PROIETTORE DI DATI

Serie XJ-A

XJ-A142/XJ-A147*
XJ-A242/XJ-A247*
XJ-A252/XJ-A257*

Serie XJ-M

XJ-M141/XJ-M146*
XJ-M151/XJ-M156*
XJ-M241/XJ-M246*
XJ-M251/XJ-M256*

*Modelli USB

Guida dell'utilizzatore

- In questo manuale, le "Serie XJ-A" e "Serie XJ-M" si riferiscono solo ai modelli specifici elencati sopra.
- Accertarsi di leggere "Avvertenze per la sicurezza" e "Avvertenze sull'uso" nel documento "Guida di setup" fornito in dotazione al proiettore di dati, e assicurarsi di utilizzare questo prodotto correttamente.
- Conservare questo manuale in un luogo sicuro per riferimenti futuri.
- Visitare il sito riportato di seguito per la versione più aggiornata di questo manuale.
  https://world.casio.com/manual/projector/

CASIO®

- DLP è un marchio di fabbrica depositato della Texas Instruments degli Stati Uniti.
- Microsoft, Windows e Windows Vista sono marchi di fabbrica depositati o marchi di fabbrica della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e in altri paesi.
- HDMI, il logo HDMI e High-Definition Multimedia Interface sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica depositati della HDMI Licensing, LLC.
- Mac OS è un marchio di fabbrica o marchio di fabbrica depositato della Apple, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi.
- PJLink è un marchio in attesa di registrazione o un marchio di fabbrica depositato in Giappone, Stati Uniti, e altri paesi e regioni.
- Crestron è un marchio di fabbrica depositato di Crestron Electronics, Inc. degli Stati Uniti.
- AMX è un marchio di fabbrica depositato di AMX LLC degli Stati Uniti.
- XGA è un marchio di fabbrica depositato della IBM Corporation degli Stati Uniti.
- Altri nomi di società e di prodotti possono essere nomi di prodotti o marchi di fabbrica depositati dei rispettivi proprietari.
- Parti di questo prodotto si basano parzialmente sul lavoro di Independent JPEG Group.

- Il contenuto di questa Guida dell'utilizzatore è soggetto a modifiche senza preavviso.
- La copia di questo manuale, sia in parte che per intero, è vietata. All'utente è consentito usare questo manuale esclusivamente per uso strettamente personale. Qualsiasi altro utilizzo è vietato senza l'autorizzazione della CASIO COMPUTER CO., LTD.
- La CASIO COMPUTER CO., LTD. non potrà essere ritenuta responsabile per qualsiasi perdita di profitti o reclami da parte di terzi derivanti dall'uso di questo prodotto o di questo manuale.
- La CASIO COMPUTER CO., LTD. non potrà essere ritenuta responsabile per qualsiasi danno o perdita di profitti derivanti dalla perdita dei dati dovuta a malfunzionamento o manutenzione di questo prodotto, o per qualsiasi altro motivo.
- Le schermate di esempio mostrate in questo manuale sono esclusivamente per scopi illustrativi, e potrebbero non essere esattamente uguali alle schermate realmente fornite dal prodotto.
- Le schermate riportate in questo manuale sono tutte provenienti dalla versione inglese. Alcuni dei termini utilizzati nel testo di spiegazione sono anch'essi basati sulle schermate in versione inglese.

Indice

Caratteristiche e funzioni principali del proiettore 7

Caratteristiche comuni a tutti i modelli 7
Caratteristiche dei modelli USB 7
Altre caratteristiche di specifici modelli 8

Preparativi 9

Preparazione del proiettore per l'uso 9
Avvertenze sulla preparazione per l'uso 10
Collegamento dei cavi del proiettore 11
Telecomando 12
Per inserire le pile del telecomando 13
Per sostituire le pile del telecomando 13

Proiezione di un'immagine 14

Selezione della fonte di ingresso 14
Per selezionare la sorgente di ingresso 15
Risoluzione 15
Modo ingresso 3D (Solo serie XJ-M) 16
Entrare nel Modo ingresso 3D 16
Ritorno al Modo ingresso normale dal Modo ingresso 3D 17
Inversione orizzontale nel modo ingresso 3D 17
Per scambiare le immagini sinistra e destra 17
Proiezione con Visualizzatore file (solo modelli USB) 18
Panoramica su Visualizzatore file 18
Proiezione di file situati nella memoria interna del proiettore 18
Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore 19
Avvio della proiezione di file situati nella memoria interna del proiettore 21
Per formattare la memoria interna del proiettore (solo utenti di Windows) 22
Proiezione di file da un dispositivo di memoria collegato tramite USB 23
Per collegare una memoria flash USB al proiettore 23
Per collegare una scheda di memoria al proiettore 24
Per collegare una fotocamera digitale al proiettore 24
Per iniziare la proiezione di file che si trovano su un dispositivo di memoria collegato tramite USB 25
Proiezione di file 27
Per proiettare un file di presentazione 27
Per proiettare un file PDF 28

Per proiettare un file di immagine *29*
Per proiettare un file di filmato *29*
Operazioni con il menu dei file 31
Per commutare il menu dei file tra la visualizzazione lista e la visualizzazione icone *31*
Per scorrere il menu dei file *31*
Per aprire una cartella *31*
Per uscire dalla cartella attuale e spostarsi al livello successivo *31*
Per ritornare alla schermata principale dal menu dei file *31*
Configurazione delle impostazioni di Visualizzatore file 32
Per configurare le impostazioni di Visualizzatore file *32*
Esecuzione automatica 34
Per proiettare i file di immagini o un file di filmato da una memoria flash USB *34*
Per proiettare automaticamente i file di immagini o un file di filmato dalla memoria interna del proiettore *35*
Risoluzione dei problemi di Visualizzatore file 36
Messaggi di errore di Visualizzatore file 37
Uso di EZ-Converter FA per convertire i file PowerPoint in file ECA o file PtG 38
Per convertire un file PowerPoint in un file ECA o file PtG *39*
Per specificare la risoluzione della schermata del file ECA o file PtG *41*
Per specificare il tempo massimo di visualizzazione delle animazioni *41*
Per riprodurre un file ECA o file PtG sul computer *41*
Proiezione con la funzione Display USB (solo modelli USB) 43
Panoramica sulla funzione di Display USB 43
Proiezione del contenuto dello schermo del computer tramite una connessione USB 43
Per proiettare per la prima volta il contenuto dello schermo del computer con Windows tramite una connessione USB *44*
Per proiettare per la prima volta il contenuto dello schermo del computer con Mac OS tramite una connessione USB *45*
Per proiettare il contenuto dello schermo del computer tramite una connessione USB dopo la prima volta *47*
Proiezione dell'immagine della schermata di una calcolatrice grafica (solo per modelli USB) 48
Per proiettare l'immagine della schermata di una calcolatrice grafica *48*
Operazioni con il proiettore 49
Operazioni per mettere in uscita immagini e audio 49
Per usare la correzione manuale della distorsione trapezoidale (KEYSTONE) *49*
Per zoomare un'immagine (D-ZOOM) *49*
Per regolare il livello del volume (VOLUME) *49*
Per rendere muto l'audio (VOLUME) *50*

Per sospendere momentaneamente l'immagine e l'audio (BLANK) *50*
Per congelare un'immagine (FREEZE)..... *50*
Per regolare automaticamente un'immagine (AUTO)..... *50*
Per cambiare il rapporto di formato dell'immagine proiettata (ASPECT)..... *51*
Per regolare la luminosità dell'immagine (FUNC)..... *52*
Per cambiare il modo di colore (FUNC)..... *52*

Ecomodo (ECO).....53
Per selezionare Ecomodo..... *53*

Uso del timer di presentazione (TIMER).....54
Per visualizzare il timer..... *54*
Per visualizzare il menu delle funzioni del timer..... *54*
Per configurare le impostazioni del timer..... *55*
Per iniziare un'operazione di conteggio alla rovescia del timer *55*
Per mettere in pausa il conteggio alla rovescia del timer..... *56*
Per riprendere un conteggio alla rovescia messo in pausa..... *56*
Per ripristinare il timer al suo tempo di avvio *56*

Uso del menu di setup (MENU).....57
Operazioni di base del menu di setup 57
Impostazioni del menu di setup..... 57

Protezione password.....62
Uso della funzione di codice d'accesso 62
Per cambiare il codice d'accesso *63*
Per cambiare l'impostazione del codice d'accesso per l'accensione *64*
Per cambiare la password per la funzione di memorizzazione interna del proiettore *64*

Blocco pannello di controllo.....65
Per bloccare il pannello di controllo *65*
Per sbloccare il pannello di controllo *65*

Pulizia del proiettore 66

Pulizia dell'esterno del proiettore 66
Pulizia dell'obiettivo.....66
Pulizia delle aperture di ventilazione 66

Soluzione di problemi 67

Indicatori.....67
Indicatori di errore e messaggi di avvertenza.....68
Soluzione di problemi riguardanti il proiettore 70

Appendice 72

Collegamento ad un'uscita video component 72

Collegamento ad un'uscita video composito o uscita S-Video (Solo serie XJ-M) 73

Aggiornamento del firmware e trasferimento di un logo utente 74

Per collegare la porta LOGO del proiettore con una porta USB del computer..... 74

Sospensione del proiettore da un soffitto 75

Distanza di proiezione e dimensione dello schermo 76

Impostazione del rapporto di formato e dell'immagine di proiezione.....78

Segnali supportati 80

Controllo RS-232C del proiettore.....83

Per stabilire una connessione seriale tra il proiettore e un computer 83

Caratteristiche e funzioni principali del proiettore

Caratteristiche comuni a tutti i modelli

- **Sorgente luminosa ibrida esente da mercurio**
  Una sorgente luminosa ibrida laser e LED originale CASIO fornisce un'elevata luminanza, da 2.500 a 3.000 lumen. Questo proiettore non utilizza una lampada a mercurio, per la salvaguardia dell'ambiente.
- **Una vasta scelta di sorgenti di ingresso**
  Sono supportate le sorgenti di ingresso RGB analogico, video composito, S-video (Solo serie XJ-M), video component (Y·Cb·Cr, Y·Pb·Pr), e HDMI.
- **Funzione intelligente di controllo luminosità (Ecomodo)**
  Il proiettore rileva i livelli di luce dell'ambiente e regola automaticamente la luminosità di proiezione come si richiede, per un funzionamento efficiente a basso consumo. (Richiede di configurare l'impostazione di "Ecomodo" a "Attivaz. (automatica)".)
- **Accensione istantanea**
  Il proiettore può essere configurato in modo da accendersi automaticamente e iniziare a proiettare appena esso viene collegato ad una presa di corrente.
- **Timer di presentazione**
  Il timer di presentazione è un timer di conteggio alla rovescia che mostra sullo schermo di proiezione l'ammontare del tempo rimanente della presentazione.
- **Aggiornamento firmware e trasferimento dei dati di immagini del logo utente**
  Aggiornamenti firmware (software nella memoria flash ROM del proiettore) e immagini del logo utente possono essere trasferiti al proiettore da un computer come si richiede.

Caratteristiche dei modelli USB

Modelli USB: XJ-A147, XJ-A247, XJ-A257, XJ-M146, XJ-M156, XJ-M246, XJ-M256

- **Proiezione di immagini, filmati, e altri tipi di file (Visualizzatore file)**
  Il Visualizzatore file del proiettore può essere utilizzato per aprire e proiettare i seguenti tipi di file situati nella memoria interna del proiettore, o su una memoria flash USB collegata al proiettore: file di immagini (JPG, PNG, GIF, BMP), file di filmati (AVI, MOV, MP4), file di presentazione (ECA, PtG), file PDF.
- **Proiezione del contenuto dello schermo del computer tramite una connessione USB (Display USB)**
  Collegando il proiettore ad un computer con un cavo USB si abilita la proiezione del contenuto dello schermo del computer. Questo supporta perfino la proiezione del contenuto dello schermo di piccoli computer che hanno solo una porta USB, ma non la porta RGB, HDMI o altri tipi di terminali di uscita video.
- **Collegamento della calcolatrice con funzione grafica scientifica**
  Determinati modelli di calcolatrici grafiche scientifiche CASIO possono essere collegati direttamente alla porta USB-A del proiettore, per la proiezione del contenuto della schermata della calcolatrice.
- **Proiezione di immagini da un computer o dispositivo smart tramite una connessione LAN wireless***
  Il proiettore è configurato come un punto di accesso, un computer o dispositivo smart possono collegarsi direttamente ad esso tramite una connessione LAN wireless. Oppure un computer o dispositivo smart possono collegarsi tramite una connessione LAN wireless per mezzo di un punto di accesso LAN wireless esistente. Mentre è collegato un computer, sono supportati sia l'uscita per lo schermo che l'uscita per l'audio.

- **Controllo del proiettore usando un computer o dispositivo smart tramite una connessione LAN wireless***
  Il proiettore può essere controllato da un computer o dispositivo smart connesso ad esso tramite una connessione LAN wireless.

* Per maggiori dettagli sulla connessione LAN wireless, vedere la sezione “Guida alle funzioni di rete” fornita separatamente.

Altre caratteristiche di specifici modelli

Serie XJ-A

- **Sottile e compatto**
  Formato file A4 e spessore di circa 43 mm. Sufficientemente compatto per l’installazione o l’impiego ovunque.

Serie XJ-M

- **Supporto per proiezione di immagini 3D**
  È supportata la proiezione di un segnale di immagini 3D (protocollo field sequential 60 Hz/120 Hz) tramite una delle tre sorgenti di ingresso (RGB analogico, video composito, S-video).
  - Per visionare un’immagine 3D proiettata, si sichiedono gli occhiali 3D (YA-G30) disponibili separatamente. Inoltre, per proiettare un’immagine 3D con il proiettore quando la sorgente di ingresso è un computer (RGB analogico), si richiede il software speciale (CASIO 3D Converter) disponibile separatamente.
  - La proiezione delle immagini 3D non è supportata tramite una connessione HDMI o connessione video component.

Modelli WXGA (XJ-A242, XJ-A247, XJ-A252, XJ-A257, XJ-M241, XJ-M246, XJ-M251, XJ-M256)

- **Risoluzione WXGA**
  Supportano la risoluzione di proiezione per schermo wide WXGA (1280 × 800). Questa risoluzione è ideale per la proiezione di immagini di computer notebook con schermo wide e TV HD.

Modelli USB della serie XJ-M (XJ-M146, XJ-M156, XJ-M246, XJ-M256)

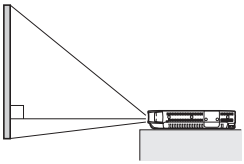
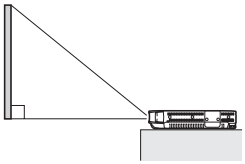
- **Proiezione del contenuto delle schermate di un computer connesso tramite LAN cablato***
  Un cavo LAN può essere utilizzato per una connessione diretta tra il proiettore e un computer, o una connessione LAN può essere stabilita tramite un router per la rete esistente. Una volta che è stabilita una connessione, sono supportati sia l’uscita per lo schermo che l’uscita per l’audio.
- **Controllo remoto del proiettore da un computer connesso tramite LAN cablato***
  Le operazioni di controllo del proiettore possono essere eseguite a distanza usando il browser web di un computer collegato tramite una connessione LAN cablato.

* Per maggiori dettagli sulla connessione LAN, vedere la “Guida alle funzioni di rete” fornita separatamente.

Questa sezione spiega come scegliere una collocazione per il proiettore, come collegare i suoi cavi, e come eseguire altre operazioni che si richiedono prima del suo uso.

Preparazione del proiettore per l'uso

Collocare il proiettore su una scrivania, un tavolo o un supporto che sia stabile e orizzontale. Accertarsi di lasciare uno spazio sufficiente sui lati e sul retro del proiettore per assicurare una ventilazione appropriata. Le illustrazioni riportate sotto mostrano come deve essere orientato il proiettore in rapporto allo schermo per offrire una proiezione ottimale.

XJ-A242/XJ-A247/XJ-A252/XJ-A257/ XJ-M241/XJ-M246/XJ-M251/XJ-M256	Altri modelli
Schermo  Posizionare il proiettore in modo che il lato dell'obiettivo sia al bordo del tavolo, ecc.	Schermo  Accertarsi che il proiettore si trovi ad angolo retto rispetto allo schermo.

Importante!

- Con un proiettore della serie XJ-A, la gamma di angolazione verticale consentita quando si imposta è di ±30 gradi (Figura 1). Assicurarsi che il proiettore sia entro questa gamma. Impostando il proiettore all'infuori di questa gamma di angolazione verticale si può abbreviare la durata di servizio della lampada. Non c'è nessun limite sull'angolazione orizzontale del proiettore (Figura 2).

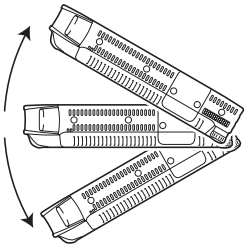


Figura 1

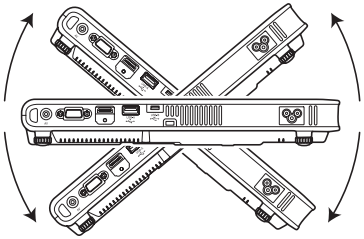


Figura 2

- Con un proiettore della serie XJ-M, non c'è limite sull'angolazione di impostazione verticale e orizzontale.

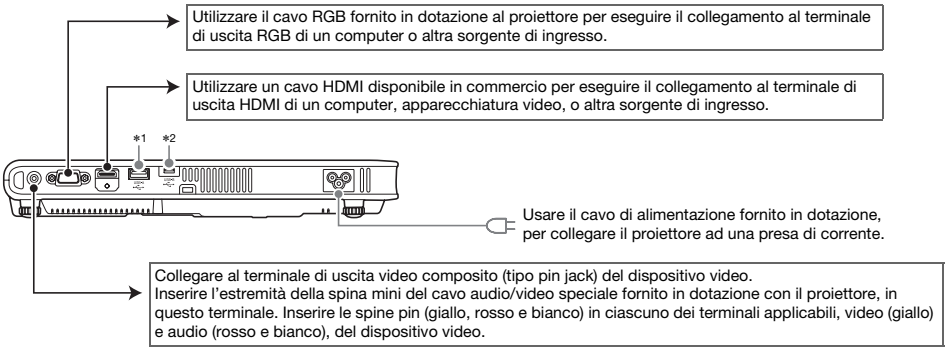
Avvertenze sulla preparazione per l’uso

- Usare una presa di corrente situata a portata di mano che sia facilmente raggiungibile quando si ha bisogno di scollegare il proiettore.
- Non collocare nessun oggetto entro un raggio di 30 cm dal proiettore. Particolare attenzione si richiede per mantenere oggetti lontani dalle aperture di ingresso e di uscita dell’aria di ventilazione del proiettore.
- Il flusso d’aria proveniente da un’apparecchiatura per il condizionamento dell’aria può interagire con il calore che fuoriesce dalla zona circostante l’obiettivo del proiettore, in maniera da far apparire l’effetto di movimento del calore nell’immagine proiettata. Se ciò dovesse accadere, regolare il flusso dell’aria dell’apparecchiatura di condizionamento oppure spostare il proiettore.

Collegamento dei cavi del proiettore

Collegare il proiettore ad una presa di corrente e ad un dispositivo della sorgente di ingresso.

Serie XJ-A



Serie XJ-M

*1 Utilizzare questa porta per collegare una memoria flash USB (pagina 23), una calcolatrice scientifica grafica CASIO (pagina 48), o l'adattatore wireless fornito in dotazione con il proiettore (vedere la sezione "Guida alle funzioni di rete" fornita separatamente).

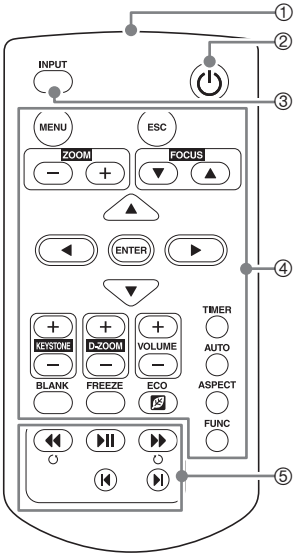
*2 Terminale utilizzato quando si accede alla memoria interna del proiettore da un computer, e quando si proietta il contenuto dello schermo del computer dal proiettore tramite un collegamento USB. Per maggiori informazioni, vedere "Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore" (pagina 19) e "Proiezione con la funzione Display USB (solo modelli USB)" (pagina 43).

Nota

- Per maggiori informazioni sul collegamento video component, vedere "Collegamento ad un'uscita video component" a pagina 72.
- Per informazioni su come collegare RS-232C per il controllo del proiettore, vedere "Controllo RS-232C del proiettore" (pagina 83).
- Per informazioni su come eseguire il collegamento per aggiornare il firmware del proiettore o per trasferire i dati di logo utente, vedere "Aggiornamento del firmware e trasferimento di un logo utente" (pagina 74).

Telecomando

Le operazioni del proiettore vengono eseguite usando il telecomando fornito in dotazione. Quando si eseguono le operazioni con i tasti del telecomando, puntare l'emettitore dei segnali del telecomando verso uno dei ricevitori dei segnali sul proiettore. Il campo di azione massimo del segnale del telecomando è di circa 5 metri (tra l'emettitore dei segnali e il ricevitore).



① Emettitore dei segnali del telecomando

② Tasto [⏻] (Alimentazione)
Accende o spegne l'alimentazione.

③ Tasto [INPUT]
Per cambiare la sorgente di ingresso.

④ Tasti per eseguire le operazioni di proiezione e per configurare le impostazioni del proiettore.
(Solo i proiettori della serie XJ-A hanno i tasti [ZOOM –], [ZOOM +], [FOCUS▼], [FOCUS▲].)

⑤ Questi tasti vengono utilizzati solo con i modelli USB. Essi vengono utilizzati principalmente per le operazioni di proiezione del Visualizzatore file (pagina 27).

Importante!

- Per evitare che le pile si scarichino, conservare il telecomando in modo che i suoi tasti non vengano premuti inavvertitamente.

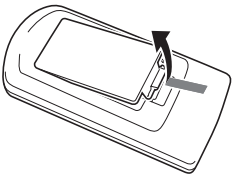
Per inserire le pile del telecomando

Importante!

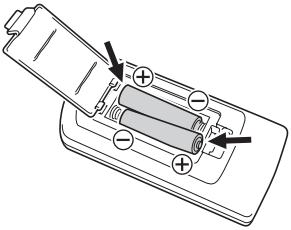
- Accertarsi di utilizzare solo pile alcaline.

