PROJEKTOR DANYCH

XJ-UT310WN

Instrukcja Obsługi

- Zapoznaj się z działami “Środki ostrożności” oraz “Środki ostrożności podczas użytkowania” w dokumencie zatytułowanym “Instrukcja konfiguracji”, który jest dołączony do projektora danych, aby mieć pewność, że produkt jest używany prawidłowo.
- Instrukcję należy przechowywać w bezpiecznym miejscu do wykorzystania w przyszłości.
- Z podanego poniżej adresu strony internetowej można pobrać najnowszą wersję podręcznika.
  http://world.casio.com/manual/projector/

CASIO

- DLP jest zastrzeżonym znakiem towarowym Texas Instruments w Stanach Zjednoczonych.
- Microsoft, Windows i Windows Vista są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach.
- HDMI, logo HDMI oraz High-Definition Multimedia Interface są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi HDMI Licensing, LLC.
- Mac OS jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Apple, Inc. w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach.
- PJLink jest znakiem towarowym oczekującym na zastrzeżenie lub zastrzeżonym znakiem towarowym w Japonii, Stanach Zjednoczonych oraz w innych krajach i na innych obszarach.
- Crestron jest zastrzeżonym znakiem towarowym Crestron Electronics, Inc. w Stanach Zjednoczonych.
- AMX jest zastrzeżonym znakiem towarowym AMX LLC w Stanach Zjednoczonych.
- XGA jest zastrzeżonym znakiem towarowym IBM Corporation w Stanach Zjednoczonych.
- Inne nazwy firm i produktów mogą być zastrzeżonymi nazwami produktów lub znakami towarowymi odpowiednich właścicieli.
- Niektóre elementy tego produktu są częściowo oparte na pracach zespołu Independent JPEG Group.

- Treść niniejszego przewodnika użytkownika może ulec zmianie bez uprzedniego powiadomienia.
- Kopiowanie niniejszego podręcznika, we fragmentach lub w całości, jest zakazane. Podręcznik można wykorzystywać wyłącznie do osobistego użytku. Inne wykorzystanie jest zakazane bez uprzedniej zgody CASIO COMPUTER CO., LTD.
- CASIO COMPUTER CO., LTD. nie ponosi odpowiedzialności za utracone korzyści lub roszczenia stron trzecich, wynikających z używania niniejszego produktu lub podręcznika.
- CASIO COMPUTER CO., LTD. nie ponosi odpowiedzialności za straty lub utracone korzyści związane z utratą danych na skutek wadliwego działania lub obsługi niniejszego produktu, ani z jakiegokolwiek innego powodu.
- Przykładowe ekrany w niniejszym podręczniku zamieszczono wyłącznie w celach instruktażowych i mogą się one różnić od rzeczywistych ekranów.
- Wszelkie zrzuty ekranu zamieszczone w tym podręczniku pochodzą z wersji angielskiej. Niektóre z terminów używanych w wyjaśnieniach także są oparte na zrzutach ekranu w wersji angielskiej.

Spis treści

Cechy projektora i główne funkcje 7

Przygotowanie 9

Ustawianie projektora 9

Środki ostrożności przy ustawianiu projektora 9

Podłączanie kabli projektora 10

Pilot zdalnego sterowania 11

Aby włożyć baterie do pilota zdalnego sterowania 12

Aby wymienić baterie w pilocie zdalnego sterowania 12

Wyświetlanie obrazu 13

Wybór źródła sygnału wejściowego 13

Aby wybrać źródło sygnału wejściowego 14

Rozdzielczość 14

Tryb wejścia 3D 15

Wejście do trybu 3D 15

Powrót do normalnego trybu wejścia z trybu 3D 16

Odwracanie w poziomie w trybie 3D 16

Aby zamienić miejscami lewy i prawy obraz 16

Projekcja przez przeglądarkę plików 17

Informacje ogólne o przeglądarka plików 17

Projekcja plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora 17

Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora 18

Rozpoczynanie projekcji plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora 20

Aby sformatować pamięć wewnętrzną projektora 21

Wyświetlanie plików z nośnika danych podłączonego przez USB 21

Aby podłączyć dysk flash USB do projektora 22

Aby podłączyć kartę pamięci do projektora 22

Aby podłączyć aparat cyfrowy do projektora 22

Aby rozpocząć projekcję plików, które znajdują się na nośniku pamięci podłączonym przez USB 23

Projekcja plików 25

Aby wyświetlić plik prezentacji 25

Aby wyświetlić plik PDF 26

Aby wyświetlić plik obrazu 27

Aby wyświetlić film 27

Operacje w menu plików 29

Aby przełączyć menu plików pomiędzy widokiem listy i widokiem ikon *29*
Aby przewijać menu plików *29*
Aby otworzyć folder *29*
Aby wyjść z bieżącego folderu i przejść na następny poziom *29*
Aby powrócić do ekranu głównego z menu plików *29*
Konfigurowanie ustawień przeglądarka plików 30
Aby skonfigurować ustawienia przeglądarka plików *30*
Autouruchamianie 32
Aby automatycznie uruchamiać pliki obrazów lub pliki filmowe z dysku flash USB *32*
Aby automatycznie uruchamiać pliki obrazów lub pliki filmowe z pamięci wewnętrznej projektora *33*
Rozwiązywanie problemów z przeglądarka plików 34
Komunikaty błędów przeglądarka plików 35
Używanie aplikacji EZ-Converter FA do konwersji plików PowerPoint na format ECA lub PtG 36
Aby przekonwertować plik PowerPoint na format ECA lub PtG *37*
Aby określić rozdzielczość ekranu dla pliku ECA lub PtG *39*
Aby określić maksymalny czas wyświetlania animacji *39*
Aby odtworzyć plik ECA lub PtG na komputerze *39*
Projekcja za pomocą funkcji Wyświetlacz USB 41
Ogólne informacje o funkcji Wyświetlacz USB 41
Projekcja zawartości ekranu komputera przez połączenie USB 41
Aby po raz pierwszy wyświetlić zawartość ekranu komputera Windows przez połączenie USB *42*
Aby po raz pierwszy wyświetlić zawartość ekranu komputera Mac OS przez połączenie USB *43*
Aby po raz kolejny wyświetlić zawartość ekranu komputera przez połączenie USB *45*
Wyświetlanie ekranu kalkulatora graficznego 46
Aby wyświetlić ekran kalkulatora graficznego *46*

Obsługa projektora 47

Obsługa wyjścia obrazu i dźwięku 47
Aby wykonać ręczną korekcję trapezu (KEYSTONE) *47*
Aby przybliżyć obraz (D-ZOOM) *47*
Aby wyregulować poziom głośności (VOLUME) *47*
Aby wyciszyć dźwięk (VOLUME) *48*
Aby natychmiast wyłączyć obraz i wyciszyć dźwięk (BLANK) *48*
Aby zatrzymać obraz (FREEZE) *48*
Aby automatycznie wyregulować obraz (AUTO) *48*
Aby zmienić współczynnik kształtu wyświetlanego obrazu (ASPECT) *49*

Aby wyregulować jasność obrazu (FUNC) 50
Aby zmienić tryb koloru (FUNC) 50
Tryb eko (ECO) 51
Aby wybrać tryb eko 51
Używanie licznika prezentacji (TIMER) 52
Aby wyświetlić licznik 52
Aby wyświetlić menu funkcji licznika 52
Aby skonfigurować ustawienia licznika 53
Aby włączyć odliczanie 53
Aby wstrzymać odliczanie licznika 54
Aby wznowić wstrzymane odliczanie 54
Aby zresetować licznik do czasu początkowego 54
Używanie menu konfiguracyjnego (MENU) 55
Podstawowe operacje menu konfiguracyjnego 55
Ustawienia menu konfiguracyjnego 56
Przesunięcie ekranu cyfrowego 61
Aby zmienić rozmiar wyświetlanego obrazu i pozycję korzystając z cyfrowej regulacji ekranu 61
Aby przywrócić domyślny rozmiar i pozycję wyświetlanego obrazu 61
Ochrona hasłem 62
Używanie hasła 62
Aby zmienić hasło 63
Aby zmienić hasło przy włączaniu 64
Aby zmienić hasło funkcji wewnętrznej pamięci magazynowej projektora 64
Blokada panelu sterowania 65
Aby zablokować panel sterowania 65
Aby odblokować panel sterowania 65
Czyszczenie projektora 66
Czyszczenie projektora z zewnątrz 66
Czyszczenie obiektywu 66
Czyszczenie otworów wentylacyjnych 66
Rozwiązywanie problemów 67
Wskaźniki 67
Wskaźniki błędów i komunikaty ostrzegawcze 68
Rozwiązywanie problemów z projektorem 70

Załącznik 72

Podłączanie do komponentowego wyjścia wideo 72

Podłączanie wyjścia kompozytowego wyjścia wideo lub S-Video 73

Używanie złącza MONITOR OUT 74

Aktualizacja oprogramowania Firmware i przesyłanie logo użytkownika 75

Aby połączyć port LOGO projektora z portem USB komputera 75

Wieszanie projektora na suficie 75

Odległość projektora a rozmiar ekranu 76

Ustawienie współczynnika kształtu obrazu a wyświetlany obraz 77

Obsługiwane sygnały 78

Magistrala komunikacyjna RS-232C projektora 81

Aby ustanowić połączenie szeregowe między projektorem a komputerem 81

Cechy projektora i główne funkcje

- **Bezrtęciowe, hybrydowe źródło światła**
  Hybrydowe źródło światła składające się z oryginalnego lasera CASIO i diody LED o bardzo dużej jasności od 3 100 lumenów. Projektor nie używa lampy rtęciowej, dzięki czemu jest przyjazny dla środowiska.
- **Duży wybór źródeł wejściowych**
  Obsługiwane są takie źródła wejściowe jak analogowe RGB, kompozytowe wideo, S-Video, komponentowe wideo (Y·Cb·Cr, Y·Pb·Pr) oraz HDMI.
- **Obsługa projekcji 3D**
  Obsługiwana jest projekcja sygnału 3D (klatkowanie sekwencyjne 60 Hz/120 Hz) przez jedno z trzech źródeł sygnału (analogowe RGB, kompozytowe wideo, S-Video).
  - Aby oglądać wyświetlany obraz 3D jako 3D, potrzebne są oddzielnie dostępne okulary 3D (YA-G30). Dodatkowo konieczne jest użycie specjalnego, dostępnego oddzielnie oprogramowania (CASIO 3D Converter), aby wyświetlić obraz 3D, jeżeli źródłem obrazu jest komputer (analogowy sygnał RGB).
  - Projekcja 3D nie jest możliwa przez złącze HDMI lub złącze komponentowego sygnału wideo.
- **Rozdzielczość WXGA**
  Obsługa WXGA (1280 × 800) projekcji w rozdzielczości szerokoekranowej. Rozdzielczość ta jest doskonała do wyświetlania zawartości ekranu notebooków szerokoekranowych oraz telewizji HDTV.
- **Funkcja inteligentnej kontroli jasności (Tryb eko)**
  Projektor odczytuje otaczający go poziom oświetlenia i automatycznie reguluje jasność projekcji w wydajny i oszczędzający energię sposób. (Wymaga nastawienia “Trybu eko” na ustawienie “Wł. (Auto)”.)
- **Projekcja obrazów, filmów oraz innych typów plików (Przeglądarka plików)**
  Z przeglądarki plików projektora można korzystać do otwierania i wyświetlania następujących typów plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora lub na dysku USB flash podłączonym do projektora: pliki obrazu (JPG, PNG, GIF, BMP), pliki filmowe (AVI, MOV, MP4), pliki prezentacji (ECA, PtG), pliki PDF.
- **Projekcja zawartości ekranu komputera poprzez połączenie USB (Wyświetlacz USB)**
  Podłączenie projektora do komputera za pomocą kabla USB umożliwia projekcję zawartości ekranu komputera. Obsługiwana jest projekcja zawartości ekranu nawet w przypadku małych komputerów, wyposażonych wyłącznie w port USB, bez gniazd RGB, HDMI, czy złącza wyjściowego wideo innego typu.
- **Podłączenie graficznego kalkulatora naukowego**
  Niektóre modele graficznych kalkulatorów naukowych CASIO można podłączyć bezpośrednio do portu USB-A projektora i wyświetlić treść ekranu kalkulatora.
- **Natychmiastowe włączanie**
  Projektor można skonfigurować w taki sposób, że po podłączeniu do gniazdka elektrycznego będzie automatycznie się włączał i rozpoczynał projekcję.
- **Licznik prezentacji**
  Licznik prezentacji to licznik wsteczny pokazujący ilość czasu prezentacji, który pozostał do jej końca.
- **Aktualizacja firmware oraz przenoszenie danych logo użytkownika**
  Następuje aktualizacja firmware (oprogramowania w pamięci flash ROM projektora), a w razie konieczności obrazy logo użytkownika mogą być przeniesione do projektora z komputera.

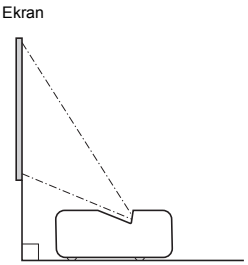
- **Projekcja obrazów z komputera lub urządzenia przenośnego przez bezprzewodową sieć LAN***
  Projektor jest skonfigurowany jako punkt dostępowy, więc komputer lub urządzenie przenośne może zostać połączone bezpośrednio przez bezprzewodową sieć LAN. Komputer lub urządzenie przenośne może także połączyć się przez bezprzewodową sieć LAN istniejący punkt dostępowy sieci LAN. Po podłączeniu komputera obsługiwany jest zarówno sygnał wyjścia ekranu jak i dźwięku.
- **Obsługa projektora z komputera lub urządzenia przenośnego przez bezprzewodową sieć LAN***
  Projektorem można sterować z komputera lub urządzenia przenośnego podłączonego do projektora przez bezprzewodową sieć LAN.
- **Projekcja zawartości ekranu komputera poprzez połączenie przewodowe LAN***
  Przewodu LAN można użyć do bezpośredniego przewodowego połączenia LAN pomiędzy projektorem a komputerem lub ustanowić połączenie LAN poprzez istniejący router sieciowy. Po ustanowieniu połączenia, obsługiwany jest zarówno sygnał wyjścia ekranu jak i dźwięku.
- **Zdalne sterowanie projektorem z komputera podłączonego przez przewodową sieć LAN***
  Projektorem można sterować zdalnie przy użyciu przeglądarki internetowej komputera połączonego przez przewodowe połączenie LAN.

* Szczegółowe informacje na temat połączenia sieci LAN znajdują się w oddzielnej instrukcji “Przewodnik po funkcjach sieciowych”.

Ta część wyjaśnia w jaki sposób wybrać miejsce dla projektora, jak podłączyć przewody oraz jak wykonać inne czynności konieczne do rozpoczęcia korzystania z urządzenia.

Ustawianie projektora

Projektor należy ustawić na równym i stabilnym biurku, stole lub podstawie. Z tyłu i po bokach projektora należy zostawić odpowiednio dużo miejsca, aby umożliwić odpowiednią wentylację. Na poniższych rysunkach przedstawiono w jaki sposób należy ustawić projektor względem ekranu, aby zapewnić optymalną projekcję.

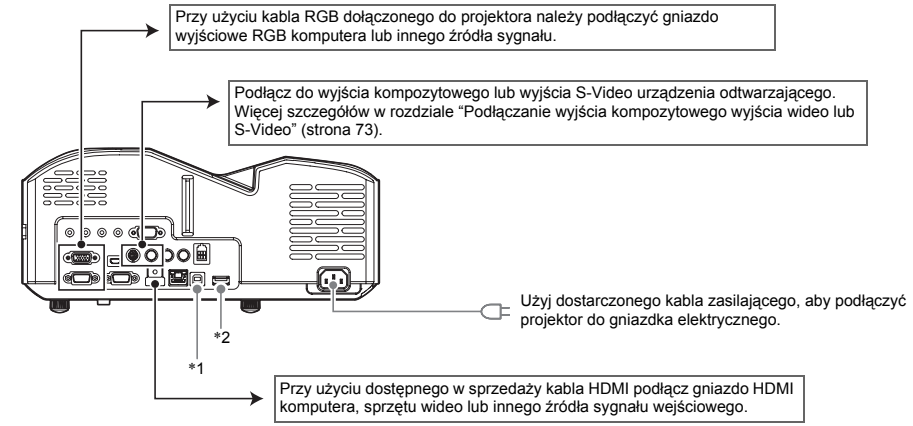


Środki ostrożności przy ustawianiu projektora

- Należy korzystać z gniazdka elektrycznego, które jest położone w łatwo dostępnym miejscu.
- Należy zachować odległość przynajmniej 6 cm pomiędzy przednią częścią projektora (emitującą światło), a powierzchnią projekcyjną (ekranem). Należy zachować odległość przynajmniej 30 cm pomiędzy projektorem, a powierzchniami po jego innych stronach. W podanych powyżej odległościach nie powinny znajdować się żadne inne obiekty. Należy zwrócić szczególną uwagę, aby nie umieszczać obiektów w okolicach wlotów i wylotów powietrza.
- Ciepły strumień powietrza z systemu chłodzenia może być wydmuchiwany w kierunku obiektywu projektora, powodując falowanie wyświetlanego obrazu. W takim przypadku należy wyregulować przepływ powietrza w systemie chłodzenia lub przesunąć projektor.

Podłączanie kabli projektora

Należy podłączyć projektor do źródła zasilania oraz źródła sygnału wejściowego.



*1 Złącze używane w przypadku uzyskiwania dostępu do wewnętrznej pamięci projektora z komputera oraz podczas wyświetlania zawartości ekranu komputera przez projektor za pomocą połączenia USB. Więcej informacji znajduje się w rozdziałach “Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora” (strona 18) oraz “Projekcja za pomocą funkcji Wyświetlacz USB” (strona 41).

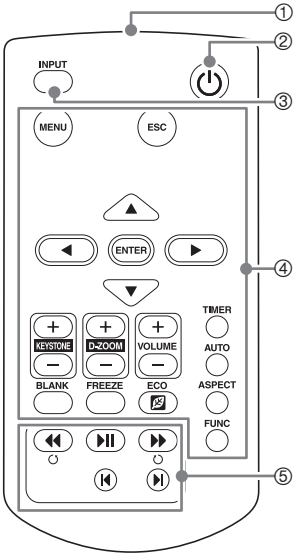
*2 Użyj tego portu do podłączenia dysku flash USB (strona 22), graficznego kalkulatora naukowego CASIO (strona 46) lub bezprzewodowej karty sieciowej dołączonej do projektora (patrz osobna “Przewodnik po funkcjach sieciowych”).

Uwaga

- Więcej informacji na temat komponentowego podłączenia wideo znajduje się w rozdziale “Podłączanie do komponentowego wyjścia wideo” na stronie 72.
- Informacje na temat podłączenia sterowania RS-232C projektora, znajdują się w rozdziale “Magistrala komunikacyjna RS-232C projektora” (strona 81).
- Informacje na temat podłączeń koniecznych do aktualizacji oprogramowania firmware projektora lub przesłania danych logo użytkownika, znajdują się w rozdziale “Aktualizacja oprogramowania Firmware i przesyłanie logo użytkownika” (strona 75).

Pilot zdalnego sterowania

Obsługa projektora odbywa się za pomocą pilota zdalnego sterowania dołączonego do urządzenia. Podczas obsługi za pomocą klawiszy należy skierować nadajnik sygnału pilota zdalnego sterowania w kierunku jednego z odbiorników sygnału projektora. Maksymalny zasięg sygnału pilota zdalnego sterowania to około 5 metrów (pomiędzy nadajnikiem i odbiornikiem sygnału).



① Nadajnik sygnału pilota zdalnego sterowania
② Klawisz [⏻] (Zasilanie)
Włącza i wyłącza zasilanie.
③ Klawisz [INPUT]
Służy do zmiany źródła wejściowego.
④ Klawisze do obsługi projekcji oraz konfiguracji ustawień projektora.
⑤ Klawisze te są głównie wykorzystywane do obsługi projekcji za pomocą Przeglądarki plików (strona 25).

Ważne!

- Aby uniknąć zużywania baterii, należy przechowywać pilota w taki sposób, aby uniemożliwić przypadkowe wciskanie klawiszy.

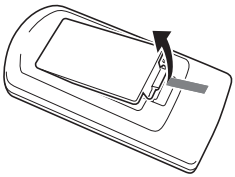
Aby włożyć baterie do pilota zdalnego sterowania

Ważne!

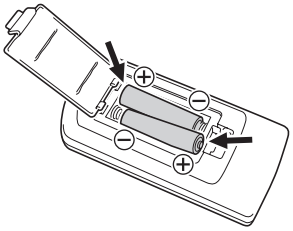
- Należy używać wyłącznie baterii alkalicznych.

⚠ **Przestroga**	W PRZYPADKU UŻYCIA NIEWŁAŚCIWEGO RODZAJU BATERII ISTNIEJE RYZYKO WYBUCHU. ZUŻYTE BATERIE NALEŻY USUWAĆ ZGODNIE Z INSTRUKCJAMI.

1. **Otwórz pokrywę baterii z tyłu pilota zdalnego sterowania.**



2. **Włóż do komory dwie nowe baterie, upewniwszy się najpierw, że bieguny dodatnie (+) i ujemne (–) znajdują się we właściwej pozycji.**



3. **Zamknij pokrywę baterii z tyłu pilota zdalnego sterowania.**

Aby wymienić baterie w pilocie zdalnego sterowania

Otwórz pokrywę baterii z tyłu pilota zdalnego sterowania, wymień stare baterie na nowe, a następnie zamknij pokrywę baterii.

Wyświetlanie obrazu

Ten rozdział podaje informacje na temat wyświetlania obrazów z różnorodnych źródeł sygnału.

Wybór źródła sygnału wejściowego

W poniższej tabeli opisane są opcje wyboru źródła sygnału wejściowego.

Nazwa źródła sygnału	Wyświetlany obraz (oraz dźwięk)
Computer 1	Obraz z ekranu komputera podłączonego do złącza COMPUTER IN 1 projektora.
Computer 2	Obraz z ekranu komputera podłączonego do złącza COMPUTER IN 2 projektora.
Wideo	Obraz i dźwięk z urządzenia wideo podłączonego do złącza VIDEO projektora oraz złącz AUDIO IN R/L.
S-Video	Obraz i dźwięk z urządzenia wideo podłączonego do złącza S-VIDEO projektora oraz złącz AUDIO IN R/L.
HDMI	Obraz i dźwięk z komputera lub urządzenia wideo podłączonego do złącza HDMI projektora.
Przeglądarka plików	Obraz (oraz dźwięk w przypadku plików filmowych) zawarte w następujących typach plików zlokalizowanych w wewnętrznej pamięci projektora lub na nośniku danych podłączonym do portu USB-A: plików obrazu, plików filmowych, plików prezentacji, plików PDF.
Narzędzie USB CASIO	Treść ekranu graficznego kalkulatora naukowego CASIO lub słownika podłączonego do portu USB-A.
Sieć	Obraz ekranu i dźwięk z komputera podłączonego do projektora przez bezprzewodową lub przewodową sieć LAN.
Wyświetlacz USB	Obraz ekranu i dźwięk z komputera podłączonego do portu USB-B projektora.

