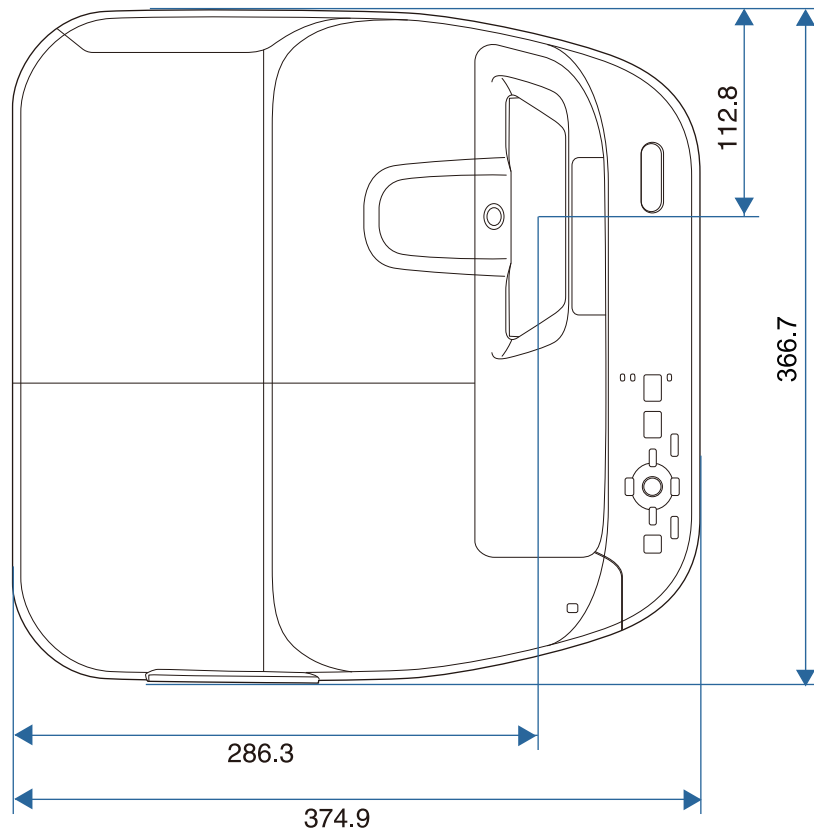
<b>Connectors</b>	<b>Port Computer</b>	<b>1</b>	D-Sub mini de 15 contactes (femella)
	<b>Port Video</b>	<b>1</b>	Connector RCA
	<b>Port Audio1</b>	<b>1</b>	Connector mini estèreo
	<b>Port Audio2</b>	<b>1</b>	Connector mini estèreo
	<b>Port Audio3</b>	<b>1</b>	Connector mini estèreo
	<b>Port Audio Out</b>	<b>1</b>	Connector mini estèreo
	<b>Port Remote</b>	<b>1</b>	Connector mini estèreo
	<b>Port Monitor Out</b>	<b>1</b>	D-Sub mini de 15 contactes (femella)
	<b>Port d'entrada HDMI1/MHL</b>	<b>1</b>	HDMI (només PCM és compatible amb l'àudio)
	<b>Port HDMI2</b>	<b>1</b>	HDMI (només PCM és compatible amb l'àudio)
	<b>Port USB-A *</b>	<b>2</b>	Connector USB (Tipus A)
	<b>Port USB-B *</b>	<b>1</b>	Connector USB (Tipus B)
	<b>Port USB (per a Unitat LAN sense fils)</b>	<b>1</b>	Connector USB (Tipus A)
	<b>Port LAN</b>	<b>1</b>	RJ-45
	<b>Port RS-232C</b>	<b>1</b>	D-Sub mini de 9 contactes (mascle)
	<b>Port SYNC</b>	<b>2</b>	Connector mini estèreo
	<b>Port TCH (només EB-1430Wi)</b>	<b>1</b>	DIN mini de 8 contactes

\* Compatible amb USB 2.0. Tanmateix, no es garanteix el funcionament de tots els dispositius USB compatibles.

## Angle d'inclinació

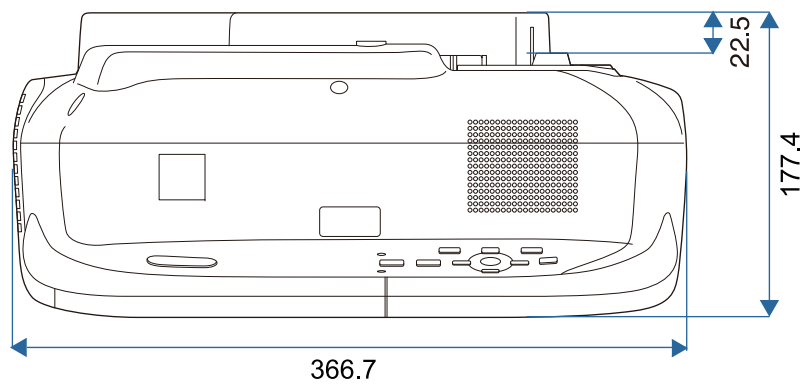


Si utilitzeu el projector quan està inclinat més de 3°, es podria danyar i provocar un accident.