⚠ **Attenzione**	RISCHIO DI ESPLOSIONE SE LA PILA VIENE SOSTITUITA CON UN'ALTRA DEL TIPO SBAGLIATO. SMALTIRE LE PILE ESAURITE SECONDO LE ISTRUZIONI.

1. Aprire il coperchio del vano pile sul retro del telecomando.



2. Inserire due pile nuove, assicurandosi che i loro terminali positivo (+) e negativo (–) siano orientati correttamente.



3. Chiudere il coperchio del vano pile sul retro del telecomando.

Per sostituire le pile del telecomando

Aprire il coperchio del vano pile sul retro del telecomando, sostituire le pile esaurite con quelle nuove, e quindi chiudere il coperchio del vano pile.

Proiezione di un’immagine

Questa sezione fornisce informazioni su come proiettare immagini da varie differenti sorgenti di ingresso.

Selezione della fonte di ingresso

La selezione della sorgente di ingresso fornisce le opzioni descritte nella tabella sotto.

Nome sorgente di ingresso	Immagine di proiezione (e audio) in uscita
Computer	Immagine della schermata di un computer collegato al terminale per computer del proiettore.
Video	Serie XJ-A: Immagini e audio provenienti da un dispositivo video collegato al terminale audio/video del proiettore. Serie XJ-M: Immagini e audio provenienti da un dispositivo video collegato al terminale VIDEO e ai terminali AUDIO IN R/L del proiettore.
S-Video (Serie XJ-M)	Immagini e audio provenienti da un dispositivo video collegato al terminale S-VIDEO e ai terminali AUDIO IN R/L del proiettore.
HDMI	Immagini e audio provenienti da un computer o dispositivo video collegato al terminale HDMI del proiettore.
Visualizzatore file	Immagini (e audio nel caso di un file di filmato) contenute nei seguenti tipi di file localizzati nella memoria interna del proiettore o su un dispositivo di memoria collegato alla porta USB-A del proiettore: file di immagini, file di filmato, file di presentazione, file PDF.
Strumenti USB CASIO	Contenuto della schermata di una calcolatrice scientifica grafica o dizionario elettronico CASIO collegati alla porta USB-A del proiettore.
Senza fili (Serie XJ-A)	Contenuto della schermata e audio di un computer collegato al proiettore tramite LAN wireless.
Rete (Serie XJ-M)	Contenuto della schermata e audio di un computer collegato al proiettore tramite LAN wireless o LAN cablato.
Display USB	Immagine della schermata di un computer collegato alla porta USB-B del proiettore.

Per selezionare la sorgente di ingresso

1. Premere il tasto [INPUT]. Questo visualizzerà la finestra di dialogo “Immissione”.

2. A seconda della sorgente di ingresso, eseguire una delle operazioni descritte nella tabella sotto.

Per selezionare questa sorgente di ingresso:	Eseguire questa operazione:
Computer, Video, S-Video (Serie XJ-M), HDMI, Senza fili (Serie XJ-A), Rete (Serie XJ-M), Display USB	Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare il nome della sorgente di ingresso che si desidera selezionare, e quindi premere il tasto [ENTER].
Visualizzatore file	1. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Visualizzatore” e quindi premere il tasto [ENTER]. 2. Sulla finestra di dialogo che appare, confermare che “Visualizzatore file” sia selezionato e quindi premere il tasto [ENTER].
Strumenti USB CASIO	1. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Visualizzatore” e quindi premere il tasto [ENTER]. 2. Premere il tasto [▼] per selezionare “Strumenti USB CASIO” e quindi premere il tasto [ENTER].

- Il nome della sorgente di ingresso da voi selezionata apparirà nell’angolo in alto a destra dello schermo di proiezione per qualche secondo.
- Il messaggio “Segnale assente” apparirà se nessun segnale in ingresso può essere selezionato.

Nota

- Per maggiori informazioni sull’operazione che si richiede per selezionare Senza fili, Rete, Display USB, Visualizzatore file, o Strumenti USB CASIO come sorgente di ingresso ed eseguire la proiezione, fare riferimento a quanto segue.
  Senza fili o Rete: Guida alle funzioni di rete fornita separatamente
  Display USB: “Proiezione con la funzione Display USB (solo modelli USB)” (pagina 43)
  Visualizzatore file: “Proiezione con Visualizzatore file (solo modelli USB)” (pagina 18)
  Strumenti USB CASIO: “Proiezione dell’immagine della schermata di una calcolatrice grafica (solo per modelli USB)” (pagina 48)

Risoluzione

A seconda del modello di proiettore, la sua risoluzione video sarà fissata a XGA (1024 × 768 pixel) o WXGA (1280 × 800 pixel). Le immagini potrebbero apparire scadenti, il testo e altre figure potrebbero risultare difficili da leggere, o potrebbe apparire un motivo di interferenza se il segnale in ingresso proveniente da un computer non corrisponde alla risoluzione video del proiettore. Se ciò dovesse accadere, provare ad eseguire quanto segue.

- Cambiare l’impostazione della risoluzione di uscita del computer in modo che corrisponda alla risoluzione video del proiettore.
  Per informazioni sulla risoluzione video del vostro proiettore, consultare la voce “Caratteristiche tecniche” in Guida di setup. Riferirsi alla documentazione dell’utente in dotazione al vostro computer per i dettagli sul cambio delle sue impostazioni.
- Cambiare l’impostazione “Rapporto di formato” a “Reale” (Si applica solo ai modelli che supportano la risoluzione video WXGA). Con l’impostazione “Reale”, il proiettore proietta il segnale in ingresso alla sua dimensione reale (1 dot della sorgente di ingresso equivale ad un punto pixel in uscita del proiettore).
  Per informazioni sulla configurazione dell’impostazione di rapporto di formato, vedere “Per cambiare il rapporto di formato dell’immagine proiettata (ASPECT)” (pagina 51).

Modo ingresso 3D (Solo serie XJ-M)

Il proiettore supporta la proiezione delle immagini 3D. Per proiettare un'immagine 3D, per prima cosa introdurre il modo ingresso 3D del proiettore, e quindi selezionare la sorgente di ingresso.

Importante!

- Per visionare un'immagine 3D proiettata, si sichiedono gli occhiali 3D (YA-G30) disponibili separatamente.
- Il software speciale (CASIO 3D Converter) disponibile separatamente si richiede per proiettare un'immagine 3D con il proiettore quando la sorgente di ingresso è un computer (RGB analogico).
- La proiezione delle immagini 3D non è supportata tramite una connessione HDMI o connessione video component.

Le sorgenti di ingresso descritte di seguito possono essere selezionate per la proiezione nel Modo ingresso 3D.

Sorgente di ingresso	Condizioni di proiezione
Computer (RGB analogico)	● Qualsiasi dei seguenti tipi di dati di immagine 3D riprodotti utilizzando lo speciale software (CASIO 3D Converter) disponibile separatamente. – File di immagine 2D convertito ad un file di immagine 3D utilizzando CASIO 3D Converter – File di formato 3D side-by-side ● Segnale con frequenza di scansione verticale a 60 Hz/120 Hz
Video composito, S-video	● File di formato Field sequential 3D registrato con il software DVD Field sequential, ecc. ● Segnale con frequenza di scansione verticale a 60 Hz

Nota

Vedere "Segnali 3D (Modo ingresso 3D)" (pagina 82) per una lista dei segnali di immagine 3D supportati da questo proiettore.

Entrare nel Modo ingresso 3D

1. Premere il tasto [INPUT] per visualizzare la schermata per la selezione della sorgente di ingresso.

2. Selezionare Computer (RGB), S-video, o Video come sorgente di ingresso.

3. Utilizzare i tasti [▼] e [▲] per spostare l'evidenziatura su "Al modo ingresso 3D" e quindi premere il tasto [ENTER].

- Con questa operazione si entra nel modo ingresso 3D e si chiude la schermata per la selezione della sorgente di ingresso.

Importante!

- Non è possibile selezionare HDMI, Visualizzatore file, Strumenti USB CASIO, Rete, o Display USB come sorgente di ingresso nel modo ingresso 3D. Per utilizzare una di queste sorgenti di ingresso, cambiare l'impostazione della sorgente di ingresso al modo ingresso normale.
- Quando è selezionato Computer come sorgente di ingresso nel modo ingresso 3D, un segnale video component in ingresso tramite il terminale COMPUTER IN del proiettore, viene trattato come un segnale RGB e l'immagine di proiezione risulta non normale.
- Tranne quando si utilizza il proiettore per la proiezione di immagini 3D, normalmente si deve lasciarlo nel modo di introduzione normale.

Ritorno al Modo ingresso normale dal Modo ingresso 3D

1. Premere il tasto [INPUT] per visualizzare la schermata per la selezione della sorgente di ingresso.

2. Premere i tasti [▼] e [▲] per spostare l'evidenziatura su "Al modo ingresso norm." e quindi premere il tasto [ENTER].

- Con questa operazione si entra nel modo ingresso normale e si chiude la schermata per la selezione della sorgente di ingresso.

Inversione orizzontale nel modo ingresso 3D

In 3D side-by-side, un fotogramma intero consiste di due metà sulla sinistra e destra per ciascun occhio. In casi rari, i fotogrammi di sinistra e di destra potrebbero essere invertiti, determinando una perdita di profondità 3D. Se ciò dovesse accadere, provare ad utilizzare il seguente procedimento per scambiare tra loro le immagini sinistra e destra.

Per scambiare le immagini sinistra e destra

Nel modo ingresso 3D, premere il tasto [ENTER].

Proiezione con Visualizzatore file (solo modelli USB)

Panoramica su Visualizzatore file

Visualizzatore file è un'applicazione che è possibile utilizzare per visionare o riprodurre differenti tipi di file situati nella memoria interna del proiettore o su un dispositivo di memoria collegato alla porta USB del proiettore.

File di riproduzione supportati

Tipo di file	Condizioni dei file supportati
File di immagine:*1	JPEG: Fino a circa 15 Mpixel (JPEG baseline) Fino a circa 8 Mpixel (JPEG progressive) PNG: Inferiore a 6 MB e fino a circa 8 Mpixel*2 GIF: Inferiore a 6 MB e fino a circa 8 Mpixel*2 BMP: Inferiore a 6 MB e fino a circa 8 Mpixel (per colori a 24 bit)
File di filmato:*3	AVI: 20 Mbps 720/30P massimo (video MJPEG, audio ADPCM) MOV: 20 Mbps 1080/30P massimo (video H.264, audio ADPCM o audio AAC) MP4: 20 Mbps 1080/30P massimo (video H.264, audio AAC)
File di presentazione	File ECA o PtG creato con EZ-Converter FA*4
File PDF	PDF Ver 1.4

*1 Anche se è in uso il modello di proiettore WXGA (pagina 8), la risoluzione massima di proiezione per dati di immagini è 1024 × 768, eccetto per JPEG baseline. Nel caso di dati di immagini JPEG baseline, la risoluzione massima di proiezione è 1280 × 800.

*2 I colori trasparenti presenti nei file di immagini in formato PNG e GIF che hanno colori trasparenti consentiti, verranno tutti visualizzati in nero. File di animazione GIF vengono visualizzati come immagini ferme, senza animazione.

*3 Eseguendo l'avanzamento rapido o il ritorno rapido di un file di filmato con un notevole bit rate, potrebbe causare l'esecuzione dell'operazione ad una velocità più lenta rispetto al normale, oppure l'arresto prima della sua conclusione. Sebbene un filmato con uno dei bit rate massimi mostrati sopra verrà riprodotto normalmente, l'avanzamento rapido e il ritorno rapido non sono supportati.

*4 I file PowerPoint possono essere convertiti utilizzando EZ-Converter FA (disponibile dal sito web CASIO). Vedere "Uso di EZ-Converter FA per convertire i file PowerPoint in file ECA o file PtG" (pagina 38).

Proiezione di file situati nella memoria interna del proiettore

Il Visualizzatore file può essere utilizzato per proiettare i seguenti tipi di file, quando questi ultimi sono situati nella memoria interna del proiettore: file di immagini, file di filmato, file di presentazione, file PDF. Per usare il procedimento riportato in questa sezione, il(i) file da proiettare deve essere prima copiato alla memoria interna del proiettore. È possibile copiare i file utilizzando uno dei metodi seguenti.

- Collegare il proiettore ad un computer con un cavo USB e quindi copiare i file alla memoria interna del proiettore.
- Usare una connessione LAN per copiare (upload) i file da un computer o dispositivo smart, alla memoria interna del proiettore.

I procedimenti riportati in questo manuale sono tutti basati sulla copia di file tramite un collegamento USB. Per informazioni su come copiare un file utilizzando una connessione LAN, vedere la sezione "Guida alle funzioni di rete" fornita separatamente.

Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore

Nota

- Questo procedimento è supportato su un computer funzionante con uno dei sistemi operativi elencati di seguito.
  Windows: XP, Vista, 7, 8, 8.1 (accesso con i privilegi di amministratore)
  Mac OS: 10.6, 10.7, 10.8, 10.9 (accesso con un account root o account utente)

Importante!

- Per eseguire la procedura riportata sotto, si deve prima selezionare una delle seguenti sorgenti di ingresso: Computer, Video, S-Video (solo serie XJ-M), o HDMI. Non sarà possibile eseguire questa operazione se viene selezionato Visualizzatore file o qualsiasi sorgente di ingresso differente da quelle riportate sopra.

1. Premere il tasto [MENU] per visualizzare il menu di setup.

2. Usare il tasto [▼] per selezionare "Impostazioni multimedia", e quindi premere il tasto [ENTER].

3. Usare il tasto [▼] per selezionare "Funzione di memorizzazione interna", e quindi premere il tasto [ENTER].

4. Mentre appare il messaggio "Spegne il proiettore per utilizzare la funzione di memorizzazione interna.", premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione farà spegnere l'alimentazione del proiettore. L'indicatore POWER/STANDBY si illuminerà in ambra e l'indicatore TEMP si illuminerà in rosso.

5. Premere il tasto [⏻] (Alimentazione) del proiettore per accendere l'alimentazione.

- L'indicatore POWER/STANDBY si illuminerà in verde e l'indicatore TEMP si illuminerà in rosso. Questo indica che la funzione di memorizzazione interna del proiettore è operativa. Non sarà possibile proiettare immagini con il proiettore in questo momento.

6. Se il computer ha una memoria flash USB o qualsiasi altro supporto rimovibile collegato, scollegarlo.

7. Usare un cavo USB disponibile in commercio per collegare la porta USB-B (micro USB tipo B) del proiettore, alla porta USB del vostro computer.

- La posizione della porta USB-B di questo proiettore è indicata da "*2" nell'illustrazione riportata in "Collegamento dei cavi del proiettore" (pagina 11).
- Quando si esegue ciò, la memoria interna del proiettore verrà riconosciuta dal vostro computer come un'unità disco rimovibile denominata "InternalMem".

8. Sul computer, aprire l'unità "InternalMem".

Windows:

Quando appare la finestra di dialogo "AutoPlay" sullo schermo del computer, fare clic su "Open folder to view files". Se la finestra di dialogo "AutoPlay" non appare, eseguire la seguente operazione: [Start] → [Computer] → Doppio clic su "InternalMem".

Mac OS:

Apparirà un'icona dell'unità "InternalMem" sul desktop Mac. Fare doppio clic per aprirla.

9. Copiare il(i) file che si desidera proiettare, sull'unità "InternalMem".

10. Dopo aver copiato tutti i file che si desidera, eseguire una delle operazioni riportate sotto per rimuovere l'unità "InternalMem".

Windows:

Fare clic sull'icona "Safely Remove Hardware" nella barra delle applicazioni (nell'angolo in basso a destra dello schermo). Sul menu che appare, selezionare "USB Flash Drive". Controllare che appaia un messaggio "Safe To Remove Hardware".

Mac OS:

Trascinare l'icona dell'unità "InternalMem" sull'icona del cestino. Controllare per assicurarsi che non sia più presente l'icona dell'unità "InternalMem" sul desktop Mac.

11. Scollegare il cavo USB dal proiettore e dal computer.

12. Riaccendere il proiettore.

- In questo modo si interrompe l'operazione della funzione di memorizzazione interna e si ritorna alla proiezione normale.
- Per informazioni su come proiettare un file copiato alla memoria interna del proiettore, vedere "Avvio della proiezione di file situati nella memoria interna del proiettore" (pagina 21).

Nota

- Quanto riportato sopra è presentato solo come un esempio tipico di operazione di copia di file eseguita con un computer. I passi reali che sarà necessario eseguire potrebbero differire leggermente a seconda del sistema operativo e impostazioni del vostro computer.
- Se è selezionato "Sì" per "Password memorizzazione interna"sul menu di impostazione, apparirà una finestra di dialogo per l'introduzione della password quando si preme il tasto [ENTER] nel punto 3 del procedimento riportato sopra. In tal caso, introdurre la password appropriata e quindi premere il tasto [ENTER] per avanzare al punto 4 del procedimento. Per i dettagli, vedere "Protezione password" (pagina 62).

Avvio della proiezione di file situati nella memoria interna del proiettore

1. Se una memoria flash USB o qualche altro dispositivo USB è collegato alla porta USB-A del proiettore, scollegarlo.

2. Premere il tasto [INPUT]. Questo visualizzerà la finestra di dialogo “Immissione”.

3. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Visualizzatore”, e quindi premere il tasto [ENTER].

4. Sulla finestra di dialogo che appare, confermare che “Visualizzatore file” sia selezionato e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione avvierà il Visualizzatore file e farà apparire la schermata principale del Visualizzatore file simile a quella mostrata sotto.

5. A seconda del tipo di file che si desidera proiettare, eseguire una delle operazioni riportate sotto.

Per proiettare questo tipo di file:	Eseguire questa operazione:
File di presentazione	“Per proiettare un file di presentazione” (pagina 27)
File PDF	“Per proiettare un file PDF” (pagina 28)
File di immagine	“Per proiettare un file di immagine” (pagina 29)
File di filmato	“Per proiettare un file di filmato” (pagina 29)

Per formattare la memoria interna del proiettore (solo utenti di Windows)

⚠ **Attenzione**	Non formattare mai la memoria interna del proiettore da un computer funzionante con Mac OS. In questo modo si possono disabilitare le funzioni USB del proiettore.

Importante!

- Eseguendo il procedimento riportato di seguito si cancelleranno tutte le cartelle e i file attualmente presenti nella memoria interna del proiettore.

1. Eseguire i punti da 1 a 7 riportati in “Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore” (pagina 19).

2. Eseguire uno dei procedimenti riportati di seguito per formattare l’unità “InternalMem” sul vostro computer.

(1) Fare clic con il pulsante destro sull’icona dell’unità “InternalMem”. Sul menu che appare, selezionare “Format”.

(2) Sulla finestra di dialogo “Format” che appare, controllare per assicurarsi che sia selezionato “FAT32 (recommended)” per “File system” e quindi fare clic su [Start].

(3) Sulla finestra di dialogo di avvertenza che appare, fare clic sul pulsante [OK].

(4) Quando appare una finestra di dialogo di notifica che la formattazione è completata, fare clic su [OK] per chiuderla.

(5) Fare clic su [Close] per chiudere la finestra di dialogo di formattazione.

Proiezione di file da un dispositivo di memoria collegato tramite USB

Usare i procedimenti riportati in questa sezione quando si desidera utilizzare il Visualizzatore file per proiettare file di immagine, file di filmato, file di presentazione o file PDF, da una memoria flash USB o altro dispositivo di memoria.

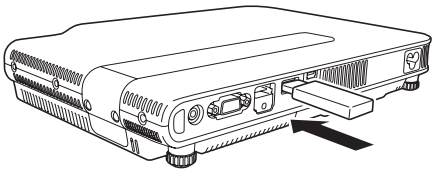
Dispositivi di memoria supportati

La porta USB-A del proiettore di dati supporta il collegamento di un dispositivo di memoria in formato FAT/FAT32, supportato dall'interfaccia USB. Di seguito vengono riportati i dispositivi di memoria supportati.

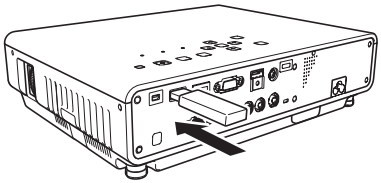
- Memoria flash USB
- Schede di memoria
  Per collegare una scheda di memoria al proiettore di dati si richiede un lettore per schede USB disponibile in commercio.
- Fotocamere digitali compatibili con la classe di memorizzazione USB (USB Mass Storage Class)

Per collegare una memoria flash USB al proiettore

Collegare la memoria flash USB alla porta USB-A del proiettore di dati, come viene mostrato sotto.



Serie XJ-A



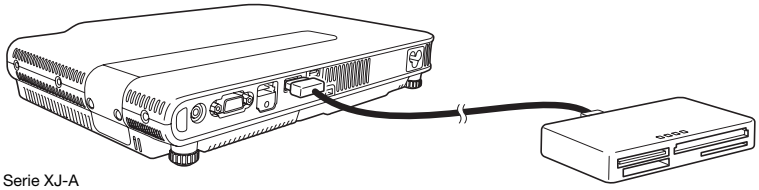
Serie XJ-M

Per collegare una scheda di memoria al proiettore

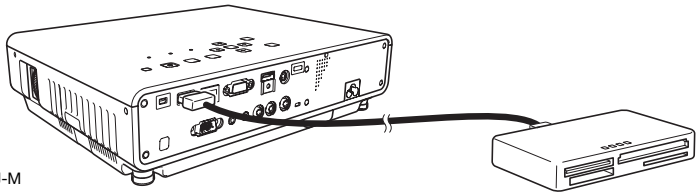
1. Inserire la scheda di memoria in uno slot del lettore per schede USB.

- Per i dettagli su come inserire una scheda di memoria nel lettore per schede USB, vedere la documentazione per l'utente fornita con il lettore.

2. Collegare il lettore per schede USB alla porta USB-A del proiettore di dati.



Serie XJ-A



Serie XJ-M

Per collegare una fotocamera digitale al proiettore

1. Se è necessario, configurare l'impostazione della classe di memorizzazione di massa USB della fotocamera digitale.

2. Spegnere la fotocamera digitale, e quindi collegare ad essa un cavo USB.

3. Collegare l'altro terminale del cavo USB (connettore di tipo A) alla porta USB-A del proiettore di dati.

4. Accendere la fotocamera digitale.

Nota

- Per i dettagli sui punti 1, 2 e 4, consultare la documentazione dell'utente fornita in dotazione alla vostra fotocamera digitale.

Per iniziare la proiezione di file che si trovano su un dispositivo di memoria collegato tramite USB

1. Collegare il dispositivo di memoria dove sono memorizzati i file che si desidera proiettare, alla porta USB-A del proiettore.