Aby wybrać źródło sygnału wejściowego

1. Wciśnij klawisz [INPUT]. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Wejście”.

2. W zależności od źródła sygnału wejściowego, należy wykonać jedną z czynności opisanych w poniższej tabeli.

Aby wybrać źródło sygnału wejściowego:	Wykonaj następującą operację:
Computer 1, Computer 2, Wideo, S-Video, HDMI, Sieć, Wyświetlacz USB	Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać nazwę źródła sygnału wejściowego, który ma być używany, następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Przeglądarka plików	1. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Przeglądarka”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER]. 2. W oknie dialogowym, które sie pojawi, potwierdź wybór “Przeglądarka plików”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Narzędzie USB CASIO	1. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Przeglądarka”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER]. 2. Naciśnij klawisz [▼], aby wybrać “Narzędzie USB CASIO”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Nazwa wybranego źródła sygnału wejściowego pojawi się na kilka sekund w górnym prawym rogu ekranu projektora.
- Jeżeli nie można wykryć sygnału wejściowego, pojawi się komunikat “Brak sygnału wejściowego”.

Uwaga

- Więcej informacji na temat czynności wymaganych do wyboru opcji Sieć, Wyświetlacz USB, Przeglądarka plików lub Narzędzie USB CASIO jako źródła sygnału wejściowego i rozpoczęcia projekcji można znaleźć w następujących częściach.
  Sieć: Osobna Przewodnik po funkcjach sieciowych
  Wyświetlacz USB: “Projekcja za pomocą funkcji Wyświetlacz USB” (strona 41)
  Przeglądarka plików: “Projekcja przez przeglądarkę plików” (strona 17)
  Narzędzie USB CASIO: “Wyświetlanie ekranu kalkulatora graficznego” (strona 46)

Rozdzielczość

Rozdzielczość wideo projektora jest ustawiona na WXGA (1280 × 800 pikseli). Kiedy sygnał wejściowy z komputera nie jest zgodny z rozdzielczością projektora, obrazy mogą wydawać się niewyraźne, tekst i ilustracje mogą być słabo czytelne lub może pojawić się efekt mory. W takim przypadku należy wypróbować poniższe kroki.

- Zmień ustawienia rozdzielczości wyjściowej komputera, tak aby zgadzała się z rozdzielczością projektora.
  Więcej informacji na temat rozdzielczości projektora znajduje się w punkcie “Specyfikacja techniczna” w Instrukcja konfiguracji. Informacje na temat zmiany ustawień komputera można znaleźć w dokumentacji dostarczonej wraz z komputerem.
- Zmień ustawienie “Współczynnik kształtu” na “Oryginalny”. Przy ustawieniu “Oryginalny”, projektor wyświetla sygnał wejściowy w rozmiarze rzeczywistym (1 punkt źródła sygnału wejściowego odpowiada jednemu punktowi wyjścia projektora).
  Więcej informacji na temat konfigurowania ustawień współczynnika kształtu obrazu znajduje się w rozdziale “Aby zmienić współczynnik kształtu wyświetlanego obrazu (ASPECT)” (strona 49).

Tryb wejścia 3D

Projektor potrafi wyświetlać obrazy 3D. Aby wyświetlić obraz 3D, należy najpierw wprowadzić w projektorze tryb wejścia 3D, a następnie wybrać źródło sygnału wejściowego.

Ważne!

- Aby oglądać wyświetlany obraz 3D jako 3D, potrzebne są oddzielnie dostępne okulary 3D (YA-G30).
- Konieczne jest użycie specjalnego, dostępnego oddzielnie oprogramowania (CASIO 3D Converter), aby wyświetlić obraz 3D, jeżeli źródłem obrazu jest komputer (analogowy sygnał RGB).
- Projekcja 3D nie jest możliwa przez złącze HDMI lub złącze komponentowego sygnału wideo.

Do wyświetlania w trybie 3D można wybrać opisane poniżej źródła sygnału wejściowego.

Źródło sygnału wejściowego	Warunki projekcji
Komputer (analogowy sygnał RGB)	● Poniższe rodzaje obrazów 3D są odtwarzane za pomocą oddzielnie dostępnego, specjalnego oprogramowania (CASIO 3D Converter). – Plik obrazu 2D przetworzony na plik obrazu 3D przy użyciu CASIO 3D Converter – Pliki w formacie 3D side-by-side (jeden obok drugiego) ● Pionowa częstotliwość skanowania 60 Hz/120 Hz
Sygnał kompozytowy wideo, S-Video	● Pliki formatu 3D z klatkowaniem sekwencyjnym nagrane za pomocą oprogramowania DVD z funkcją klatkowania sekwencyjnego, itp. ● Pionowa częstotliwość skanowania 60 Hz

Uwaga

- Lista sygnałów 3D obsługiwanych przez projektor znajduje się w rozdziale “Sygnały 3D (tryb wejścia 3D)” (strona 80).

Wejście do trybu 3D

1. Naciśnij klawisz [INPUT], aby wyświetlić ekran wyboru źródła sygnału wejściowego.

2. Jako źródło sygnału wejściowego wybierz Komputer 1 (RGB), Komputer 2 (RGB), S-Video lub Wideo.

3. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby podświetlić “Do trybu wejścia 3D”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Nastąpi wejście do trybu 3D oraz zamknięcie ekranu wyboru źródła sygnału wejściowego.

Ważne!

- Jako źródła sygnału w trybie wejścia 3D nie można wybrać źródeł HDMI, Przeglądarka plików, Narzędzie USB CASIO, Sieć lub Wyświetlacz USB. Aby użyć któreś z tych źródeł wejścia, należy zmienić ustawienie źródła sygnału wejściowego na tryb normalny.
- Kiedy w trybie 3D jako źródło sygnału wejściowego wybrano Komputer 1 (lub Komputer 2), komponentowy sygnał wideo przekazywany przez złącza projektora COMPUTER IN 1 (lub COMPUTER IN 2) jest traktowany jako sygnał RGB, co powoduje nieprawidłowe wyświetlanie obrazu.
- Poza używaniem projektora do projekcji 3D, powinien on pozostawać na ogół w normalnym trybie pracy.

Powrót do normalnego trybu wejścia z trybu 3D

1. **Naciśnij klawisz [INPUT], aby wyświetlić ekran wyboru źródła sygnału wejściowego.**

2. **Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby podświetlić “Do normalnego trybu wejścia”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**
   - Nastąpi wejście do normalnego trybu oraz zamknięcie ekranu wyboru źródła sygnału wejściowego.

Odwracanie w poziomie w trybie 3D

W trybie 3D side-by-side (jeden obok drugiego) pełna klatka jest podzielona na dwie połowy, które zawierają obraz dla lewego i prawego oka. W rzadkich przypadkach może się zdarzyć zamiana lewego i prawego obrazu, co powoduje utratę głębi 3D. W takim przypadku należy wypróbować poniższą procedurę, aby zamienić miejscami lewy i prawy obraz.

Aby zamienić miejscami lewy i prawy obraz

W trybie 3D naciśnij przycisk [ENTER].

Projekcja przez przeglądarkę plików

Informacje ogólne o przeglądarka plików

Przeglądarka plików jest aplikacją umożliwiającą przeglądanie i odtwarzanie różnych typów plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora lub nośniku pamięci podłączonym do portu USB projektora.

Obsługiwane typy plików

Rodzaj pliku	Obsługiwane parametry pliku
Plik obrazu:*1	JPEG: Do około 15 M pikseli (JPEG podstawowy) Do około 8 M pikseli (JPEG progresywny) PNG: Mniejsze niż 6 MB i do około 8 M pikseli*2 GIF: Mniejsze niż 6 MB i do około 8 M pikseli*2 BMP: Mniejsze niż 6 MB i do około 8 M pikseli (dla plików kolorowych 24-bitowych)
Plik filmowy:*3	AVI: 20 Mb/s maksymalnie 720/30P (wideo MJPEG, audio ADPCM) MOV: 20 Mb/s maksymalnie 1080/30P (wideo H.264, audio ADPCM lub AAC) MP4: 20 Mb/s maksymalnie 1080/30P (wideo H.264, audio AAC)
Plik prezentacji	Pliki ECA lub PtG utworzone w EZ-Converter FA*4
Pliki PDF	PDF w wersji 1.4

*1 Maksymalna rozdzielczość projekcji danych obrazu to 1024 × 768, poza podstawowym JPEG. W przypadku danych obrazu podstawowego JPEG maksymalna rozdzielczość projekcji to 1280 × 800.

*2 Przejrzyste kolory w plikach formatu PNG oraz GIF zawierających włączone przejrzyste kolory są wyświetlane jako czarne. Animacje GIF są wyświetlane jako nieruchome obrazy, bez animacji.

*3 Wykonanie czynności przewijania do przodu lub wstecz plików z wysokim współczynnikiem przepływności może powodować spowolnienie czynności względem typowych warunków lub czasowe zatrzymanie. W przypadku filmów z jednym z najwyższych współczynników przepływności powyżej odtwarzanie będzie przebiegać normalnie, natomiast przewijanie do przodu i do tyłu nie jest obsługiwane.

*4 Pliki PowerPoint można przekonwertować przy użyciu programu EZ-Converter FA (dostępnego na stronie internetowej CASIO). Patrz “Używanie aplikacji EZ-Converter FA do konwersji plików PowerPoint na format ECA lub PtG” (strona 36).

Projekcja plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora

Przeglądarki plików można używać do wyświetlania następujących typów plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora: plików obrazu, plików filmowych, plików prezentacji, plików PDF. Aby użyć procedury opisanej w tym rozdziale, plik(i) muszą zostać najpierw skopiowane do pamięci wewnętrznej projektora. Pliki można skopiować na jeden z dwóch sposobów.

- Podłączyć projektor do komputera za pomocą kabla USB, aby skopiować pliki do pamięci wewnętrznej projektora.
- Użyć bezprzewodowej sieci LAN, aby skopiować (przesłać) pliki z komputera lub urządzenia przenośnego do pamięci wewnętrznej projektora.

Procedury opisane w tej instrukcji są oparte na kopiowaniu plików za pomocą połączenia USB. Informacje na temat kopiowania plików za pomocą bezprzewodowej sieci LAN, znajdują się w oddzielnej instrukcji “Przewodnik po funkcjach sieciowych”.

Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora

Uwaga

- Procedura jest obsługiwana na komputerach pracujących na jednym z wymienionych niżej systemów operacyjnych.
  Windows: XP, Vista, 7, 8, 8.1 (Po zalogowaniu z uprawnieniami administratora)
  Mac OS: 10.6, 10.7, 10.8, 10.9 (Po zalogowaniu na koncie root lub koncie użytkownika)

1. Naciśnij klawisz [MENU], aby wyświetlić menu konfiguracyjne.

2. Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Ustawienia multimediów”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

3. Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Funkcja wewnętrznej pamięci magazynowej”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

4. Kiedy pojawi się komunikat “Wyłącza projektor w celu skorzystania z wewnętrznej pamięci magazynowej.”, naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to wyłączenie zasilania projektora. Kontrolka POWER/STANDBY zapali się na pomarańczowo, a kontrolka TEMP na czerwono.

5. Naciśnij klawisz [⏻] (Zasilanie), aby włączyć zasilanie.

- Kontrolka POWER/STANDBY zapali się na zielono, a kontrolka TEMP na czerwono. Oznacza to włączenie funkcji wewnętrznej pamięci magazynowej. W tym czasie wyświetlanie obrazów za pomocą projektora jest niemożliwe.

6. Jeżeli do komputera podłączony jest dysk flash USB lub inny wymienny nośnik danych, należy go odłączyć.

7. Użyj dostępnego w sprzedaży kabla USB, aby podłączyć port USB-B projektora do portu USB komputera.

- Lokalizacja portu USB-B tego projektora jest pokazana przez “*1” na rysunku w rozdziale “Podłączanie kabli projektora” (strona 10).
- W takim przypadku, wewnętrzna pamięć projektora zostanie rozpoznana przez komputer jako dysk wymienny o nazwie “InternalMem”.

8. W komputerze należy otworzyć dysk “InternalMem”.

Windows:

Kiedy na ekranie pojawi się okno dialogowe “Autoodtwarzania”, kliknij “Otwórz folder, aby przeglądać pliki”. Jeżeli okno dialogowe “Autoodtwarzania” nie pojawi się, wykonaj następujące czynności: [Start] → [Komputer] → dwukrotnie kliknij “InternalMem”.

Mac OS:

Na pulpicie komputera Mac pojawi się ikona napędu “InternalMem”. Kliknij ją dwukrotnie, aby otworzyła się.

9. Skopiuj pliki, które chcesz wyświetlić na dysk “InternalMem”.

10. Po skopiowaniu wszystkich żądanych plików, wykonaj jedną z poniższych czynności, aby odłączyć dysk “InternalMem”.

Windows:

Kliknij ikonę “Bezpieczne usuwanie sprzętu” na pasku zadań (w prawej dolnej części ekranu). W menu, które się pojawi wybierz “Dysk flash USB”. Sprawdź czy pojawiła się informacja, że “Teraz można bezpiecznie usunąć sprzęt”.

Mac OS:

Przeciągnij ikonę dysku “InternalMem” na ikonę kosza. Sprawdź czy ikona dysku “InternalMem” nie znajduje się już na pulpicie komputera Mac.

11. Odłącz kabel USB od projektora i komputera.

12. Włącz ponownie projektor.

- Spowoduje to zatrzymanie funkcji wewnętrznej pamięci magazynowej i powrót do normalnej projekcji.
- Informacje na temat wyświetlania plików skopiowanych do wewnętrznej pamięci magazynowej znajdują się w rozdziale “Rozpoczynanie projekcji plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora” (strona 20).

Uwaga

- Przedstawione czynności to jedynie typowe przykłady kopiowania plików za pomocą komputera. Kroki, które należy wykonać mogą różnić się nieznacznie w zależności od systemu operacyjnego komputera.
- Jeżeli w menu ustawień wybrana została opcja “Wł.” w przypadku “Hasło pamięci magazynowej”, okno dialogowe wprowadzania hasła pojawi się po naciśnięciu klawisza [ENTER] w kroku 3 powyższej procedury. Jeżeli się tak zdarzy, wprowadź odpowiednie hasło, a następnie wciśnij klawisz [ENTER], aby przejść do kroku 4 procedury. Więcej szczegółów w rozdziale “Ochrona hasłem” (strona 62).

Rozpoczynanie projekcji plików zapisanych w pamięci wewnętrznej projektora

1. Jeżeli dysk flash USB lub innych nośnik danych USB jest podłączony do portu USB-A, należy go odłączyć.

2. Wciśnij klawisz [INPUT]. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Wejście”.

3. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Przeglądarka”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

4. W oknie dialogowym, które się pojawi, potwierdź wybór “Przeglądarka plików”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to uruchomienie przeglądarka plików i wyświetlenie ekranu głównego przeglądarki plików, tak jak pokazano na poniższej ilustracji.



5. W zależności od typu pliku, który ma być wyświetlany, wykonaj jedną z poniższych czynności.

Aby wyświetlić ten typ pliku:	**Wykonaj następującą operację:**
Pliki prezentacji	“Aby wyświetlić plik prezentacji” (strona 25)
Pliki PDF	“Aby wyświetlić plik PDF” (strona 26)
Pliki obrazów	“Aby wyświetlić plik obrazu” (strona 27)
Pliki filmowe	“Aby wyświetlić film” (strona 27)

Aby sformatować pamięć wewnętrzną projektora

Ważne!

- Wykonanie poniższej procedury spowoduje usunięcie wszystkich folderów i plików znajdujących się w pamięci wewnętrznej projektora.

1. Wykonaj kroki 1 do 7 w rozdziale “Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora” (strona 18).

2. Wykonaj jedną z poniższych procedur, aby sformatować dysk “InternalMem” z poziomu komputera.

Windows:

(1) Kliknij prawym klawiszem myszy na ikonę dysku “InternalMem”. W menu, które się pojawi, wybierz “Formatuj”.

(2) W oknie dialogowym “Formatuj”, sprawdź czy “FAT32 (zalecany)” został wybrany jako “System plików”, a następnie kliknij [Start].

(3) W oknie dialogowym ostrzeżenia, które się pojawi kliknij przycisk [OK].

(4) Kiedy pojawi się okno dialogowe informujące o zakończeniu formatowania, kliknij [OK], aby je zamknąć.

(5) Kliknij [Zamknij], aby zamknąć okno dialogowe formatowania.

Mac OS:

(1) Na pasku menu “Go” pulpitu Mac, wybierz “Utilities”, aby wyświetlić folder “Utilities”.

(2) Kliknij dwukrotnie “Disk Utility”, aby uruchomić aplikację.

(3) W lewym panelu okna disk utility, kliknij linię ponad “InternalMem”, a następnie kliknij [Erase] w górnej części prawego panelu.

(4) W oknie “Format”, wybierz “MS-DOS (FAT)”.

(5) W dolnej części prawego panelu wybierz [Erase].

(6) W oknie dialogowym ostrzeżenia, które się pojawi kliknij przycisk [OK].

(7) Po zakończeniu formatowania na ekranie wyświetli się ponownie okno disk utility. Zamknij to okno.

Wyświetlanie plików z nośnika danych podłączonego przez USB

Procedury zawarte w tej części są pomocne w wyświetlaniu plików obrazów, plików filmowych, plików prezentacji lub plików PDF za pomocą przeglądarka plików z dysku flash USB lub innego nośnika pamięci.

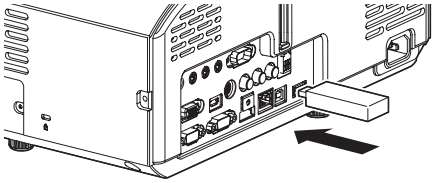
Obsługiwanie nośniki pamięci

Port USB-A projektora danych obsługuje podłączanie nośników pamięci o formacie FAT/FAT32 obsługiwanych przez złącze USB. Poniżej wymieniono obsługiwane urządzenia pamięci.

- Dysk flash USB
- Karty pamięci
  Do podłączenia karty pamięci do projektora wymagany jest dostępny w sprzedaży czytnik kart USB.
- Urządzenia pamięci masowej USB (klasa pamięci masowej USB) kompatybilne z aparatami cyfrowymi

Aby podłączyć dysk flash USB do projektora

Podłącz dysk flash USB do portu USB-A projektora danych w sposób pokazany poniżej.

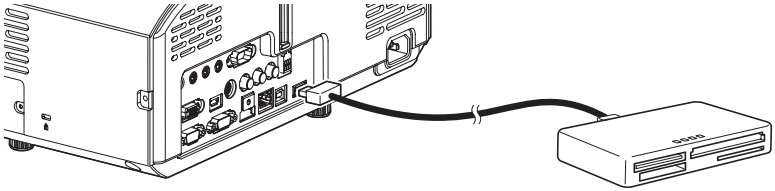


Aby podłączyć kartę pamięci do projektora

1. Włóż kartę pamięci do czytnika kart USB.

- Szczegółowe informacje na temat wkładania karty pamięci do czytnika kart USB można znaleźć w dokumentacji dołączonej do czytnika.

2. Podłącz czytnik kart USB do portu USB-A projektora danych.



Aby podłączyć aparat cyfrowy do projektora

1. W razie konieczności należy skonfigurować ustawienie pamięci masowej USB.

2. Włącz aparat cyfrowy i podłącz do niego kabel USB.

3. Podłącz drugi koniec kabla USB (złącze typu A) do portu USB-A projektora danych.

4. Włącz aparat cyfrowy.

Uwaga

- Szczegółowe informacja na temat kroku 1, 2 i 4 można znaleźć w dokumentacji dołączonej do aparatu cyfrowego.

Aby rozpocząć projekcję plików, które znajdują się na nośniku pamięci podłączonym przez USB

1. Podłącz nośnik pamięci, na którym zlokalizowane są pliki do odtworzenia do portu USB-A projektora.

- Jeżeli główny ekran przeglądarka plików pojawi się automatycznie, przejdź do kroku 5 procedury. Jeżeli tak się nie stanie przejdź do kroku 2. Należy zwrócić uwagę, że ekran główny przeglądarka plików pojawi się automatycznie, jeżeli wybrana zostanie opcja “Wł.” dla ustawienia “Podłącz i używaj” w menu konfiguracyjnym projektora.

2. Wciśnij klawisz [INPUT]. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Wejście”.

3. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Przeglądarka”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

4. W oknie dialogowym, które się pojawi, potwierdź wybór “Przeglądarka plików”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to uruchomienie przeglądarka plików i wyświetlanie ekranu głównego przeglądarka plików.

5. W zależności od typu pliku, który ma być wyświetlany, wykonaj jedną z poniższych czynności.

Aby wyświetlić ten typ pliku:	Wykonaj następującą operację:
Plik prezentacji	Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Presentation”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Plik PDF	Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “PDF Viewer”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Plik obrazu	Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Slide”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Plik filmowy	Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Movie”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Pojawienie się ekranu zależy od wybranej funkcji.



6. Użyj listy plików wyświetlonej na ekranie, aby sprawdzić zawartość dysku flash USB podłączonego w kroku 1 procedury lub zawartość pamięci wewnętrznej.

- Jeżeli na liście plików wyświetlana jest zawartość dysku flash USB, przejdź do kroku 8 procedury. Jeżeli na liście plików wyświetlona jest zawartość pamięci wewnętrznej, przejdź do kroku 7.

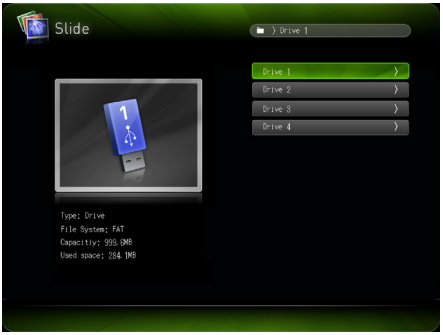
7. **Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Drive Switching”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**

8. **W zależności od funkcji wybranej w kroku 5 procedury, wykonaj jedną z poniższych czynności.**

Jeżeli wybrana została funkcja:	Wykonaj następującą operację:
Prezentacja	Wykonaj procedurę od kroku 2 w części “Aby wyświetlić plik prezentacji”” (strona 25).
Przeglądarka PDF	Wykonaj procedurę od kroku 2 w części “Aby wyświetlić plik PDF”” (strona 26).
Slajd	Wykonaj procedurę od kroku 2 w części “Aby wyświetlić plik obrazu”” (strona 27).
Film	Wykonaj procedurę od kroku 2 w części “Aby wyświetlić film”” (strona 27).

Menu napędu

Wejście do trybu prezentacji, trybu przeglądarki PDF, trybu slajdów lub trybu filmowego, gdy do portu USB-A projektora podłączono wiele urządzeń (kilka dysków flash USB podłączonych przez hub USB, kilka kart pamięci załadowanych do czytnika kart podłączonego do projektora, itp.) spowoduje, że na ekranie projekcyjnym wyświetli się przedstawione poniżej menu.