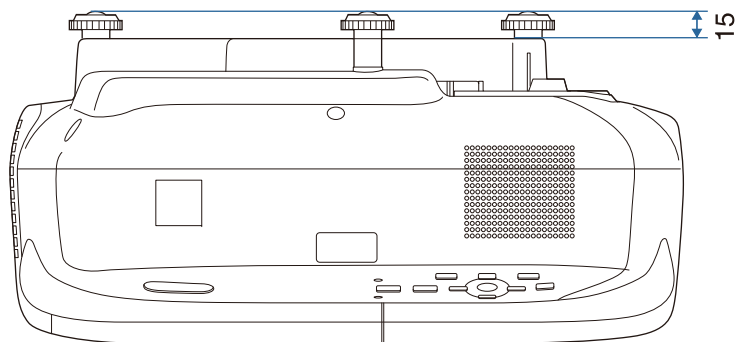


Unitats: mm

Sense peus



Amb peus



Unitats: mm

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

<b>Adreça IP</b>	Un número que serveix per identificar un ordinador connectat a una xarxa.
<b>AMX Device Discovery</b>	<p>AMX Device Discovery és una tecnologia desenvolupada per AMX per tal de simplificar els sistemes de control AMX i facilitar el funcionament de l'equip de destí.</p> <p>Epson ha aplicat aquesta tecnologia de protocol i ofereix un ajust per activar la funció de protocol (ON).</p> <p>Consulteu el lloc web d'AMX per a més detalls.</p> <p>URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a></p>
<b>Contrast</b>	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".
<b>DHCP</b>	Acrònim de Dynamic Host Configuration Protocol, aquest protocol assigna automàticament una <a href="#">Adreça IP</a> als equips connectats a una xarxa.
<b>DICOM</b>	Acrònim de Digital Imaging and Communications in Medicine. Estàndard internacional que defineix els nivells de qualitat d'imatge i un protocol de comunicacions per a les imatges mèdiques.
<b>Direcció passarel·la</b>	Es tracta d'un servidor (encaminador) que serveix per comunicar-se a través d'una xarxa (subxarxa) dividida segons <a href="#">màscara subxarxa</a> .
<b>Entrellaçat</b>	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.
<b>HDCP</b>	HDCP és l'acrònim de High-bandwidth Digital Content Protection. Serveix per a evitar les còpies il·legals i protegir els drets d'autor tot encriptant els senyals digitals que es transmeten a través de ports DVI i HDMI. Com el port HDMI d'aquest projector admet HDCP, pot projectar imatges digitals protegides amb tecnologia HDCP. No obstant, pot ser que el projector no pugui projectar imatges protegides amb versions actualitzades o revisades de l'encriptació HDCP.
<b>HDTV</b>	<p>Abreviació de High-Definition Television, que es refereix a sistemes d'alta definició que compleixin aquestes condicions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La resolució vertical és de 720p o 1.080i o superior (p = <a href="#">Progressiu</a>, i = <a href="#">Entrellaçat</a>)</li> <li>• La <a href="#">relació d'aspecte</a> de la pantalla és 16:9</li> </ul>
<b>Interr. IP Adreça</b>	Aquesta és l' <a href="#">Adreça IP</a> de l'ordinador de destí per a la notificació d'errors mitjançant SNMP.
<b>Màscara subxarxa</b>	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.
<b>MHL</b>	<p>Acrònim de Mobile High-definition Link, un estàndard per a interfícies de connexió dissenyades per a dispositius mòbils com telèfons intel·ligents i tauletes.</p> <p>Permet transferir les imatges d'alta qualitat a alta velocitat sense comprimir el senyal digital i carregar els dispositius connectats.</p>
<b>Mode Ad hoc</b>	Un mètode de connexió de LAN sense fils que comunica amb clients de LAN sense fils sense utilitzar un punt d'accés.
<b>Mode d'infraestructura</b>	Mètode per a la connexió de LAN sense fils en què els dispositius es comuniquen mitjançant punts d'accés.