- Se appare automaticamente la schermata principale del Visualizzatore file, avanzare al punto 5 di questo procedimento. Se non appare, andare al punto 2. Notare che la schermata principale del Visualizzatore file apparirà automaticamente se è selezionato “Sì” per l’impostazione “Plug and Play” sul menu di setup del proiettore.

2. Premere il tasto [INPUT]. Questo visualizzerà la finestra di dialogo “Immissione”.

3. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Visualizzatore”, e quindi premere il tasto [ENTER].

4. Sulla finestra di dialogo che appare, confermare che “Visualizzatore file” sia selezionato e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questo avvierà il Visualizzatore file e visualizzerà la schermata principale del Visualizzatore file.

5. A seconda del tipo di file che si desidera proiettare, eseguire una delle operazioni riportate sotto.

Per proiettare questo tipo di file:	Eseguire questa operazione:
File di presentazione	Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Presentaz.” e quindi premere il tasto [ENTER].
File PDF	Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Visualizzatore PDF” e quindi premere il tasto [ENTER].
File di immagine	Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Diapositive” e quindi premere il tasto [ENTER].
File di filmato	Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Filmato” e quindi premere il tasto [ENTER].

- La schermata che apparirà dipende dalla funzione da voi selezionata.

6. Utilizzare la lista dei file visualizzata sullo schermo per controllare il contenuto della memoria flash USB collegata nel punto 1 di questo procedimento, o il contenuto della memoria interna.

- Se la lista dei file mostra il contenuto di una memoria flash USB, andare al punto 8 di questo procedimento. Se la lista dei file mostra il contenuto della memoria interna, andare al punto 7.

7. **Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare “Commutazione unità” e quindi premere il tasto [ENTER].**

8. **A seconda della funzione da voi selezionata nel punto 5 di questo procedimento, eseguire una delle operazioni riportate sotto.**

Se avete selezionato questa funzione:	Eseguire questa operazione:
Presentaz.	Eseguire il procedimento dal punto 2 riportato in “Per proiettare un file di presentazione” (pagina 27).
Visualizzatore PDF	Eseguire il procedimento dal punto 2 riportato in “Per proiettare un file PDF” (pagina 28).
Diapositive	Eseguire il procedimento dal punto 2 riportato in “Per proiettare un file di immagine” (pagina 29).
Filmato	Eseguire il procedimento dal punto 2 riportato in “Per proiettare un file di filmato” (pagina 29).

Menu delle unità

Introducendo le modalità Presentazione, Visualizzatore PDF, Diapositive o Filmato mentre sono presenti più dispositivi di memoria collegati alla porta USB-A del proiettore di dati (dispositivi di memoria flash USB multipli collegati tramite un hub USB, schede di memoria multiple inserite nel lettore per schede di memoria collegato al proiettore di dati, ecc.), apparirà sullo schermo di proiezione un menu simile a quello mostrato sotto.

Se si verifica ciò, usare i tasti del cursore per spostare l’evidenziatura all’unità che si desidera utilizzare, e quindi premere il tasto [ENTER]. Questa operazione visualizzerà un menu di file per la modalità che si sta introducendo.

Nota

- Il proiettore di dati può riconoscere fino a quattro unità.
- Apparirà il messaggio “NOUSB” nel menu delle unità se non c’è nessun dispositivo di memoria collegato alla porta USB-A del proiettore quando si esegue la commutazione dell’unità ([FUNC] → “Commutazione unità” → [ENTER]). Se ciò dovesse accadere, eseguire di nuovo la commutazione dell’unità per ripristinare la schermata precedente.

Proiezione di file

Questa sezione spiega i procedimenti con cui è possibile proiettare ciascun tipo di file utilizzando il Visualizzatore file.

Per proiettare un file di presentazione

1. Sulla schermata principale del Visualizzatore file, selezionare “Presentaz.” e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione visualizza un menu di file di presentazione (ECA o PtG).

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare il file di presentazione che si desidera riprodurre, e quindi premere il tasto [ENTER] (o il tasto [▶❚❚]).

- Questa operazione avvierà la riproduzione del file di presentazione attualmente selezionato.

3. Eseguire il cambio pagina e le altre operazioni come si richiede.

- È possibile eseguire le operazioni descritte nella tabella seguente mentre è in corso la riproduzione della presentazione.

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Andare alla pagina precedente	Premere il tasto [◀] o [❚◀].
Andare alla pagina successiva	Premere il tasto [▶] o [▶❚].
Mettere in pausa la riproduzione	Premere il tasto [▶❚❚].
Riprendere la riproduzione da dove era stata messa in pausa	Premere il tasto [▶❚❚].
Spostare indietro alla posizione del precedente delimitatore di animazione	Premere il tasto [▲] o [◀◀].
Spostare in avanti alla posizione del successivo delimitatore di animazione	Premere il tasto [▼] o [▶▶].
Selezionare una pagina particolare da un menu di miniature, e riprodurre quella pagina	1. Premere il tasto [FUNC]. 2. Sul menu che appare, selezionare “Selez. pagina” e quindi premere il tasto [ENTER]. 3. Usare i tasti del cursore per selezionare la miniatura della pagina che si desidera riprodurre, e quindi premere il tasto [ENTER].

4. Per ritornare al menu dei file, premere il tasto [ESC].

5. Per ritornare alla schermata principale, premere il tasto [FUNC] e quindi il tasto [ENTER].

Per proiettare un file PDF

1. Sulla schermata principale del Visualizzatore file, selezionare “Visualizzatore PDF” e quindi premere il tasto [ENTER].

- In questo modo si visualizza una lista di file PDF.

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare il file PDF che si desidera aprire, e quindi premere il tasto [ENTER] (o il tasto [▶❚❚]).

- In questo modo si aprirà il file PDF selezionato.

3. Eseguire il cambio pagina, lo zoom, e le altre operazioni come si richiede.

- Le operazioni seguenti sono supportate durante la proiezione di file PDF.

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Andare alla pagina precedente	Premere il tasto [◀] o [❚◀].
Andare alla pagina successiva	Premere il tasto [▶] o [▶❚].
Regolare l’immagine alla larghezza dello schermo	Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare “Regolare alla larghezza dello schermo” e quindi premere il tasto [ENTER].
Ritornare alla visione a pagina intera	Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare “Visualizzazione pagina intera” e quindi premere il tasto [ENTER].
Selezionare una pagina da una lista di miniature e visualizzarla	1. Premere il tasto [FUNC]. 2. Sul menu che appare, selezionare “Selez. pagina” e quindi premere il tasto [ENTER]. 3. Usare i tasti del cursore per selezionare la miniatura della pagina che si desidera visualizzare, e quindi premere il tasto [ENTER].

4. Per ritornare al menu dei file, premere il tasto [ESC].

5. Per ritornare alla schermata principale, premere il tasto [FUNC] e quindi il tasto [ENTER].

Per proiettare un file di immagine

1. Sulla schermata principale del Visualizzatore file, selezionare “Diapositive” e quindi premere il tasto [ENTER].

- In questo modo si visualizza una lista di file di immagini.

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare il file di immagine che si desidera aprire, e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione proietterà il file di immagine selezionato.
- Premendo il tasto [▶❚❚] invece del tasto [ENTER] si avvierà una una presentazione dei file di immagini iniziando dal file attualmente selezionato.

3. Eseguire le operazioni di rotazione dell’immagine e scorrimento dell’immagine descritte di seguito, come si richiede.

- Le operazioni seguenti sono supportate durante la proiezione dei file di immagini.

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Proiettare il file di immagine precedente	Premere il tasto [◀] o [❚◀].
Proiettare l’immagine successiva	Premere il tasto [▶] o [▶❚].
Ruotare l’immagine di 90 gradi verso sinistra*	Premere il tasto [◀◀].
Ruotare l’immagine di 90 gradi verso destra*	Premere il tasto [▶▶].
Avviare una presentazione	Premere il tasto [▶❚❚].
Interrompere una presentazione in corso	Premere il tasto [▶❚❚].

* Supportato solo per file JPEG.

4. Per ritornare al menu dei file, premere il tasto [ESC].

5. Per ritornare alla schermata principale, premere il tasto [FUNC] e quindi il tasto [ENTER].

Per proiettare un file di filmato

1. Sulla schermata principale del Visualizzatore file, selezionare “Filmato” e quindi premere il tasto [ENTER].

- In questo modo si visualizza una lista dei file di filmato.

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare il file di filmato che si desidera aprire, e quindi premere il tasto [ENTER] o il tasto [▶❚❚].

- Questa operazione avvierà la riproduzione del file di filmato selezionato.

3. Eseguire l'avanzamento rapido, il ritorno rapido, la messa in pausa, ed altre operazioni come si richiede.

- Le operazioni descritte di seguito sono supportate durante la riproduzione dei file di filmato.

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Mettere in pausa e riprendere la riproduzione del filmato	Premere il tasto [ENTER] o il tasto [▶❚❚]. ● Un'icona di pausa (❚❚) viene visualizzata nell'angolo in altro a sinistra della schermata di proiezione, mentre la proiezione del filmato è messa in pausa.
Riprodurre di nuovo il file dall'inizio	1. Premere il tasto [FUNC]. 2. Sul menu che appare, selezionare "Riprod. da capo" e quindi premere il tasto [ENTER].
Commutare la visualizzazione del tempo di riproduzione del filmato tra mostrato e nascosto 00:00:15 / 00:01:23 Tempo totale di riproduzione del filmato Tempo trascorso di riproduzione del filmato	Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare "Attivazione/disattivazione indicatore di tempo" e quindi premere il tasto [ENTER].
Avanzamento rapido a 2X, 8X, o 32X della velocità normale	Premere il tasto [▶] o [▶▶]. ● La prima volta che si preme, si avvia l'avanzamento rapido a velocità 2X, la seconda volta che si preme si incrementa a 8X, e la terza volta che si preme si incrementa ulteriormente a 32X. ● L'indicatore ▶▶▶ appare nell'angolo in alto a sinistra durante l'avanzamento rapido a 2X, ▶▶▶ durante l'avanzamento rapido a 8X, e ▶▶▶ durante l'avanzamento rapido a 32X.
Ritorno rapido a 2X, 8X, o 32X della velocità normale	Premere il tasto [◀] o [◀◀]. ● La prima volta che si preme, si avvia il ritorno rapido a velocità 2X, la seconda volta che si preme si incrementa a 8X, e la terza volta che si preme si incrementa ulteriormente a 32X. ● L'indicatore ◀◀◀ appare nell'angolo in alto a sinistra durante il ritorno rapido a 2X, ◀◀◀ durante il ritorno rapido a 8X, e ◀◀◀ durante il ritorno rapido a 32X.
Ritornare da avanzamento rapido o ritorno rapido alla riproduzione normale	Premere due volte il tasto [ENTER] o il tasto [▶❚❚]. Premendo uno di questi tasti solo una volta, si metterà in pausa la riproduzione. Premere ancora una volta per avviare la riproduzione normale.
Saltare al fotogramma finale del filmato	Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare "Andare alla fine" e quindi premere il tasto [ENTER].
Arrestare la riproduzione del file di filmato e ritornare al menu dei file.	Premere il tasto [ESC].

4. Per ritornare al menu dei file, premere il tasto [ESC].

5. Per ritornare alla schermata principale, premere il tasto [FUNC] e quindi il tasto [ENTER].

Operazioni con il menu dei file

Sono disponibili due visualizzazioni differenti per il menu dei file del Visualizzatore file: una visualizzazione lista ed una visualizzazione icone.

Visualiz. lista

Questa visualizzazione mostra una lista di nomi di cartelle e file nella memoria interna del proiettore, o su un dispositivo di memoria collegato alla porta USB del proiettore. Cartelle e file vengono visualizzati in questo formato immediatamente dopo che si passa dalla schermata principale del Visualizzatore file alle modalità di Presentazione, Visualizzatore PDF, Diapositive o Filmato.

Visualiz. icona

Questa visualizzazione mostra sia le icone che i nomi per le cartelle e i file. Le miniature vengono visualizzate per tutti i file che possono essere riprodotti con il Visualizzatore file.

Per commutare il menu dei file tra la visualizzazione lista e la visualizzazione icone

Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare “Formato visualizzazione” e quindi premere il tasto [ENTER].

Nota

- È possibile specificare la visualizzazione della lista o delle icone come visualizzazione di default. Per ulteriori informazioni, vedere “Configurazione delle impostazioni di Visualizzatore file” a pagina 32.

Per scorrere il menu dei file

Premere il tasto [▶▮] per scorrere in avanti, e il tasto [▮◀] per scorrere indietro.

Per aprire una cartella

Usare i tasti del cursore per spostare l’evidenziatura alla cartella che si desidera aprire, e quindi premere il tasto [ENTER].

Per uscire dalla cartella attuale e spostarsi al livello successivo

Premere il tasto [ESC].

Per ritornare alla schermata principale dal menu dei file

Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare “Ritornare al menu principale” e quindi premere il tasto [ENTER].

Configurazione delle impostazioni di Visualizzatore file

Questa sezione spiega come configurare le impostazioni di Visualizzatore file, incluse quelle che controllano ciò che appare sul menu dei file del Visualizzatore file.

Per configurare le impostazioni di Visualizzatore file

1. Sulla schermata principale del Visualizzatore file, selezionare “Impost. Visualizzatore” e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione visualizza la schermata di “Imp. visual.”.

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare la voce di cui si desidera cambiare l’impostazione.

3. Usare [◀] e [▶] per cambiare l’impostazione attualmente selezionata.

- Per informazioni sulle impostazioni disponibili per ciascuna voce, vedere “Voci di impostazione di Visualizzatore file”.

4. Ripetere i punti da 2 a 3 per le volte che si richiede per configurare tutte le impostazioni che si desidera.

5. Dopo che tutte le impostazioni sono nella maniera desiderata, premere il tasto [ESC] per ritornare alla schermata principale del Visualizzatore file.

Voci di impostazione di Visualizzatore file

L'impostazione iniziale di default per ciascuna voce è indicata da un asterisco (*).

Nome dell'impostazione	Descrizione
Specificaz. sequenza di visualizzazione	Specifica la sequenza delle immagini nel menu dei file. **Nomi file (ord ascendente)*:** Visualizza i file in ordine ascendente dei nomi di file. **Nomi file (ord discendente):** Visualizza i file in ordine discendente dei nomi di file. **Estensione nome di file (ordine ascendente):** Visualizza i nomi di file in ordine alfabetico ascendente dell'estensione dei nomi di file. Se più file hanno la stessa estensione del nome di file, essi vengono visualizzati in ordine ascendente dei nomi di file. **Tempo (da nuovo a vecchio):** Visualizza i file secondo il tempo in cui sono stati modificati l'ultima volta, dal più recente al meno recente. **Tempo (da vecchio a nuovo):** Visualizza i file secondo il tempo in cui essi sono stati modificati l'ultima volta, dal meno recente al più recente.
Modo di avvio	Specifica se la visualizzazione di default, quando viene introdotta una modalità dalla schermata principale del Visualizzatore file, è la visualizzazione lista o visualizzazione icona. **Visualiz. lista*:** Specifica la visualizzazione della lista come visualizzazione di default. **Visualiz. icona:** Specifica la visualizzazione delle icone come visualizzazione di default.
Visualizzazione miniatura	**Mostra*:** Visualizza le miniature dei file nel menu dei file. **Nascondi:** Le miniature dei file non sono visualizzate.
Commutazione immagine	**Manuale*:** Specifica lo scorrimento manuale delle immagini. **Automatica:** Specifica lo scorrimento automatico delle immagini.
Intervallo di visualizzazione miniature	Specifica la durata di tempo in cui ciascuna immagine rimarrà visualizzata durante una riproduzione slideshow. **5 secondi*, 10 secondi, 30 secondi, 1 minuto, 5 minuti**
Ripetizione riproduzione temporizzata	**Ripetizione:** La riproduzione di una slideshow o di un filmato continua ciclicamente. **Niente ripetiz.*:** Arresta automaticamente la riproduzione quando viene raggiunta la fine di una slideshow o di un filmato.
Uscita audio filmato	**In uscita*:** Mette in uscita l'audio quando viene riprodotto un filmato con una traccia audio. **Non in uscita:** L'audio non è in uscita durante la riproduzione del filmato.
Inizializza impostazioni Visualizzatore	Ripristina tutte le impostazioni del Visualizzatore file ai rispettivi stati iniziali di default.

Esecuzione automatica

La funzione di esecuzione automatica vi consente di configurare il proiettore per la proiezione automatica di file di immagini o di un file di filmato posizionati in una cartella speciale denominata AUTORUNC. Quando viene eseguita la proiezione automatica dipende da dove è posizionata la cartella AUTORUNC.

Quando AUTORUNC è posizionata qui:	Esecuzione automatica viene eseguita in questo momento:
Memoria interna	Quando si accende il proiettore.
Memoria flash USB	Quando si inserisce la memoria flash USB nella porta USB-A del proiettore.

Le impostazioni mostrate sotto devono essere configurate prima di utilizzare l'esecuzione automatica.

- "Impostazioni multimedia → Esecuzione automatica" (pagina 61): Abilitazione
- "Impostazioni opzioni 2 → Plug and Play (pagina 60): Sì (Solo quando si esegue Esecuzione automatica da una memoria flash USB)

Nota

- La proiezione con Esecuzione automatica dei file di immagini ferme o di un file di filmato, viene eseguita conformemente con le impostazioni attuali configurate sulla schermata "Imp. visual." (pagina 32).

Per proiettare i file di immagini o un file di filmato da una memoria flash USB

1. Creare una cartella denominata "AUTORUNC" (tutti caratteri maiuscoli a singolo byte) nella directory radice della memoria flash USB.

2. Inserire tutti i file di immagini o file di filmato che si desidera proiettare automaticamente, nella cartella da voi creata nel punto 1.

- Se si desidera proiettare automaticamente un file di filmato, collocare solo un file di filmato nella cartella "AUTORUNC". Non collocare nessun altro file nella cartella. Se nella cartella "AUTORUNC" è presente sia un file di filmato che un file di immagine, al file di immagine verrà data la priorità e il file di filmato non verrà riprodotto.
- File di immagini multiple possono essere collocati nella cartella "AUTORUNC" senza alcun problema. Se essi sono presenti, collegando la memoria flash USB nel proiettore nel punto 3 riportato sotto, si avvierà una presentazione delle immagini.

3. Mentre l'alimentazione del proiettore è accesa, inserire nella porta USB-A del proiettore la memoria flash USB che contiene la cartella "AUTORUNC" alla quale sono stati copiati i file nel punto 2 riportato sopra.

- Questo avvierà automaticamente il Visualizzatore file e proietterà il(i) file da voi inserito(i) nella cartella "AUTORUNC" nel punto 2 riportato sopra.

Per proiettare automaticamente i file di immagini o un file di filmato dalla memoria interna del proiettore

1. Eseguire i punti da 1 a 8 riportati in “Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore” (pagina 19).

2. Creare una cartella denominata “AUTORUNC” (tutti caratteri maiuscoli a singolo byte) nella directory radice dell’unità “InternalMem” (memoria interna del proiettore).

3. Inserire tutti i file di immagini o il file di filmato che si desidera proiettare con Esecuzione automatica, nella cartella da voi creata nel punto 2.

- Se si desidera proiettare automaticamente un file di filmato, collocare solo un file di filmato nella cartella “AUTORUNC”. Non collocare nessun altro file nella cartella. Se nella cartella “AUTORUNC” è presente sia un file di filmato che un file di immagine, al file di immagine verrà data la priorità e il file di filmato non verrà riprodotto.
- File di immagini multiple possono essere collocati nella cartella “AUTORUNC” senza alcun problema. Se essi sono presenti, accendendo l’alimentazione del proiettore nel punto 6 riportato sotto si avvierà una presentazione delle immagini.

4. Spegnere il proiettore.

5. Se una memoria flash USB o qualche altro dispositivo USB è collegato alla porta USB-A del proiettore, scollegarlo.

6. Accendere il proiettore.

- Questo avvierà automaticamente la proiezione del(i) file da voi inserito(i) nella cartella “AUTORUNC” nel punto 3 riportato sopra.

Risoluzione dei problemi di Visualizzatore file

Problema	Causa e azione richiesta
Il Visualizzatore file non appare quando viene collegata la memoria flash USB nella porta USB-A del proiettore di dati.	● La memoria flash USB che si sta collegando potrebbe avere un formato che non può essere riconosciuto dal proiettore di dati. Collegare la memoria flash USB al computer per verificare se il suo file system è FAT o FAT32. In caso contrario, riformattare la memoria flash USB a FAT o FAT32. Notare che facendo in tal modo si cancelleranno tutti i dati attualmente presenti nella memoria flash USB. ● Se “No” è selezionato per l’impostazione “Impostazioni opzioni 2 → Plug and Play” (pagina 60), il Visualizzatore file non si avvierà automaticamente anche se una memoria flash USB viene collegata alla porta USB-A del proiettore. Se ciò dovesse accadere, cambiare l’impostazione “Plug and Play” a “Sì”.
Alcune cartelle e/o file non vengono visualizzati nel menu dei file.	Tutte le cartelle e/o file contenuti in una cartella non saranno visualizzati se sono presenti più di 999 cartelle e/o file all’interno della cartella. Se ciò dovesse accadere, ridurre il numero di cartelle e/o file presenti nella cartella.
Sono presenti dispositivi multipli collegati al proiettore di dati tramite un hub USB o un lettore per schede USB, ma alcuni dei dispositivi non sono riconosciuti.	Il proiettore di dati può riconoscere fino a quattro unità. Se il numero delle unità collegate è superiore a quattro, il proiettore di dati non riconoscerà la quinta e successive unità. Collegare i dispositivi di memoria assicurandosi che non ci siano più di quattro unità collegate.
Quando si collega la fotocamera digitale al proiettore di dati tramite la porta USB, il contenuto della memoria della fotocamera digitale non appare.	● L’impostazione della classe di memorizzazione di massa USB della fotocamera digitale, potrebbe non essere configurata correttamente, o potrebbe essere necessario eseguire una determinata operazione sulla fotocamera. Consultare la documentazione dell’utente della fotocamera digitale per informazioni sulle impostazioni e operazioni richieste. ● La fotocamera digitale potrebbe non supportare la classe di memorizzazione di massa USB. In questo caso, non sarà possibile utilizzare l’applicazione Visualizzatore per visionare il contenuto della memoria della fotocamera digitale.
Nel menu dei file della modalità Diapositive, appaiono punti interrogativi (?) al posto di miniature.	Punti interrogativi vengono visualizzati al posto di miniature di immagini che non possono essere proiettate dal Visualizzatore file.