W takim przypadku należy użyć klawiszy kursora, aby podświetlić żądany napęd, a następnie nacisnąć klawisz [ENTER]. Spowoduje to wyświetlenie menu plików dla wybranego trybu.

Uwaga

- Projektor może rozpoznać do czterech napędów jednocześnie.
- Komunikat “NOUSB” pojawi się w menu napędu, jeżeli do portu USB-A projektora nie zostanie podłączony nośnik pamięci po wykonaniu czynności przełączania napędu ([FUNC] → “Drive Switching” → [ENTER]). Jeżeli tak się stanie należy ponownie wykonać przełączanie napędu, aby przywrócić poprzedni ekran.

Projekcja plików

Poniższa część wyjaśnia procedury wykorzystywane do projekcji każdego z typów plików za pomocą przeglądarka plików.

Aby wyświetlić plik prezentacji

1. Na ekranie głównym przeglądarka plików wybierz “Presentation”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to wyświetlenie plików prezentacji (ECA lub PtG).

2. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać żądany plik prezentacji, a następnie naciśnij klawisz [ENTER] (lub klawisz [▶▮▮]).

- Rozpocznie się odtwarzanie wybranego pliku prezentacji.

3. Zmień stronę i wykonaj inne wymagane operacje.

- Podczas odtwarzania prezentacji można wykonywać czynności opisane w poniższej tabeli.

Aby wykonać następującą operację:	**Wykonaj następującą operację:**
Przejść do poprzedniej strony	Naciśnij klawisz [◀] lub [▮◀].
Przejść do następnej strony	Naciśnij klawisz [▶] lub [▶▮].
Pauza	Naciśnij klawisz [▶▮▮].
Powoduje wznowienie odtwarzania od punktu wciśnięcia pauzy	Naciśnij klawisz [▶▮▮].
Przejście do poprzedniego separatora animacji	Naciśnij klawisz [▲] lub [◀◀].
Przejście do kolejnego separatora animacji	Naciśnij klawisz [▼] lub [▶▶].
Wybór konkretnej strony menu miniaturek i odtwarzanie z poziomu tej strony	1. Naciśnij klawisz [FUNC]. 2. W menu, które się pojawi, zaznacz “Page Selection”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER]. 3. Użyj klawiszy kursora, aby wybrać miniaturkę strony, która ma zostać odtworzona, a następnie naciśnij [ENTER].

4. Aby powrócić do menu plików, naciśnij klawisz [ESC].

5. Aby powrócić do ekranu głównego, naciśnij klawisz [FUNC], a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

Aby wyświetlić plik PDF

1. Na ekranie głównym przeglądarka plików wybierz “PDF Viewer”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to wyświetlenie plików PDF.

2. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać plik PDF, który ma być otwarty, a następnie naciśnij klawisz [ENTER] (lub klawisz [▶❚❚]).

- Spowoduje to wyświetlenie wybranego pliku PDF.

3. Zmień stronę i wykonaj inne wymagane czynności.

- Podczas projekcji pliku PDF obsługiwane są następujące czynności.

Aby wykonać następującą operację:	**Wykonaj następującą operację:**
Przejść do poprzedniej strony	Naciśnij klawisz [◀] lub [❚◀].
Przejść do następnej strony	Naciśnij klawisz [▶] lub [▶❚].
Dopasować szerokość obrazu do szerokości ekranu	Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Adjust to Screen Width”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Powrócić do widoku całej strony	Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Show Entire Page”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Wybrać i wyświetlić stronę z listy miniaturek	1. Naciśnij klawisz [FUNC]. 2. W menu, które się pojawi, zaznacz “Page Selection”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER]. 3. Użyj klawiszy kursora, aby wybrać miniaturkę strony, która ma zostać wyświetlona, a następnie naciśnij [ENTER].

4. Aby powrócić do menu plików, naciśnij klawisz [ESC].

5. Aby powrócić do ekranu głównego, naciśnij klawisz [FUNC], a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

Aby wyświetlić plik obrazu

1. Na ekranie głównym przeglądarka plików wybierz “Slide”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to wyświetlenie plików obrazów.

2. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać plik obrazu, który ma być otwarty, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Wybrane zdjęcie zostanie wyświetlone.
- Wciśnięcie klawisza [▶▮▮] zamiast [ENTER] spowoduje rozpoczęcie pokazu slajdów rozpoczynającego się od wybranego pliku.

3. W razie konieczności można wykonać czynności związane z obracaniem i przewijaniem obrazu opisane poniżej.

- Podczas projekcji pliku obrazu obsługiwane są następujące czynności.

Aby wykonać następującą operację:	Wykonaj następującą operację:
Wyświetlić poprzedni plik obrazu	Naciśnij klawisz [◀] lub [▮◀].
Wyświetlić kolejny plik obrazu	Naciśnij klawisz [▶] lub [▶▮].
Obrócić obraz w lewo o 90 stopni*	Naciśnij klawisz [◀◀].
Obrócić obraz w prawo o 90 stopni*	Naciśnij klawisz [▶▶].
Rozpocząć pokaz slajdów	Naciśnij klawisz [▶▮▮].
Zatrzymać trwający pokaz slajdów	Naciśnij klawisz [▶▮▮].

* Obsługiwane wyłącznie w przypadku plików JPEG.

4. Aby powrócić do menu plików, naciśnij klawisz [ESC].

5. Aby powrócić do ekranu głównego, naciśnij klawisz [FUNC], a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

Aby wyświetlić film

1. Na ekranie głównym przeglądarka plików wybierz “Movie”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

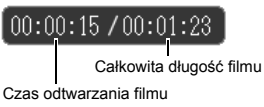
- Spowoduje to wyświetlenie plików filmowych.

2. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać plik filmowy, który ma być otwarty, a następnie naciśnij klawisz [ENTER] lub klawisz [▶▮▮].

- Rozpocznie się odtwarzanie wybranego pliku filmowego.

3. W razie potrzeby można wykonywać przewijanie do przodu, przewijanie do tyłu, pauza oraz inne czynności.

- Poniższe czynności są obsługiwane podczas odtwarzania pliku filmowego.

Aby wykonać następującą operację:	Wykonaj następującą operację:
Wstrzymać i wznowić odtwarzanie	Naciśnij klawisz [ENTER] lub [▶❚❚]. ● Gdy projekcja jest wstrzymana, w lewym górnym rogu ekranu projekcji wyświetlana jest ikona wstrzymania (❚❚).
Ponownie odtworzyć od początku	1. Naciśnij klawisz [FUNC]. 2. W menu, które się pojawi, wybierz “Play from Beginning”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Pokazywać i ukrywać czas odtwarzania filmu 	Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Time Indicator On/Off.”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Przewijać do przodu z prędkością 2X, 8X lub 32X większą od normalnej	Naciśnij klawisz [▶] lub [▶▶]. ● Po pierwszym naciśnięciu rozpoczyna się przewijanie z prędkością 2X większą od prędkości odtwarzania, drugie naciśnięcie zwiększa prędkość do 8X, a trzecie do 32X. ● W lewym górnym rogu ekranu podczas przewijania z prędkością 2X większą pojawia się wskaźnik ▶▶▶, podczas przewijania z prędkością 8X większą wskaźnik ▶▶▶, a z prędkością 32X większą wskaźnik ▶▶▶.
Cofać z prędkością 2X, 8X lub 32X większą od prędkości odtwarzania	Naciśnij klawisz [◀] lub [◀◀]. ● Po pierwszym naciśnięciu rozpoczyna się przewijanie do tyłu z prędkością 2X większą od prędkości odtwarzania, drugie naciśnięcie zwiększa prędkość do 8X, a trzecie do 32X. ● W lewym górnym rogu ekranu podczas przewijania do tyłu z prędkością 2X większą pojawia się wskaźnik ◀◀◀, podczas przewijania z prędkością 8X większą wskaźnik ◀◀◀, a z prędkością 32X większą wskaźnik ◀◀◀.
Wrócić do trybu normalnego odtwarzania z szybkiego przewijania do przodu lub do tyłu	Naciśnij klawisz [ENTER] lub [▶❚❚] dwa razy. Jednokrotne naciśnięcie jednego z tych klawiszy spowoduje wstrzymanie odtwarzania. Ponowne naciśnięcie powoduje rozpoczęcie normalnego odtwarzania.
Przeskoczyć do ostatniej klatki filmu	Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Go to End”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].
Zatrzymać odtwarzanie filmu i powrócić do menu plików	Naciśnij klawisz [ESC].

4. Aby powrócić do menu plików, naciśnij klawisz [ESC].

5. Aby powrócić do ekranu głównego, naciśnij klawisz [FUNC], a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

Operacje w menu plików

Menu przeglądarka plików posiada dwa widoki: widok listy i widok ikon.

Widok listy

W widoku tym widoczna jest lista nazw folderów oraz plików w pamięci wewnętrznej projektora lub na nośniku pamięci podłączonym do portu USB projektora. Foldery i pliki są wyświetlane w tym formacie natychmiast po przejściu z ekranu głównego przeglądarka plików do trybu prezentacji, trybu przeglądarki PDF, trybu pokazu slajdów lub trybu filmu.

Widok ikon

W tym widoku pokazane są zarówno ikony jak i nazwy folderów i plików. Wszystkie pliki, które mogą być odtworzone za pomocą przeglądarka plików są wyświetlone jako miniaturki.

Aby przełączyć menu plików pomiędzy widokiem listy i widokiem ikon

Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Screen Format”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

Uwaga

- Można określić widok listy lub widok ikon jako widok domyślny. Więcej informacji znajduje się w rozdziale “Konfigurowanie ustawień przeglądarka plików” na stronie 30.

Aby przewijać menu plików

Naciśnij klawisz [▶▮], aby przewijać do przodu lub klawisz [▮◀], aby przewijać do tyłu.

Aby otworzyć folder

Użyj klawiszy kursora, aby podświetlić folder, który chcesz otworzyć, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

Aby wyjść z bieżącego folderu i przejść na następny poziom

Naciśnij klawisz [ESC].

Aby powrócić do ekranu głównego z menu plików

Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Back to top menu”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

Konfigurowanie ustawień przeglądarka plików

W tej części objaśniono jak skonfigurować ustawienia przeglądarka plików, w tym te, które decydują o tym co pokazywane jest w menu przeglądarka plików.

Aby skonfigurować ustawienia przeglądarka plików

1. **Na ekranie głównym przeglądarka plików wybierz “Viewer Settings”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**
   - Spowoduje to wyświetlenie ekranu “Viewer Setup”.
2. **Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać element, którego ustawienie chcesz zmienić.**
3. **Użyj klawiszy [◀] i [▶], aby zmienić obecnie wybrane ustawienie.**
   - Informacje na temat dostępnych ustawień każdego elementu znajdują się w rozdziale “Elementy ustawień przeglądarka plików”.
4. **Aby skonfigurować wszelkie żądane ustawienia, należy powtórzyć kroki 2 i 3 tyle razy, ile będzie to konieczne.**
5. **Po skonfigurowaniu wszystkich ustawień w żądany sposób, naciśnij klawisz [ESC], aby powrócić do ekranu głównego przeglądarka plików.**

Elementy ustawień przeglądarka plików

Początkowe ustawienia domyślne dla poszczególnych elementów są oznaczone gwiazdką (*).

Nazwa ustawienia	Opis
Display Sequence Setup	Określa sekwencję obrazów w menu plików. **File Names (Ascending)*:** Wyświetla pliki według nazw w porządku rosnącym. **File Names (Descending):** Wyświetla pliki według nazw w porządku malejącym. **File Name Extension (Ascending):** Wyświetla nazwy plików zgodnie z porządkiem alfabetycznym rozszerzenia. Jeżeli wiele plików ma to samo rozszerzenie, są one wyświetlane zgodnie z porządkiem alfabetycznym nazwy pliku. **Time (New-to-Old):** Wyświetla pliki według daty ostatniej modyfikacji, od najnowszych do najstarszych. **Time (Old-to-New):** Wyświetla pliki według daty ostatniej modyfikacji, od najstarszych do najnowszych.
Startup Mode	Określa czy domyślnym widokiem przy wejściu na główny ekran przeglądarka plików ma być widok listy czy widok ikon. **List View*:** Określa widok listy jako wartość domyślną. **Icon View:** Określa widok ikon jako wartość domyślną.
Thumbnail View	**Show*:** Wyświetla miniaturki plików w menu plików. **Hide:** Miniaturki plików nie są wyświetlane.
Image Switching	**Manual*:** Określa ręczne przewijanie obrazów. **Auto:** Określa automatyczne przewijanie obrazów.
Slideshow Display Interval	Określa jak długo będzie wyświetlane zdjęcie podczas pokazu slajdów. **5 seconds*, 10 seconds, 30 seconds, 1 minute, 5 minutes**
Slideshow Repeat	**Repeat:** Zapętla odtwarzanie pokazu slajdów lub filmu. **Repeat Off*:** Automatycznie zatrzymuje odtwarzanie, kiedy pokaz slajdów lub film dojdzie do końca.
Movie Audio Output	**Output*:** Dźwięk jest odtwarzany kiedy odtwarzany jest film ze ścieżką dźwiękową. **Do not output:** Dźwięk nie jest odtwarzany podczas odtwarzania filmu.
Initialize Viewer Setup	Przywraca wszystkie ustawienia przeglądarki plików do ustawień fabrycznych.

Autouruchamianie

Autouruchamianie pozwala na skonfigurowanie projektora do automatycznego wyświetlania plików obrazów lub plików filmowych zlokalizowanych w specjalnym folderze o nazwie AUTORUNC. Czas realizacji automatycznej projekcji zależy od tego, gdzie folder AUTORUNC jest umieszczony.

Jeżeli folder AUTORUNC jest umieszczony tutaj:	Autouruchamianie wykonywane jest:
Pamięć wewnętrzna	Kiedy projektor zostaje włączony.
Dysk flash USB	Kiedy dysk flash USB zostanie podłączony do portu USB-A projektora.

Poniższe ustawienia należy skonfigurować przed użyciem Autouruchamiania.

- “Ustawienia multimediów → Autorun” (strona 60): Włączone
- “Ustawienia opcji 2 → Podłącz i używaj” (strona 58): Wł. (Tylko przy funkcji autouruchamiania z pamięci USB)

Uwaga

- Autouruchamianie obrazów lub plików filmowych jest zgodne z bieżącymi ustawieniami skonfigurowanymi na ekranie “Viewer Setup” (strona 30).

Aby automatycznie uruchamiać pliki obrazów lub pliki filmowe z dysku flash USB

1. Utwórz nowy folder o nazwie “AUTORUNC” (nazwa złożona z pojedynczych wielkich liter) katalogu głównym dysku flash USB.

2. Skopiuj wszystkie pliki obrazów lub film, które chcesz wyświetlać za pomocą funkcji autouruchamiania do folderu utworzonego w kroku 1.

- Jeżeli odtwarzany ma być wyłącznie plik filmowy, umieść tylko ten plik filmowy w folderze “AUTORUNC”. Nie umieszczaj w tym folderze innych plików. Jeżeli w folderze “AUTORUNC” znajdzie się zarówno plik filmowy jak i plik obrazu, plik obrazu uzyska pierwszeństwo, a plik filmowy nie zostanie odtworzony.
- Wiele plików obrazów umieszczonych w folderze “AUTORUNC” odtwarzane jest bez żadnych problemów. Jeżeli istnieją, podłączenie dysku flash USB do projektora w kroku 3 poniżej spowoduje rozpoczęcie pokazu slajdów.

3. Kiedy zasilanie projektora jest włączone, podłącz dysk flash USB, który zawiera folder “AUTORUNC” zawierający pliki skopiowane w kroku 2 powyżej do portu USB-A projektora.

- Przeglądarka plików włączy się automatycznie i rozpocznie się wyświetlanie plików umieszczonych w folderze “AUTORUNC” w kroku 2 powyżej.

Aby automatycznie uruchamiać pliki obrazów lub pliki filmowe z pamięci wewnętrznej projektora

1. **Wykonaj kroki 1 do 8 w rozdziale “Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora” (strona 18).**

2. **Utwórz nowy folder o nazwie “AUTORUNC” (nazwa złożona z pojedynczych wielkich liter) katalogu głównym napędu “InternalMem” (pamięć wewnętrzna projektora).**

3. **Skopiuj wszystkie pliki obrazów lub film, które chcesz wyświetlać za pomocą funkcji autouruchamiania do folderu utworzonego w kroku 2.**
   - Jeżeli odtwarzany ma być wyłącznie plik filmowy, umieść tylko ten plik filmowy w folderze “AUTORUNC”. Nie umieszczaj w tym folderze innych plików. Jeżeli w folderze “AUTORUNC” znajdzie się zarówno plik filmowy jak i plik obrazu, plik obrazu uzyska pierwszeństwo, a plik filmowy nie zostanie odtworzony.
   - Wiele plików obrazów umieszczonych w folderze “AUTORUNC” odtwarzane jest bez żadnych problemów. Jeżeli tak się stanie, włączenie zasilania projektora w kroku 6 poniżej, spowoduje rozpoczęcie projekcji pokazu slajdów tych obrazów.

4. **Wyłączyć projektor.**

5. **Jeżeli dysk flash USB lub innych nośnik danych USB jest podłączony do portu USB-A, należy go odłączyć.**

6. **Włączyć projektor.**
   - Spowoduje to automatyczne rozpoczęcie wyświetlania plików umieszczonych w folderze AUTORUNC w kroku 3 powyżej.

Rozwiązywanie problemów z przeglądarka plików

Problem	Przyczyna i sposób działania
Po podłączeniu dysku flash USB do portu USB-A projektora przeglądarka plików nie uruchamia się.	● Podłączony dysk flash USB może mieć format nie rozpoznawany przez projektor. Należy podłączyć dysk flash USB do komputera i sprawdzić czy system plików to FAT lub FAT32. Jeżeli nie, należy ponownie sformatować dysk flash USB na FAT lub FAT32. Podczas formatowania wszystkie dane zostaną z dysku flash USB zostaną usunięte. ● Jeżeli wybrano opcję “Wył.” dla elementu “Ustawienia opcji 2 → Podłącz i używaj” (strona 58), przeglądarka nie uruchomi się automatycznie nawet po podłączeniu dysku flash USB do portu USB-A projektora. Jeżeli wystąpi taka sytuacja, należy zmienić ustawienie “Podłącz i używaj” na “Wł.”.
Niektóre foldery i/lub pliki nie są wyświetlane w menu plików.	Jeżeli jest ponad 999 folderów i/lub plików w folderze, to wszystkie foldery i/lub pliki zawarte w folderze nie będą wyświetlane. W takim przypadku należy zmniejszyć liczbę folderów i/lub plików w folderze.
Do projektora podłączono przez hub USB lub czytnik kart USB wiele urządzeń ale niektóre z nich nie są rozpoznawane.	Projektor może rozpoznać do czterech napędów jednocześnie. Jeżeli liczba podłączonych napędów przekracza cztery, projektor nie rozpozna piątego i kolejnych napędów. Nie należy podłączać więcej niż cztery napędy jednocześnie.
Po podłączeniu aparatu cyfrowego do projektora przez port USB, nie pojawia się zawartość pamięci aparatu.	● Być może ustawienia urządzenia pamięci masowej USB nie są poprawnie skonfigurowane lub aparat wymaga wykonania pewnych operacji. Należy zapoznać się z dokumentacją aparatu cyfrowego, aby znaleźć informacje na temat wymaganych ustawień i operacji. ● Aparat cyfrowy może nie obsługiwać urządzeń pamięci masowej USB. Jeżeli nie obsługuje, to za pomocą Przeglądarki nie będzie można oglądać zawartości pamięci aparatu.
W menu plików w trybie slajdów zamiast miniatur pojawia się znak zapytania (?).	Znaki zapytania pojawiają się w miejscu miniatur obrazów w przypadku, gdy nie mogą być one wyświetlone przez Przeglądarka plików.

Komunikaty błędów przeglądarka plików

Problem	Przyczyna i sposób działania
Folder does not contain any image files.	W folderze nie znajdują się możliwe do wyświetlenia foldery lub pliki, do których próbujesz uzyskać dostęp za pomocą przeglądarka plików. Należy sprawdzić zawartość folderu na komputerze. Szczegółowe informacje na temat formatów plików obsługiwanych przez projektor znajdują się w rozdziale “Obsługiwane typy plików” (strona 17).
This ECA/PtG file cannot be played back.	Plik ECA lub PtG zawiera błąd. Należy odtworzyć plik ECA lub PtG za pomocą aplikacji EZ-Converter FA za pomocą komputera i sprawdzić go.
Cannot display an image file.	● Możliwe, że próbujesz wyświetlić obraz, którego format i/lub rozmiar nie jest obsługiwany przez przeglądarka plików. Sprawdź w rozdziale “Obsługiwane typy plików” (strona 17). ● Plik zdjęciowy może być uszkodzony. Należy otworzyć plik zdjęciowy na komputerze i go sprawdzić.
This movie file cannot be played back.	● Możliwe, że próbujesz wyświetlić film, którego format i/lub rozmiar nie jest obsługiwany przez przeglądarka plików. Sprawdź w rozdziale “Obsługiwane typy plików” (strona 17). ● Plik filmowy może być uszkodzony. Należy otworzyć plik filmowy na komputerze i go sprawdzić.
This PDF file cannot be displayed.	Informacje na temat plików PDF, które są wyświetlane przez przeglądarka plików znajdują się w rozdziale “Obsługiwane typy plików” (strona 17).
Internal Memory Access Error	Błąd może być powodowany przez określony folder lub plik w pamięci wewnętrznej projektora. Wykonaj kroki 1 do 8 w rozdziale “Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora” (strona 18), a następnie otwórz napęd “InternalMem” (pamięć wewnętrzna projektora) na komputerze. Sprawdź czy wszystkie foldery i pliki w “InternalMem” otwierają się normalnie. Jeżeli pojawią się problemy z jednym plików lub folderów należy go usunąć. Jeżeli nie można otworzyć dowolnych plików lub folderów w pamięci wewnętrznej projektora za pomocą komputera lub nie można otworzyć samego napędu “InternalMem”, może to oznaczać problem z systemem plików pamięci wewnętrznej projektora. W takiej sytuacji wykonaj procedurę opisaną w rozdziale “Aby sformatować pamięć wewnętrzną projektora” (strona 21).
Failure due to insufficient internal memory capacity.	Pozostające wolne miejsce w pamięci wewnętrznej projektora jest niewystarczające. Wykonaj kroki 1 do 8 w rozdziale “Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora” (strona 18), a następnie otwórz napęd “InternalMem” (pamięć wewnętrzna projektora) na komputerze. Następnie usuń pliki, których nie potrzebujesz.
This file cannot be played back.	Informacje na temat typów plików, które są wyświetlane przez przeglądarkę plików znajdują się w rozdziale “Obsługiwane typy plików” (strona 17).
Could not find an image file.	Wewnętrzna pamięć projektora lub podłączony dysk flash USB są puste, lub wystąpił problem z systemem plików. Użyj komputera, aby sprawdzić zawartość pamięci wewnętrznej projektora lub dysku flash USB.