<b>Progressiu</b>	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.
<b>Relació d'aspecte</b>	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.
<b>SDTV</b>	Acrònim de Standard Definition Television, que es refereix als sistemes de televisió estàndard que no compleixen les condicions de la televisió d'alta definició ( <u>HDTV</u> )).
<b>SNMP</b>	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.
<b>sRGB</b>	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, estableix el projector i la font de senyal connectada a sRGB.
<b>SSID</b>	SSID són dades d'identificació per connectar-se a una altre dispositiu amb LAN sense fils. La comunicació sense fils és possible entre dispositius amb el mateix SSID.
<b>SVGA</b>	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 800 (horitzontal) x 600 (vertical) punts.
<b>SXGA</b>	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 1.280 (horitzontal) x 1.024 (vertical) punts.
<b>Sync.</b>	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.
<b>Tracking</b>	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.
<b>Veloc. Refresc</b>	L'element d'emissió de llum d'una pantalla manté la mateixa lluminositat i color durant un període de temps molt breu. Per aquest motiu, cal escanejar la imatge moltes vegades per segon per tal de refrescar l'element d'emissió de llum. El nombre d'operacions de refrescament per segon s'anomena "velocitat de refrescament" i s'expressa en hertz (Hz).
<b>VGA</b>	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 640 (horitzontal) x 480 (vertical) punts.
<b>Vídeo compost</b>	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.
<b>Vídeo de components</b>	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).
<b>WPS (Wi-Fi Protected Setup)</b>	Wi-Fi Alliance ha dissenyat Wi-Fi Protected Setup per tal de configurar i protegir una LAN sense fils d'una manera senzilla.
<b>XGA</b>	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.

### Restriccions d'ús

Si aquest producte s'utilitza per aplicacions que requereixin un alt nivell de fiabilitat o seguretat, com per exemple a dispositius de transport relacionats amb l'aviació, el ferrocarril, el transport marítim, l'automoció, etc., dispositius de prevenció de catàstrofes, dispositius de seguretat, etc. o dispositius de precisió, etc., el producte només es podrà fer servir si tots els aspectes de seguretat i redundàncies necessaris s'han integrat al disseny amb fi de conservar la seguretat i total fiabilitat del sistema. Donat que aquest producte no s'ha dissenyat per a ser utilitzat en aplicacions que requereixin dispositius extremadament fiables o segurs, com per exemple equips aeroespacials, equips clau per a la comunicació, equips de control d'energia nuclear o equips d'atenció mèdica directa, etc. sotmeteu el producte a una avaluació completa i jutgeu per vosaltres mateixos si és apte per a l'ús que se li vol donar.

## Reglamentació de la normativa Wireless Telegraphy Act

La normativa Wireless Telegraphy Act prohibeix les accions següents.

- Modificar i desemmetjar (incloent-hi l'antena)
- Traure l'etiqueta de conformitat

## Sobre les notacions

Sistema operatiu Microsoft® Windows® 2000

Sistema operatiu Microsoft® Windows® XP

Sistema operatiu Microsoft® Windows Vista®

Sistema operatiu Microsoft® Windows® 7

Sistema operatiu Microsoft® Windows® 8

Sistema operatiu Microsoft® Windows® 8.1

A la guia, aquests sistemes operatius s'anomenen "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista", "Windows 7", "Windows 8" i "Windows 8.1". A més, el terme col·lectiu Windows es pot fer servir per referir-se al sistemes operatius: Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 i Windows 8.1, i ens podem referir a diverses versions del Windows com, per exemple, el Windows 2000/XP/Vista/7/8/8.1, sense repetir el terme 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

OS X 10.7.x

OS X 10.8.x

OS X 10.9.x

A la guia, aquests sistemes operatius s'anomenen "Mac OS X 10.3.x", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x", "Mac OS X 10.6.x", "OS X 10.7.x", "OS X

10.8.x" i "OS X 10.9.x". A més, el terme col·lectiu "Mac OS X" es pot fer servir per referir-se a tots aquests sistemes operatius.

---

## Avís General:

EPSON i ELPLP són marques comercials o marques registrades de SEIKO EPSON CORPORATION.

Mac, Mac OS, i OS X són marques registrades d'Apple Inc.

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


eneloop® és una marca comercial registrada del grup Panasonic.

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

App Store és una marca de servei d'Apple Inc.

Google play és una marca comercial de Google Inc.

Aquest producte inclou software RSA BSAFE™ de RSA Security Inc. RSA és una marca comercial registrada de RSA Security Inc. BSAFE és una marca comercial registrada de RSA Security Inc. als Estats Units i/o altres països.

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

MHL, el logotip d'MHL i Mobile High-Definition Link són marques comercials o marques registrades d'MHL i d'LLC als Estats Units i/o altres països.

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

Foxit PDF SDK Copyright ©2011, Foxit Software Company [www.foxitsoftware.com](http://www.foxitsoftware.com), All rights reserved.

Crestron i Crestron RoomView son marques comercials registrades de Crestron Electronics, Inc.

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.