Messaggi di errore di Visualizzatore file

Problema	Causa e azione richiesta
La cartella non contiene alcun file di immagine.	Non c'è nessuna cartella visionabile o file nella cartella alla quale si sta tentando di accedere con il Visualizzatore file. Usare il computer per verificare il contenuto della cartella. Per i dettagli sui formati di file supportati per la riproduzione con il proiettore di dati, vedere "File di riproduzione supportati" (pagina 18).
Questo file ECA/PtG non può essere riprodotto.	Potrebbe esserci un errore nello stesso file ECA o file PtG. Riprodurre il file ECA o file PtG utilizzando EZ-Converter FA sul computer e verificarlo.
Non è possibile visualizzare un file di immagine.	● Si potrebbe stare tentando di riprodurre un'immagine il cui formato e/o dimensione non è supportato dal Visualizzatore file. Controllare i "File di riproduzione supportati" (pagina 18). ● Potrebbe esserci un errore nello stesso file di immagine. Aprire il file di immagine sul computer e verificarlo.
Impossibile riprodurre questo file di filmato.	● Si potrebbe stare tentando di riprodurre un filmato il cui formato e/o dimensione non è supportato dal Visualizzatore file. Controllare i "File di riproduzione supportati" (pagina 18). ● Potrebbe esserci un errore nello stesso file di filmato. Aprire il file di filmato sul computer e verificarlo.
Questo file PDF non può essere visualizzato.	Per informazioni sui tipi di file PDF che possono essere visualizzati dal Visualizzatore file, vedere "File di riproduzione supportati" (pagina 18).
Errore di accesso alla memoria interna.	Potrebbe essere stato generato un errore da una particolare cartella o file nella memoria interna del proiettore. Eseguire i punti da 1 a 8 riportati in "Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore" (pagina 19) e quindi aprire l'unità "InternalMem" (memoria interna del proiettore) sul vostro computer. Controllare se tutte le cartelle e file in "InternalMem" si aprono normalmente. Se si riscontrano problemi con qualche file o cartella, cancellarli. Se non è possibile aprire nessuno dei file o cartelle presenti nella memoria interna del proiettore con il vostro computer, o se non è possibile aprire l'unità "InternalMem" stessa, potrebbe significare che c'è un problema con il file system della memoria interna del proiettore. In questo caso, eseguire il procedimento riportato in "Per formattare la memoria interna del proiettore (solo utenti di Windows)" (pagina 22).
Fallito per insufficiente capacità della memoria interna.	La capacità rimanente disponibile della memoria interna del proiettore è insufficiente. Eseguire i punti da 1 a 8 riportati in "Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore" (pagina 19) e quindi aprire l'unità "InternalMem" (memoria interna del proiettore) sul vostro computer. Successivamente, cancellare i file non più necessari.
Questo file non può essere riprodotto.	Per informazioni sui tipi di file che possono essere visualizzati dal Visualizzatore file, vedere "File di riproduzione supportati" (pagina 18).
Non è stato possibile trovare un file di immagine.	Non c'è nulla nella memoria interna del proiettore o sulla memoria flash USB collegata, oppure c'è qualche problema con il file system. Usare il vostro computer per controllare il contenuto della memoria interna del proiettore o della memoria flash USB.

Uso di EZ-Converter FA per convertire i file PowerPoint in file ECA o file PtG

EZ-Converter FA è un software per il computer per convertire i file PowerPoint in file ECA o file PtG, che possono essere riprodotti utilizzando il Visualizzatore file del proiettore. EZ-Converter FA supporta la conversione di file creati con Microsoft Office PowerPoint 2003, 2007 e 2010.

Importante!

- Prima di provare ad usare EZ-Converter FA, assicurarsi di accedere al sito web CASIO (https://www.casio-intl.com/support/) e controllare le informazioni presenti lì riguardo i requisiti minimi di sistema del computer e le condizioni che determinano il download e l'uso.
- Il procedimento riportato di seguito presuppone che sia già installato EZ-Converter FA sul vostro computer.

Nota

- Salvo alcune eccezioni (descritte sotto), la riproduzione e proiezione di un file ECA o file PtG dovrebbe normalmente essere in grado di riprodurre transizioni, animazioni, ed altri effetti speciali del file PowerPoint originale.
  - La conversione degli oggetti OLE (filmati, audio, ecc.) e oggetti VBA in un file PowerPoint non è supportata.
  - La conversione delle funzioni di timer e ripetizione in un'animazione del file PowerPoint non è supportata.
  - Un'animazione in un file PowerPoint viene convertita fino al tempo specificato da "Per specificare il tempo massimo di visualizzazione delle animazioni" (pagina 41), e tutto quello che segue viene tagliato. Quando viene raggiunto il punto fino al quale è stata convertita l'animazione, durante la riproduzione del file convertito, la riproduzione verrà messa in pausa e si dovrà premere il tasto [ENTER] per avanzare al passo successivo.
  - Il file sorgente PowerPoint viene riprodotto quando si converte un file con EZ-Converter FA. Se non c'è nessun cambiamento sullo schermo per circa tre secondi consecutivi durante tale riproduzione, diciamo tra i punti A e B, ad esempio, l'effetto al punto B nel file originale viene ignorato e non convertito. Quando viene raggiunto il punto B durante la riproduzione del file convertito, la riproduzione verrà messa in pausa e si dovrà premere il tasto [ENTER] per avanzare al passo successivo.
- Avviando un'operazione di conversione con EZ-Converter FA, cambieranno temporaneamente le impostazioni dello schermo del computer come mostrato sotto. Le impostazioni dello schermo ritorneranno ai valori precedenti, dopo il completamento dell'operazione di conversione.

Sistema operativo:	Cambiamenti:
Windows XP	● La risoluzione dello schermo cambia a 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 o 1280 × 800. ● L'accelerazione hardware della scheda video è disabilitata.
Windows Vista o Windows 7	● La risoluzione dello schermo cambia a 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 o 1280 × 800. ● Windows cambia al modo Basic (Windows Aero™ disabilitato).
Windows 8	● La risoluzione dello schermo cambia a 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 o 1280 × 800.

- La risoluzione dello schermo del file ECA o file PtG sarà la risoluzione specificata dall'impostazione di EZ-Converter FA (800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 o 1280 × 800) quando si avvia l'operazione di conversione del file. Per informazioni sulla configurazione di questa impostazione, vedere "Per specificare la risoluzione della schermata del file ECA o file PtG" (pagina 41).

Per convertire un file PowerPoint in un file ECA o file PtG

Importante!

- Prima di eseguire una qualsiasi delle operazioni qui riportate, sarà necessario avere a portata di mano un file creato utilizzando Microsoft Office PowerPoint 2003, 2007 o 2010.
- La conversione di un file PowerPoint in un file ECA o file PtG richiede la riproduzione del file originale dall'inizio alla fine. Notare che il tempo che si richiede per la conversione corrisponderà approssimativamente al tempo richiesto per la riproduzione.

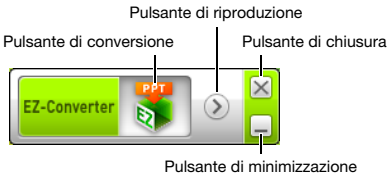
1. Accendere il computer ed avviare Windows.

2. Collegare al vostro computer la memoria flash USB (o scheda di memoria) dove si desidera salvare il file ECA o file PtG convertito.

- È possibile saltare questo passo se si desidera salvare il file ECA o file PtG sul disco rigido locale del vostro computer.

3. Sul computer, avviare EZ-Converter FA.

- Se sul vostro computer è operativo Windows Vista o Windows 7, avviando EZ-Converter FA apparirà il messaggio "Controllo dell'account utente". A questo punto, fare clic su [Consenti] o [Sì].
- Questa operazione visualizzerà la finestra di EZ-Converter FA.



4. Configurare le impostazioni seguenti come si richiede.

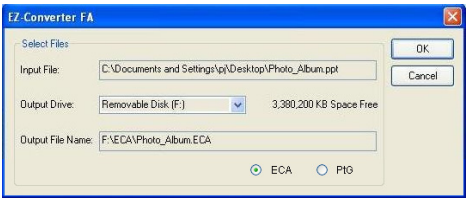
- Specificare la risoluzione di visualizzazione della schermata del file ECA o file PtG. Vedere "Per specificare la risoluzione della schermata del file ECA o file PtG" (pagina 41).
- Se il file originale contiene un'animazione, specificare il tempo massimo di visualizzazione dell'animazione. Vedere "Per specificare il tempo massimo di visualizzazione delle animazioni" (pagina 41).

5. Fare clic sul pulsante alla parte superiore della finestra di EZ-Converter FA.

- Questa operazione visualizza una finestra di dialogo per l'apertura dei file.

6. Selezionare il file PowerPoint che si desidera convertire e quindi fare clic sul pulsante [Aperto].

- Questa operazione visualizza una finestra di dialogo simile a quella mostrata sotto per la specificazione delle impostazioni del file.



7. Configurare le impostazioni come richiesto sulla finestra di dialogo.

- Quanto segue descrive i significati e le impostazioni di ciascuna delle voci che appaiono sulla finestra di dialogo.

Voce della finestra di dialogo	Descrizione
Input File	Mostra il nome del file PowerPoint selezionato nel punto 6. L'impostazione di questa voce non può essere cambiata.
Output Drive	Mostra il nome dell'unità del disco rimovibile (memoria flash USB o scheda di memoria) collegato al computer nel punto 2. Quando si dispone di dischi rimovibili multipli collegati al computer, è possibile fare clic sul pulsante [▼] e selezionare il nome dell'unità dove si desidera salvare il file convertito. Un file convertito viene salvato nella cartella denominata ECA (nel caso di un file ECA) o PtG (nel caso di un file PtG) sull'unità qui specificata. Alle impostazioni iniziali di default, se non sono presenti dischi rimovibili collegati al computer, il file risultante verrà salvato nella stessa posizione (unità e cartella) come il file PowerPoint originale. Fare clic sul pulsante [Browse] e cambiare la destinazione di salvataggio, se lo si desidera.
Output File Name	Mostra il nome del file convertito, assieme al percorso iniziando dal nome dell'unità. Tranne che per l'estensione, il nome del file è uguale al nome del file PowerPoint. L'impostazione di questa voce non può essere cambiata.
ECA/PtG	Specifica il formato del file convertito (Default: ECA).

8. Dopo aver configurato tutte le impostazioni come si desidera, fare clic su [OK].

- Questa operazione avvierà la riproduzione del file PowerPoint e la sua conversione ad un file ECA o file PtG.
- Il messaggio "Conversion complete." apparirà quando è completata la conversione del file.
- Se si hanno altri file PowerPoint che si desidera convertire, ripetere i punti da 4 a 7.
- Per controllate il contenuto di un file ECA o file PtG, eseguire il procedimento riportato in "Per riprodurre un file ECA o file PtG sul computer" (pagina 41).

9. Dopo aver terminato la conversione di tutti i file che si desidera, fare clic sul pulsante di chiusura nell'angolo in alto a destra della finestra di EZ-Converter FA.

Per specificare la risoluzione della schermata del file ECA o file PtG

1. Fare clic con il tasto destro del mouse sul lato sinistro della finestra di EZ-Converter FA.

2. Sul menu che appare, fare clic su “Output Resolution”.

3. Sul sottomenu che appare, selezionare la risoluzione che si desidera.

- Selezionare 1280 × 800 o 1280 × 768. Se non è possibile selezionare la risoluzione 1280 × 800 o 1280 × 768, selezionare 1024 × 768.
- Per un file PtG, selezionare 1024 × 768 o 800 × 600.
- L’impostazione da voi qui selezionata rimane valida finché non la si cambia.

Per specificare il tempo massimo di visualizzazione delle animazioni

1. Fare clic con il tasto destro del mouse sul lato sinistro della finestra di EZ-Converter FA.

2. Sul menu che appare, fare clic su “Max Animation Display Time”.

3. Sul sottomenu che appare, selezionare un valore per il tempo di visualizzazione massimo di animazione (in secondi).

- Le opzioni disponibili del sottomenu sono di 10 secondi, 20 secondi, 30 secondi e 60 secondi.
- L’opzione da voi selezionata rimane valida finché non la si cambia.

Per riprodurre un file ECA o file PtG sul computer

1. Sul computer, avviare EZ-Converter FA.

- Questa operazione visualizzerà la finestra di EZ-Converter FA.

2. Fare clic sul pulsante alla parte superiore della finestra di EZ-Converter FA.

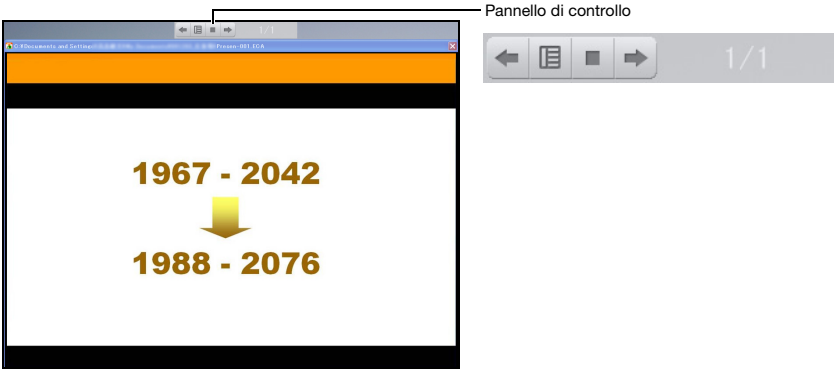
- Questa operazione visualizzerà due ulteriori pulsanti, come mostrato di seguito.

3. Fare clic sul pulsante .

- Questa operazione visualizza una finestra di dialogo per l’apertura dei file.

4. Selezionare il file ECA o file PtG che si desidera riprodurre, e quindi fare clic sul pulsante [Open].

- Questa operazione visualizzerà un pannello di controllo alla parte superiore dello schermo.



- Durante la riproduzione dei file, è possibile utilizzare i pulsanti del pannello di controllo per eseguire le operazioni descritte di seguito.

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Andare alla pagina precedente	Fare clic sul pulsante .
Andare alla pagina successiva	Fare clic sul pulsante .
Saltare ad una pagina specifica	1. Fare clic sul pulsante , e quindi fare clic su “Slide Viewer” sul menu che appare. 2. Sul menu delle pagine che appare, fare clic sulla miniatura della pagina di destinazione, e quindi fare clic su [OK].
Visualizzare la guida	Fare clic sul pulsante , e quindi fare clic su “Help” sul menu che appare.
Terminare la riproduzione del file	Fare clic sul pulsante , o sul pulsante e quindi fare clic su “Exit” sul menu che appare. È inoltre possibile premere il pulsante [ESC] sulla tastiera del computer per arrestare la riproduzione.

Proiezione con la funzione Display USB (solo modelli USB)

Panoramica sulla funzione di Display USB

Collegando il proiettore ad un computer con un cavo USB* si abilita la proiezione del contenuto dello schermo del computer. Questo supporta perfino la proiezione del contenuto dello schermo di piccoli computer che hanno solo una porta USB, ma non la porta RGB, HDMI o altri tipi di terminali di uscita video.

* Per utilizzare la funzione di Display USB, collegare il computer alla porta USB-B del proiettore.

Requisiti minimi di sistema del computer

- Sistemi operativi supportati
  Windows XP SP3, Windows Vista SP1 (32bit), Windows 7 SP1 (32bit, 64bit), Windows 8/8.1 (64bit), o Mac OS (10.6, 10.7, 10.8, 10.9)
  Notare, tuttavia, che le funzioni potrebbero essere limitate dal sistema operativo in uso.
- Dotazione di porta USB tipo A (USB 2.0).

Importante!

- Accedere a Windows con i privilegi di amministratore per usare la funzione Display USB. Non sarà possibile utilizzare display USB se non si accede a Windows con un accont di amministratore.

Proiezione del contenuto dello schermo del computer tramite una connessione USB

L'operazione che è necessario eseguire la prima volta che ci si collega ad un computer per proiettare il suo contenuto del display (descritto di seguito) dipende se sul computer è in esecuzione Windows o Mac OS. Dopodiché, usare il procedimento riportato in "Per proiettare il contenuto dello schermo del computer tramite una connessione USB dopo la prima volta" (pagina 47), che è comune per qualsiasi sistema operativo.

Eseguire uno dei procedimenti riportati di seguito, a seconda del vostro sistema operativo.

Per proiettare per la prima volta il contenuto dello schermo del computer con Windows tramite una connessione USB

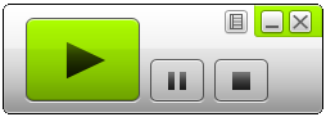
1. Premere il tasto [INPUT]. Questo visualizzerà la finestra di dialogo “Immissione”.

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Display USB”, e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione farà proiettare la schermata di attesa di Display USB.

3. Mentre il vostro computer è in funzione, usare un cavo USB disponibile in commercio per collegare la porta USB-B (micro USB tipo B) del proiettore, alla porta USB del computer.

- La posizione della porta USB-B di questo proiettore è indicata da “*2” nell’illustrazione riportata in “Collegamento dei cavi del proiettore” (pagina 11).
- Questa operazione monterà il proiettore sul vostro computer come un’unità CD-ROM virtuale, che viene presentata da un’icona di unità “USB_DISPLAY” sul desktop del computer.
- CASIO USB Display si avvierà automaticamente e visualizzerà una finestra simile a quella mostrata sotto sul computer. La proiezione del contenuto della schermata del computer si avvierà anch’essa contemporaneamente.



Nota

- Se CASIO USB Display non si avvia automaticamente, utilizzare Explorer per navigare all’unità USB_DISPLAY. Fare clic con il pulsante destro sull’unità e quindi fare clic su “Auto Play” sul menu che appare.
- Per informazioni sui tipi di operazioni che possono essere eseguite in questo momento, vedere “Operazioni supportate durante la proiezione tramite una connessione USB” (pagina 46).

Software driver aggiuntivo per Windows

Con Windows, l’uso di alcune funzioni di CASIO USB Display richiede l’installazione del software driver mostrato nella tabella sotto. Per informazioni su come ottenere questo software, accedere al sito web CASIO (https://www.casio-intl.com/support/).

Per usare questa funzione:	Installare questo software driver:
Funzione di uscita audio	Driver VAC (per la versione Windows XP che non supporta le funzioni di mixer del livello audio)
Funzione di uscita schermo esteso	Driver VDD (per Windows XP e Windows Vista)

Per proiettare per la prima volta il contenuto dello schermo del computer con Mac OS tramite una connessione USB

1. Premere il tasto [INPUT]. Questo visualizzerà la finestra di dialogo “Immissione”.

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Display USB”, e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione farà proiettare la schermata di attesa di Display USB.

3. Mentre il vostro computer è in funzione, usare un cavo USB disponibile in commercio per collegare la porta USB-B del proiettore, alla porta USB del computer.

- La posizione della porta USB-B di questo proiettore è indicata da “*2” nell’illustrazione riportata in “Collegamento dei cavi del proiettore” (pagina 11).
- Questo farà apparire un’icona dell’unità denominata “USB_DISPLAY” sullo schermo del vostro computer.

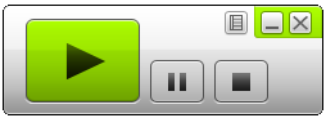
4. Fare doppio clic sull’icona dell’unità “USB_DISPLAY” per aprirla.

5. Fare doppio clic su “MAC_USB_Display_V2.pkg” e seguire le istruzioni che appaiono sul display per installare l’applicazione.

- Dopo che è completata l’installazione apparirà un messaggio che chiede di riavviare il computer. Riavviare il computer. Dopo che viene completato il riavvio, si vedrà un’icona CASIO USB Display nel Dock.

6. Nel Dock, fare clic sull’icona CASIO USB Display.

- Questa operazione avvierà CASIO USB Display, che visualizzerà sul vostro computer la finestra mostrata sotto. Allo stesso tempo, si avvierà la proiezione del contenuto dello schermo del computer.



- Per informazioni sui tipi di operazioni che possono essere eseguite in questo momento, vedere “Operazioni supportate durante la proiezione tramite una connessione USB” (pagina 46).

Software driver aggiuntivo per Mac OS

Con Mac OS, l’uso di alcune parti di CASIO USB Display richiede l’installazione del software driver mostrato nella tabella riportata sotto. Per informazioni su come ottenere questo software, accedere al sito web CASIO (https://www.casio-intl.com/support/).

Per usare questa funzione:	Installare questo software driver:
Funzione di uscita audio	Sound flower
Funzione di uscita desktop estesa	Syphon-virtual-screen

Operazioni supportate durante la proiezione tramite una connessione USB

Le operazioni descritte nella tabella sotto sono supportate sulla finestra CASIO USB Display durante la proiezione.

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Avviare (riprendere) la proiezione dello schermo del computer	Fare clic su ▶.
Congelare la proiezione dello schermo del computer	Fare clic su ⏸.
Arrestare la proiezione dello schermo del computer e proiettare la schermata di attesa del display USB	Fare clic su ■.
Avviare l'uscita audio da un computer*1*3	Fare clic su . Sul menu che appare, selezionare "Audio Out" in modo che ci sia un segno di spunta accanto ad esso.
Rendere muta l'uscita audio da un computer*1*3	Fare clic su . Sul menu che appare, selezionare "Audio Out" per rimuovere il segno di spunta accanto ad esso.
Mettere in uscita la schermata principale del computer sullo schermo di proiezione	Fare clic su . Sul menu che appare, selezionare "Select the Projection Screen" → "Main Screen".
Mettere in uscita la schermata estesa del computer sullo schermo di proiezione*2*3	Fare clic su . Sul menu che appare, selezionare "Select the Projection Screen" → "Extended Screen".
Minimizzare la finestra CASIO USB Display	Fare clic su .
Chiudere la finestra CASIO USB Display	(1) Fare clic su . Oppure fare clic su e quindi fare clic su "Exit" sul menu che appare. (2) Sulla finestra di dialogo di conferma che appare, fare clic sul pulsante [OK]. ● Questo arresta la proiezione dello schermo del computer e proietta la schermata di attesa di Display USB.
Visualizzare le informazioni sulla versione di CASIO USB Display	Fare clic su . Sul menu che appare, selezionare "About".

*1 Nel caso di Windows XP, che non supporta le funzioni di mixer del livello audio, deve essere installato un driver per abilitare queste funzioni. Vedere "Software driver aggiuntivo per Windows" (pagina 44).