Używanie aplikacji EZ-Converter FA do konwersji plików PowerPoint na format ECA lub PtG

EZ-Converter FA to oprogramowanie komputerowe do konwersji plików PowerPoint na formaty ECA lub PtG, które mogą być odtwarzane i wyświetlane przez przeglądarka plików projektora. EZ-Converter FA obsługuje konwersje plików utworzonych za pomocą programu Microsoft Office PowerPoint 2003, 2007 oraz 2010.

Ważne!

- Przed wypróbowaniem EZ-Converter FA, należy wejść na stronę CASIO (http://www.casio-intl.com/support/) i zapoznać się z informacjami na temat minimalnych wymagań systemowych oraz warunków pobierania i wykorzystywania oprogramowania.
- Założeniem poniższej procedury jest fakt, iż użytkownik zainstalował już EZ-Converter FA na komputerze.

Uwaga

- Z pewnymi wyjątkami (opisanymi poniżej), odtwarzanie i projekcja plików ECA lub PtG powinna radzić sobie z przejściami, animacjami i innymi efektami specjalnymi oryginalnego pliku PowerPoint.
  - Konwersja obiektów OLE (filmów, dźwięków, itp.) oraz obiektów VBA w plikach PowerPoint nie jest obsługiwana.
  - Konwersja operacji regulatora czasowego i powtarzania animacji w plikach PowerPoint nie jest obsługiwana.
  - Animacja w pliku PowerPoint jest konwertowana do momentu określonego przez “Aby określić maksymalny czas wyświetlania animacji” (strona 39), a wszystko co następuje później zostaje wycięte. Kiedy podczas odtwarzania pliku zostanie osiągnięty punkt, do którego animacja została przekonwertowana, odtwarzanie zatrzyma się i trzeba będzie nacisnąć klawisz [ENTER], aby przejść do kolejnego kroku.
  - Podczas konwertowania pliku za pomocą EZ-Converter FA odtwarzany jest plik źródłowy PowerPoint. Jeżeli podczas odtwarzania nie będzie na ekranie żadnych zmian przez trzy kolejne sekundy, na przykład pomiędzy punktem A i B, efekt w punkcie B w oryginalnym pliku jest ignorowany i nie będzie konwertowany. Kiedy podczas odtwarzania przekonwertowanego pliku zostanie osiągnięty punkt B, odtwarzanie zatrzyma się i trzeba będzie nacisnąć klawisz [ENTER], aby przejść do kolejnego kroku.
- Rozpoczęcie konwersji za pomocą EZ-Converter FA powoduje zmianę wyglądu ekranu komputera w sposób opisany poniżej. Ustawienia ekranu powrócą po ukończeniu konwersji do ustawień pierwotnych.

System operacyjny:	Zmiany:
Windows XP	● Rozdzielczość ekranu zmienia się na 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 lub 1280 × 800. ● Akceleracja karty graficznej jest wyłączona.
Windows Vista lub Windows 7	● Rozdzielczość ekranu zmienia się na 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 lub 1280 × 800. ● Windows zmienia się na tryb podstawowy (funkcja Windows Aero™ wyłączona).
Windows 8	● Rozdzielczość ekranu zmienia się na 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 lub 1280 × 800.

- Gdy rozpocznie się konwersja, rozdzielczość ekranu dla formatu ECA lub PtG będzie rozdzielczością określoną przez ustawienia EZ-Converter FA (800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 lub 1280 × 800). Więcej informacji na temat konfiguracji tego ustawienia znajduje się w rozdziale “Aby określić rozdzielczość ekranu dla pliku ECA lub PtG” (strona 39).

Aby przekonwertować plik PowerPoint na format ECA lub PtG

Ważne!

- Przed wykonaniem jakiejkolwiek z poniższych operacji, należy przygotować sobie plik stworzony przy użyciu Microsoft Office PowerPoint 2003, 2007 lub 2010.
- Konwersja pliku PowerPoint na format ECA lub PtG wymaga odtworzenia oryginalnego pliku od początku do końca. Czas wymagany na konwersję odpowiada mniej więcej czasowi wymaganemu na odtworzenie.

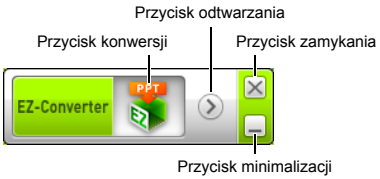
1. Włącz komputer i uruchom system Windows.

2. Podłącz do komputera dysk flash USB (lub kartę pamięci), na której chcesz przechowywać przekonwertowane pliki ECA lub PtG.

- Jeżeli pliki ECA lub PtG mają być przechowywane na twardym dysku komputera, można ten krok pominąć.

3. Uruchom na komputerze program EZ-Converter FA.

- Jeżeli komputer pracuje w systemie Windows Vista lub Windows 7, uruchomienie aplikacji EZ-Converter FA spowoduje, że pojawi się komunikat “Kontrola konta użytkownika”. W takim przypadku należy kliknąć [Zezwalaj] lub [Tak].
- Zostanie wyświetlone okno EZ-Converter FA.



4. Skonfiguruj następujące ustawienia w wymagany sposób.

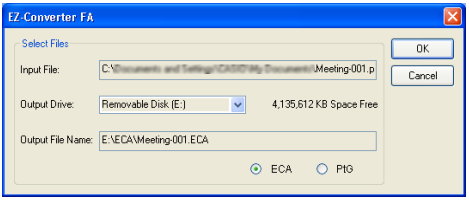
- Należy określić rozdzielczość ekranu dla pliku ECA lub PtG. Patrz “Aby określić rozdzielczość ekranu dla pliku ECA lub PtG” (strona 39).
- Jeżeli oryginalny plik zawiera animację, określ maksymalny czas wyświetlania animacji. Patrz “Aby określić maksymalny czas wyświetlania animacji” (strona 39).

5. Kliknij przycisk na górze okna EZ-Converter FA.

- Wyświetli się okno dialogowe do otwierania plików.

6. Wybierz plik PowerPoint, który chcesz przekonwertować, a następnie kliknij przycisk [Otwórz].

- Pojawi się okno dialogowe takie jak poniżej, gdzie można określić ustawienia pliku.



7. Skonfiguruj wymagane ustawienia w oknie dialogowym.

- Poniżej opisano znaczenie i ustawienia każdego elementu widocznego w oknie dialogowym.

Element okna dialogowego	Opis
Input File	Pokazuje nazwę pliku PowerPoint wybranego w kroku 6: nie można zmieniać ustawienia tego elementu.
Output Drive	Pokazuje nazwę napędu dysku wymiennego (dysku flash USB lub karty pamięci) podłączonego do komputera w kroku 2. Jeżeli do komputera podłączono więcej dysków wymiennych, można kliknąć przycisk [▼] i wybrać nazwę napędu, gdzie ma zostać zapisany przekonwertowany plik. Przekonwertowany plik jest przechowywany w folderze o nazwie ECA (w przypadku pliku ECA) lub PtG (w przypadku pliku PtG) na określonej tu stacji dysków. Przy ustawieniach domyślnych, jeżeli do komputera nie podłączono dysku wymiennego, plik wynikowy zostanie zapisany w takiej samej lokalizacji (stacja dysków i folder) jak oryginalny plik PowerPoint. Kliknij klawisz [Browse] i zmień miejsce zachowywania na żądane.
Output File Name	Pokazuje nazwę przekonwertowanego pliku wraz ze ścieżką dostępu. Z wyjątkiem rozszerzenia, nazwa pliku jest taka sama jak nazwa pliku PowerPoint. Tych ustawień nie można zmienić.
ECA/PtG	Określa format konwertowanego pliku (domyślnie: ECA).

8. Po skonfigurowaniu żądanych ustawień kliknij [OK].

- Rozpocznie się odtwarzanie pliku PowerPoint i jego konwersja na plik ECA lub PtG.
- Po zakończeniu konwersji pojawi się informacja “Conversion complete.”.
- W przypadku większej ilości plików PowerPoint, należy powtórzyć kroki do 4 do 7.
- Aby sprawdzić zawartość pliku ECA lub PtG, należy wykonać procedurę opisaną w rozdziale “Aby odtworzyć plik ECA lub PtG na komputerze” (strona 39).

9. Po zakończeniu konwersji wszystkich plików kliknij przycisk zamykania w prawym górnym rogu okna aplikacji EZ-Converter FA.

Aby określić rozdzielczość ekranu dla pliku ECA lub PtG

1. **Kliknij prawym przyciskiem myszy lewą stronę okna aplikacji EZ-Converter FA.**
2. **W menu, które się pojawi kliknij “Output Resolution”.**
3. **W podmenu, które się pojawi wybierz żądaną rozdzielczość.**
   - Wybierz 1280 × 800 lub 1280 × 768. Jeżeli nie można wybrać rozdzielczości 1280 × 800 lub 1280 × 768, wybierz 1024 × 768.
   - Dla pliku PtG należy wybrać 1024 × 768 lub 800 × 600.
   - Wybrane ustawienie pozostaje w mocy do momentu, kiedy zostanie zmienione.

Aby określić maksymalny czas wyświetlania animacji

1. **Kliknij prawym przyciskiem myszy lewą stronę okna aplikacji EZ-Converter FA.**
2. **W menu, które się pojawi kliknij “Max Animation Display Time”.**
3. **W podmenu, które się pojawi wybierz wartość maksymalnego czasu wyświetlania animacji (w sekundach).**
   - Opcje dostępne w podmenu to 10 sekund, 20 sekund, 30 sekund i 60 sekund.
   - Wybrana opcja pozostaje w mocy do momentu, kiedy zostanie zmieniona.

Aby odtworzyć plik ECA lub PtG na komputerze

1. **Uruchom na komputerze program EZ-Converter FA.**
   - Zostanie wyświetlone okno EZ-Converter FA.



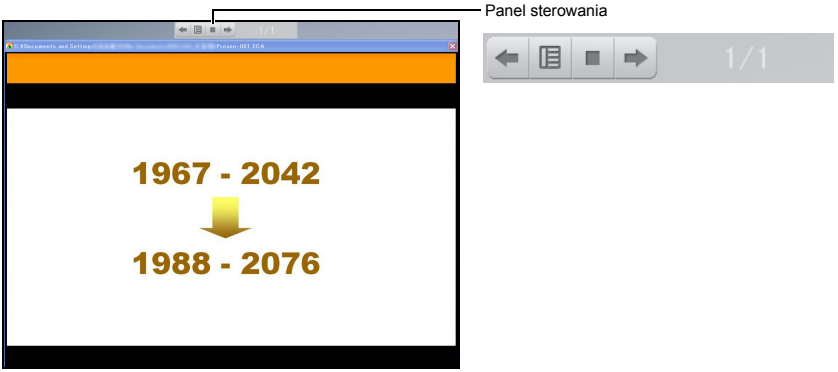
2. **Kliknij przycisk na górze okna EZ-Converter FA.**
   - Zostaną wyświetlone dwa dodatkowe przyciski pokazane poniżej.



3. **Kliknij przycisk .**
   - Wyświetli się okno dialogowe do otwierania plików.

4. Wybierz plik ECA lub PtG który chcesz odtworzyć, a następnie kliknij przycisk [Open].

- Na górze ekranu wyświetli się panel sterowania.



- Podczas odtwarzania można korzystać z przycisków panelu sterowania, aby wykonywać opisane poniżej operacje.

Aby wykonać następującą operację:	**Wykonaj następującą operację:**
Przejść do poprzedniej strony	Kliknij przycisk .
Przejść do następnej strony	Kliknij przycisk .
Przeskoczyć do określonej strony	1. Kliknij przycisk , a następnie w menu, które się pojawi kliknij “Slide Viewer”. 2. W menu strony, które się pojawi kliknij miniaturkę strony docelowej, a następnie kliknij [OK].
Wyświetlić pomoc	Kliknij przycisk , a następnie w menu, które się pojawi kliknij “Help”.
Wyjść z odtwarzania pliku	Kliknij przycisk lub przycisk , a następnie w menu, które się pojawi kliknij “Exit”. Aby zatrzymać odtwarzanie, można również kliknąć przycisk [ESC] na klawiaturze komputera.

Projekcja za pomocą funkcji Wyświetlacz USB

Ogólne informacje o funkcji Wyświetlacz USB

Podłączenie projektora do komputera za pomocą kabla USB* umożliwia wyświetlanie zawartości ekranu komputera. Obsługiwana jest projekcja zawartości ekranu nawet w przypadku małych komputerów, wyposażonych wyłącznie w port USB, bez gniazd RGB, HDMI, czy złącza wyjściowego wideo innego typu.

* Aby użyć funkcji wyświetlania USB, podłącz komputer do portu USB-B projektora.

Minimalne wymagania sprzętowe dla komputera

- Obsługiwane systemy operacyjne
  Windows XP SP3, Windows Vista SP1 (32bit), Windows 7 SP1 (32bit, 64bit), Windows 8/8.1 (64bit) lub Mac OS (10.6, 10.7, 10.8, 10.9)
  Należy jednak zauważyć, że niektóre funkcje mogą być ograniczone przez używany system operacyjny.
- Port USB typu A (USB 2.0)

Ważne!

- Logowanie Windows z uprawnieniami administratora, aby wykorzystać funkcję wyświetlania USB. Wyświetlanie przez USB jest niemożliwe w przypadku zalogowania do systemu Windows z konta, które nie jest kontem administratora.

Projekcja zawartości ekranu komputera przez połączenie USB

Czynności, które należy wykonać za pierwszym razem podłączając komputer, aby wyświetlić zawartość ekranu (opisane poniżej) zależą od tego czy używamy systemu Windows czy Mac OS. Następnie należy wykonać procedurę z rozdziału “Aby po raz kolejny wyświetlić zawartość ekranu komputera przez połączenie USB” (strona 45), która jest taka sama w przypadku dowolnego systemu operacyjnego.

Wykonaj jedną z poniższych procedur w zależności od używanego na komputerze systemu operacyjnego.

Aby po raz pierwszy wyświetlić zawartość ekranu komputera Windows przez połączenie USB

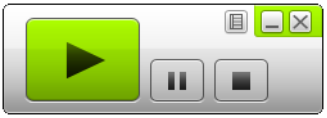
1. Wciśnij klawisz [INPUT]. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Wejście”.

2. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Wyświetlacz USB”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to wyświetlenie ekranu czuwania Wyświetlacz USB.

3. Kiedy komputer działa, użyj dostępnego w sprzedaży kabla USB, aby podłączyć port USB-B projektora do portu USB komputera.

- Lokalizacja portu USB-B tego projektora jest pokazana przez “*1” na rysunku w rozdziale “Podłączanie kabli projektora” (strona 10).
- Spowoduje to zamontowanie projektora na komputerze jako napędu wirtualnego CD-ROM, który jest oznaczony przez ikonę napędu “USB_DISPLAY” na pulpicie komputera.
- CASIO USB Display włączy się automatycznie i spowoduje wyświetlenie na komputerze okna takiego jak pokazane poniżej. W tej samej chwili rozpocznie się projekcja zawartości ekranu.



Uwaga

- Jeżeli CASIO USB Display nie uruchamia się automatycznie, użyj Explorera, aby przejść do napędu USB_DISPLAY. Kliknij napęd prawym klawiszem myszy, a następnie w menu, które się pojawi kliknij “Auto Play”.
- Informacje na temat czynności, które można wykonać w tym momencie znajdują się w rozdziale “Czynności obsługiwane podczas projekcji poprzez połączenie USB” (strona 44).

Dodatkowe oprogramowanie sterowników dla Windows

W przypadku systemu Windows, używanie niektórych funkcji CASIO USB Display wymaga zainstalowania oprogramowania sterowników widocznego w poniższej tabeli. Informacje na temat pobierania tego oprogramowania znajdują się na stronie internetowej CASIO (http://www.casio-intl.com/support/).

Aby użyć tej funkcji:	Zainstaluj oprogramowanie tego sterownika:
Funkcja wyjścia dźwięku	Sterownik VAC (dla Windows XP, wersja nie obsługuje funkcji poziomu miksera dźwięku)
Funkcja wyświetlania ekranu rozszerzonego	Sterownik VDD (dla Windows XP i Windows Vista)

Aby po raz pierwszy wyświetlić zawartość ekranu komputera Mac OS przez połączenie USB

1. Wciśnij klawisz [INPUT]. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Wejście”.

2. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Wyświetlacz USB”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to wyświetlenie ekranu czuwania wyświetlania USB.

3. Kiedy komputer działa, użyj dostępnego w sprzedaży kabla USB, aby podłączyć port USB-B projektora do portu USB komputera.

- Lokalizacja portu USB-B tego projektora jest pokazana przez “*1” na rysunku w rozdziale “Podłączanie kabli projektora” (strona 10).
- Spowoduje to wyświetlenie ikony napędu “USB_DISPLAY” na ekranie komputera.

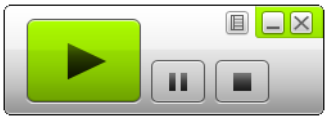
4. Kliknij dwukrotnie ikonę napędu “USB_DISPLAY”, aby go otworzyć.

5. Kliknij dwukrotnie “MAC_USB_Display_V2.pkg” i postępuj według instrukcji wyświetlanych na ekranie, aby zainstalować aplikację.

- Po zakończeniu instalacji pojawi się wiadomość informująca o konieczności ponownego uruchomienia komputera. Uruchom ponownie komputer. Po ponownym uruchomieniu, na pasku Dock pojawi się ikona CASIO USB Display.

6. Na pasku Dock kliknij ikonę CASIO USB Display.

- Spowoduje to uruchomienie aplikacji CASIO USB Display i pojawienie się poniższego okna na komputerze. W tej samej chwili rozpocznie się projekcja zawartości ekranu.



- Informacje na temat czynności, które można wykonać w tym momencie znajdują się w rozdziale “Czynności obsługiwane podczas projekcji poprzez połączenie USB” (strona 44).

Dodatkowe oprogramowanie sterowników dla Mac OS

W przypadku systemu Mac OS, używanie niektórych elementów CASIO USB Display wymaga zainstalowania oprogramowania sterowników widocznego w poniższej tabeli. Informacje na temat pobierania tego oprogramowania znajdują się na stronie internetowej CASIO (http://www.casio-intl.com/support/).

Aby użyć tej funkcji:	Zainstaluj oprogramowanie tego sterownika:
Funkcja wyjścia dźwięku	Sound flower
Funkcja wyświetlania ekranu rozszerzonego	Syphon-virtual-screen

Czynności obsługiwane podczas projekcji poprzez połączenie USB

Czynności opisane w poniższej tabeli, są obsługiwane przez okno CASIO USB Display podczas projekcji.

Aby wykonać następującą operację:	Wykonaj następującą operację:
Uruchomienie (wznowienie) projekcji ekranu komputera	Kliknij .
Wstrzymanie projekcji ekranu komputera	Kliknij .
Zatrzymanie projekcji ekranu komputera i wyświetlenie ekranu czuwania wyświetlania USB	Kliknij .
Uruchomienie wyjścia dźwięku z komputera*1*3	Kliknij . W menu, które się pojawi, wybierz “Audio Out”, tak aby obok funkcji pojawił się znaczek odznaczenia.
Wyciszenie wyjścia dźwięku z komputera*1*3	Kliknij . W menu, które się pojawi, wybierz “Audio Out”, tak aby obok funkcji nie znajdowało się zaznaczenie.
Wyświetlanie zawartości ekranu komputera na ekranie projekcyjnym	Kliknij . W menu, które się pojawi, zaznacz “Select the Projection Screen” → “Main Screen”.
Wyjście ekranu rozszerzonego komputera na ekran projekcyjny*2*3	Kliknij . W menu, które się pojawi, zaznacz “Select the Projection Screen” → “Extended Screen”.
Minimalizowanie okna CASIO USB Display	Kliknij .
Wyjście z okna CASIO USB Display	(1) Kliknij . Lub kliknij , a następnie kliknij “Exit” w menu, które się pojawi. (2) W oknie dialogowym potwierdzenia, kliknij klawisz [OK]. ● Spowoduje to zatrzymanie projekcji ekranu i wyświetlenie ekranu czuwania Wyświetlacz USB.
Sprawdzanie informacji o wersji CASIO USB Display	Kliknij . W menu, które się pojawi, wybierz “About”.

*1 W przypadku systemu Windows XP, który nie obsługuje funkcji poziomów miksera dźwięku, należy zainstalować sterownik, aby włączyć te funkcje. Patrz “Dodatkowe oprogramowanie sterowników dla Windows” (strona 42).

*2 Ta czynność jest nieaktywna w Mac OS 10.6. W przypadku systemu Windows XP oraz Windows Vista, instalacja sterownika oprogramowania jest wymagana w celu włączenia tych funkcji. Patrz “Dodatkowe oprogramowanie sterowników dla Windows” (strona 42).

*3 W przypadku komputerów Mac instalacja sterownika oprogramowania jest wymagana w celu włączenia tych funkcji. Patrz “Dodatkowe oprogramowanie sterowników dla Mac OS” (strona 43).

Aby po raz kolejny wyświetlić zawartość ekranu komputera przez połączenie USB

1. Włącz i uruchom projektor oraz komputer.

2. Wciśnij klawisz [INPUT]. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Wejście”.

3. Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Wyświetlacz USB”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to wyświetlenie ekranu czuwania wyświetlania USB.

4. Użyj kabla USB, aby podłączyć port USB-B projektora do portu USB komputera.

- CASIO USB Display włączy się automatycznie na komputerze i rozpocznie projekcję obrazu ekranu komputera.

Uwaga

- Jeżeli powyższa czynność nie spowoduje automatycznego uruchomienia CASIO USB Display, na komputerze w zależności od używanego systemu operacyjnego wykonaj jedną z poniższych czynności.

  Windows:

  Użyj Explorera, aby przejść do napędu USB_DISPLAY. Kliknij napęd prawym klawiszem myszy, a następnie w menu, które się pojawi kliknij “Auto Play”.

  Mac OS:

  Na pasku Dock kliknij ikonę CASIO USB Display.

Wyświetlanie ekranu kalkulatora graficznego

Do projektora można podłączyć za pomocą kabla USB kalkulator graficzny CASIO i wyświetlać na projektorze ekran kalkulatora. Możliwe jest podłączenie przez USB następujących kalkulatorów graficznych CASIO.

- ClassPad II (fx-CP400)
- ClassPad 330 PLUS
- Seria fx-CG
- Seria fx-9860G
- Seria fx-9860GII
- fx-9750GII
- GRAPH 95/85/85 SD/75/75+/35+

Aby wyświetlić ekran kalkulatora graficznego

1. **Kiedy projektor jest włączony, podłącz kabel USB dołączony do kalkulatora graficznego do portu USB-A projektora oraz portu USB kalkulatora.**

2. **W projektorze naciśnij klawisz [INPUT]. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Wejście”.**

3. **Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby wybrać “Przeglądarka”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**

4. **Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Narzędzie USB CASIO”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**

5. **W kalkulatorze graficznym wykonaj czynności wymagane do rozpoczęcia projekcji.**
   - Szczegóły dotyczące tych czynności znajdują się w dokumentacji dołączonej do kalkulatora.