*2 Questa funzione è disabilitata con Mac OS 10.6. Con Windows XP e Windows Vista, si richiede l'installazione del software driver per abilitare queste funzioni. Vedere "Software driver aggiuntivo per Windows" (pagina 44).

*3 Con Mac, si richiede l'installazione del software driver per abilitare queste funzioni. Vedere "Software driver aggiuntivo per Mac OS" (pagina 45).

Per proiettare il contenuto dello schermo del computer tramite una connessione USB dopo la prima volta

1. Accendere ed avviare il proiettore e il computer.

2. Premere il tasto [INPUT]. Questo visualizzerà la finestra di dialogo “Immissione”.

3. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare “Display USB”, e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione farà proiettare la schermata di attesa di Display USB.

4. Usare un cavo USB per collegare la porta USB-B del proiettore alla porta USB del vostro computer.

- L’applicazione CASIO USB Display si avvierà automaticamente sul computer e inizierà la proiezione del contenuto della schermata del computer.

Nota

- Se l’operazione riportata sopra non avvia automaticamente CASIO USB Display, eseguire sul vostro computer una delle operazioni descritte sotto, a seconda del sistema operativo in uso.

  Windows:

  Usare Explorer per navigare all’unità USB_DISPLAY. Fare clic con il pulsante destro sull’unità e quindi fare clic su “Auto Play” sul menu che appare.

  Mac OS:

  Nel Dock, fare clic sull’icona CASIO USB Display.

Proiezione dell'immagine della schermata di una calcolatrice grafica (solo per modelli USB)

È possibile collegare una calcolatrice grafica CASIO al proiettore di dati, utilizzando un cavo USB, e proiettare l'immagine della schermata della calcolatrice con il proiettore di dati. È supportato il collegamento USB delle seguenti calcolatrici grafiche CASIO.

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

Per proiettare l'immagine della schermata di una calcolatrice grafica

1. Mentre il proiettore è acceso, collegare il cavo USB fornito in dotazione con la calcolatrice grafica alla porta USB-A del proiettore e alla porta USB della calcolatrice grafica.

2. Sul proiettore, premere il tasto [INPUT]. Questo visualizzerà la finestra di dialogo "Immissione".

3. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare "Visualizzatore", e quindi premere il tasto [ENTER].

4. Usare il tasto [▼] per selezionare "Strumenti USB CASIO", e quindi premere il tasto [ENTER].

5. Sulla calcolatrice grafica, eseguire l'operazione richiesta per la proiezione.

- Per i dettagli su questa operazione, fare riferimento alla documentazione dell'utente fornita in dotazione alla vostra calcolatrice.

Importante!

- Se la calcolatrice non funziona correttamente dopo averla collegata al proiettore di dati, provare a scollegare il cavo USB dalla calcolatrice e quindi ricollegarlo. Se questa operazione non risolve il problema, scollegare il cavo USB sia dal proiettore di dati che dalla calcolatrice. Spegnere il proiettore di dati e riaccenderlo di nuovo, e quindi ricollegare la calcolatrice.

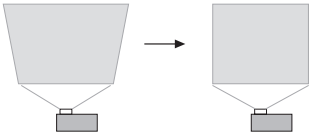
Operazioni con il proiettore

Questa sezione spiega come usare il telecomando per eseguire le operazioni del proiettore.

Operazioni per mettere in uscita immagini e audio

Per usare la correzione manuale della distorsione trapezoidale (KEYSTONE)

Il proiettore è dotato di una funzione di correzione trapezoidale che previene la distorsione dell'immagine proiettata quando si esegue la proiezione da una posizione angolata. Il proiettore rileva quando è ad un'angolazione verticale rispetto allo schermo ed esegue automaticamente la correzione trapezoidale.
È possibile utilizzare i tasti [KEYSTONE +] e [KEYSTONE –] per regolare manualmente la correzione trapezoidale.



Per zoomare un'immagine (D-ZOOM)

1. Premere il tasto [D-ZOOM].

- In questo modo si ingrandirà il centro dell'immagine proiettata di un passo.

2. Per ingrandire di più il centro dell'immagine proiettata, premere di nuovo il tasto [D-ZOOM].

- Ogni pressione del tasto [D-ZOOM] ingrandisce l'immagine (aumenta il fattore dello zoom). Mantenendo premuto [D-ZOOM], scorre in modo continuo il fattore dello zoom.

3. Mentre un'immagine è zumata, usare i tasti [▲], [▼], [◀] e [▶] per scorrere la visione alle altre parti dell'immagine.

4. Per uscire dall'operazione di zoom, premere il tasto [ESC].

Per regolare il livello del volume (VOLUME)

1. Premere il tasto [VOLUME +] o [VOLUME –].

- Questa operazione fa apparire la schermata "Volume" sull'immagine proiettata.

2. Premere il tasto [VOLUME +] per alzare il volume, o il tasto [VOLUME –] per abbassare il volume.

3. Dopo che l'impostazione è come si desidera, premere il tasto [ESC].

Per rendere muto l'audio (VOLUME)

1. **Premere il tasto [VOLUME +] o [VOLUME –] per visualizzare la schermata "Volume".**

2. **Premere il tasto [ENTER].**
   - Questa operazione interrompe l'uscita dal diffusore.

3. **Per ripristinare l'audio, premere il tasto [VOLUME +] o [VOLUME –].**

Per sospendere momentaneamente l'immagine e l'audio (BLANK)

1. **Premere il tasto [BLANK].**
   - In questo modo si sospende la schermata visualizzando l'immagine della schermata vuota specificata dall'impostazione del menu di setup "Schermata vuota" (pagina 59) e si rende muto l'audio.

2. **Per riprendere l'immagine e l'audio normali, premere il tasto [BLANK] (o il tasto [ESC]).**

Per congelare un'immagine (FREEZE)

Premere il tasto [FREEZE] per congelare l'immagine attuale della sorgente di ingresso. Per ritornare all'immagine in tempo reale della sorgente di ingresso, premere di nuovo il tasto [FREEZE] o premere il tasto [ESC].

Per regolare automaticamente un'immagine (AUTO)

Premere il tasto [AUTO].

- Premendo il tasto [AUTO] si regola automaticamente la frequenza e la fase concordemente con il segnale in ingresso, il che può ridurre lo sfarfallio ed altri problemi delle immagini proiettate.
- Questa operazione è supportata mentre la sorgente di ingresso è Computer (RGB).

Per cambiare il rapporto di formato dell'immagine proiettata (ASPECT)

Premere il tasto [ASPECT] per scorrere ciclicamente le impostazioni del rapporto di formato per l'immagine proiettata.

Le impostazioni disponibili dipendono dal modello del vostro proiettore come viene mostrato sotto.

XJ-A242/XJ-A247/XJ-A252/XJ-A257/XJ-M241/XJ-M246/XJ-M251/XJ-M256

Premendo il tasto [ASPECT], le impostazioni commuteranno ciclicamente in accordo con la sorgente di ingresso attuale, come viene mostrato sotto.

Sorgente di ingresso	Premendo il tasto [ASPECT] si commuteranno ciclicamente queste impostazioni:
Video, Component, HDMI (DTV)	Normale → 16:9 → 4:3 → Letterbox
RGB, HDMI (PC)	Normale → Schermo intero → 16:9 → 4:3 → Reale

XJ-A142/XJ-A147/XJ-M141/XJ-M146/XJ-M151/XJ-M156

Premendo il tasto [ASPECT], le impostazioni commuteranno ciclicamente in accordo con la sorgente di ingresso attuale, come viene mostrato sotto.

Sorgente di ingresso	Premendo il tasto [ASPECT] si commuterà tra queste impostazioni:
Video, Component, HDMI (DTV)	Normale → 16:9 → 4:3
RGB, HDMI (PC)	Normale → Schermo intero → 16:9

Descrizione di ciascuna impostazione

Normale: Proietta alla dimensione massima possibile del proiettore mantenendo il rapporto di formato del segnale in ingresso.

Schermo intero: Proietta alla dimensione massima possibile del proiettore ingrandendo o riducendo il segnale in ingresso.

16:9: Questa impostazione specifica un rapporto di formato di 16:9, che è uguale allo schermo cinematografico, TV ad alta definizione, ecc. Usando questa impostazione quando il segnale in ingresso è di un'immagine 16:9 che è stata ristretta ad un'immagine 4:3, l'immagine viene visualizzata con il suo normale rapporto di formato di 16:9.

4:3: Indifferentemente dal rapporto di formato del segnale in ingresso, l'immagine viene sempre ridimensionata ad un rapporto di formato di 4:3 per la proiezione.

Reale: Proietta il segnale in ingresso alla sua dimensione reale (1 dot del segnale in ingresso equivale ad un pixel dot in uscita del proiettore) al centro dello schermo di proiezione del proiettore. Se la risoluzione del segnale in ingresso supera la risoluzione in uscita del proiettore, il valore in eccesso viene eliminato.

Letterbox: Questa impostazione ridimensionerà l'immagine orizzontalmente a 1280 dot e proietterà 800 dot verticali del centro dell'immagine, mantenendo il rapporto di formato del segnale in ingresso.

Nota

- Per i dettagli su come l'impostazione del rapporto di formato influisce sull'immagine proiettata, vedere "Impostazione del rapporto di formato e dell'immagine di proiezione" (pagina 78).
- Quando si proietta un segnale RGB con una risoluzione inferiore a SVGA ed è selezionato "Reale" come impostazione del rapporto di formato, l'immagine viene ingrandita a SVGA e proiettata.
- È anche possibile cambiare il rapporto di formato usando l'impostazione del menu di setup "Impostazioni schermo → Rapporto di formato" (pagina 59).

Importante!

- Notare che l'ingrandimento o la riduzione della dimensione di un'immagine mediante il tasto [ASPECT] per scopi commerciali o presentazioni pubbliche può costituire una violazione del copyright legalmente protetto del detentore del copyright del materiale originale.

Per regolare la luminosità dell'immagine (FUNC)

1. Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare "Luminosità" e quindi premere il tasto [ENTER].

2. Sulla schermata di regolazione luminosità che appare, usare i tasti [◀] e [▶] per regolare la luminosità.

3. Per nascondere la finestra, premere il tasto [ESC].

Per cambiare il modo di colore (FUNC)

1. Premere il tasto [FUNC]. Sul menu che appare, selezionare "Modo colore" e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione visualizza la finestra di selezione del modo di colore. Il modo di colore attualmente selezionato è quello con la casella segnalata (riempita).

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per spostare l'evidenziatura sul modo di colore che si desidera selezionare, e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione selezionerà la casella accanto al nome del modo di colore evidenziato.
- Per maggiori dettagli su quello che esegue ciascun modo di colore, vedere "Regolazione immagine 1 → Modo colore" (pagina 58).

3. Per nascondere la finestra, premere il tasto [ESC].

Importante!

- Il modo di colore non può essere selezionato nei casi seguenti.
  - Quando "No" è selezionato per l'impostazione di Ecomodo (pagina 53)

Ecomodo (ECO)

Le seguenti tre impostazioni di Ecomodo sono disponibili per specificare se la priorità deve essere data al funzionamento a basso consumo, bassa rumorosità, o alla luminosità di proiezione.

Attivaz. (automatica) : Un sensore di luminosità sulla parte superiore del proiettore rileva la luce dell'ambiente e regola di conseguenza la luminosità e il colore della proiezione automaticamente. La luminosità viene ridotta per gli ambienti più oscuri, risparmiando energia e riducendo la rumorosità di funzionamento.

Attivaz. (manuale) : Abilita la regolazione manuale per bilanciare le neccesità di basso consumo, funzionamento silenzioso e luminosita di proiezione.

No : Dà la massima priorità alla luminosità di proiezione.

Importante!

- Mentre è selezionato "Attivaz. (automatica)" come impostazione di Ecomodo, accertarsi che il sensore di luminosità sulla parte superiore del proiettore non sia ostruito da qualche oggetto.
- L'ambiente locale e le condizioni di impostazione influiscono sul sensore di luminosità, di conseguenza il funzionamento quando è selezionato "Attivaz. (automatica)" per Ecomodo dipende da questi fattori.

Per selezionare Ecomodo

1. Premere il tasto [ECO].

- Questa operazione fa apparire la finestra "Ecomodo" sullo schermo di proiezione.

2. Usare i tasti [◀] e [▶] per selezionare l'impostazione che si desidera.

- Se qui si seleziona "Attivaz. (manuale)", andare al punto 3. Se si seleziona un'altra impostazione, saltare al punto 4.

3. Eseguire i punti riportati di seguito per regolare il "Livello Eco" (il bilanciamento tra basso consumo, funzionamento silenzioso e luminosità di proiezione).

① Premere il tasto [▼] per spostare l'evidenziatura su Livello Eco.

② Usare i tasti [◀] e [▶] per regolare il Livello Eco all'impostazione che si desidera.
Un numero minore di segni da priorità più elevata alla luminsità di proiezione. Un numero più grande dà maggiore priorità al basso consumo, funzionamento silenzioso.

4. Per nascondere la finestra, premere il tasto [ESC].

Nota

- Mentre è selezionato "No" per l'impostazione di Ecomodo, è anche possibile specificare se deve essere data evidenza alla luminosità o al colore. Per i dettagli, vedere "Regolazione immagine 1 → Ecomodo No" (pagina 58).

Importante!

- Il livello di Ecomodo è prestabilito ogni volta che il proiettore è nel modo ingresso 3D ("Modo ingresso 3D (Solo serie XJ-M)", pagina 16). Per questo motivo l'impostazione Ecomodo non può essere cambiata.

Uso del timer di presentazione (TIMER)

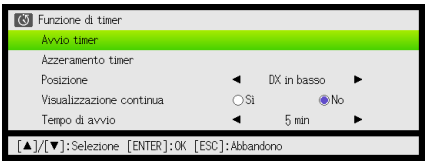
Il timer di presentazione mostra un conteggio alla rovescia da un valore di tempo preimpostato. È possibile utilizzarlo per tenere una traccia di quanto tempo è trascorso durante la presentazione, e per limitare una presentazione ad un determinato periodo di tempo. È possibile configurare il timer di presentazione in modo che esso venga visualizzato nell'immagine proiettata.

Per visualizzare il timer

Quando il timer non è visualizzato sull'immagine proiettata, premere una volta il tasto [TIMER].
Il timer apparirà per circa cinque secondi, e quindi scomparirà automaticamente se è selezionato "No" per l'impostazione "Visualizzazione continua" sul menu delle funzioni del timer.

Per visualizzare il menu delle funzioni del timer

Quando il timer non è visualizzato sull'immagine proiettata, premere due volte il tasto [TIMER]. Se il timer è visualizzato, premere una volta il tasto [TIMER].



Usare questo menu per avviare, mettere in pausa, riprendere, e azzerare il timer, ed inoltre per configurare varie impostazioni del timer.

Per configurare le impostazioni del timer

1. Usare il tasto [TIMER] per visualizzare il menu delle funzioni del timer.

2. Usare i tasti [▼] e [▲] per selezionare l'impostazione di "Posizione", "Visualizzazione continua", o "Tempo di avvio", e quindi cambiare le impostazioni come descritto nella tabella sotto.

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Riposizionamento del timer sull'immagine proiettata	Selezionare "Posizione", e quindi usare i tasti [◀] e [▶] per selezionare una delle seguenti impostazioni: "DX in basso", "DX in alto", "SX in alto", "SX in basso" (Impostazione iniziale di default: DX in basso).
Abilitare o disabilitare la visualizzazione continua del timer	Selezionare "Visualizzazione continua", e quindi usare i tasti [◀] e [▶] per selezionare "Sì" o "No" (Impostazione iniziale di default: No). Sì: Una volta che il timer viene visualizzato, rimane visibile finché non si visualizza una finestra di dialogo differente o si preme il tasto [ESC]. No: Il timer scompare automaticamente circa cinque secondi dopo che viene visualizzato.
Specificare il tempo di avvio del conteggio alla rovescia del timer	Selezionare "Tempo di avvio", e quindi usare i tasti [◀] e [▶] per specificare il tempo di avvio del conteggio alla rovescia che si desidera. È possibile impostare un tempo di avvio da 5 a 60 minuti, in passi di cinque minuti (Impostazione iniziale di default: 20 minuti).

3. Per salvare le impostazioni e chiudere il menu delle funzioni del timer, premere [ESC].

- Per avviare il timer immediatamente dopo il cambio delle sue impostazioni, usare [▼] e [▲] per selezionare "Avvio timer" sul menu delle funzioni del timer, e quindi premere il tasto [ENTER] prima di premere [ESC] nel passo riportato sopra.

Per iniziare un'operazione di conteggio alla rovescia del timer

1. Usare il tasto [TIMER] per visualizzare il menu delle funzioni del timer.

2. Selezionare "Avvio timer" e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione chiuderà il menu delle funzioni del timer e darà inzio al conteggio alla rovescia del timer.
- Dopo che il conteggio alla rovescia raggiunge 00:00, inizierà un'operazione di conteggio ulteriore di 60 minuti (da –00:01 a –60:00). Le cifre visualizzate del timer sono di colore rosso (indicanti che la presentazione è scaduta) durante un'operazione di conteggio ulteriore.

Per mettere in pausa il conteggio alla rovescia del timer

1. **Usare il tasto [TIMER] per visualizzare il menu delle funzioni del timer.**
2. **Selezionare “Timer in pausa” e quindi premere il tasto [ENTER].**

Per riprendere un conteggio alla rovescia messo in pausa

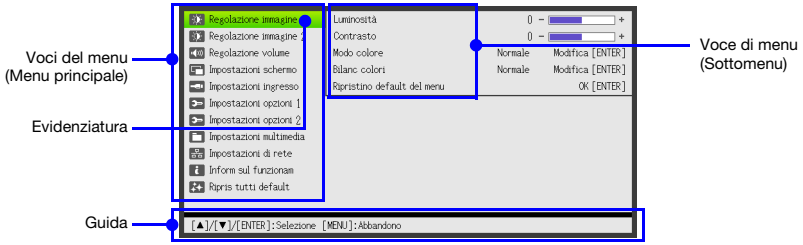
1. **Usare il tasto [TIMER] per visualizzare il menu delle funzioni del timer.**
2. **Selezionare “Riavvio timer” e quindi premere il tasto [ENTER].**

Per ripristinare il timer al suo tempo di avvio

1. **Usare il tasto [TIMER] per visualizzare il menu delle funzioni del timer.**
2. **Selezionare “Azzeramento timer” e quindi premere il tasto [ENTER].**
   - Questa operazione ripristina il tempo all’impostazione del “Tempo di avvio”.

Uso del menu di setup (MENU)

Premendo il tasto [MENU], si visualizza sullo schermo di proiezione il menu di setup mostrato sotto. È possibile usare questo menu per regolare la luminosità, contrasto e altre impostazioni delle immagini proiettate, e per cambiare le impostazioni del proiettore.



La guida mostra le operazioni con i tasti che possono essere eseguite per la voce di menu attualmente selezionata (evidenziata).

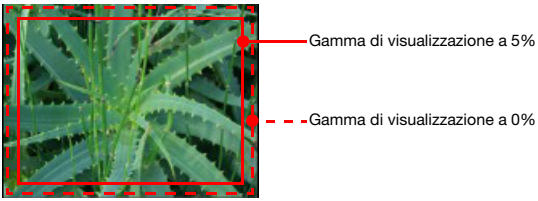
Operazioni di base del menu di setup

Per fare ciò:	Eseguire questa operazione:
Visualizzare il menu di setup Uscire dal menu di setup	Premere il tasto [MENU]. Premendo il tasto [MENU] per uscire dal menu di setup, si salveranno le impostazioni da voi configurate mentre il menu era visualizzato.
Selezionare una voce di menu	Usare i tasti [▲] e [▼] per spostare l'evidenziatura sul menu che contiene la voce di menu che si desidera selezionare, e quindi premere il tasto [ENTER]. Successivamente, usare i tasti [▲] e [▼] per spostare l'evidenziatura alla voce di menu che si desidera selezionare.
Configurare l'impostazione di una voce di menu	● Se una voce di menu presenta opzioni o valori di impostazione alla destra, usare i tasti [◀] e [▶] per cambiare l'impostazione. ● Per una voce di menu che ha "Modifica [ENTER]" o "OK [ENTER]" alla destra, premere il tasto [ENTER] per visualizzare una finestra di dialogo per la configurazione dell'impostazione.

Impostazioni del menu di setup

- Una o più lettere (come ad esempio RCV) dopo il nome della voce di menu indica una voce che è disponibile solo quando viene selezionata una o più particolari sorgenti d'ingresso. Le lettere indicano la sorgente(i) d'ingresso dove la voce di menu è disponibile.
  R: ingresso RGB, **C**: ingresso Component, **V**: ingresso S-Video*1 o ingresso video,
  H: ingresso HDMI (PC), **D**: ingresso HDMI (DTV), **F**: Visualizzatore file, **T**: Strumenti USB CASIO,
  W: Senza fili*2 o Rete*1, **U**: Display USB
  *1 Solo serie XJ-M *2 Solo serie XJ-A
- Una voce di menu che non ha nessuna lettera dopo di essa sarà disponibile indifferentemente dalla sorgente di ingresso.
- USB dopo una voce di menu indica la voce che è disponibile solo per i modelli USB.
- L'impostazione iniziale di default è indicata da un asterisco (*).

Usare questa voce di menu:	Per fare ciò:
Regolazione immagine 1 → Luminosità	Regolare la luminosità dell'immagine proiettata.
Regolazione immagine 1 → Contrasto	Regolare il contrasto dell'immagine proiettata.

Usare questa voce di menu:	Per fare ciò:
Regolazione immagine 1 → Nitidezza (V)	Usare questo sottomenu per regolare la nitidezza dei contorni dell'immagine proiettata. Un valore più alto rende l'immagine più nitida, mentre un valore più basso rende l'immagine più sfumata.
Regolazione immagine 1 → Saturazione (V)	Usare questo sottomenu per regolare la saturazione del colore dell'immagine proiettata. Un valore più alto aumenta la saturazione del colore.
Regolazione immagine 1 → Tinta (V)	Usare questo sottomenu per regolare la tinta dell'immagine proiettata. Un valore più alto rende l'immagine globale più bluastra, mentre un valore più basso rende l'immagine globale più rossastra. Questa impostazione è supportata soltanto quando il segnale è NTSC o NTSC4.43.
Regolazione immagine 1 → Modo colore	Selezionare uno dei seguenti modi di colore dell'immagine proiettata: "Normale*", "Grafica", "Cinema", "Lavagna", "Gioco".
Regolazione immagine 1 → Bilanc colori	Selezionare una delle seguenti preregolazioni di bilanciamento del colore: "Caldo", "Normale*", "Freddo". Può inoltre essere utilizzata per regolare separatamente rosso, verde e blu.
Regolazione immagine 1 → Ecomodo No	Quando è selezionato "No" per l'impostazione "Impostazioni opzioni 1 → Ecomodo", specificare "Luminosità" (priorità luminosità) o "Normale*" (priorità tonalità) come impostazione della qualità dell'immagine.
Regolazione immagine 1 → Ripristino default del menu	Riportare tutte le voci del menu principale "Regolazione immagine 1" alle loro impostazioni iniziali di default per la sorgente delle immagini attualmente proiettate.
Regolazione immagine 2 → Posizione verticale (RCV)	Regolare le posizioni verticale e orizzontale dell'immagine della sorgente di ingresso in relazione allo schermo di proiezione.
Regolazione immagine 2 → Posizione orizzontale (RCV)	
Regolazione immagine 2 → Frequenza (R)	Quando nell'immagine proiettata appaiono delle bande verticali mentre è selezionato RGB come sorgente di ingresso, significa che l'impostazione della frequenza non è corretta. Se ciò dovesse accadere, usare questa impostazione per regolare la frequenza manualmente. Se per qualche motivo le impostazioni manuali della frequenza causano la scomparsa dalla proiezione dell'immagine in ingresso dal computer, è possibile premere il tasto [AUTO] per eseguire un'operazione di regolazione automatica, che dovrebbe far apparire l'immagine.
Regolazione immagine 2 → Fase (R)	Regolare la fase del segnale RGB in ingresso quando l'immagine presenta sfarfallio, poiché la fase del proiettore e quella del segnale RGB in ingresso non corrispondono.
Regolazione immagine 2 → Sovrascansione (CVD)	Regolare l'ammontare di sovrascansione per un segnale video in ingresso entro la gamma da 0% a 5%*. La dimensione dell'area di bordo visualizzata sullo schermo di proiezione dipende dal valore di impostazione. Un valore minore ha come risultato un'area di bordo più ampia, come viene mostrato sotto. 
Regolazione immagine 2 → Ripristino default del menu (RCVD)	Riportare tutte le voci del menu principale "Regolazione immagine 2" alle loro impostazioni iniziali di default per la sorgente delle immagini attualmente proiettate.
Regolazione volume → Volume	Per maggiori informazioni, vedere "Per regolare il livello del volume (VOLUME)" (pagina 49).
Regolazione volume → Ripristino default del menu	Riportare l'impostazione del volume alla sua impostazione iniziale di default per la sorgente delle immagini attualmente proiettate.

Usare questa voce di menu:	Per fare ciò:
Impostazioni schermo → Correzione distors trapez	Usare questo sottomenu per eseguire la correzione verticale della distorsione trapezoidale dell'immagine proiettata.
Impostazioni schermo → Rapporto di formato (RCVHD)	Selezionare un'impostazione del rapporto di formato per l'immagine proiettata. Per maggiori informazioni, vedere "Per cambiare il rapporto di formato dell'immagine proiettata (ASPECT)" (pagina 51).
Impostazioni schermo → Modo di proiezione	Specificare se la proiezione verrà eseguita dalla parte anteriore dello schermo o dal retro dello schermo. Davanti*: Selezionare questa opzione per proiettare dalla parte anteriore dello schermo. Retro: Selezionare questa opzione per proiettare dal retro dello schermo. Questa impostazione ribalta orizzontalmente l'immagine proiettata dal davanti.
Impostazioni schermo → Montaggio a soffitto	Impostare il proiettore per essere sospeso ad un soffitto. Sì: Selezionare quando il proiettore viene utilizzato sospeso ad un soffitto. Poiché il fondo del proiettore è rivolto verso l'alto, l'immagine proiettata viene invertita sia orizzontalmente che verticalmente. No*: Selezionare quando il proiettore viene utilizzato su di un tavolo. In questo modo si proietta l'immagine presupponendo che la parte superiore del proiettore sia rivolta verso l'alto.
Impostazioni schermo → Schermata di avvio	Specificare se deve essere proiettata oppure no, una schermata di avvio ogniqualvolta si accende l'alimentazione del proiettore, in tal caso selezionare l'immagine da utilizzarsi come schermata di avvio. Logo: Proietta un logo incorporato nel proiettore o un logo utente (pagina 74) come schermata di avvio. Nessuna*:Disabilita la proiezione della schermata di avvio.
Impostazioni schermo → Scher di nessun segnale	Selezionare una delle seguenti opzioni per l'immagine di proiezione ogniqualvolta non è presente nessun segnale in ingresso al proiettore: "Blu"* (schermata blu), "Nero" (schermata nera), "Logo" (logo incorporato nel proiettore, o logo utente, pagina 74).
Impostazioni schermo → Schermata vuota	Selezionare una delle seguenti opzioni per l'immagine di proiezione ogniqualvolta si preme il tasto [BLANK]: "Blu"* (schermata blu), "Nero" (schermata nera), "Logo" (logo incorporato nel proiettore, o logo utente, pagina 74).
Impostazioni schermo → Ripristino default del menu	Riportare tutte le voci del menu principale "Impostazioni schermo" alle loro impostazioni iniziali di default per la sorgente delle immagini attualmente proiettate.
Impostazioni ingresso → Terminale COMPUTER (RC)	Specificare il metodo da utilizzare per identificare il segnale in ingresso al terminale COMPUTER. Automat*: Il proiettore identifica automaticamente il segnale in ingresso al terminale COMPUTER. RGB: Presuppone sempre che il segnale in ingresso al teminale COMPUTER è un segnale RGB. Component: Presuppone sempre che il segnale in ingresso al teminale COMPUTER è un segnale video component.
Impostazioni ingresso → Segnale video (V) Impostazioni ingresso → Segnale S-video (V) (Solo serie XJ-M)	Specificare il metodo da utilizzare per identificare il segnale video in fase di ingresso al proiettore (Serie XJ-A: segnale in ingresso al terminale audio/video, Serie XJ-M: segnale in ingresso al terminale VIDEO o al terminale S-VIDEO). Automatico*:Il proiettore identifica automaticamente il segnale video in ingresso. NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM: Presuppone sempre che il segnale video in ingresso è il tipo di segnale video specificato.
Impostazioni ingresso → Indicat nome segnale	Specificare se il tipo di segnale in ingresso selezionato recentemente deve essere visualizzato (Sì*) o non visualizzato (No) quando viene premuto il tasto [INPUT] per cambiare il segnale in ingresso.
Impostazioni ingresso → Ripristino default del menu	Riportare tutte le voci del menu principale "Impostazioni ingresso" alle loro impostazioni iniziali di default per la sorgente delle immagini attualmente proiettate.
Impostazioni opzioni 1 → Corr autom distorsione	Abilitare la correzione distorsione trapezoidale automatica (Sì*) o disabilitare (No).

Usare questa voce di menu:	Per fare ciò:
Impostazioni opzioni 1 → Regolazione automatica (R)	Specificare se il proiettore deve rilevare il tipo di segnale RGB in ingresso (risoluzione, frequenza) e regolare conseguentemente l'immagine di proiezione. Sì*: Regolazione automatica abilitata. No: Regolazione automatica disabilitata.
Impostazioni opzioni 1 → Ecomodo	Vedere "Ecomodo (ECO)" (pagina 53).
Impostazioni opzioni 1 → Spegnimento automatico	Specificare la durata del tempo di funzionamento del proiettore e l'inattività del segnale di ingresso da consentire, prima che venga azionato lo spegnimento automatico per spegnere automaticamente l'alimentazione del proiettore. Lo spegnimento automatico può essere disabilitato, se lo si desidera. 5 min, 10 min*, 15 min, 20 min, 30 min: Tempo fino all'azionamento dello spegnimento automatico. No: Disabilita lo spegnimento automatico.
Impostazioni opzioni 1 → Password	Vedere "Protezione password" (pagina 62).
Impostazioni opzioni 1 → Accensione instantanea	Abilitare (Sì) e disabilitare (No*) l'accensione automatica del proiettore non appena si collega il cavo di alimentazione CA del proiettore ad una presa di corrente.
Impostazioni opzioni 1 → Lingua	Specificare la lingua di visualizzazione. Inglese, Francese, Tedesco, Italiano, Spagnolo, Svedese, Portoghese, Olandese, Norvegese, Polacco, Finlandese, Ceco, Turco, Russo, Cinese (Semplificato), Cinese (Tradizionale), Coreano, Giapponese, Thailandese, Indonesiano, Malese, Vietnamita, Lituano **Importante!** ● Utenti di modelli USB Quando si utilizzano le funzioni di determinati modelli USB, alcuni menu e messaggi possono essere visualizzati in inglese, indifferentemente dalla lingua qui selezionata.
Impostazioni opzioni 1 → Ripristino default del menu	Riportare tutte le voci del menu principale "Impostazioni opzioni 1" alle loro impostazioni iniziali di default per la sorgente delle immagini attualmente proiettate.
Impostazioni opzioni 2 → Memoria di zoom (Solo serie XJ-A)	Specificare se il proiettore deve ricordare l'impostazione attuale di zoom (dimensione dell'immagine di proiezione) quando si preme il tasto [⏻] (Alimentazione) per spegnere il proiettore. Selezionare "Sì*" per far memorizzare al proiettore l'impostazione attuale di zoom quando si preme il tasto [⏻] (Alimentazione) per spegnere l'alimentazione, e ripristinare il fattore di zoom la volta successiva che si riaccende l'alimentazione.
Impostazioni opzioni 2 → Plug and Play USB	Specificare se la sorgente di ingresso del proiettore deve commutare automaticamente (Plug and Play: Sì*) quando un dispositivo USB esterno supportato viene collegato alla porta USB-A del proiettore. **Nota** ● Indifferentemente dall'impostazione di questa voce, la funzione plug-and-play è disabilitata mentre il proiettore è nel modo ingresso 3D. Per informazioni, vedere "Modo ingresso 3D (Solo serie XJ-M)" a pagina 16.
Impostazioni opzioni 2 → Uscita audio	Usare questo sottomenu per specificare se l'ingresso audio proveniente dalle sorgenti di ingresso riportate sotto deve essere in uscita al diffusore (Diffusore*) o in uscita ad una destinazione esterna (Linea)*1. ● Visualizzatore file (audio di riproduzione del filmato) ● Senza fili o Rete (audio del filmato di proiezione in stream video) ● Display USB ● HDMI *1 Quando è specificato Linea, un proiettore della serie XJ-A metterà in uscita l'audio dal suo terminale audio/video, mentre un proiettore della serie XJ-M lo metterà in uscita dal suo terminale AUDIO OUT.

Usare questa voce di menu:	Per fare ciò:
Impostazioni opzioni 2 → Alta quota	Attivare o disattivare l'impostazione di velocità della ventola conformemente con l'altitudine dell'area dove si utilizza il proiettore. Sì: Selezionare questa impostazione quando si utilizza il proiettore in un'area ad alta quota (da 1.500 a 3.000 metri sopra il livello del mare) dove l'aria è rarefatta. Questa impostazione aumenta l'efficienza del raffreddamento. No*: Selezionare questa impostazione alle quote normali (fino a 1.500 metri). **Importante!** ● Non usare questo proiettore a quote superiori ai 3.000 metri sopra il livello del mare.
Impostazioni opzioni 2 → Blocco pannello di controllo	Disabilitare le operazioni con i tasti sull'unità del proiettore. Per maggiori informazioni, vedere "Blocco pannello di controllo" (pagina 65).
Impostazioni opzioni 2 → Closed Caption (V)	Usare questo sottomenu per specificare se visualizzare le didascalie quando si proietta un segnale video che le include. No*: Didascalie non visualizzate. CC1, CC2, CC3, CC4: Indica l'impostazione attuale di uscita per le didascalie (CC1, CC2, CC3 e CC4). **Nota** ● La correzione della distorsione trapezoidale non influisce sul testo visualizzato delle didascalie.
Impostazioni opzioni 2 → Funzione di timer	Visualizzare il menu delle funzioni del timer. Per i dettagli, vedere "Uso del timer di presentazione (TIMER)" (pagina 54).
Impostazioni opzioni 2 → Ripristino default del menu	Riportare tutte le voci del menu principale "Impostazioni opzioni 2" alle loro impostazioni iniziali di default per la sorgente delle immagini attualmente proiettate.
Impostazioni multimedia → Esecuzione automatica USB	Specificare se utilizzare (Abilita*) o non utilizzare (Disabilita) la funzione di esecuzione automatica. Per i dettagli, vedere "Esecuzione automatica" (pagina 34).
Impostazioni multimedia → Funzioni USB (F)	Visualizzare lo stesso menu (Menu delle funzioni) che appare quando si preme il tasto [FUNC] del telecomando.
Impostazioni multimedia → Funzione di memorizzazione interna USB (RCVHD)	Accedere alla memoria interna del proiettore da un computer. Per i dettagli, vedere "Per copiare i file da un computer alla memoria interna del proiettore" (pagina 19).
Impostazioni di rete USB	Accedere alle voci di impostazione della connessione LAN wireless e di impostazione di rete del proiettore. Per i dettagli, vedere la sezione "Guida alle funzioni di rete" fornita separatamente.
Inform sul funzionam (RCVHDFT)	Visualizzare le informazioni del proiettore riportate di seguito. Segnale in ingresso, Nome del segnale, Risoluzione, Frequenza orizzontale, Frequenza verticale, Sistema di scansione, Tempo luce, Versione (versione ROM del proiettore)
Ripris tutti default → Tempo di utilizzo unità	Visualizzare il tempo di utilizzo cumulativo di questa unità. Questo tempo non può essere azzerato.
Ripris tutti default → Ripris tutti default	Inizializzare tutte le impostazioni delle voci del menu di setup, eccetto per quelle riportate sotto. Impostazioni opzioni 1 → Lingua, Impostazioni opzioni 1 → Codice accensione, Inform sul funzionam → Tempo luce, Inform sul funzionam → Versione, Ripris tutti default → Tempo di utilizzo unità

Protezione password

Le operazioni descritte sotto possono essere protette da codice d'accesso sul proiettore. È possibile avere solo un codice d'accesso assegnato sempre al proiettore, e lo stesso codice d'accesso viene utilizzato per le operazioni.

- **Protezione di avvio proiettore**
  Il proiettore può essere configurato in modo che venga visualizzata una finestra di dialogo per l'introduzione del codice d'accesso ogni volta che si accende il proiettore. In questo caso, non è possibile eseguire un'ulteriore operazione del proiettore se non viene immesso il codice d'accesso corretto. Questo protegge contro l'uso non autorizzato del proiettore.
- **Uso della memoria interna del proiettore**
  Provando ad accedere alla funzione di memorizzazione interna del proiettore (pagina 19) dal menu di setup, appare una finestra di dialogo per l'introduzione della password. Questo protegge dalla cancellazione o sostituzione involontaria e non autorizzata dei file nella memoria interna del proiettore.

Usare le impostazioni "Codice accensione" e "Password memorizzazione interna" per attivare o disattivare personalmente la protezione mediante codice d'accesso.

Uso della funzione di codice d'accesso

Osservare le seguenti avvertenze ogni volta che si usa la funzione di codice d'accesso.

- La funzione di codice d'accesso è una protezione contro l'uso non autorizzato del proiettore. Notare che essa non è una misura precauzionale contro il furto.
- Sarà necessario introdurre il codice d'accesso di default iniziale preselezionato in fabbrica la prima volta che si usa il proiettore dopo aver attivato la funzione di codice d'accesso. Cambiare il codice d'accesso di default iniziale preselezionato in fabbrica in un altro differente a scelta il più presto possibile dopo aver attivato la funzione di codice d'accesso.
- Ricordare che le operazioni per il codice d'accesso vanno sempre eseguite con il telecomando, pertanto bisogna fare attenzione a non perdere o smarrire il telecomando.
- Notare inoltre che non sarà possibile introdurre il codice d'accesso se le pile del telecomando sono scariche. Sostituire le pile del telecomando il più presto possibile dopo essersi accorti che esse stanno iniziando ad esaurirsi.

Se si dimentica il codice d'accesso...

Se si dimentica il codice d'accesso, sarà necessario portare i seguenti due oggetti al rivenditore CASIO per farsi azzerare il codice d'accesso. Notare che l'azzeramento del codice d'accesso è a pagamento.

1. Documento di identificazione personale (originale o copia della patente di guida, tessera di riconoscimento del posto di lavoro, ecc.)
2. Unità proiettore

Notare che il rivenditore CASIO non potrà azzerare il codice d'accesso del proiettore se l'utente non porta entrambi gli oggetti sopra elencati.
Inoltre, conservare la garanzia del proiettore in un luogo sicuro.

Importante!

- Dopo aver fatto azzerare il codice d'accesso tramite il procedimento sopra descritto, tutte le impostazioni del proiettore, ad eccezione del Tempo luce, verranno riportate ai rispettivi stati di default iniziali di fabbrica.

Tenere una registrazione scritta del codice d'accesso!

Non sarà possibile usare il proiettore se si dimentica il suo codice d'accesso. Consigliamo vivamente di tenere una registrazione scritta o di altro tipo del codice d'accesso, in modo da poterla consultare se necessario.

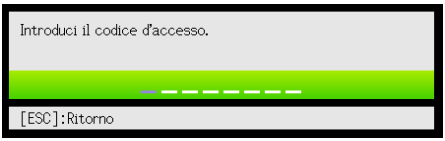
Per cambiare il codice d'accesso

1. Premere il tasto [MENU] per visualizzare il menu di setup.

2. Usare il tasto [▼] per selezionare "Impostazioni opzioni 1", e quindi premere il tasto [ENTER].

3. Usare il tasto [▼] per selezionare "Password", e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione visualizzerà una finestra di dialogo che chiede di introdurre il codice d'accesso attuale.



4. Introdurre il codice d'accesso attuale.

- Il codice d'accesso del proiettore non è un vero e proprio "codice" costituito da lettere, ma piuttosto una sequenza di introduzioni mediante i tasti del telecomando.
- Se il proiettore è ancora protetto dal codice d'accesso di default preselezionato in fabbrica, eseguire l'operazione con i tasti mostrata di seguito per introdurre il codice.

[▲] [▼] [◀] [▶] [▲] [▼] [◀] [▶]

5. Dopo aver introdotto il codice d'accesso attuale, premere il tasto [ENTER].

- Questo visualizza la schermata di Password.

6. Usare il tasto [▼] per selezionare "Cambia codice d'accesso", e quindi premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione visualizzerà una finestra di dialogo che chiede di introdurre il nuovo codice d'accesso.

7. Introdurre una sequenza della lunghezza massima di otto operazioni con i tasti.

- È possibile usare uno qualsiasi dei seguenti tasti come parte della sequenza con i tasti per il codice d'accesso.
  [INPUT], [MENU], [BLANK], [FREEZE], [ECO], [VOLUME +], [VOLUME –], [D-ZOOM +], [D-ZOOM –], [KEYSTONE +], [KEYSTONE –], [▲], [▼], [◀], [▶], [TIMER], [AUTO], [ASPECT], [FUNC]

8. Dopo aver introdotto il nuovo codice d'accesso, premere il tasto [ENTER].

- Questa operazione visualizzerà una finestra di dialogo che chiede di introdurre di nuovo lo stesso codice d'accesso.

9. Reintrodurre la stessa sequenza di tasti per il codice d'accesso introdotta al punto 7, e quindi premere il tasto [ENTER].

- Il messaggio "Il nuovo codice d'accesso è stato registrato." indica che il codice d'accesso è stato cambiato. Premere il tasto [ESC].
- Se il codice d'accesso da voi introdotto in questo punto del procedimento è differente da quello introdotto al punto 7, apparirà il messaggio "Il codice d'accesso introdotto è errato.". Premere il tasto [ESC] per ritornare al punto 7.

Per cambiare l'impostazione del codice d'accesso per l'accensione

1. **Eseguire i punti da 1 a 5 descritti in "Per cambiare il codice d'accesso" (pagina 63) e visualizzare la schermata di Password.**

2. **Dopo aver confermato che "Codice accensione" sia selezionato, usare i tasti [◀] e [▶] per selezionare l'impostazione "Sì" o "No".**
   - Cambiando l'impostazione da "No" a "Sì" apparirà la finestra di dialogo "Prompt per il codice d'accesso al momento dell'accensione?". Premere il tasto [ENTER] per confermare che si desidera attivare la protezione mediante codice d'accesso per l'accensione, o [ESC] per chiudere la finestra di dialogo senza cambiare l'impostazione.

3. **Dopo aver terminato, premere il tasto [MENU] per uscire dal menu di setup.**

Per cambiare la password per la funzione di memorizzazione interna del proiettore

1. **Eseguire i punti da 1 a 5 descritti in "Per cambiare il codice d'accesso" (pagina 63) e visualizzare la schermata di Password.**

2. **Premere il tasto [▼] per selezionare "Password memorizzazione interna".**

3. **Usare i tasti [◀] e [▶] per selezionare "Sì" o "No".**
   - Cambiando l'impostazione da "No" a "Sì" apparirà la finestra di dialogo "Conferma della password quando si esegue un'operazione di memorizzazione interna?". Premere il tasto [ENTER] per confermare che si desidera attivare la protezione con password per la memorizzazione interna, o [ESC] per chiudere la finestra di dialogo senza cambiare l'impostazione.

4. **Dopo aver terminato, premere il tasto [MENU] per uscire dal menu di setup.**

Blocco pannello di controllo

Il blocco del pannello di controllo disabilita (blocca) tutti i tasti del proiettore, eccetto per il tasto [⏻] (Alimentazione). Questo limita il funzionamento del proiettore al telecomando, che protegge contro operazioni errate involontarie.

Per bloccare il pannello di controllo

1. **Premere il tasto [MENU] per visualizzare il menu di setup.**
2. **Usare il tasto [▼] per selezionare "Impostazioni opzioni 2", e quindi premere il tasto [ENTER].**
3. **Usare il tasto [▼] per selezionare "Blocco pannello di controllo".**
4. **Usare il tasto [◀] per selezionare "Sì".**
5. **Quando appare la finestra di dialogo di conferma, premere il tasto [ENTER].**
   - Questo disabilita (blocca) tutti i tasti del proiettore eccetto per il tasto [⏻] (Alimentazione).
6. **Dopo aver terminato, premere il tasto [MENU] per uscire dal menu di setup.**

Nota

- Anche se il pannello di controllo è bloccato, è possibile annullare un messaggio di avvertimento (pagina 68) che appare sullo schermo di proiezione, premendo il tasto [ESC] del proiettore.

Per sbloccare il pannello di controllo

Eseguire una delle seguenti operazioni.