Ważne!

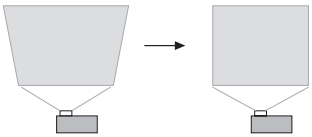
- Jeżeli po podłączeniu do projektora kalkulator graficzny nie działa prawidłowo, należy spróbować odłączyć kabel USB od kalkulatora i ponownie go podłączyć. Jeżeli to nie rozwiąże problemu, należy odłączyć kabel USB zarówno od projektora i od kalkulatora. Następnie należy wyłączyć i ponownie włączyć projektor, a potem ponownie podłączyć kalkulator.

Ta część wyjaśnia w jaki sposób używać pilota zdalnego sterowania, aby obsługiwać projektor.

Obsługa wyjścia obrazu i dźwięku

Aby wykonać ręczną korekcję trapezu (KEYSTONE)

Projektor posiada funkcję korekcji trapezu, która zapobiega zniekształceniu wyświetlanego obrazu, gdy projektor jest ustawiony pod kątem do ekranu.
Użyj klawiszy [KEYSTONE +] oraz [KEYSTONE –], aby wykonać ręczną korekcję trapezu.



Aby przybliżyć obraz (D-ZOOM)

1. **Naciśnij klawisz [D-ZOOM].**
   - Nastąpi powiększenie centralnej części ekranu o jeden stopień.
2. **Aby jeszcze bardziej powiększyć centralną część ekranu, naciśnij ponownie klawisz [D-ZOOM].**
   - Każde wciśnięcie klawisza [D-ZOOM] powoduje przybliżenie (zwiększa współczynnik przybliżenia). Wciśnięcie i przytrzymanie [D-ZOOM] powoduje przesuwanie współczynnika powiększenia.
3. **Kiedy obraz jest powiększony, należy użyć klawiszy [▲], [▼], [◀] i [▶], aby przesunąć widok do innych części obrazu.**
4. **Aby wyjść z operacji powiększania, naciśnij klawisz [ESC].**

Aby wyregulować poziom głośności (VOLUME)

1. **Naciśnij klawisz [VOLUME +] lub [VOLUME –].**
   - Na wyświetlanym obrazie pojawi się ekran “Głośność”.
2. **Naciśnij klawisz [VOLUME +], aby zwiększyć głośność lub klawisz [VOLUME –], aby zmniejszyć głośność.**
3. **Po nastawieniu żądanego poziomu głośności, naciśnij klawisz [ESC].**

Aby wyciszyć dźwięk (VOLUME)

1. **Naciśnij klawisz [VOLUME +] lub [VOLUME –], aby wyświetlić ekran regulacji “Głośność”.**

2. **Naciśnij klawisz [ENTER].**
   - Głośnik przestanie emitować dźwięk.

3. **Aby przywrócić dźwięk naciśnij klawisz [VOLUME +] lub [VOLUME –].**

Aby natychmiast wyłączyć obraz i wyciszyć dźwięk (BLANK)

1. **Naciśnij klawisz [BLANK].**
   - Powoduje to wyłączenie ekranu poprzez wyświetlenie obrazu pustego ekranu określonego w menu konfiguracyjnym “Pusty ekran” (strona 57) i wycisza dźwięk.

2. **Aby wznowić wyświetlanie normalnego obrazu i dźwięku, naciśnij klawisz [BLANK] (lub klawisz [ESC]).**

Aby zatrzymać obraz (FREEZE)

Naciśnij przycisk [FREEZE], aby zatrzymać bieżący obraz źródła wejściowego. Aby przywrócić rzeczywisty obraz ze źródła, należy nacisnąć przycisk [FREEZE] ponownie lub przycisk [ESC].

Aby automatycznie wyregulować obraz (AUTO)

Naciśnij klawisz [AUTO].

- Naciśnięcie klawisza [AUTO] automatycznie reguluje częstotliwość i fazę sygnału w zależności od sygnału wejściowego, co może redukować migotanie i inne problemy z wyświetlanym sygnałem.
- Czynność ta jest obsługiwana kiedy źródłem sygnału jest Computer 1 (RGB), Computer 2 (RGB).

Aby zmienić współczynnik kształtu wyświetlanego obrazu (ASPECT)

Naciśnij klawisz [ASPECT], aby zmieniać ustawienia współczynnika kształtu wyświetlanego obrazu. Naciśnięcie klawisza [ASPECT] powoduje przechodzenie przez kolejne ustawienia zgodnie z bieżącym źródłem sygnału wejściowego w sposób pokazany poniżej.

Źródło sygnału wejściowego	**Naciśnięcie [ASPECT] powoduje przechodzenie przez następujące ustawienia:**
Wideo, Komponent, HDMI (DTV)	Normalny → 16:9 → 4:3 → Letter Box
RGB, HDMI (PC)	Normalny → Pełny → 16:9 → 4:3 → Oryginalny

Opis każdego z ustawień

Normalny: Wyświetla obraz w maksymalnym rozmiarze, utrzymując współczynnik kształtu obrazu przekazywany przez źródło sygnału.

Pełny: Wyświetla obraz w maksymalnym rozmiarze, powiększając lub pomniejszając obraz przesyłany przez sygnał wejściowy.

16:9: Ustawienie określa współczynnik kształtu obrazu na 16:9, czyli tak jak ekran filmowy, telewizja o wysokiej rozdzielczości, itp. Użycie tego ustawienia, gdy sygnał wejściowy to 16:9 zmieniony na 4:3 spowoduje, że obraz zostanie wyświetlony jako normalny obraz 16:9.

4:3: Niezależnie od współczynnika kształtu obrazu przekazywanego przez źródło sygnału, współczynnik kształtu wyświetlanego obrazu jest zawsze zmieniany na 4:3.

Oryginalny: Wyświetla przesyłany obraz w rzeczywistym rozmiarze (1 punkt źródła sygnału wejściowego odpowiada jednemu punktowi wyjścia projektora) w centrum ekranu. Jeżeli rozdzielczość sygnału wejściowego przekracza rozdzielczość wyjściową projektora, to nadmiar jest ucinany.

Letter Box: Zmienia obraz do rozmiaru 1280 punktów w poziomie i wyświetla 800 pionowych punktów przez środek obrazu, zachowując współczynnik kształtu obrazu sygnału wejściowego.

Uwaga

- Więcej informacji o tym jak współczynnik kształtu obrazu wpływa na wyświetlany obraz znajduje się w rozdziale “Ustawienie współczynnika kształtu obrazu a wyświetlany obraz” (strona 77).
- Kiedy jako współczynnik kształtu obrazu dla sygnału RGB o rozdzielczości mniejszej niż SVGA wybrano “Oryginalny”, obraz zostanie powiększony do SVGA i wyświetlony.
- Współczynnik kształtu obrazu można również zmienić z poziomu menu konfiguracyjnego “Ustawienia ekranu → Współczynnik kształtu” (strona 57).

Ważne!

- Należy pamiętać, że powiększanie lub zmniejszanie rozmiaru obrazu za pomocą klawisza [ASPECT] w celach komercyjnych lub podczas publicznych prezentacji może stanowić naruszenie prawnie chronionych praw autorskich właściciela oryginalnego materiału.

Aby wyregulować jasność obrazu (FUNC)

1. **Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Jasność”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**

2. **Na ekranie regulacji jasności użyj klawiszy [◀] i [▶], aby ustawić jasność obrazu.**

3. **Aby schować okno, naciśnij przycisk [ESC].**

Aby zmienić tryb koloru (FUNC)

1. **Naciśnij klawisz [FUNC]. W menu, które się pojawi, wybierz “Tryb koloru”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**
   - Wyświetlone zostanie okno wyboru trybu koloru. Aktualnie wybrany tryb koloru to ten, którego przycisk jest zaznaczony (wypełniony).

2. **Użyj klawiszy [▼] i [▲], aby podświetlić żądany tryb koloru, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**
   - Zostanie wybrany przycisk obok podświetlonej nazwy trybu koloru.
   - Szczegóły na temat tego co powoduje ustawienie każdego trybu koloru znajdują się w rozdziale “Regulacja obrazu 1 → Tryb koloru” (strona 56).

3. **Aby schować okno, naciśnij przycisk [ESC].**



Ważne!

- Nie można wybrać trybu koloru w następujących przypadkach.
  - Kiedy w Tryb eko wybrano opcję “Wył.” (strona 51).

Tryb eko (ECO)

Poniższe trzy ustawienia Trybu eko pomagają określić jakie priorytety mają zostać nadane niskiemu zużyciu energii, cichemu działaniu i jasności projekcji.

Wł. (Auto) : Czujnik jasności na górze projektora analizuje otaczające światło i automatycznie ustawia odpowiedni poziom jasności i koloru. W ciemnym otoczeniu jasność jest zmniejszana, dzięki czemu zmniejsza się zużycie energii i hałas.

Wł. (Ręcznie) : Umożliwia ręczną regulację, dzięki czemu możliwy jest kompromis między potrzebą niskiego zużycia energii, cichą pracą i jasnością projekcji.

Wył. : Jasność projekcji jest najwyższym priorytetem.

Ważne!

- Kiedy w ustawieniach Tryb eko wybrano “Wł. (Auto)”, należy się upewnić, że czujnik jasności na górze projektora nie jest zablokowany.
- Otoczenie i ustawienie mają wpływ na czujnik jasności, co oznacza, że działanie opcji “Wł. (Auto)” w tryb eko zależy od tych czynników.

Aby wybrać tryb eko

1. Naciśnij klawisz [ECO].

- Na ekranie projektora pojawi się okno “Tryb eko”.



2. Użyj klawiszy [◀] i [▶], aby wybrać żądane ustawienie.

- Jeżeli wybierzesz “Wł. (Ręcznie)”, przejdź do kroku 3. Jeżeli wybierzesz inne ustawienie, przejdź odraz do kroku 4.

3. Wykonaj poniższe kroki, aby wyregulować “Poziom eko” (kompromis pomiędzy niskim poborem mocy, cichym działaniem a jasnością projekcji).

① Naciśnij klawisz [▼], aby przesunąć podświetlenie na Poziom eko.

② Użyj klawiszy [◀] i [▶], aby ustawić Poziom eko na żądane ustawienie.
Im mniej symboli , tym większa jasność projekcji. Większa liczba symboli oznacza niższy pobór mocy i cichszą pracę.

4. Aby schować okno, naciśnij przycisk [ESC].

Uwaga

- Jeżeli w Tryb eko wybrano “Wył.”, można również określić czy priorytetem ma być jasność czy kolor. Szczegóły na temat znajdują się w rozdziale “Regulacja obrazu 1 → Tryb eko wyłączony” (strona 56).

Ważne!

- Jeżeli projektor znajduje się w trybie 3D ustawienie trybu eko jest stałe (“Tryb wejścia 3D”, strona 15). Z tego powodu nie można zmienić ustawienia trybu eko.

Używanie licznika prezentacji (TIMER)

Licznik prezentacji pokazuje odliczanie od ustawionej wartości czasu. Można go wykorzystać, aby śledzić ile czasu minęło w czasie prezentacji oraz do ograniczenia prezentacji do określonej ilości czasu. Można skonfigurować licznik prezentacji tak, aby były wyświetlane w obrębie wyświetlanego obrazu.

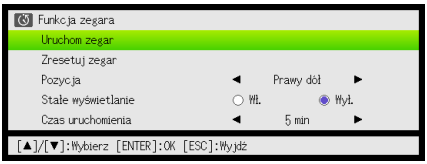


Aby wyświetlić licznik

Jeżeli licznik nie jest wyświetlany w obszarze obrazu wciśnij jednokrotnie klawisz [TIMER].
Licznik pojawi się na około pięć sekund, a następnie automatycznie zniknie, jeżeli wybrana została opcja “Wył.” dla ustawienia “Stałe wyświetlanie” w menu funkcji licznika.

Aby wyświetlić menu funkcji licznika

Jeżeli licznik nie jest wyświetlany w obszarze obrazu wciśnij, dwukrotnie klawisz [TIMER]. Jeżeli licznik jest wyświetlany, wciśnij przycisk [TIMER] jednokrotnie.



Menu może być wykorzystywane do uruchamiania, zatrzymywania, wznawiania i resetowania licznika oraz konfigurowania jego różnych ustawień.

Aby skonfigurować ustawienia licznika

1. Użyj klawisza [TIMER], aby wyświetlić menu funkcji licznika.

2. Używając klawiszy [▼] oraz [▲] wybierz ustawienie “Pozycja”, “Stałe wyświetlanie” lub “Czas uruchomienia”, a następnie zmień ustawienia, tak jak podano w poniższej tabeli.

Aby wykonać następującą operację:	Wykonaj następującą operację:
Zmiana pozycji licznika w obszarze wyświetlanego obrazu	Wybierz “Pozycja”, a następnie użyj klawiszy [◀] oraz [▶], aby wybrać jedno z następujących ustawień: “Prawy dół”, “Prawa góra”, “Lewa góra”, “Lewy dół” (Wstępne ustawienie: Prawy dół).
Włączanie i wyłączanie stałego wyświetlania licznika	Wybierz “Stałe wyświetlanie”, a następnie używając klawiszy [◀] oraz [▶] aby wybrać “Wł.” lub “Wył.” (Wstępne ustawienie: Wył.). Wł.: Kiedy licznik zostanie wyświetlony, pozostaje na ekranie, aż do momentu wyświetlenia przez użytkownika innego okna dialogowego lub klawisza [ESC] . Wył.: Licznik znika automatycznie około pięć sekund po wyświetleniu.
Ustawianie czasu odliczania licznika	Wybierz “Czas uruchomienia”, a następnie użyj klawiszy [◀] oraz [▶], aby określić żądany czas rozpoczęcia odliczania. Ustawienie czasu rozpoczęcia możliwe jest w przedziale od pięciu do 60 minut w pięciominutowych odstępach (Wstępne ustawienie: 20 minut).

3. Aby zachować ustawienia i zamknąć menu funkcji licznika wciśnij klawisz [ESC].

- Aby uruchomić licznik zaraz po zmianie jego ustawień, należy użyć klawiszy [▼] oraz [▲], aby wybrać “Uruchom zegar” w menu funkcji licznika a następnie klawisz [ENTER] przed naciśnięciem klawisza [ESC] tak jak w kroku powyżej.

Aby włączyć odliczanie

1. Użyj klawisza [TIMER], aby wyświetlić menu funkcji licznika.

2. Wybierz “Uruchom zegar”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Spowoduje to zamknięcie menu funkcji licznika i rozpoczęcie odliczania.
- Kiedy odliczanie dojdzie do 00:00, rozpocznie się 60-minutowe doliczanie (od –00:01 do –60:00). Liczby licznika w czasie doliczania są czerwone (wskazując na to, że przekroczono czas prezentacji).

Aby wstrzymać odliczanie licznika

1. **Użyj klawisza [TIMER], aby wyświetlić menu funkcji licznika.**
2. **Wybierz “Zatrzymaj zegar”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**

Aby wznowić wstrzymane odliczanie

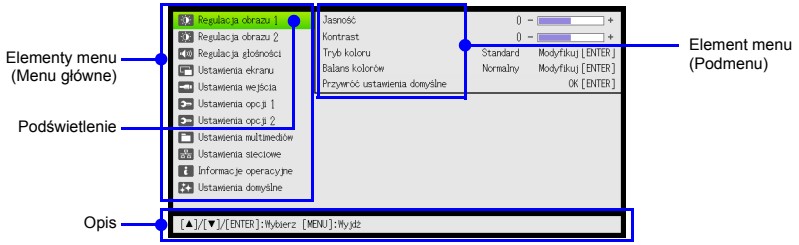
1. **Użyj klawisza [TIMER], aby wyświetlić menu funkcji licznika.**
2. **Wybierz “Uruchom ponownie zegar”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**

Aby zresetować licznik do czasu początkowego

1. **Użyj klawisza [TIMER], aby wyświetlić menu funkcji licznika.**
2. **Wybierz “Zresetuj zegar”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**
   - Spowoduje to zresetowanie czasu do ustawień wstępnych opcji “Czas uruchomienia”.

Używanie menu konfiguracyjnego (MENU)

Naciśnięcie klawisza [MENU] powoduje wyświetlenie na ekranie projekcyjnym menu konfiguracyjnego przedstawionego poniżej. Menu tego można używać, aby sterować jasnością, kontrastem oraz innymi ustawieniami wyświetlanego obrazu oraz zmieniać ustawienia projektora.



Opis pokazuje podstawowe operacje, które można wykonywać w ramach aktualnie wybranego (podświetlonego) elementu menu.

Podstawowe operacje menu konfiguracyjnego

Aby wykonać następującą operację:	**Wykonaj następującą operację:**
Wyświetlanie menu konfiguracyjnego Wyjście z menu konfiguracyjnego	Naciśnij klawisz [MENU]. Naciśnięcie klawisza [MENU] w celu wyjścia z menu konfiguracyjnego powoduje zapisanie ustawień skonfigurowanych podczas jego wyświetlania.
Wybór elementu menu	Użyj klawiszy [▲] i [▼], aby podświetlić menu, które zawiera element menu, który chcesz wybrać, a następnie naciśnij klawisz [ENTER]. Następnie użyj klawiszy [▲] i [▼], aby podświetlić element menu, który chcesz wybrać.
Konfiguracja ustawienia elementu menu	● Jeżeli element menu posiada opcje lub wartości po prawej, należy użyć klawiszy [◀] oraz [▶], aby zmienić ustawienia. ● W przypadku elementu menu, po którego prawej stronie znajduje się opcja “Modyfikuj [ENTER]” lub “OK [ENTER]”, naciśnij klawisz [ENTER], aby wyświetlić okno dialogowe umożliwiające skonfigurować ustawienie.

Ustawienia menu konfiguracyjnego

- Jedna lub więcej liter (takich jak RCV) za nazwą elementu menu oznacza, że element jest dostępny wyłącznie, gdy jest zaznaczone jedno lub więcej źródeł sygnału. Litery oznaczają dostępne źródło(a), dla których element menu jest dostępny.
  R: Wejście RGB, **C**: Wejście komponent, **V**: Wejście S-Video lub wejście Wideo,
  H: Wejście HDMI (PC), **D**: Wejście HDMI (DTV), **F**: Przeglądarka plików, **T**: Narzędzie USB CASIO,
  N: Sieć, **U**: Wyświetlacz USB
- Element menu, obok którego nie znajduje się żadna litera, jest dostępny niezależnie od źródła wejściowego.
- Początkowe ustawienia domyślne są oznaczone gwiazdką (*).

Użyj elementu menu:	**Aby wykonać następującą operację:**
Regulacja obrazu 1 → Jasność	Regulacja jasności wyświetlanego obrazu.
Regulacja obrazu 1 → Kontrast	Regulacja kontrastu wyświetlanego obrazu.
Regulacja obrazu 1 → Ostrość (V)	Podmenu do regulacji ostrości krawędzi wyświetlanego obrazu. Większa wartość sprawia, że krawędzie obrazu są bardziej wyostrzone, a niższa wartość powoduje rozmycie obrazu.
Regulacja obrazu 1 → Nasycenie (V)	Podmenu do regulacji nasycenia barw wyświetlanego obrazu. Większa wartość podnosi nasycenie koloru.
Regulacja obrazu 1 → Odcień (V)	Podmenu do regulacji odcienia wyświetlanego obrazu. Większa wartość zmienia kolory w kierunku niebieskiego, niższa w kierunku czerwonego. Ustawienie jest obsługiwane tylko przy sygnale NTSC lub NTSC4.43.
Regulacja obrazu 1 → Tryb koloru	Wybór jednego z następujących trybów koloru wyświetlanego obrazu: “Standard*”, “Grafika”, “Teatr”, “Tablica”, “Naturalny”.
Regulacja obrazu 1 → Balans kolorów	Wybór jednego z następujących ustawień balansu kolorów: “Ciepły”, “Normalny*”, “Zimny”. Za pomocą tej opcji można także osobno regulować kolor czerwony, zielony i niebieski.
Regulacja obrazu 1 → Tryb eko wyłączony	Kiedy opcja “Wył.” została wybrana w “Ustawienia opcji 1 → Tryb eko”, należy określić czy “Jasny” (priorytet jasności) czy “Normalny*” (priorytet odcienia) będzie ustawieniem decydującym o jakości obrazu.
Regulacja obrazu 1 → Przywróć ustawienia domyślne	Powoduje powrót do wstępnych ustawień domyślnych wszystkich elementów w menu głównym “Regulacja obrazu 1” dla obecnie wyświetlanego źródła obrazu.
Regulacja obrazu 2 → Pozycja pionowa (RCV)	Regulacja pionowej i poziomej pozycji obrazu źródłowego względem ekranu docelowego.
Regulacja obrazu 2 → Pozycja pozioma (RCV)	
Regulacja obrazu 2 → Częstotliwość (R)	Kiedy jako źródło sygnału wybrano RGB a na wyświetlanym obrazie pojawiają się pionowe pasy, oznacza to, że ustawienie częstotliwości jest nieprawidłowe. W takim przypadku należy wyregulować to ustawienie ręcznie. Jeżeli z jakiegoś powodu ręcznie ustawienie częstotliwości spowoduje, że obraz z komputera zniknie, należy użyć klawisza [AUTO], aby wykonać automatyczną regulację, która powinna spowodować przywrócenie obrazu.
Regulacja obrazu 2 → Faza (R)	Regulacja fazy sygnału wejściowego RGB, gdy obraz migocze, ponieważ faza projektora i faza sygnału wejściowego RGB nie są dopasowane.