- Sul proiettore, mantenere premuto il tasto [▼] finchè non appare il messaggio "Il pannello di controllo è sbloccato.".
- Per usare il telecomando per sbloccare il pannello di controllo, eseguire il procedimento descritto in "Per bloccare il pannello di controllo" riportato sopra. Nel punto 4, premere il tasto [▶] del telecomando per selezionare "No" e quindi premere il tasto [MENU].

Pulizia del proiettore

Prendere l'abitudine di pulire il proiettore ad intervalli regolari come descritto in questa sezione. Prima di pulire il proiettore, assicurarsi di scollegarlo dalla presa di corrente ed accertarsi che esso sia completamente raffreddato.

Pulizia dell'esterno del proiettore

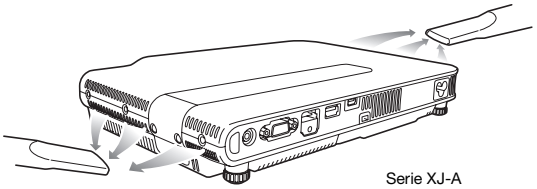
Pulire l'esterno del proiettore servendosi di un panno morbido inumidito con una soluzione blanda di acqua e detergente neutro. Strizzare bene il panno per eliminare il liquido in eccesso prima di passarlo sul proiettore.
Non usare mai benzene, alcool, diluenti o altri agenti volatili per pulire il proiettore.

Pulizia dell'obiettivo

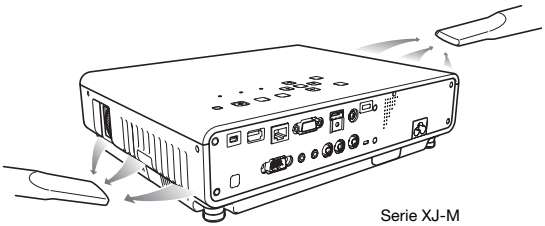
Pulire delicatamente l'obiettivo passandolo con un panno per lenti o con carta per lenti ottiche reperibile in commercio, come quelli utilizzati per gli occhiali o per gli obiettivi delle fotocamere. Quando si pulisce l'obiettivo, non applicare una forza eccessiva e prestare attenzione per evitare di danneggiare l'obiettivo.

Pulizia delle aperture di ventilazione

Polvere e sporco tendono ad accumularsi attorno alle aperture di ingresso ventilazione. Per questo motivo, è necessario utilizzare periodicamente un aspirapolvere per eliminare la polvere e lo sporco accumulati, come mostrato di seguito.



Serie XJ-A



Serie XJ-M

Importante!

- Se si continua ad usare il proiettore dopo che la polvere si è accumulata attorno alle aperture di ingresso ventilazione, i componenti interni possono surriscaldarsi e di conseguenza possono verificarsi problemi di funzionamento.
- Alcune condizioni di funzionamento possono anche causare l'accumulo di sporco e polvere attorno alle aperture di uscita ventilazione del proiettore (Serie XJ-A: aperture di uscita ventilazione, Serie XJ-M: aperture di uscita e flusso d'aria di ventilazione). Se ciò dovesse accadere, eseguire lo stesso procedimento descritto sopra per pulire le aperture di uscita ventilazione.

Indicatori

Gli indicatori vi tengono informati sullo stato attuale di funzionamento del proiettore. Nel seguito viene mostrato come appaiono gli indicatori con il normale funzionamento.

Quando gli indicatori appaiono in questo modo:			Significano questo:
POWER/ STANDBY	LIGHT	TEMP	Si è appena collegato il cavo di alimentazione CA ad una presa di corrente. Attendere fino a quando il proiettore entra nello stato di attesa (vedere sotto) prima di provare ad accenderlo.
● Rosso	● Ambra	● Ambra	
● Rosso	○	○	Stato di attesa: Il cavo di alimentazione CA è collegato e il proiettore è nello stato di attesa.
◎ Verde	● Ambra	● Ambra	Il proiettore si sta riscaldando dopo essere stato acceso.
● Verde	○	○	Il proiettore è acceso ed è in attesa di essere utilizzato. “No” è selezionato per l’impostazione di Ecomodo (pagina 53) del proiettore.
● Verde	● Verde	○	Il proiettore è acceso ed è in attesa di essere utilizzato. “Attivaz. (automatica)” o “Attivaz. (manuale)” è selezionato per l’impostazione Ecomodo (pagina 53) del proiettore.
◎ Rosso	○	○	Il proiettore sta eseguendo il procedimento interno di spegnimento.

● : Illuminato ◎ : Lampeggiante ○ : Spento

Quando appare un messaggio di avvertimento sullo schermo di proiezione, o quando gli indicatori POWER/STANDBY, LIGHT, e TEMP sono illuminati o lampeggianti in un modo differente da quelli mostrati sopra, sta a significare che si è verificato un errore del proiettore. Per i dettagli, vedere “Indicatori di errore e messaggi di avvertenza” (sotto).

Indicatori di errore e messaggi di avvertenza

I messaggi di avvertimento e gli indicatori vi permettono di conoscere quale è il problema quando si verifica un errore del proiettore.

- Quando si verifica un errore, attendere finché la ventola si sia fermata prima di scollegare il cavo di alimentazione CA. Se si scollega il cavo di alimentazione CA mentre la ventola è ancora in movimento, potrebbe verificarsi un errore quando si ricollega il cavo di alimentazione CA.
- Premere il tasto [ESC] per annullare il messaggio di avvertimento.

Indicatore/Messaggio di errore	Descrizione e azione richiesta
POWER : Stabilmente illuminato in verde LIGHT : – TEMP : – Messaggio : La temperatura interna è troppo alta. Controllare che le aperture di ventilazione non siano bloccate.	La temperatura interna del proiettore è molto alta. Eseguire i seguenti punti. ① Controllare che le aperture di ingresso e di uscita ventilazione del proiettore non siano ostruite, ed accertarsi che ci sia spazio sufficiente attorno al proiettore. Vedere “Avvertenze sulla preparazione per l’uso” (pagina 10). ② Se c’è polvere accumulatasi attorno alle aperture di ingresso e/o uscita ventilazione, spegnere il proiettore e rimuovere la polvere. Vedere “Pulizia del proiettore” (pagina 66).
POWER : Stabilmente illuminato in verde → Stabilmente illuminato in rosso LIGHT : – TEMP : – Messaggio : La temperatura interna è troppo alta. Il proiettore si spegnerà.	Il proiettore si è spento automaticamente a causa di un surriscaldamento interno. Eseguire i seguenti punti. ① Controllare che le aperture di ingresso e di uscita ventilazione del proiettore non siano ostruite, ed accertarsi che ci sia spazio sufficiente attorno al proiettore. Vedere “Avvertenze sulla preparazione per l’uso” (pagina 10). ② Se c’è polvere accumulatasi attorno alle aperture di ingresso e/o uscita ventilazione, rimuoverla. Vedere “Pulizia del proiettore” (pagina 66). Se le aperture di ventilazione del proiettore non presentano alcun problema, verificare che l’indicatore POWER/STANDBY sia illuminato in rosso (senza lampeggiare), e quindi riaccendere l’alimentazione del proiettore. Se l’errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in rosso LIGHT : Stabilmente illuminato in rosso TEMP : Stabilmente illuminato in rosso Messaggio : Si è verificato un problema con la ventola. Il proiettore si spegnerà.	Il proiettore si è spento automaticamente a causa di un problema con la ventola. Verificare che l’indicatore POWER/STANDBY sia illuminato in rosso (senza lampeggiare) e che la ventola si sia fermata. Dopo aver controllato l’indicatore POWER/STANDBY, scollegare il cavo di alimentazione dal proiettore ed attendere che tutti gli indicatori del proiettore siano spenti. Quindi, ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore. Se l’errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in rosso LIGHT : – TEMP : Stabilmente illuminato in rosso Messaggio : Si è verificato un problema con il sistema. Il proiettore si spegnerà.	Il proiettore si è spento automaticamente a causa di un problema del sistema. Dopo aver verificato che l’indicatore POWER/STANDBY sia illuminato in rosso (senza lampeggiare), scollegare il cavo di alimentazione dal proiettore e attendere che tutti gli indicatori del proiettore siano spenti. Quindi, ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore. Se l’errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in verde LIGHT : – TEMP : – Messaggio : Si è verificato un problema con il sistema. La funzione audio potrebbe non attivarsi correttamente.	Si è verificato un problema con il sistema, condizione che potrebbe causare problemi con alcune funzioni. Spegnere il proiettore, scollegare il cavo di alimentazione dal proiettore ed attendere che tutti gli indicatori del proiettore siano spenti. Quindi, ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore. Se l’errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.

Indicatore/Messaggio di errore	Descrizione e azione richiesta
POWER : Stabilmente illuminato in verde LIGHT : – TEMP : – Messaggio : Si è verificato qualche problema con la porta USB o il terminale LAN.	Il collegamento USB o la connessione LAN sono stati chiusi a causa di un problema con la porta USB o con il terminale LAN. Spegnere il proiettore e quindi riaccenderlo. Se l'errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in verde LIGHT : – TEMP : – Messaggio : Lo zoom e la messa a fuoco non possono essere eseguiti per qualche motivo. Provare a spegnere il proiettore e quindi a riaccenderlo. Se questo messaggio riappare, richiedere il servizio di assistenza.	Lo zoom e la messa a fuoco non possono essere eseguiti a causa di qualche problema nel circuito dell'unità ottica. Spegnere il proiettore e quindi riaccenderlo. Se l'errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in rosso LIGHT : – TEMP : Stabilmente illuminato in rosso Messaggio : –	Il proiettore si è spento automaticamente a causa di qualche problema provocato probabilmente da disturbi digitali esterni o per qualche altro motivo. Verificare che l'indicatore POWER/STANDBY sia illuminato in rosso (senza lampeggiare). Dopo aver controllato l'indicatore POWER/STANDBY, scollegare il cavo di alimentazione dal proiettore ed attendere che tutti gli indicatori del proiettore siano spenti. Quindi, ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore. Se l'errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in rosso LIGHT : Lampeggiante in rosso (ad intervalli di 0,5 secondi) TEMP : Lampeggiante in rosso (ad intervalli di 0,5 secondi) Messaggio : –	Il proiettore si è spento automaticamente perché l'unità della sorgente luminosa si è spenta o non si è accesa. Dopo aver verificato che l'indicatore POWER/STANDBY sia illuminato in rosso (senza lampeggiare), scollegare il cavo di alimentazione. Attendere qualche attimo e quindi ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore. Se l'errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in rosso LIGHT : Non illuminato o lampeggiante in rosso TEMP : Lampeggiante in rosso (ad intervalli di 2 secondi) Messaggio : –	Il proiettore si è spento automaticamente a causa di un errore della memoria del proiettore. Verificare che l'indicatore POWER/STANDBY sia illuminato in rosso (senza lampeggiare). Dopo aver controllato l'indicatore POWER/STANDBY, scollegare il cavo di alimentazione dal proiettore ed attendere che tutti gli indicatori del proiettore siano spenti. Quindi, ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore. Se l'errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.
POWER : Stabilmente illuminato in rosso LIGHT : – TEMP : Lampeggiante in ambra (ad intervalli di 1 secondi) Messaggio : –	Il proiettore si è spento automaticamente perché il coperchio dell'unità della sorgente luminosa è aperto. Eseguire i seguenti punti. ① Dopo aver verificato che l'indicatore POWER/STANDBY sia illuminato in rosso (senza lampeggiare), scollegare il cavo di alimentazione dal proiettore. ② Controllare per assicurarsi che il coperchio dell'unità della sorgente luminosa sia chiuso. ③ Ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore. Se l'errore si verifica di nuovo quando si riaccende il proiettore, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o al più vicino centro di assistenza CASIO autorizzato.

Soluzione di problemi riguardanti il proiettore

Eseguire i seguenti controlli ogni volta che si riscontra qualche problema con il proiettore.

Problema	Causa e azione raccomandata
L'alimentazione non si accende.	● Se l'indicatore POWER/STANDBY non è illuminato, il cavo di alimentazione CA non è collegato correttamente. Collegare il cavo di alimentazione CA correttamente. ● Se l'indicatore TEMP o LIGHT rimane lampeggiante o illuminato, significa che si è verificato qualche tipo di errore. Vedere "Indicatori di errore e messaggi di avvertenza" (pagina 68).
Nessuna immagine viene proiettata o l'immagine proiettata è anormale.	● Il computer o il dispositivo video collegato al proiettore non è acceso o non sta mettendo in uscita un segnale video. Accertarsi che il computer o il dispositivo video collegato sia acceso, ed eseguire l'operazione richiesta su di esso per mettere in uscita un segnale video. ● Sul proiettore non è selezionata la sorgente di uscita corretta. Sul proiettore, selezionare la sorgente di ingresso corretta che corrisponde al dispositivo collegato. ● Le immagini potrebbero non essere proiettate correttamente quando il terminale di uscita component di un dispositivo video è collegato al terminale COMPUTER del proiettore. Con un proiettore della serie XJ-A, collegare il dispositivo video al terminale audio/video. Per un proiettore della serie XJ-M, collegare al terminale VIDEO o S-VIDEO.
Il colore o la visualizzazione dell'immagine è notevolmente anormale.	L'opzione sbagliata ("Component" o "RGB") potrebbe essere selezionata per l'impostazione "Impostazioni ingresso → Terminale COMPUTER" nel menu di setup. L'immagine non verrà proiettata correttamente se è selezionato "Component" mentre il terminale COMPUTER del proiettore è collegato al terminale di uscita RGB di un computer, o se "RGB" è selezionato mentre il terminale COMPUTER del proiettore è collegato al terminale di uscita video component di un dispositivo video. Sul menu di setup, selezionare "Automat" per l'impostazione "Impostazioni ingresso → Terminale COMPUTER". Vedere a pagina 59.
Non è possibile capire i messaggi o i menu perché questi ultimi sono nella lingua sbagliata.	Eseguire le seguenti operazioni per selezionare la lingua che si desidera. Vedere a pagina 60. 1. Premere il tasto [MENU] per visualizzare il menu di setup. 2. Se il segnale in ingresso è HDMI, premere [▼] quattro volte, e quindi premere il tasto [ENTER]. Se il segnale in ingresso non è HDMI, premere [▼] cinque volte, e quindi premere il tasto [ENTER]. 3. Premere [▲] due volte e quindi premere il tasto [ENTER] per visualizzare il menu per la selezione della lingua. 4. Usare i tasti [▼] e [▲] per spostare l'evidenziatura sulla lingua che si desidera selezionare, e quindi premere il tasto [ENTER]. 5. Premere il tasto [MENU] per uscire dal menu di setup.
Nessun suono	● L'impostazione del livello di volume del proiettore potrebbe essere troppo bassa o il livello reso muto. Premere il tasto [VOLUME] del telecomando e quindi usare [◀] e [▶] per regolare il livello del volume. Vedere a pagina 49. ● L'impostazione del livello di volume del dispositivo collegato al proiettore è troppo bassa, oppure l'altro dispositivo non sta emettendo audio. Regolare il livello di volume del dispositivo collegato. ● L'uscita audio del dispositivo collegato potrebbe non essere connessa correttamente al terminale audio/video (Serie XJ-A) o al terminale AUDIO IN (Serie XJ-M) del proiettore. Controllare il collegamento. Vedere "Collegamento dei cavi del proiettore" (pagina 11). ● Quando la sorgente di ingresso è HDMI, Visualizzatore file, Senza fili, Rete o Display USB, può essere selezionata "Linea" per l'impostazione di "Impostazioni opzioni 2 → Uscita audio" sul menu di setup. Cambiare l'impostazione "Uscita audio" a "Diffusore". Vedere a pagina 60.

Problema	Causa e azione raccomandata
Colore strano	Il segnale in ingresso potrebbe non corrispondere alle impostazioni del proiettore. Provare a fare quanto segue. – Usare il tasto [BRIGHT] per regolare la luminosità dell'immagine. – Usare il tasto [COLOR MODE] per cambiare il modo di colore. – Sul menu di setup, usare l'impostazione "Regolazione immagine 1 → Bilanc colori" per regolare il bilanciamento dei colori dell'immagine di proiezione.
Il testo è sfocato.	● L'immagine potrebbe essere fuori fuoco. Regolare la messa a fuoco dell'immagine. ● L'impostazione attuale della frequenza e/o fase non corrisponde al segnale in ingresso. (Si applica solo quando la sorgente di ingresso è un segnale RGB.) Premere il tasto [AUTO] per eseguire un'operazione di regolazione automatica. ● Sul menu di setup, eseguire le regolazioni di "Regolazione immagine 2 → Frequenza" e "Regolazione immagine 2 → Fase". (Si applica solo quando la sorgente di ingresso è un segnale RGB.) Vedere a pagina 58.
Appare il messaggio "Introduci il codice d'accesso." e non è possibile eseguire ulteriori operazioni.	È attivata l'impostazione "Impostazioni opzioni 1 → Codice accensione" nel menu di setup, pertanto il proiettore è protetto mediante un codice d'accesso. Introdurre il codice d'accesso corretto, e quindi premere il tasto [ENTER]. Vedere a pagina 62.
Il telecomando non funziona.	● Le pile del telecomando potrebbero essere esaurite. Sostituire le pile. ● Il telecomando potrebbe essere troppo distante dal proiettore. Assicurarsi che il telecomando sia entro cinque metri circa dal proiettore quando si eseguono le operazioni.
L'indicatore TEMP o LIGHT è lampeggiante o illuminato fisso.	Si è verificato un errore. Vedere "Indicatori di errore e messaggi di avvertenza" (pagina 68).
L'unità della sorgente luminosa non emette luce.	L'unità della sorgente luminosa è giunta alla fine della sua durata di servizio oppure è malfunzionante. Rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o ad un centro di assistenza CASIO autorizzato per la sostituzione.
L'alimentazione si spegne improvvisamente e il proiettore si riavvia.	Il proiettore esegue periodicamente un'operazione di autodiagnosi. In casi rari, il risultato di un'operazione di autodiagnosi potrebbe causare il riavvio automatico del proiettore. Questo normalmente non è indice di malfunzionamento, quindi è possibile continuare ad utilizzare il proiettore. Tuttavia, se continuano a verificarsi riavii successivi, potrebbe essere indice di malfunzionamento. Se si verifica ciò, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il prodotto o ad un centro di assistenza CASIO autorizzato.

Importante!

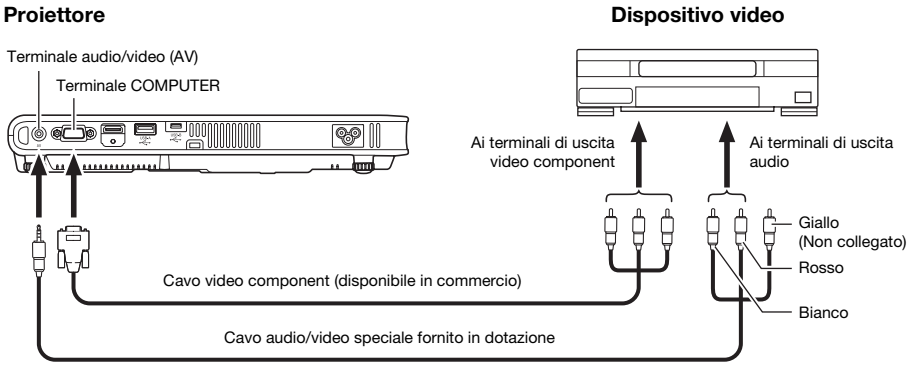
- Provare ad eseguire i seguenti punti, cosa che potrebbe o non potrebbe riportare il proiettore al funzionamento normale.
  1. Scollegare il cavo di alimentazione CA ed attendere per almeno 10 minuti.
  2. Ricollegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore.
- Se il funzionamento non ritorna alla normalità dopo aver eseguito i punti del procedimento sopra descritto, portare il proiettore al rivenditore presso cui si è acquistato o ad un centro di assistenza CASIO autorizzato.

Collegamento ad un’uscita video component

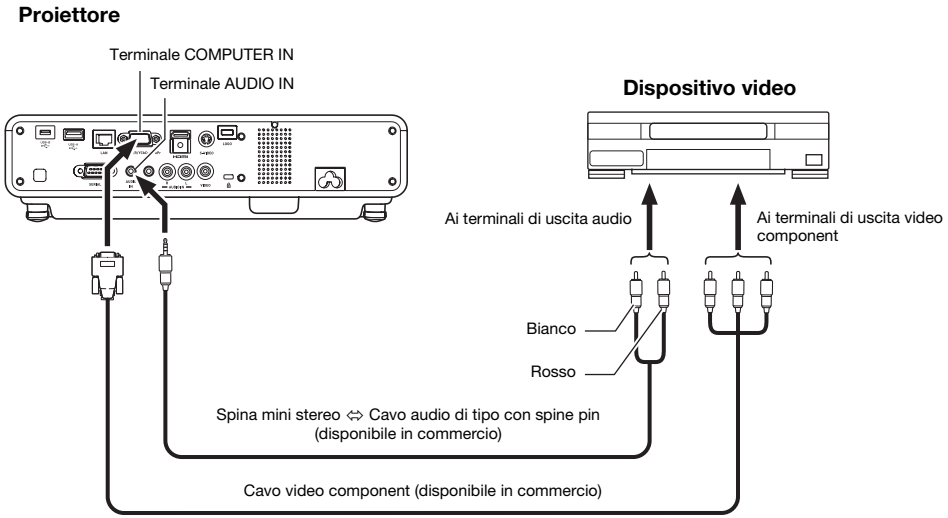
Questa sezione spiega come stabilire una connessione video component tra il proiettore ed un dispositivo video.

- I terminali di uscita video component hanno 3 serie di terminali: Y·Cb·Cr o Y·Pb·Pr. Accertarsi di far corrispondere i colori delle spine di un cavo video component con i colori dei terminali (Verde: Y; Blu: Cb/Pb; Rosso: Cr/Pr).
- Notare che è supportato solo il collegamento ad un terminale di uscita video component analogico. Il collegamento ad un terminale di uscita digitale non è supportato.