Użyj elementu menu:	Aby wykonać następującą operację:
Regulacja obrazu 2 → Overscan (CVD)	Regulacja overscan dla sygnału wejściowego wideo powinna mieścić się w zakresie 0% do 5%*. Rozmiar obszaru ramki wyświetlanego na ekranie projekcyjnym zależy od ustawionych wartości. Mniejsze wartości powodują powstawanie szerszej ramki, tak jak pokazano poniżej. 
Regulacja obrazu 2 → Przywróć ustawienia domyślne (RCVD)	Powoduje powrót do wstępnych ustawień domyślnych wszystkich elementów w menu głównym “Regulacja obrazu 2” dla obecnie wyświetlanego źródła obrazu.
Regulacja głośności → Głośność	Dalsze informacje znajdują się w rozdziale “Aby wyregulować poziom głośności (VOLUME)” (strona 47).
Regulacja głośności → Przywróć ustawienia domyślne	Powoduje powrót ustawień opcji głośności do wstępnych ustawień domyślnych dla obecnie wyświetlanego źródła sygnału.
Ustawienia ekranu → Korekcja trapezu	Podmenu do wykonania pionowej korekcji trapezu wyświetlanego obrazu.
Ustawienia ekranu → Współczynnik kształtu (RCVHD)	Wybieranie ustawień współczynnika kształtu dla wyświetlanego obrazu. Dalsze informacje znajdują się w rozdziale “Aby zmienić współczynnik kształtu wyświetlanego obrazu (ASPECT)” (strona 49).
Ustawienia ekranu → Tryb projekcji	Określ czy projekcja ma odbywać się od przodu czy od tyłu ekranu. Przedni*: Opcja wybierana przy projekcji przed ekranem. Tylny: Opcja wybierana przy projekcji za ekranem. To ustawienie sprawia, że obraz jest obrócony w poziomie.
Ustawienia ekranu → Montaż sufitowy	Konfiguracja projektora zawieszonego na suficie. Wł.: Należy wybrać, gdy projektor jest podwieszony pod sufitem. Z uwagi na to, że dolna część projektora jest skierowana w górę, wyświetlany obraz jest obrócony zarówno w poziomie jak i w pionie. Wył.*: Należy wybrać, gdy projektor jest używany na blacie. Obraz jest wyświetlany przy założeniu, że górna część projektora jest skierowana w górę.
Ustawienia ekranu → Ekran startowy	Określ czy przy uruchamianiu urządzenia ma pojawiać się ekran startowy i wybierz obraz, który ma być używany jako ekran startowy. Logo: Wyświetla wbudowane logo projektora lub logo użytkownika (strona 75) jako ekran startowy. Brak*: Wyłącza wyświetlanie ekranu startowego.
Ustawienia ekranu → Ekran przy braku sygnału	Wybierz jeden z poniższych jako obraz, który jest wyświetlany, gdy do projektora nie dochodzi sygnał wejściowy: “Niebieski”* (niebieski ekran), “Czarny” (czarny ekran), “Logo” (wbudowane logo projektora lub logo użytkownika, strona 75).
Ustawienia ekranu → Pusty ekran	Wybierz jedną z opcji jako obraz wyświetlany po naciśnięciu klawisza [BLANK]: “Niebieski”* (niebieski ekran), “Czarny” (czarny ekran), “Logo” (wbudowane logo projektora lub logo użytkownika, strona 75).
Ustawienia ekranu → Przesunięcie ekranu cyfrowego	Patrz “Przesunięcie ekranu cyfrowego” (strona 61).
Ustawienia ekranu → Przywróć ustawienia domyślne	Powoduje powrót do wstępnych ustawień domyślnych wszystkich elementów w menu głównym “Ustawienia ekranu” dla obecnie wyświetlanego źródła obrazu.

Użyj elementu menu:	Aby wykonać następującą operację:
Ustawienia wejścia → Wejście COMPUTER1/ Wejście COMPUTER2 (RC)	Określ metodę identyfikacji sygnału wejściowego wejścia COMPUTER IN 1/ COMPUTER IN 2. Auto*: Projektor automatycznie identyfikuje sygnał wejściowy wejścia COMPUTER IN 1/COMPUTER IN 2. RGB: Zawsze zakłada się, że sygnał wejściowy wejścia COMPUTER IN 1/ COMPUTER IN 2 to RGB. Komponentowy: Zawsze zakłada się, że sygnał wejściowy wejścia COMPUTER IN 1/ COMPUTER IN 2 to komponentowy sygnał wideo.
Ustawienia wejścia → Sygnał wideo (V) Ustawienia wejścia → Sygnał S-Video (V)	Określ metodę identyfikacji sygnału wejściowego wideo przesyłanego do projektora (sygnał wejściowy złącza VIDEO lub S-VIDEO). Auto*: Projektor automatycznie identyfikuje sygnał wejściowy. NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM: Zawsze zakłada się, że sygnał wejściowy jest określonym typem sygnału.
Ustawienia wejścia → Wskaźnik nazwy sygnału	Określenie czy nowy wybrany typ sygnału wejściowego powinien być wyświetlany (Wł.*), czy nie (Wył.) po naciśnięciu klawisza [INPUT] w celu zmiany sygnału wejściowego.
Ustawienia wejścia → Przywróć ustawienia domyślne	Powoduje powrót do wstępnych ustawień domyślnych wszystkich elementów w menu głównym “Ustawienia wejścia” dla obecnie wyświetlanego źródła obrazu.
Ustawienia opcji 1 → Automatyczna regulacja (R)	Określ czy projektor powinien wykrywać typ sygnału wejściowego RGB (rozdzielczość, częstotliwość) i regulować stosownie wyświetlany obraz . Wł.*: Automatyczna regulacja włączona. Wył.: Automatyczna regulacja wyłączona.
Ustawienia opcji 1 → Tryb eko	Patrz “Tryb eko (ECO)” (strona 51).
Ustawienia opcji 1 → Automatyczne wyłączenie	Określ długość czasu działania projektora i bezczynności sygnału wejściowego jaka jest dopuszczona zanim projektor zostanie automatycznie wyłączony. Automatyczne wyłączenie może być nieaktywne. 5 min., 10 min.*, 15 min., 20 min., 30 min.: Czas do uruchomienia funkcji Automatyczne wyłączenie. Wył.: Wyłącza funkcję Automatyczne wyłączenie.
Ustawienia opcji 1 → Hasło	Patrz “Ochrona hasłem” (strona 62).
Ustawienia opcji 1 → Natychmiastowe włączanie	Włącz (Wł.) i wyłącz (Wył.*) automatyczne włączanie projektora w chwili podłączenia zasilacza do źródła zasilania.
Ustawienia opcji 1 → Język	Ustawienie języka wyświetlania. angielski, francuski, niemiecki, włoski, hiszpański, szwedzki, portugalski, niderlandzki, norweski, polski, fiński, czeski, turecki, rosyjski, litewski, wietnamski, tajski, malajski, indonezyjski, arabski, chiński (uproszczony), chiński (tradycyjny), koreański, japoński **Ważne!** ● Niektóre menu i komunikaty będą wyświetlane w języku angielskim, niezależnie od wybranego języka.
Ustawienia opcji 1 → Przywróć ustawienia domyślne	Powoduje powrót do wstępnych ustawień domyślnych wszystkich elementów w menu głównym “Ustawienia opcji 1” dla obecnie wyświetlanego źródła obrazu.
Ustawienia opcji 2 → Podłącz i używaj	Określ czy źródło sygnału wejściowego projektora ma przełączać się automatycznie (Podłącz i używaj: Wł.*) kiedy do portu USB-A projektora zostanie podłączone obsługiwane urządzenie zewnętrzne USB. **Uwaga** ● Niezależnie od ustawień, funkcja “Podłącz i używaj” jest wyłączona, kiedy projektor znajduje się w trybie 3D. Dalsze informacje znajdują się w rozdziale “Tryb wejścia 3D” na stronie 15.

Użyj elementu menu:	Aby wykonać następującą operację:
Ustawienia opcji 2 → Wyście audio	Użyj tego podmenu, aby określić czy dźwięk wejściowy z poniższych źródeł dźwięku powinien być nadawany przez głośnik (Głośnik*) czy przesyłany do lokalizacji zewnętrznej (Linia)*1. ● Przeglądarka plików (Dźwięk podczas odtwarzania filmu) ● Sieć (Dźwięk filmu z wyświetlanego strumienia wideo) ● Wyświetlacz USB ● HDMI *1 Kiedy ustawi się wyjście Linia, projektor będzie nadawać dźwięk przez złącze AUDIO OUT.
Ustawienia opcji 2 → Duża wysokość	Włączaj lub wyłączaj prędkość ustawienie wentylatora dla dużych wysokości w zależności od wysokości na jakiej jest używany projektor. Wł.: Należy wybrać to ustawienie gdy projektor jest używany na dużej wysokości (od 1 500 do 3 000 m n.p.m.), gdzie powietrze jest rozrzedzone. Ustawienie zwiększa wydajność chłodzenia. Wył.*: Należy wybrać to ustawienie dla standardowych wysokości (do 1 500 m n.p.m.). **Ważne!** ● Projektora nie należy używać na wysokościach powyżej 3 000 m n.p.m.
Ustawienia opcji 2 → Blokada panelu sterowania	Wyłącz podstawowe operacje projektora. Dalsze informacje znajdują się w rozdziale “Blokada panelu sterowania” (strona 65).
Ustawienia opcji 2 → Standby RGB/Audio	Podmenu służy do konfiguracji projektora w taki sposób, aby przekazywał sygnał wideo ze złącza COMPUTER IN 1 do złącza MONITOR OUT oraz sygnał audio ze złącza AUDIO IN 1 i złącza MIC do złącza AUDIO OUT, gdy projektor znajduje się w trybie czuwania (projektor wyłączony, zasilanie dostarczane). Wyjście: Sygnały wideo i audio są przekazywane, gdy projektor znajduje się w trybie czuwania. Brak wyjścia*: Sygnały wideo i audio nie są przekazywane, gdy projektor znajduje się w trybie czuwania. **Uwaga** ● Po wybraniu opcji “Wyjście”, dźwięk jest przekazywany w trybie czuwania ze złącza AUDIO OUT, niezależnie od aktualnego ustawienia w menu “Ustawienia opcji 2 → Wyjście audio”. ● Sygnały wejściowe ze złącza COMPUTER IN 2 i AUDIO IN 2 nie mogą być w trybie czuwania przekazywane przez złącza MONITOR OUT i AUDIO OUT.
Ustawienia opcji 2 → Napisy kodowane (V)	Użyj tego podmenu, aby określić czy wyświetlać napisy kodowane podczas wyświetlania sygnału wideo, który je zawiera. Wył.*: Napisy kodowane nie są wyświetlane. NK1, NK2, NK3, NK4: Pokazuje aktualne ustawienie napisów kodowanych (NK1, NK2, NK3, NK4). **Uwaga** ● Korekcja trapezu nie ma wpływu na napisy kodowane.
Ustawienia opcji 2 → Funkcja zegara	Wyświetl menu funkcji licznika. Więcej szczegółów w rozdziale “Używanie licznika prezentacji (TIMER)” (strona 52).
Ustawienia opcji 2 → Poziom wejściowy mikrofonu	Do regulacji poziomu głośności wejścia audio ze złącza MIC w zakresie od 0* (wyciszony) do 3 (maksimum).
Ustawienia opcji 2 → Przywróć ustawienia domyślne	Powoduje powrót do wstępnych ustawień domyślnych wszystkich elementów w menu głównym “Ustawienia opcji 2” dla obecnie wyświetlanego źródła obrazu.

Użyj elementu menu:	Aby wykonać następującą operację:
Ustawienia multimediów → Autorun	Określ czy używać (Zezwól*) czy nie używać (Odmów) funkcji autouruchamiania. Więcej szczegółów w rozdziale “Autouruchamianie” (strona 32).
Ustawienia multimediów → Funkcje (F)	Wyświetla takie same menu (Menu funkcji), jak po naciśnięciu klawisza [FUNC] na pilocie zdalnego sterowania.
Ustawienia multimediów → Funkcja wewnętrznej pamięci magazynowej (RCVHD)	Dostęp z komputera do pamięci wewnętrznej projektora. Więcej szczegółów w rozdziale “Aby skopiować pliki z komputera do pamięci wewnętrznej projektora” (strona 18).
Ustawienia sieciowe	Dostęp do ustawień sieci bezprzewodowej LAN i elementów ustawień sieciowych. Szczegółowe informacje, patrz osobna “Przewodnik po funkcjach sieciowych”.
Informacje operacyjne (RCVHDFT)	Wyświetlenie informacji o projektorze opisanych poniżej. Sygnał wejściowy, Nazwa sygnału, Rozdzielczość, Częstotliwość pozioma, Częstotliwość pionowa, System skanowania, Czas podświetlania, Wersja (wersja ROM projektora)
Ustawienia domyślne → Czas działania urządzenia	Wyświetlanie łącznego czasu pracy tego urządzenia. Czasu pracy nie można wyzerować.
Ustawienia domyślne → Ustawienia domyślne	Inicjalizacja wszystkich ustawień elementów menu konfiguracyjnego, z wyjątkiem tych wymienionych poniżej. Ustawienia opcji 1 → Język, Ustawienia opcji 1 → Hasło przy włączaniu, Informacje operacyjne → Czas podświetlania, Informacje operacyjne → Wersja, Ustawienia domyślne → Czas działania urządzenia

Przesunięcie ekranu cyfrowego

Procedur w tej części można użyć do zmniejszenia rozmiaru wyświetlanego obrazu przy zachowaniu współczynnika proporcji i przesunięcia wyświetlanego obrazu w pionie lub poziomie bez fizycznego kontaktu z projektorem.

Aby zmienić rozmiar wyświetlanego obrazu i pozycję korzystając z cyfrowej regulacji ekranu

1. **Naciśnij klawisz [MENU], aby wyświetlić menu konfiguracyjne.**
2. **Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Ustawienia ekranu”, a następnie wciśnij klawisz [ENTER].**
3. **Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Przesunięcie ekranu cyfrowego”, a następnie wciśnij klawisz [ENTER].**
4. **Po potwierdzeniu wyboru “Zmień przesunięcie ekranu cyfrowego” wciśnij klawisz [ENTER].**
   - Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego “Przesunięcie ekranu cyfrowego”.
5. **Używając klawiszy [D-ZOOM –] oraz [D-ZOOM +], wyreguluj rozmiar wyświetlanego ekranu.**
   - Współczynnik powiększenia można regulować w zakresie 84% do 100%.
   - Jeżeli współczynnik powiększenia jest mniejszy niż 100% można również wykonać kroki 6 i 7 poniżej, aby zmienić pozycję wyświetlanego obrazu. Jeżeli określono 100% należy przejść do kroku 8 procedury.
6. **Użyj klawiszy [▼] oraz [▲] do podniesienia wyświetlanego obrazu w pionie.**
7. **Użyj klawiszy [◀] oraz [▶] do przesunięcia wyświetlanego obrazu w poziomie.**
8. **Po uzyskaniu żądanej pozycji, wciśnij klawisz [ESC], aby zamknąć okno dialogowe “Przesunięcie ekranu cyfrowego”.**
9. **Nacisnąć klawisz [MENU], aby wyjść z menu konfiguracyjnego.**

Aby przywrócić domyślny rozmiar i pozycję wyświetlanego obrazu

1. **Wykonaj kroki 1 do 3 w części “Aby zmienić rozmiar wyświetlanego obrazu i pozycję korzystając z cyfrowej regulacji ekranu”.**
2. **Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Przywróć domyślne przesunięcie ekranu cyfrowego”, a następnie wciśnij klawisz [ENTER].**
3. **Wciśnij klawisz [▲], aby wybrać “Tak”, a następnie wciśnij klawisz [ENTER].**

Ochrona hasłem

Operacje opisane poniżej mówią o tym jak chronić projektor hasłem. Do projektora może być przypisane w danym momencie tylko jedno hasło, które jest również hasłem używanym do różnych operacji.

- **Hasło przy uruchamianiu**
  Projektor można skonfigurować w taki sposób, że przy uruchomieniu będzie pojawiało się okno dialogowe, monitujące o wprowadzenie hasła. W takim przypadku, dalsze operacje nie będą możliwe, jeżeli nie zostanie wprowadzone poprawne hasło. Hasło zabezpiecza przed nieautoryzowanym używaniem projektora.
- **Używanie wewnętrznej pamięci magazynowej**
  Próba uzyskania dostępu do funkcji wewnętrznej pamięci magazynowej projektora (strona 18) z poziomu menu konfiguracyjnego powoduje pojawienie się okna dialogowego z żądaniem podania hasła. Hasło zabezpiecza przed nieumyślnym i nieautoryzowanym usunięciem lub zmianą plików w pamięci wewnętrznej projektora.

Użyj ustawień dla “Hasło przy włączaniu” i “Hasło pamięci magazynowej”, aby indywidualnie włączyć lub wyłączyć ochronę hasłem dla tych operacji.

Używanie hasła

Podczas używania hasła należy przestrzegać poniższych środków ostrożności.

- Hasło służy do zabezpieczenia przed nieautoryzowanym używaniem projektora. Należy pamiętać, że nie jest to środek zabezpieczający przed kradzieżą.
- Po włączeniu funkcji ochrony hasłem trzeba będzie przy pierwszym użyciu projektora wprowadzić domyślne hasło fabryczne. Domyślne hasło fabryczne należy zmienić na własne hasło jak najszybciej po aktywowaniu funkcji ochrony hasłem.
- Należy pamiętać, że operacje chronione hasłem są zawsze wykonywane za pomocą pilota zdalnego sterowania, a więc trzeba uważać, aby nie zgubić lub nie zawieruszyć pilota.
- Jeżeli baterie w pilocie zdalnego sterowania są zużyte, wprowadzenie hasła będzie niemożliwe. Kiedy baterie zaczynają się wyczerpywać, należy je jak najszybciej wymienić.

W przypadku zapomnienia hasła...

Jeżeli użytkownik zapomniał hasła, to należy skontaktować się z dystrybutorem CASIO w celu skasowania hasła, zabierając ze sobą dwie poniższe rzeczy. Za skasowanie hasła pobierana jest opłata.

1. Dokument identyfikacyjny (prawo jazdy, dowód osobisty, itp.)
2. Projektor

Dystrybutor CASIO nie będzie w stanie skasować hasła projektora, jeżeli nie dostanie dwóch wymienionych wyżej rzeczy.
Ponadto, gwarancja projektora powinna być przechowywana w bezpiecznym miejscu.

Ważne!

- Procedura kasowania hasła opisana powyżej spowoduj przywrócenie wszystkich ustawień projektora, z wyjątkiem licznika lampy, do domyślnych ustawień fabrycznych.

Hasło należy zapisać!

W przypadku zapomnienia hasła korzystanie z projektora będzie niemożliwe. Zalecane jest przechowywanie zapisanej lub w inny sposób zarejestrowanej kopii hasła, aby w razie konieczności można było je sprawdzić.

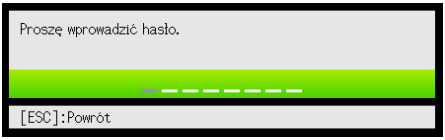
Aby zmienić hasło

1. Naciśnij klawisz [MENU], aby wyświetlić menu konfiguracyjne.

2. Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Ustawienia opcji 1”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

3. Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Hasło”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Zostanie wyświetlone okno dialogowe, monitujące o wprowadzenie bieżącego hasła.



4. Wprowadź bieżące hasło.

- Hasło projektora nie jest w rzeczywistości “słowem” złożonym z liter a raczej sekwencją wybranych klawiszy na pilocie zdalnego sterowania.
- Jeżeli projektor jest nadal chroniony hasłem fabrycznym, wykonaj przedstawioną poniżej operację na klawiszach, aby wprowadzić to hasło.

[▲] [▼] [◀] [▶] [▲] [▼] [◀] [▶]

5. Po wprowadzeniu bieżącego hasła, naciśnij klawisz [ENTER].

- Pojawi się ekran hasła.

6. Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Zmień hasło”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Zostanie wyświetlone okno dialogowe, monitujące o wprowadzenie nowego hasła.

7. Wprowadź sekwencję klawiszy nie dłuższą niż osiem naciśnięć.

- Jako sekwencję klawiszy hasła można wybrać dowolne z poniższych klawiszy. [INPUT], [MENU], [BLANK], [FREEZE], [ECO], [VOLUME +], [VOLUME –], [D-ZOOM +], [D-ZOOM –], [KEYSTONE +], [KEYSTONE –], [▲], [▼], [◀], [▶], [TIMER], [AUTO], [ASPECT], [FUNC]

8. Po wprowadzeniu nowego hasła, naciśnij klawisz [ENTER].

- Zostanie wyświetlone okno dialogowe, monitujące o powtórne wprowadzenie nowego hasła.

9. Wprowadź sekwencję klawiszy składających się na hasło taką samą jak w kroku 7, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

- Komunikat “Twoje nowe hasło zostało zapisane.” pokazuje, że hasło zostało zmienione. Naciśnij klawisz [ESC].
- Jeżeli wprowadzone w tym kroku hasło będzie inne niż hasło wprowadzone w kroku 7, pojawi się komunikat “Wprowadzone hasło jest niepoprawne”. Naciśnij klawisz [ESC], aby powrócić do kroku 7.

Aby zmienić hasło przy włączaniu

1. **Wykonaj kroki od 1 do 5 opisane w “Aby zmienić hasło” (strona 63) i wyświetl ekran hasła.**

2. **Po potwierdzeniu wyboru opcji “Hasło przy włączaniu”, użyj klawiszy [◀] i [▶], aby wybrać ustawienie “Wł.” lub “Wył.”.**
   - Zmiana ustawienia z “Wył.” na “Wł.” spowoduje pojawienie się okna dialogowego “Żądać hasła, gdy zasilanie jest włączane?”. Naciśnij klawisz [ENTER], aby potwierdzić że chcesz włączyć ochronę hasłem przy włączaniu lub [ESC], aby wyjść z okna dialogowego bez zmieniania ustawień.

3. **Po zakończeniu, naciśnij klawisz [MENU], aby wyjść z menu konfiguracyjnego.**

Aby zmienić hasło funkcji wewnętrznej pamięci magazynowej projektora

1. **Wykonaj kroki od 1 do 5 opisane w “Aby zmienić hasło” (strona 63) i wyświetl ekran hasła.**

2. **Naciśnij klawisz [▼], aby wybrać “Hasło pamięci magazynowej”.**

3. **Użyj klawiszy [◀] i [▶], aby wybrać “Wł.” lub “Wył.”.**
   - Zmiana ustawienia z “Wył.” na “Wł.” spowoduje pojawienie się okna dialogowego “Czy żądać hasła, kiedy wykonywana jest operacja zapisu w pamięci masowej?”. Naciśnij klawisz [ENTER], aby potwierdzić że chcesz włączyć ochronę hasłem wewnętrznej pamięci magazynowej lub [ESC], aby wyjść z okna dialogowego bez zmieniania ustawień.

4. **Po zakończeniu, naciśnij klawisz [MENU], aby wyjść z menu konfiguracyjnego.**

Blokada panelu sterowania

Blokada panelu sterowania wyłącza (blokuje) wszystkie klawisze projektora z wyjątkiem klawisza [⏻] (Zasilanie). Możliwość wykonywania operacji na pilocie zdalnego sterowania zostanie ograniczona, co chroni przed wykonaniem nieumyślnych operacji.

Aby zablokować panel sterowania

1. **Naciśnij klawisz [MENU], aby wyświetlić menu konfiguracyjne.**
2. **Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Ustawienia opcji 2”, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].**
3. **Użyj klawisza [▼], aby wybrać “Blokada panelu sterowania”.**
4. **Użyj klawisza [◀], aby wybrać “Wł.”.**
5. **Kiedy pojawi się okno dialogowe z potwierdzeniem, naciśnij klawisz [ENTER].**
   - Nastąpi blokada panelu sterowania, która wyłącza (blokuje) wszystkie klawisze projektora z wyjątkiem klawisza [⏻] (Zasilanie).
6. **Po zakończeniu, naciśnij klawisz [MENU], aby wyjść z menu konfiguracyjnego.**

Uwaga

- Nawet przy włączonej blokadzie panelu sterowania można skasować komunikat ostrzegawczy (strona 68), pojawiający się na wyświetlanym ekranie, naciskając klawisz [ESC].

Aby odblokować panel sterowania

Wykonaj dowolną z poniższych operacji.

- Naciśnij i przytrzymaj klawisz [▼] na projektorze, aż pojawi się komunikat “Panel sterowania został odblokowany.”.
- Aby do odblokowania panelu sterowania skorzystać z pilota zdalnego sterowania, użyj procedury opisanej powyżej w sekcji “Aby zablokować panel sterowania”. W kroku 4 naciśnij klawisz [▶] na pilocie zdalnego sterowania, aby wybrać “Wył.”, a następnie naciśnij klawisz [MENU].

Czyszczenie projektora

Należy przyzwyczaić się do czyszczenia projektora w regularnych odstępach czasu tak jak opisano to w tej części. Przed czyszczeniem projektora należy wyjąć wtyczkę z gniazdka elektrycznego i poczekać, aż projektor się ochłodzi.

Czyszczenie projektora z zewnątrz

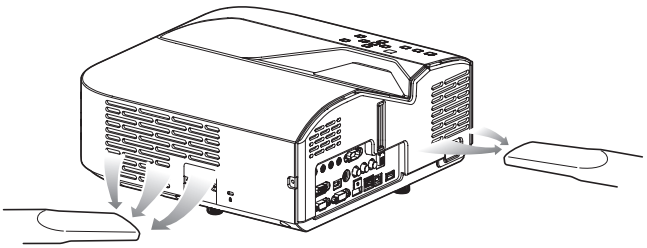
Należy wycierać obudowę projektora miękką ściereczką zamoczoną w słabym roztworze wody i łagodnego, neutralnego detergentu. Przed wycieraniem należy wycisnąć ze ściereczki nadmiar wody. Nigdy nie wolno używać do czyszczenia benzyny, alkoholu, rozpuszczalnika lub innych agresywnych środków.

Czyszczenie obiektywu

Obiektyw należy delikatnie czyścić dostępnymi na rynku ściereczkami lub bibułkami optycznymi, takimi jak do wycierania okularów lub obiektywów aparatów fotograficznych. Podczas czyszczenia obiektywu nie wolno stosować nadmiernej siły i należy uważać, aby nie uszkodzić obiektywu.

Czyszczenie otworów wentylacyjnych

Przy otworach wentylacyjnych wlotowych zbiera się kurz i brud. Dlatego co pewien czas należy usuwać nagromadzony kurz i brud za pomocą odkurzacza w sposób pokazany poniżej.



Ważne!

- Dalsze używanie projektora, na którym wokół otworów wentylacyjnych wlotowych nagromadził się kurz, może doprowadzić do przegrzania części wewnętrznych i do usterki.
- Pewne warunki pracy mogą także spowodować gromadzenie się kurzu i brudu wokół otworów wentylacyjnych wylotowych projektora. W takiej sytuacji należy zastosować opisaną powyżej procedurę do wyczyszczenia otworów wentylacyjnych wylotowych.

Wskaźniki

Wskaźniki informują o bieżącym stanie projektora. Poniżej pokazano jak wyglądają wskaźniki przy normalnym działaniu.

Kiedy wskaźniki wyglądają tak:			Oznacza to:
POWER/ STANDBY	LIGHT	TEMP	Kabel zasilania został właśnie podłączony do gniazdka elektrycznego. Przed włączeniem zasilania należy poczekać aż projektor przejdzie do trybu czuwania (patrz niżej).
● Czerwony	● Bursztynowy	● Bursztynowy	
● Czerwony	○	○	Stan czuwania: Kabel zasilający jest podłączony a projektor jest w stanie czuwania.
◎ Zielony	● Bursztynowy	● Bursztynowy	Projektor rozgrzewa się po włączeniu.
● Zielony	○	○	Projektor jest włączony i gotowy do użytkowania. Kiedy w Tryb eko wybrano opcję “Wył.” (strona 51).
● Zielony	● Zielony	○	Projektor jest włączony i gotowy do użytkowania. Dla ustawienia Tryb eko wybrano “Wł. (Auto)” lub “Wł. (Ręcznie)” (strona 51).
◎ Czerwony	○	○	Projektor wykonuje wewnętrzne procesy wyłączania.

●: Świeci ◎ : Miga ○: Nie świeci

Kiedy na ekranie pojawia się komunikat ostrzegawczy lub kiedy wskaźniki POWER/STANDBY, LIGHT oraz TEMP świecą lub migają w sposób odmienny niż pokazano powyżej, oznacza to, że wystąpił błąd projektora. Więcej szczegółów w rozdziale “Wskaźniki błędów i komunikaty ostrzegawcze” (poniżej).

Wskaźniki błędów i komunikaty ostrzegawcze

Komunikaty ostrzegawcze i wskaźniki pozwalają w przypadku błędu projektora rozpoznać problem.

- Kiedy wystąpi błąd, należy przed odłączeniem kabla zasilającego poczekać aż wentylacja przestanie pracować. Jeżeli kabel zasilający zostanie odłączony, gdy wentylator nadal pracuje, to po ponownym podłączeniu kabla może pojawić się błąd.
- Należy nacisnąć klawisz [ESC], aby usunąć komunikat ostrzegawczy.

Wskaźnik/Komunikat błędu	Opis i sposób działania
POWER : Zielony świeci LIGHT : – TEMP : – Komunikat : Temperatura wewnątrz jest zbyt wysoka. Należy sprawdzić otwory wentylacyjne projektora.	Wewnętrzna temperatura projektora jest bardzo wysoka. Należy wykonać poniższe kroki. ① Sprawdź, czy nic nie blokuje otworów wentylacyjnych wlotowych, otworów wentylacyjnych wylotowych i czy wokół projektora jest wystarczająca ilość miejsca. Patrz “Środki ostrożności przy ustawianiu projektora” (strona 9). ② Jeżeli wokół otworów wentylacyjnych wlotowych i/lub otworów wentylacyjnych wylotowych nagromadził się kurz, należy wyłączyć projektor i usunąć kurz. Patrz “Czyszczenie projektora” (strona 66).
POWER : Zielony świeci → Czerwony świeci LIGHT : – TEMP : – Komunikat : Temperatura wewnątrz jest zbyt wysoka. Projektor wyłączy się.	Na skutek wewnętrznego przegrzania nastąpiło automatyczne wyłączenie zasilania. Należy wykonać poniższe kroki. ① Sprawdź, czy nic nie blokuje otworów wentylacyjnych wlotowych, otworów wentylacyjnych wylotowych i czy wokół projektora jest wystarczająca ilość miejsca. Patrz “Środki ostrożności przy ustawianiu projektora” (strona 9). ② Jeżeli wokół otworów wentylacyjnych wlotowych i/lub otworów wentylacyjnych wylotowych nagromadził się kurz, należy go usunąć. Patrz “Czyszczenie projektora” (strona 66). Jeżeli problem nie dotyczy otworów wentylacyjnych, należy sprawdzić czy wskaźnik POWER/STANDBY świeci się na czerwono (nie miga), a następnie włączyć ponownie zasilanie. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.
POWER : Świeci na czerwono LIGHT : Świeci na czerwono TEMP : Świeci na czerwono Komunikat : Występuje problem z wentylatorem. Projektor wyłączy się.	Na skutek problemu z wentylatorem nastąpiło automatyczne wyłączenie zasilania. Należy sprawdzić czy wskaźnik POWER/STANDBY świeci się na czerwono (nie miga) i czy wentylator zatrzymał się. Po sprawdzeniu wskaźnika POWER/STANDBY należy odłączyć kabel zasilający od projektora i poczekać aż wszystkie wskaźniki projektora zgasną. Następnie należy ponownie podłączyć kabel zasilający i włączyć zasilanie. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.
POWER : Świeci na czerwono LIGHT : – TEMP : Świeci na czerwono Komunikat : Wystąpił błąd systemu. Projektor wyłączy się.	Na skutek problemu z systemem nastąpiło automatyczne wyłączenie zasilania. Po potwierdzeniu, że wskaźnik POWER/STANDBY świeci się na czerwono (nie miga), należy odłączyć kabel zasilający od projektora i poczekać aż wszystkie wskaźniki projektora zgasną. Następnie należy ponownie podłączyć kabel zasilający i włączyć zasilanie. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.

Wskaźnik/Komunikat błędu	Opis i sposób działania
POWER : Zielony świeci LIGHT : – TEMP : – Komunikat : Występuje problem z systemem. Funkcja dźwięku może działać nieprawidłowo.	Wystąpił problem z systemem, który może powodować nieprawidłowe działanie pewnych funkcji. Należy wyłączyć projektor, odłączyć kabel zasilający od projektora i poczekać aż wszystkie wskaźniki projektora zgasną. Następnie należy ponownie podłączyć kabel zasilający i włączyć zasilanie. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.
POWER : Zielony świeci LIGHT : – TEMP : – Komunikat : Wystąpił problem z portem USB lub wejściem LAN.	Połączenie USB lub połączenie LAN zostało zakończone ponieważ wystąpił problem z portem USB lub złączem LAN. Wyłącz projektor, a następnie włącz ponownie. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.
POWER : Świeci na czerwono LIGHT : – TEMP : Świeci na czerwono Komunikat : –	Projektor został automatycznie wyłączony na skutek problemu spowodowanego prawdopodobnie przez zewnętrzny szum cyfrowy lub z jakiegoś innego powodu. Należy potwierdzić, że wskaźnik POWER/STANDBY świeci się na czerwono (nie miga). Po sprawdzeniu wskaźnika POWER/STANDBY należy odłączyć kabel zasilający od projektora i poczekać aż wszystkie wskaźniki projektora zgasną. Następnie należy ponownie podłączyć kabel zasilający i włączyć zasilanie. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.
POWER : Świeci na czerwono LIGHT : Czerwony miga (interwał 0,5 s) TEMP : Czerwony miga (interwał 0,5 s) Komunikat : –	Projektor wyłączył się automatycznie ponieważ źródło światła wyłączyło się lub się nie włączyło. Po potwierdzeniu, że wskaźnik POWER/STANDBY świeci się na czerwono (nie miga), należy odłączyć kabel zasilający. Należy chwilę odczekać, a następnie ponownie podłączyć kabel zasilający i włączyć projektor. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.
POWER : Świeci na czerwono LIGHT : Nie świeci lub miga na czerwono TEMP : Czerwony miga (interwał 2 s) Komunikat : –	Na skutek problemu z pamięcią projektora nastąpiło automatyczne wyłączenie zasilania. Należy potwierdzić, że wskaźnik POWER/STANDBY świeci się na czerwono (nie miga). Po sprawdzeniu wskaźnika POWER/STANDBY należy odłączyć kabel zasilający od projektora i poczekać aż wszystkie wskaźniki projektora zgasną. Następnie należy ponownie podłączyć kabel zasilający i włączyć zasilanie. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.
POWER : Świeci na czerwono LIGHT : – TEMP : Miga na bursztynowo (interwał 1 s) Komunikat : –	Zasilanie zostało automatycznie wyłączone ponieważ pokrywa źródła światła jest otwarta. Należy wykonać poniższe kroki. ① Po potwierdzeniu, że wskaźnik POWER/STANDBY świeci się na czerwono (nie miga), należy odłączyć kabel zasilający od projektora. ② Należy upewnić się, że pokrywa źródła światła jest zamknięta. ③ Podłączyć ponownie kabel zasilający i włączyć projektor. Jeżeli po ponownym włączeniu zasilania błąd nadal występuje, należy skontaktować się ze swoim sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.

Rozwiązywanie problemów z projektorem

W przypadku problemów z projektorem należy sprawdzić następujące elementy.

Problem	Przyczyna i sposób działania
Zasilanie nie włącza się.	● Jeżeli nie świeci się wskaźnik POWER/STANDBY, to kabel zasilający nie jest prawidłowo podłączony. Należy prawidłowo podłączyć kabel zasilający. ● Jeżeli wskaźniki TEMP lub LIGHT migają lub świecą się, oznacza to, że wystąpił pewien rodzaj błędu. Patrz “Wskaźniki błędów i komunikaty ostrzegawcze” (strona 68).
Brak wyświetlanego obrazu lub obraz nieprawidłowy.	● Komputer lub urządzenie wideo podłączone do projektora nie jest włączone lub nie przesyła sygnału wizyjnego. Należy upewnić się, że komputer lub urządzenie wideo jest włączone i wykonać na nim określone działania, które sprawią, że zacznie przesyłać sygnał. ● Nie wybrano aktualnie dla projektora żadnego źródła sygnału wejściowego. Należy wybrać z projektora odpowiednie źródło sygnału wejściowego, które odpowiada podłączonemu urządzeniu. ● Jeżeli do złącza COMPUTER IN (1 lub 2) projektora podłączono złącze wyjściowe komponentowego urządzenia wideo, to obrazy mogą być wyświetlane nieprawidłowo. Podłącz do złącza VIDEO lub S-VIDEO.
Kolory wyświetlanego obrazu są bardzo zniekształcone.	Możliwe, że w menu konfiguracyjnym dla ustawienia “Ustawienia wejścia → Wejście COMPUTER1 (lub Wejście COMPUTER2” wybrano złą opcję (“Komponentowy” lub “RGB”). Obraz może być wyświetlany nieprawidłowo, jeżeli wybrano “Komponentowy”, podczas gdy wejście COMPUTER IN (1 lub 2) jest podłączone do złącza wyjściowego RGB komputera lub jeżeli wybrano “RGB”, gdy wejście COMPUTER IN (1 lub 2) jest podłączone do złącza wyjściowego sygnału komponentowego urządzenia. W menu konfiguracyjnym należy wybrać “Auto” dla “Ustawienia wejścia → Wejście COMPUTER1 (lub Wejście COMPUTER2)”. Patrz strona 58.
Nie mogę zrozumieć komunikatów lub menu ponieważ są w niewłaściwym języku.	Aby wybrać żądany język, należy wykonać poniższe działania. Patrz strona 58. 1. Naciśnij klawisz [MENU], aby wyświetlić menu konfiguracyjne. 2. Jeżeli sygnał wejściowy to HDMI, należy czterokrotnie nacisnąć [▼], a następnie nacisnąć klawisz [ENTER]. Jeżeli sygnał wejściowy to nie HDMI, należy pięciokrotnie nacisnąć [▼], a następnie nacisnąć klawisz [ENTER]. 3. Nacisnąć dwukrotnie [▲], a następnie nacisnąć klawisz [ENTER], aby wyświetlić menu wyboru języka. 4. Użyć klawiszy [▼] i [▲], aby podświetlić żądany język, a następnie nacisnąć klawisz [ENTER]. 5. Nacisnąć klawisz [MENU], aby wyjść z menu konfiguracyjnego.
Brak dźwięku	● Poziom głośności projektora może być ustawiony zbyt nisko lub być wyciszony. Należy nacisnąć na pilocie klawisz [VOLUME] i użyć [◀] i [▶], aby wyregulować poziom głośności. Patrz strona 47. ● Poziom głośności urządzenia podłączonego do projektora jest zbyt niski lub urządzenie nie przesyła sygnału dźwiękowego. Należy wyregulować poziom głośności podłączonego urządzenia. ● Wyjście audio podłączonego urządzenia może nie być prawidłowo podłączone do gniazda AUDIO IN projektora. Sprawdź połączenie. Patrz “Podłączanie kabli projektora” (strona 10). ● Jeżeli źródło sygnału to HDMI, Przeglądarka plików, Sieć lub Wyświetlacz USB, “Linia” może zostać wybrana dla “Ustawienia opcji 2 → Wyjście audio” w menu konfiguracyjnym. Należy zmienić ustawienie “Wyjście audio” na “Głośnik”. Patrz strona 59.
Dziwny kolor	Sygnał wejściowy może być nie odpowiadać ustawieniom projektora. Można spróbować wykonać następujące czynności. – Użyć klawisza [BRIGHT], aby wyregulować jasność obrazu. – Użyć klawisza [COLOR MODE], aby zmienić tryb koloru. – W menu konfiguracyjnym użyć “Regulacja obrazu 1 → Balans kolorów”, aby wyregulować balans kolorów wyświetlanego obrazu.

Problem	Przyczyna i sposób działania
Tekst jest zamazany.	● Obraz może być nieostry. Ustaw ostrość obrazu. ● Bieżące ustawienia częstotliwości i fazy nie są zgodne z sygnałem wejściowym. (Tylko gdy sygnałem wejściowym jest sygnał RGB.) Należy nacisnąć klawisz [AUTO], aby wykonać automatyczną regulację. ● W menu konfiguracyjnym należy wyregulować ustawienia dla “Regulacja obrazu 2 → Częstotliwość” oraz “Regulacja obrazu 2 → Faza”. (Tylko gdy sygnałem wejściowym jest sygnał RGB.) Patrz strona 56.
Pojawia się komunikat “Proszę wprowadzić hasło.” i dalsze działanie jest niemożliwe.	Ustawienie “Ustawienia opcji 1 → Hasło przy włączaniu” w menu konfiguracyjnym jest włączone, a więc projektor jest chroniony hasłem. Należy wprowadzić właściwe hasło, a następnie nacisnąć klawisz [ENTER]. Patrz strona 62.
Pilot zdalnego sterowania nie działa.	● Baterie pilota mogą być zużyte. Należy wymienić baterie. ● Pilot zdalnego sterowania może być zbyt daleko od projektora. Należy upewnić się, że pilot znajduje się w odległości pięciu metrów od projektora podczas wykonywania czynności.
Wskaźnik TEMP lub LIGHT miga lub świeci się.	Wystąpił błąd. Patrz “Wskaźniki błędów i komunikaty ostrzegawcze” (strona 68).
Źródło światła nie uruchamia się.	Okres użytkowania źródła światła dobiegł końca lub wystąpiło uszkodzenie. Należy skontaktować się ze sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO w celu wymiany.
Zasilanie nagle się wyłącza, a projektor uruchamia ponownie.	Projektor wykonuje okresowo operację autokontroli. W rzadkich przypadkach efektem autokontroli jest automatyczne ponowne uruchomienie projektora. Zazwyczaj nie oznacza to uszkodzenia, więc można spokojnie kontynuować korzystanie z projektora. Uszkodzenie może jednak oznaczać powtarzające się ponowne uruchamianie. Jeżeli tak się dzieje należy skontaktować się ze sprzedawcą lub autoryzowanym serwisem CASIO.

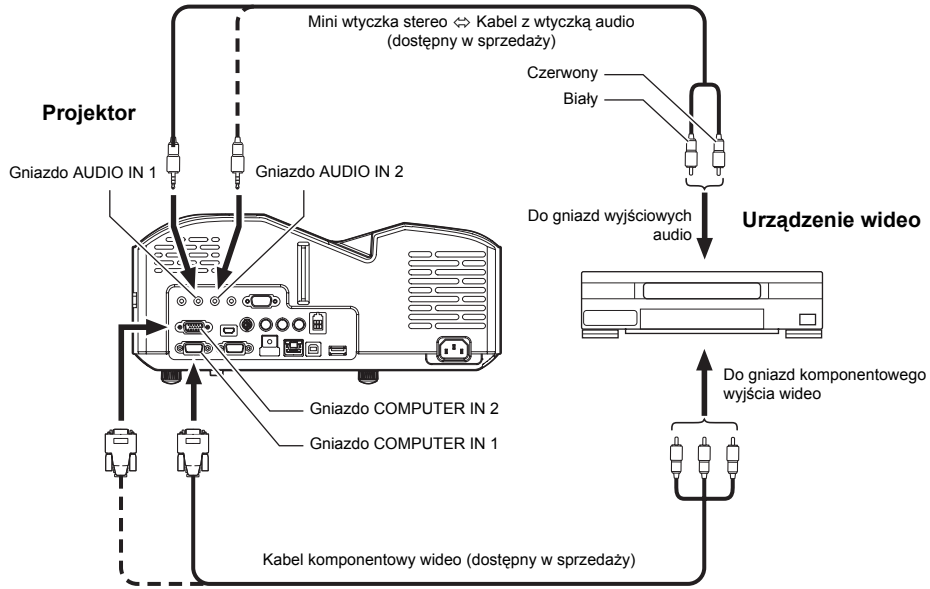
Ważne!

- Można wypróbować poniższe kroki, które być może przywrócą normalne działanie projektora.
  1. Odłączyć kabel zasilający i odczekać co najmniej 10 minut.
  2. Podłączyć ponownie kabel zasilający i włączyć projektor.
- Jeżeli powyższa operacja nie pomoże, należy odnieść projektor do sprzedawcy lub autoryzowanego serwisu CASIO.

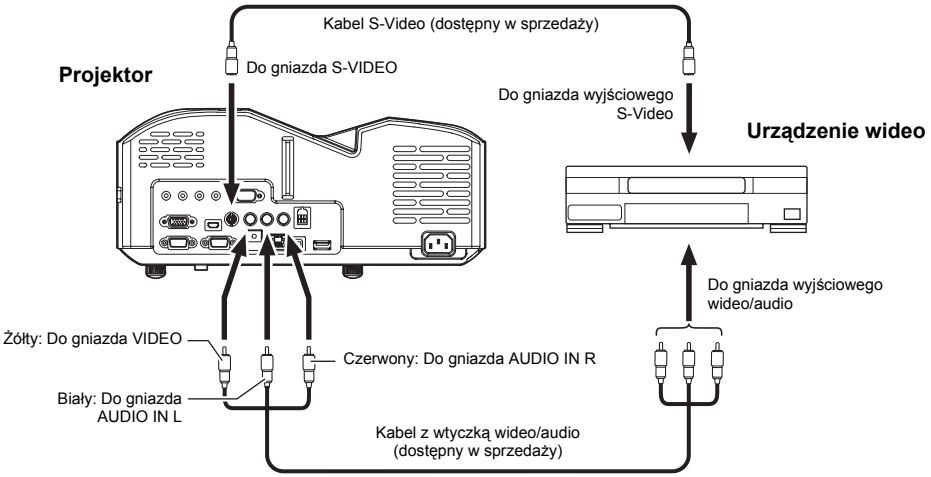
Podłączanie do komponentowego wyjścia wideo

W tym rozdziale opisano w jaki sposób można ustanowić połączenie komponentowe pomiędzy projektorem, a urządzeniem wideo.

- Gniazda komponentowego wyjścia wideo występują w 3-gniazdowych zestawach: Y·Cb·Cr lub Y·Pb·Pr. Należy dopasować kolory wtyczek na komponentowym kablu wideo z kolorami gniazd (Zielony: Y; Niebieski: Cb/Pb; Czerwony: Cr/Pr).
- Obsługiwane jest wyłącznie połączenie z analogowym gniazdem komponentowego wyjścia audio. Połączenie z wyjściem cyfrowym nie jest obsługiwane.



Podłączanie wyjścia kompozytowego wyjścia wideo lub S-Video



Uwaga

- Należy pamiętać, że niezależnie od tego czy wyświetlany obraz jest wprowadzany przez złącze projektora S-VIDEO lub VIDEO, projektor przekazuje sygnał audio wprowadzany przez złącza AUDIO IN L/R.

Używanie złącza MONITOR OUT

Złącze MONITOR OUT projektora przekazuje sygnał wideo przesyłany przez złącze COMPUTER IN 1 lub COMPUTER IN 2. Dzięki temu można jednocześnie przekazywać wyświetlany obraz na inny wyświetlacz.

Uwaga

- Nadawanie sygnału wyjściowego ze złącza MONITOR OUT, kiedy projektor jest włączony zależy od wybranego źródła wejściowego tak jak podano w poniższej tabeli.

Kiedy jako źródło sygnału wejściowego wybrano:	**Sygnał wejściowy wideo z tego złącza jest przekazywany do złącza MONITOR OUT:**
Computer 1	COMPUTER IN 1
Computer 2	COMPUTER IN 2
Wideo, S-Video, HDMI, Przeglądarka plików, Narzędzie USB CASIO, Sieć, Wyświetlacz USB	Sygnał wejściowy wideo jest przekazywany z Computer 1 lub Computer 2 zgodnie z ostatnio wybranym źródłem sygnału wejściowego (złącze COMPUTER IN 1 lub złącze COMPUTER IN 2).*

* Na przykład, jeżeli źródło sygnału wejściowego zostanie przełączone z Computer 1 na S-Video, złącze MONITOR OUT kontynuuje przekazywanie sygnału wejściowego wideo z COMPUTER IN 1.

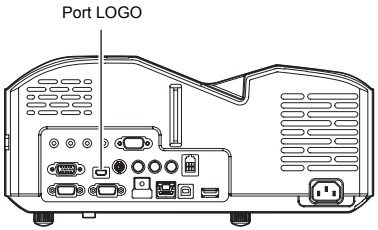
- Projektor można skonfigurować w taki sposób, aby sygnały wejściowe ze złącza COMPUTER IN 1 były przekazywane do złącza MONITOR OUT, podczas gdy sygnały wejściowe ze złącza AUDIO IN 1 będą przekazywane do złącza AUDIO OUT, nawet jeżeli projektor będzie w trybie czuwania. Szczegóły patrz “Ustawienia opcji 2 → Standby RGB/Audio” (strona 59).

Aktualizacja oprogramowania Firmware i przesyłanie logo użytkownika

Z komputera podłączonego do portu LOGO projektora (port USB do aktualizacji pamięci ROM) można aktualizować firmware projektora (oprogramowanie w pamięci ROM), a także przesłać logo użytkownika do projektora za pomocą kabla USB.

Aby połączyć port LOGO projektora z portem USB komputera

Użyj dostępnego w sprzedaży kabla USB, aby podłączyć port LOGO projektora do portu USB komputera.



Użyj kabla USB z wtyczką mikro USB na jednym końcu, aby podłączyć port LOGO projektora oraz wtyczką USB pasującą do portu USB komputera na drugim końcu.

Uwaga

- Informacje na temat aktualizacji oprogramowania firmware projektora lub przesłania logo użytkownika do projektora znajdują się w częściach “User Logo Transfer Guide” oraz “Projector Firmware Update Guide”, które są dostępne na stronie internetowej CASIO.

Wieszanie projektora na suficie

Projektor można podwiesić pod sufitem. W takim przypadku projektor powinien być odwrócony do góry nogami i zamocowany do sufitu.

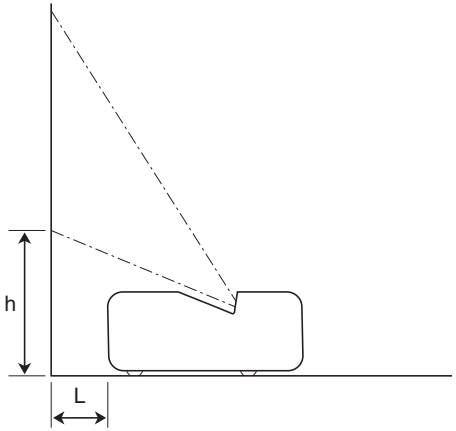
Pełną informację można uzyskać u sprzedawcy projektora.

Ważne!

- Wieszając projektor pod sufitem należy upewnić się, że jest oddalony co najmniej jeden metr od czujników przeciwpożarowych, alarmów pożarowych i innych urządzeń chroniących przed pożarem. Umieszczenie projektora w pobliżu urządzania chroniącego przed pożarem stwarza ryzyko, że urządzenie zadziała nieprawidłowo na skutek ciepłego powietrza wydmuchiwanego przez projektor. Należy również unikać umieszczania projektora w pobliżu lamp fluoroscencyjnych i innych silnych źródeł światła. Jasne światło może zmniejszyć zasięg działania pilota zdalnego sterowania lub nawet całkowicie uniemożliwić zdalne sterowanie. Wybierając miejsce dla projektora należy przetestować działanie pilota zdalnego sterowania.
- Podczas projekcji z projektora zawieszonego pod sufitem wyświetlany obraz jest obrócony w pionie i w poziomie w stosunku do normalnej konfiguracji. Aby to skorygować, należy zmienić konfigurację projektora. Szczegóły na ten temat znajdują się w części “Ustawienia ekranu → Montaż sufitowy” (strona 57) w rozdziale “Ustawienia menu konfiguracyjnego”.

Odległość projektora a rozmiar ekranu

Wartości odległości projekcyjnej poniżej służą jako odnośnik przy ustawianiu projektora.

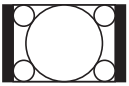
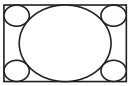
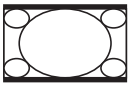
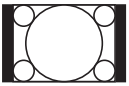
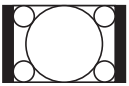
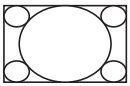
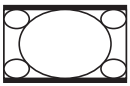
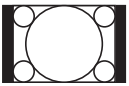
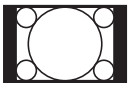
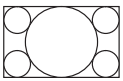
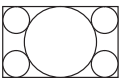
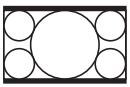
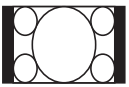
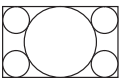
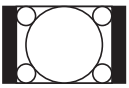
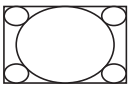
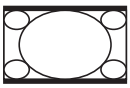
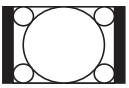
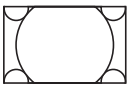


Rozmiar obrazu		Odległość projekcyjna (Odległość od przedniej części projektora): L (cm)	Wysokość dolnej części projektora względem dolnej części ekranu: h (cm)
Rozmiar ekranu	Przekątna (cm)		
50	127	6	24
60	152	13	27
80	203	27	32
100	254	40	38
110	279	47	40

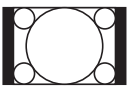
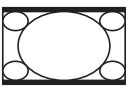
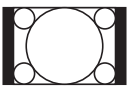
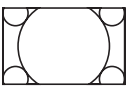
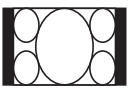
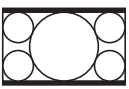
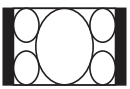
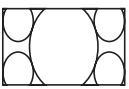
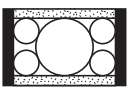
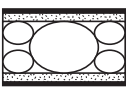
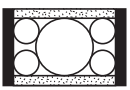
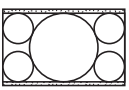
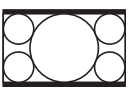
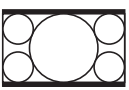
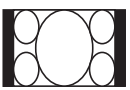
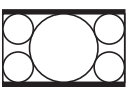
Ustawienie współczynnika kształtu obrazu a wyświetlany obraz

Poniżej pokazano w jaki sposób są wyświetlane obrazy odpowiednio do sygnału wejściowego i ustawienia współczynnika kształtu obrazu.

Źródło sygnału wejściowego: RGB lub HDMI (PC)

Sygnał wejściowy	Normalny	Pełny	16:9	4:3	Oryginalny
SVGA (800 × 600)					
XGA (1024 × 768)					
WXGA (1280 × 800)					
SXGA (1280 × 1024)					

Źródło sygnału wejściowego: Wideo, Komponent lub HDMI (DTV)

Sygnał wejściowy	Normalny	16:9	4:3	Letter Box
Format 4:3				
Ściśnięty obraz				
Obraz Letter Box				
Format 16:9				

Obsługiwane sygnały

Ważne!

- Nawet jeżeli sygnał znajduje się na poniższej liście, nie stanowi to gwarancji, że poprawne wyświetlenie obrazów będzie możliwe.

Sygnał RGB

	Nazwa sygnału	Rozdzielczość	Częstotliwość pozioma (kHz)	Częstotliwość pionowa (Hz)
VESA	640 × 480/60	640 × 480	31,5	60
	640 × 480/72	640 × 480	37,9	73
	640 × 480/75	640 × 480	37,5	75
	640 × 480/85	640 × 480	43,3	85
	800 × 600/56	800 × 600	35,2	56
	800 × 600/60	800 × 600	37,9	60
	800 × 600/72	800 × 600	48,1	72
	800 × 600/75	800 × 600	46,9	75
	800 × 600/85	800 × 600	53,7	85
	1024 × 768/60	1024 × 768	48,4	60
	1024 × 768/70	1024 × 768	56,5	70
	1024 × 768/75	1024 × 768	60,0	75
	1024 × 768/85	1024 × 768	68,7	85
	1152 × 864/75	1152 × 864	67,5	75
	1280 × 768/60	1280 × 768	47,8	60
	1280 × 800/60	1280 × 800	49,7	60
	1280 × 960/60	1280 × 960	60,0	60
	1280 × 1024/60	1280 × 1024	64,0	60
	1280 × 1024/75	1280 × 1024	80,0	75
	1280 × 1024/85	1280 × 1024	91,1	85
	1366 × 768/60	1366 × 768	47,7	60
	1400 × 1050/60	1400 × 1050	65,3	60
	1440 × 900/60	1440 × 900	55,9	60
	1600 × 1200/60	1600 × 1200	75,0	60
	1680 × 1050/60	1680 × 1050	65,3	60

Sygnał komponentowy

	Nazwa sygnału	Częstotliwość pozioma (kHz)	Częstotliwość pionowa (Hz)
HDTV	1080p/50	56,3	50
	1080p/60	67,5	60
	720p/50	37,5	50
	720p/60	45,0	60
	1080i/50	28,1	50
	1080i/60	33,7	60
SDTV	576p/50	31,3	50
	576i/50	16,6	50
	480p/60	31,5	60
	480i/60	15,7	60

Sygnał wideo

Nazwa sygnału	Częstotliwość pozioma (kHz)	Częstotliwość pionowa (Hz)
NTSC	15,7	60
NTSC4.43	15,7	60
PAL	15,6	50
PAL-M	15,7	60
PAL-N	15,6	50
PAL60	15,7	60
SECAM	15,6	50

Sygnał HDMI

Nazwa sygnału	Częstotliwość pozioma (kHz)	Częstotliwość pionowa (Hz)
640 × 480/60	31,5	60
800 × 600/60	37,9	60
1024 × 768/60	48,4	60
1280 × 768/60	47,8	60
1280 × 800/60	49,7	60
1280 × 960/60	60	60
1280 × 1024/60	64	60
1400 × 1050/60	65,3	60
SDTV (480p)	31,5	60
SDTV (576p)	31,25	50
HDTV (720p) (50)	37,5	50
HDTV (720p) (60)	45	60
HDTV (1080i) (50)	28,13	50
HDTV (1080i) (60)	33,75	60
HDTV (1080p) (50)	56,25	50
HDTV (1080p) (60)	67,5	60

Sygnały 3D (tryb wejścia 3D)

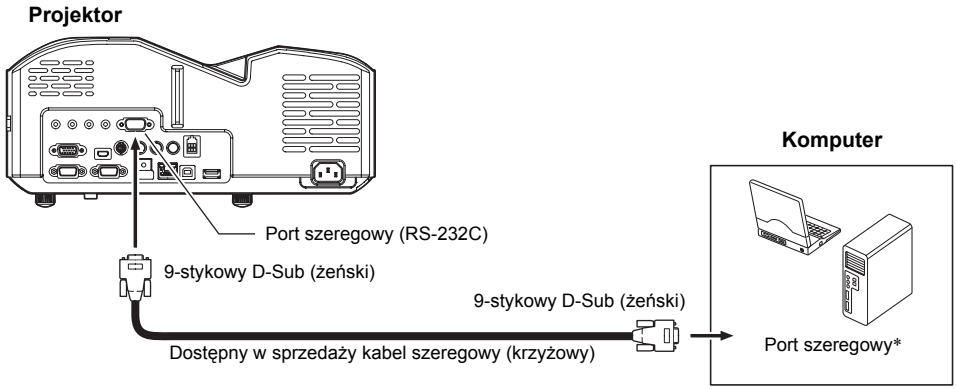
	Nazwa sygnału	Częstotliwość pozioma (kHz)	Częstotliwość pionowa (Hz)
Sygnał RGB	640 × 480/60	31,5	60
	640 × 480/120	61,7	120
	800 × 600/60	37,9	60
	800 × 600/120	77,2	120
	1024 × 768/60	48,4	60
	1024 × 768/120	98,8	120
	1280 × 768/60	47,8	60
	1280 × 768/120	97,4	120
	1280 × 800/60	49,7	60
	1280 × 800/120	101,6	120
Sygnał wideo, Sygnał S-Video	NTSC	15,7	60

Magistrala komunikacyjna RS-232C projektora

Jeżeli pomiędzy projektorem, a komputerem można ustanowić połączenie szeregowe, możliwe jest sterowanie projektorem z komputera za pomocą komend RS-232C wysyłanych z komputera.

Aby ustanowić połączenie szeregowe między projektorem a komputerem

Projektor należy podłączyć do komputera w sposób pokazany na ilustracji poniżej.



Używanie komend sterujących

W tym rozdziale wyjaśniono znaczenie komend używanych do sterowania projektorem z komputera.

Format przesyłania komend

Protokół komunikacyjny	Należy skonfigurować port szeregowy komputera za pomocą poniższych ustawień.	
	Szybkość danych	19200 b/s
	Bit danych	8 bit
	Parzystość	Brak
	Bit stopu	1 bit
	Sterowanie przepływem	Brak
Komenda odczytu	Komendę należy przesłać w celu uzyskania informacji na temat aktualnej konfiguracji projektora.	
	Format wysyłanej komendy	(<nazwa komendy>?)
	Format odbieranej komendy	(<możliwy zakres ustawień>,<aktualne ustawienie>)
	Przykład wysyłania komendy	(VOL?) wysłana z komputera do projektora. ↓ (0-30,15) zwrócona z projektora do komputera.
Komenda zapisu	Komendę należy wysyłać w celu sterowania projektorem (włączanie/wyłączanie zasilania) i zmieniania ustawień.	
	Format wysyłanej komendy	(<nazwa komendy><wartość ustawiana>)
	Przykład wysyłania komendy	(VOL0) wysłana z komputera do projektora. ↓ Ustawienie głośności projektora zmienia się na 0 (wyciszony).

- Szczegóły na temat nazw komend i ustawień znajdują się na “Lista komend”.
- Wszystkie komendy używają znaków ASCII i całkowitych liczb dziesiętnych.
- Jeżeli projektor nie rozpozna prawidłowo komendy, to zwróci znak zapytania (?). Komendy usiłujące ustawić wartość poza dozwolonym zakresem są ignorowane.
- Jeżeli projektor wykonuje polecenie otrzymane za pomocą komendy, przycisków na panelu sterowania lub pilota, wysłanie kolejnej komendy musi poczekać do zakończenia wykonywania poprzedniego procesu.

Lista komend

- Kiedy projektor jest wyłączony obsługiwane są wyłącznie poniższe funkcje. Nie należy przesyłać do projektora. innych komend.
  - Włączanie/wyłączanie zasilania: odczyt
  - Włączanie zasilania: zapis
  - Wartość licznika lampy: odczyt
- Aby komenda przełączania na pusty ekran lub zmiany współczynnika kształtu obrazu zadziałała, musi być aktywny prawidłowy sygnał podłączony do projektora.

R: możliwy odczyt W: możliwy zapis

Funkcja	Nazwa komendy	RW	Zakres ustawienia
Włączanie/wyłączanie zasilania:	PWR	RW	0: Wył., 1: Wł.
Przełączanie sygnału: **0:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na złącze COMPUTER 1 i zmienia ustawienia złącza COMPUTER 1 na tryb RGB. **1:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na złącze COMPUTER 1 i zmienia ustawienia złącza COMPUTER 1 na tryb komponentowy. **2:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na tryb Wideo. **3:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na złącze COMPUTER 2 i zmienia ustawienia złącza COMPUTER 2 na tryb RGB. **4:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na złącze COMPUTER 2 i zmienia ustawienia złącza COMPUTER 2 na tryb komponentowy. **6:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na złącze COMPUTER 1 i zmienia ustawienia złącza COMPUTER 1 na tryb Auto. **7:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na tryb HDMI. **8:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na Sieć. **9:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na tryb S-Video. **10:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na złącze COMPUTER 2 i zmienia ustawienia złącza COMPUTER 2 na tryb Auto. **11:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na Przeglądarkę plików. **12:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na Wyświetlacz USB. **13:** Przełącza źródło sygnału wejściowego na Narzędzie USB CASIO.	SRC	RW	0: RGB1, 1: Komponentowy1, 2: Wideo, 3: RGB2, 4: Komponentowy2, 6: Auto1 (RGB/Komponent), 7: HDMI, 8: Sieć, 9: S-Video, 10: Auto2 (RGB/Komponent), 11: Przeglądarka plików, 12: Wyświetlacz USB, 13: Narzędzie USB CASIO
Pusty ekran: Włącza i wyłącza pusty ekran.	BLK	RW	0: Wył., 1: Wł.
Głośność: Określa wartość poziomu głośności. Ustawienie jest stosowane do sygnału ze źródła wejściowego, który jest aktualnie wyświetlany przez projektor.	VOL	RW	0 do 30
Tryb koloru: Wybiera trybu koloru.	PST	RW	1: Grafika, 2: Teatr, 3: Standard, 4: Tablica, 5: Naturalny
Współczynnik kształtu: Określa współczynnik kształtu obrazu.	ARZ	RW	0: Normalny, 1: 16:9, 2: 4:3, 3: Letter Box, 4: Pełny, 5: Oryginalny, 6: 4:3 (Wymuszony)

Funkcja	Nazwa komendy	RW	Zakres ustawienia
Wartość licznika lampy: Podaje wartość licznika lampy projektora.	LMP	R	0- Jednostka: godziny
Tryb eko: Wchodzi do trybu eko.	PMD	RW	0: Wył. (Jasny), 1: Wył. (Normalny), 2: Wł. (Automatyczny), 3: Wł. (Ręcznie 1), 4: Wł. (Ręcznie 2), 5: Wł. (Ręcznie 3), 6: Wł. (Ręcznie 4), 7: Wł. (Ręcznie 5)
Wstrzymanie: Włącza i wyłącza wstrzymanie.	FRZ	RW	0: Wył., 1: Wł.
Korekcja trapezu: Określa ustawienie korekcji trapezu jako wartość, która odnosi się do typowych ustawień menu konfiguracyjnego "Korekcjia trapezu" poniżej. **0:** Korekcja trapezu –60 **60:** Korekcja trapezu 0 **120:** Korekcja trapezu +60 **Przykład:** Wartość 65, określa ustawienie korekcji trapezu jako ekwiwalent +5.	KST	RW	0 do 120
Korekcja trapezu +/–: Podnosi lub obniża bieżące ustawienie korekcji trapezu o 1.	+: KSP –: KSM	W	0 do 120
Klawisz: Wykonanie czynności po naciśnięciu klawisza.	KEY	W	1: ▲, 2: ▼, 3: ◀, 4: ▶, 5: ENTER, 6: ESC, 10: FUNC, 11: MENU, 12: POWER, 13: AUTO, 14: INPUT, 15: TIMER, 16: ASPECT, 17: BLANK, 18: FREEZE, 19: ECO, 20: KEYSTONE +, 21: KEYSTONE –, 22: D-ZOOM +, 23: D-ZOOM –, 24: VOLUME +, 25: VOLUME –, 26: PLAY(▶❚❚), 27: REWIND(◀◀), 28: FORWARD(▶▶), 29: PREVIOUS(❚◀), 30: NEXT(▶❚)
Tryb konfiguracji: Określa w jaki sposób projektor jest skonfigurowany w odniesieniu do ekranu projekcyjnego. **0:** Ekran projekcyjny przed projektorem*1 **1:** Montaż sufitowy za ekranem*2 **2:** Projekcja zza ekranu*1 **3:** Projekcja za projektora zamontowanego na suficie przed ekranem*2	POS	RW	0 do 3
APO: Używany do zmiany ustawień automatycznego wyłączenia (uruchamia ustawienia zegara lub dezaktywuje automatyczne wyłączenie).	APO	RW	0: Wył., 1: 5 minut, 2: 10 minut, 3: 15 minut, 4: 20 minut, 5: 30 minut

Funkcja	Nazwa komendy	RW	Zakres ustawienia
Błąd: Odczytuje stan błędu projektora.	STS	R	0: Normalny, 1: Błąd wentylatora, 2: Błąd temperatury, 7: Błąd lampy, 16: Inny błąd
Głośność +/–: Podnosi lub obniża bieżący poziom głośności o 1.	+: VLP –: VLM	W	0 do 30
Wyciszony: Włącza lub wyłącza wyciszenie.	MUT	RW	0: Wył., 1: Wł.
Poziom wejściowy mikrofonu: Regulacja poziomu głośności wejścia audio ze złącza MIC.	MIC	RW	0 do 3

*1 Projektor górną częścią w górę
*2 Projektor górną częścią w dół

GPL i LGPL

(1) Niniejszy produkt wykorzystuje oprogramowanie (Oprogramowanie) objęte licencjami GNU General Public License (GPL) oraz GNU Lesser General Public License (LGPL). Zgodnie z licencjami GPL i LGPL, kod źródłowy Oprogramowania jest otwartym kodem źródłowym. Każdy kto chce zapoznać się z otwartym kodem źródłowym może go pobrać ze strony domowej projektora CASIO. Kopiując, modyfikując lub dystrybuując Oprogramowanie należy to robić zgodnie z warunkami licencji GPL i LGPL.

(2) Oprogramowanie jest dostarczane “takie, jakie jest” bez żadnych wyraźnych lub domniemanych gwarancji. Jednak niniejsze oświadczenie nie dotyczy warunków gwarancji dla samego produktu (włączając wadliwe funkcjonowanie z powodu Oprogramowania).

(3) Poniżej tekst licencji GPL i LGPL obowiązujących dla Oprogramowania.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

```
one line to give the program's name and an idea of what it does.
Copyright (C) yyyy name of author

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

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

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

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

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

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

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

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

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

signature of Ty Coon, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

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

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

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

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

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

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

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

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

a) The modified work must itself be a software library.
b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user’s computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

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

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

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

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

```
one line to give the library's name and an idea of what it does.
Copyright (C) year name of author

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

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

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

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

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

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

signature of Ty Coon, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice
```

That’s all there is to it!

CASIO

CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

MA1503-B

© 2014 CASIO COMPUTER CO., LTD.