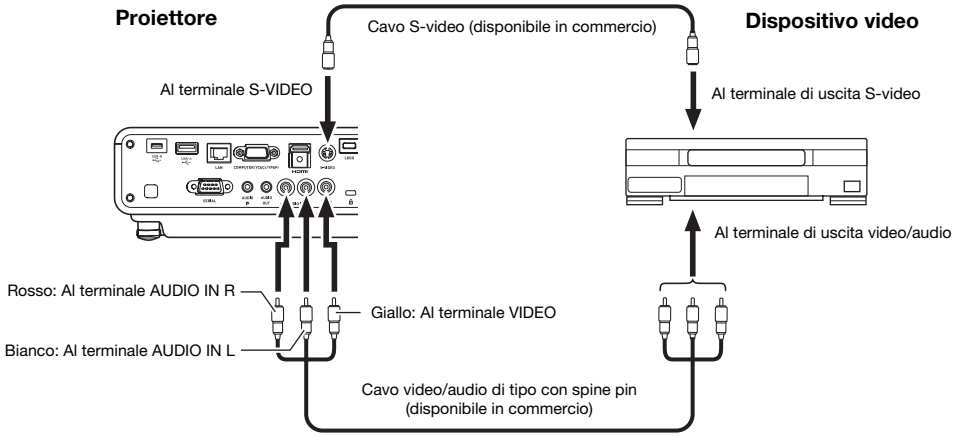
Serie XJ-A



Serie XJ-M



Collegamento ad un’uscita video composito o uscita S-Video (Solo serie XJ-M)



Nota

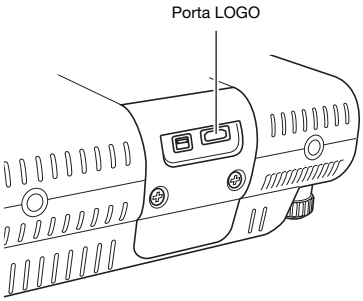
- Notare che indifferentemente dal fatto che l’immagine in fase di proiezione viene messa in ingresso tramite il terminale S-VIDEO o VIDEO del proiettore, quest’ultimo mette in uscita l’audio che è in ingresso tramite i terminali AUDIO IN L/R del proiettore.

Aggiornamento del firmware e trasferimento di un logo utente

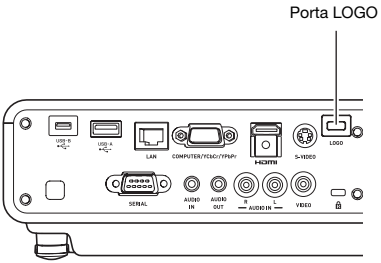
Il firmware del proiettore (software nella memoria flash ROM del proiettore) può essere aggiornato e le immagini del logo utente possono essere trasferite al proiettore, da un computer collegato alla porta LOGO del proiettore (porta USB per aggiornamento ROM) con un cavo USB.

Per collegare la porta LOGO del proiettore con una porta USB del computer

Usare un cavo USB disponibile in commercio per collegare la porta LOGO del proiettore alla porta USB del computer.



Serie XJ-A



Serie XJ-M

Usare un cavo USB con una spina micro USB su un'estremità per la connessione alla porta LOGO del proiettore, ed una spina con una forma compatibile con la porta USB del computer sull'altra estremità.

Nota

- Per i dettagli su come aggiornare il firmware e come trasferire un logo utente al proiettore, vedere la "User Logo Transfer Guide" e la "Projector Firmware Update Guide", disponibili sul sito web CASIO.

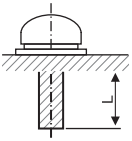
Sospensione del proiettore da un soffitto

Il proiettore può essere sospeso da un soffitto. Quando si esegue questo tipo di installazione, il proiettore deve essere capovolto, con la parte superiore rivolta verso il basso, e fissato in modo stabile al soffitto.

Per maggiori dettagli, rivolgersi al rivenditore presso cui si è acquistato il proiettore.

Importante!

- Quando si sospende il proiettore da un soffitto, assicurarsi che esso sia ad almeno un metro di distanza dai rilevatori di incendio, allarmi di incendio, e altri dispositivi per la protezione di incendio. Collocando il proiettore troppo vicino ad un dispositivo per la protezione di incendio, si crea il rischio di malfunzionamento del dispositivo dovuto all'aria calda scaricata dal proiettore. Inoltre, evitare di collocare il proiettore vicino a luci fluorescenti o altre sorgenti di luce intensa. La luce intensa può abbreviare il campo d'azione del telecomando o rendere anche impossibile il controllo a distanza. Quando si sceglie una posizione per il proiettore, assicurarsi di verificare il funzionamento corretto del telecomando.
- L'orientamento verticale e orizzontale dell'immagine proiettata viene invertito rispetto alla configurazione normale, quando si esegue la proiezione da un proiettore sospeso al soffitto. Per eseguire questa correzione è necessario cambiare la configurazione del proiettore. Per i dettagli, vedere "Impostazioni schermo → Montaggio a soffitto" (pagina 59) riportato in "Impostazioni del menu di setup".
- Quando si fissa il proiettore ad una staffa, assicurarsi di farlo in modo conforme alle condizioni descritte sotto.
  - Utilizzare viti SEMS (con rondella piana e rondella a molla)
  - Diametro vite: M3
  - Lunghezza vite: [Spessore rondella piana e rondella a molla]
    + [Spessore staffa]
    + [Filettatura sporgente] (L)
    Serie XJ-A L: da 4 a 6 mm
    Serie XJ-M L: da 5 a 7 mm

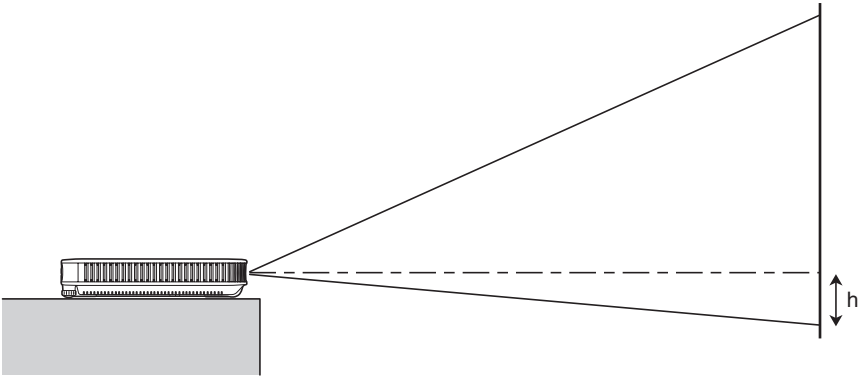


Assicurarsi che le viti siano della lunghezza specificata sopra. L'uso di viti troppo lunghe può danneggiare il vostro proiettore. L'uso di viti troppo corte non fornirà la resistenza meccanica che si richiede per il supporto.

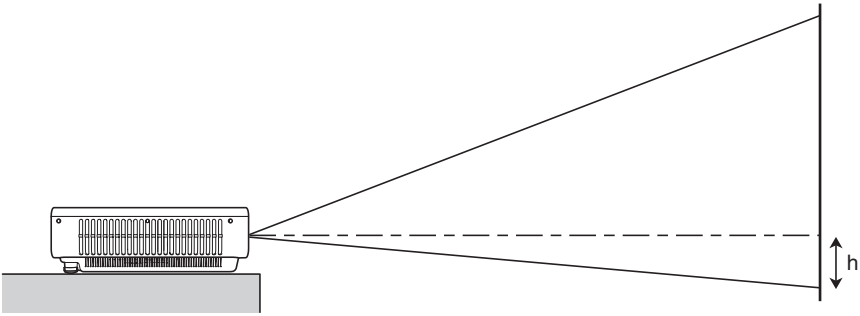
Distanza di proiezione e dimensione dello schermo

- I valori della distanza di proiezione riportati sotto sono di riferimento quando si imposta il proiettore.
- “h” nell’illustrazione e nella tabella indica la distanza tra il centro dell’obiettivo del proiettore e il bordo inferiore dello schermo di proiezione.

Serie XJ-A



Dimensione di proiezione		Distanza di proiezione approssimativa					
		XJ-A142/XJ-A147			XJ-A242/XJ-A247/XJ-A252/XJ-A257		
Dimensione schermo	Diagonale (cm)	Distanza minima (m)	Distanza massima (m)	h	Distanza minima (m)	Distanza massima (m)	h (cm)
40	102	1,1	2,2	0	1,0	1,9	9
60	152	1,7	3,4	0	1,4	2,8	14
80	203	2,3	4,5	0	1,9	3,8	18
100	254	2,8	5,6	0	2,4	4,8	23
150	381	4,3	8,5	0	3,6	7,2	34
200	508	5,7	11,3	0	4,8	9,6	45



La tabella seguente mostra la relazione tra la distanza e la dimensione dell'immagine proiettata.

Dimensione di proiezione		Distanza di proiezione approssimativa					
		XJ-M141/XJ-M146/ XJ-M151/XJ-M156			XJ-M241/XJ-M246/ XJ-M251/XJ-M256		
Dimensione schermo	Diagonale (cm)	Distanza minima (m)	Distanza massima (m)	h	Distanza minima (m)	Distanza massima (m)	h (cm)
30	76	1,0	1,5	0	–	–	–
35	89	–	–	–	1,0	1,5	8
40	102	1,3	2,0	0	1,1	1,7	9
60	152	2,0	3,0	0	1,7	2,5	13
80	203	2,7	4,0	0	2,3	3,4	18
100	254	3,4	5,0	0	2,9	4,2	23
150	381	5,0	7,4	0	4,3	6,3	34
200	508	6,8	9,9	0	5,8	8,4	45
300	762	10,2	14,9	0	8,7	12,6	67

Impostazione del rapporto di formato e dell'immagine di proiezione

Di seguito viene mostrato come le immagini vengono proiettate conformemente con il tipo di segnale in ingresso e l'impostazione del rapporto di formato del proiettore.

XJ-A242/XJ-A247/XJ-A252/XJ-A257/XJ-M241/XJ-M246/XJ-M251/XJ-M256

Sorgente di ingresso: RGB o HDMI (PC)

Segnale in ingresso	Normale	Schermo intero	16:9	4:3	Reale
SVGA (800 × 600)					
XGA (1024 × 768)					
WXGA (1280 × 800)					
SXGA (1280 × 1024)					

Sorgente di ingresso: Video, component o HDMI (DTV)

Segnale in ingresso	Normale	16:9	4:3	Letterbox
Immagine in rapporto 4:3				
Immagine ristretta				
Immagine letterbox				
Immagine in rapporto 16:9				

XJ-A142/XJ-A147/XJ-M141/XJ-M146/XJ-M151/XJ-M156

Sorgente di ingresso: RGB o HDMI (PC)

Segnale in ingresso	Normale	Schermo intero	16:9
SVGA (800 × 600)			
XGA (1024 × 768)			
WXGA (1280 × 800)			
SXGA (1280 × 1024)			

Sorgente di ingresso: Video, component o HDMI (DTV)

Segnale in ingresso	Normale	16:9	4:3
Immagine in rapporto 4:3			
Immagine ristretta			
Immagine letterbox			
Immagine in rapporto 16:9			

Segnali supportati

Importante!

- Anche se un segnale è elencato nella tabella riportata sotto, non si garantisce che si riuscirà a visualizzare le sue immagini correttamente.

Segnale RGB

	Nome del segnale	Risoluzione	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (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

Segnale component

	Nome del segnale	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (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

Segnale video

Nome del segnale	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (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

Segnale HDMI

Nome del segnale	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (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

Segnali 3D (Modo ingresso 3D)

	Nome del segnale	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)
Segnale 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
Segnale video, segnale S-video	NTSC	15,7	60

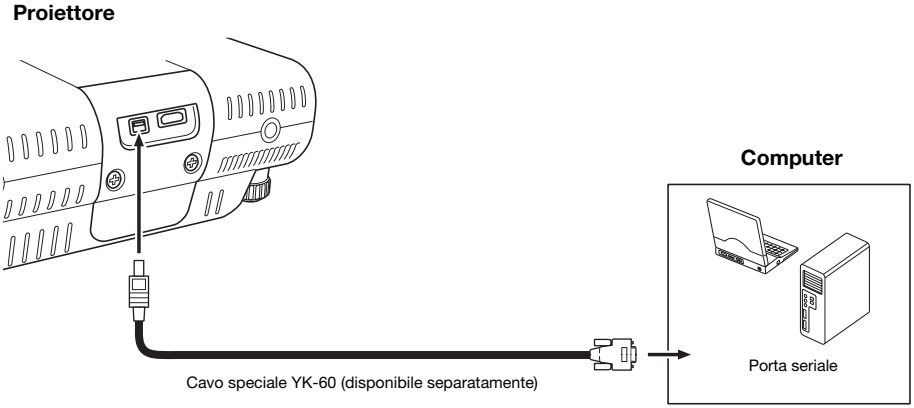
Controllo RS-232C del proiettore

Quando è presente una connessione seriale tra il proiettore e un computer, è possibile controllare il proiettore utilizzando i comandi RS-232C inviati dal computer.

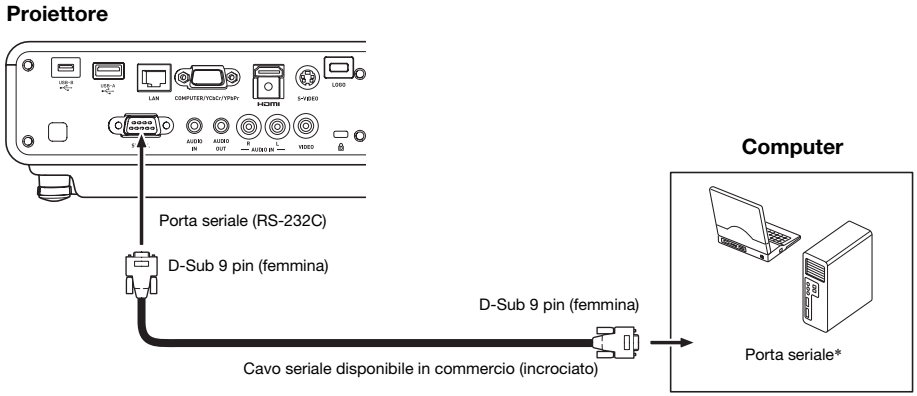
Per stabilire una connessione seriale tra il proiettore e un computer

Collegare il proiettore e il computer come viene mostrato nell'illustrazione riportata sotto.

Serie XJ-A



Serie XJ-M



Uso dei comandi di controllo

Questa sezione spiega i comandi che vengono utilizzati per controllare il proiettore da un computer.

Formato di invio comando

Protocollo di comunicazione	Configurare la porta seriale del computer con le seguenti impostazioni.	
	Data rate	19200 bps
	Bit di dati	8 bit
	Parità	Nessuno
	Bit di arresto	1 bit
	Controllo di flusso	Nessuno
Comando di lettura	Inviare questo comando quando si desiderano informazioni sulla configurazione attuale del proiettore di dati.	
	Formato di invio	(<nome del comando>?)
	Formato di ricezione	(<gamma di impostazione del segnale applicabile>,<impostazione attuale>)
	Esempio di invio comando	(VOL?) inviato dal computer al proiettore. ↓ (0-30,15) ritornato dal proiettore al computer.
Comando di scrittura	Inviare questo comando per controllare il proiettore di dati (accensione/spegnimento ecc.) e per scrivere dati ad esso.	
	Formato di invio	(<nome del comando><valore di impostazione>)
	Esempio di invio comando	(VOL0) inviato dal computer al proiettore. ↓ L'impostazione di volume del proiettore diviene 0 (muto).

- Per i dettagli sui nomi di comandi e sulle impostazioni, vedere la "Lista dei comandi".
- Tutti i comandi utilizzano i caratteri ASCII e numeri interi in formato decimale.
- Il proiettore risponderà con un segno interrogativo (?) quando ad esso viene inviato un comando che non può riconoscere. Inoltre, qualsiasi comando che tenta di impostare un valore che è fuori della gamma applicabile consentita, verrà ignorato.
- Se il proiettore sta eseguendo un'elaborazione iniziata dal comando inviato precedentemente, un'operazione con i tasti del proiettore, o un'operazione con i tasti del telecomando, l'invio del comando successivo deve attendere finché il proiettore non completa l'elaborazione precedente.

Lista dei comandi

- Mentre il proiettore è spento, sono supportate solo le seguenti operazioni. Non tentare di inviare nessun altro comando al proiettore.
  - Accensione/spegnimento: Lettura
  - Accensione: Scrittura
  - Acquisire tempo luce: Lettura
- L'introduzione di un segnale valido deve essere in progressione per utilizzare un comando per accendere la schermata vuota o per cambiare il rapporto di formato.

R: Lettura abilitata W: Scrittura abilitata

Funzione	Nome di comando	RW	Gamma di impostazione
Accensione/spegnimento:	PWR	RW	0: Spento, 1: Acceso
Commutazione ingresso: **0:** Commuta la sorgente di ingresso al terminale COMPUTER e cambia l'impostazione del terminale COMPUTER a RGB. **1:** Commuta la sorgente di ingresso al terminale COMPUTER e cambia l'impostazione del terminale COMPUTER a component. **2:** Commuta la sorgente di ingresso a Video. **6:** Commuta la sorgente di ingresso al terminale COMPUTER e cambia l'impostazione del terminale COMPUTER a Automatico. **7:** Commuta la sorgente di ingresso a HDMI. **8:** Commuta la sorgente di ingresso a Senza fili (Serie XJ-A) / Rete (Serie XJ-M). **9:** Commuta la sorgente di ingresso a S-video (Solo serie XJ-M). **11:** Commuta la sorgente di ingresso a Visualizzatore file. **12:** Commuta la sorgente di ingresso a Display USB. **13:** Commuta la sorgente di ingresso a Strumenti USB CASIO.	SRC	RW	0: RGB, 1: Component, 2: Video, 6: Automat (RGB/Component), 7: HDMI, 8: Rete, 9: S-Video, 11: Visualizzatore file, 12: Display USB, 13: Strumenti USB CASIO
Schermata vuota: Commuta la schermata vuota attivata o disattivata.	BLK	RW	0: Spento, 1: Acceso
Volume: Specifica un valore per regolare il livello di volume. Questa impostazione viene applicata al segnale della sorgente di ingresso che è attualmente proiettato dal proiettore.	VOL	RW	da 0 a 30
Modo colore: Seleziona il modo colore.	PST	RW	1: Grafica, 2: Cinema, 3: Normale, 4: Lavagna, 5: Gioco
Rapporto di formato: Specifica il rapporto di formato.	ARZ	RW	0: Normale, 1: 16:9, 2: 4:3, 3: Letterbox, 4: Schermo intero, 5: Reale, 6: 4:3 (Forzato)
Spostamento zoom (Solo serie XJ-A): **0:** Nessuno **1:** Spostamento di un passo verso grandangolo **2:** Spostamento di un passo verso teleobiettivo	OZM	W	da 0 a 2

Funzione	Nome di comando	RW	Gamma di impostazione
Spostamento messa a fuoco (Solo serie XJ-A): **0:** Nessuno **1:** Spostamento di un passo più vicino **2:** Spostamento di un passo più lontano	OFC	W	da 0 a 2
Acquisire tempo luce: Acquisisce il tempo luce dal proiettore.	LMP	R	0- Unità: Ore
Ecomodo: Introduce Ecomodo.	PMD	RW	0: No (Luminosità), 1: No (Normale), 2: Attivaz. (automatica), 3: Attivaz. (Manuale 1), 4: Attivaz. (Manuale 2), 5: Attivaz. (Manuale 3), 6: Attivaz. (Manuale 4), 7: Attivaz. (Manuale 5)
Freeze: Commuta attivata o disattivata la funzione freeze.	FRZ	RW	0: Spento, 1: Acceso
Correzione distorsione trapezoidale: Specifica l'impostazione della correzione trapezoidale con un valore che corrisponde alle impostazioni tipiche di "Correzione distors trapez" del menu di setup riportate sotto. **0:** Correzione distorsione trapezoidale –60 **60:** Correzione distorsione trapezoidale 0 **120:** Correzione distorsione trapezoidale +60 **Esempio:** qui 65 specifica un'impostazione equivalente alla correzione della distorsione trapezoidale +5.	KST	RW	da 0 a 120
Correzione distorsione trapezoidale +/–: Aumenta o abbassa l'impostazione attuale di correzione distorsione trapezoidale di 1.	+: KSP –: KSM	W	da 0 a 120
Tasto: Operazione eseguita quando si preme un tasto. I valori di impostazione da 31 a 34 sono supportati solo dai proiettori della serie XJ-A.	KEY	W	1: ▲, 2: ▼, 3: ◀, 4: ▶, 5: ENTER, 6: ESC, 10: FUNC, 11: MENU, 12: ACCENSIONE, 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: RIPRODUZIONE(▶❚❚), 27: RITORNO(◀◀), 28: AVANZAMENTO(▶▶), 29: PRECEDENTE(❚◀), 30: SUCCESSIVO(▶❚), 31: ZOOM +, 32: ZOOM –, 33: FOCUS ▲, 34: FOCUS ▼

Funzione	Nome di comando	RW	Gamma di impostazione
Tipo di impostazione: Specifica come viene impostato il proiettore relativamente allo schermo di proiezione. **0:** Proiezione ad uno schermo davanti al proiettore*1 **1:** Proiezione da dietro lo schermo con il proiettore montato a soffitto*2 **2:** Proiezione da dietro lo schermo*1 **3:** Proiezione davanti allo schermo con il proiettore montato a soffitto*2	POS	RW	da 0 a 3
APO: Utilizzato per cambiare l'impostazione di spegnimento automatico (impostazione del tempo di azionamento o spegnimento automatico disabilitato).	APO	RW	0: Spento, 1: 5 minuti, 2: 10 minuti, 3: 15 minuti, 4: 20 minuti, 5: 30 minuti
Errore: Legge lo stato di errore del proiettore.	STS	R	0: Normale, 1: Errore ventola, 2: Errore temperatura, 7: Errore luce, 16: Altri errori
Volume +/–: Aumenta o abbassa l'impostazione del volume attuale di 1.	+: VLP –: VLM	W	da 0 a 30
Silenziato: Commuta attivata o disattivata la funzione silenziato.	MUT	RW	0: Spento, 1: Acceso

*1 Parte superiore del proiettore rivolta verso l'alto
*2 Parte superiore del proiettore rivolta verso il basso

GPL e LGPL

(1) Questo prodotto utilizza software (questo software) che fa parte della GNU General Public License (GPL) e GNU Lesser General Public License (LGPL). Concordemente con GPL e LGPL, il codice sorgente di questo software è un codice open source. Chiunque desideri visionare il codice open source, può farlo scaricandolo dal sito di download del proiettore CASIO. Ogniqualvolta si esegue la copia, modifica o distribuzione di questo software, assicurarsi di farlo concordemente ai termini e condizioni della GPL e LGPL.

(2) Questo software viene fornito “così come è” senza la garanzia espressa o implicita di qualsiasi genere. Tuttavia, questa rinuncia non influisce sui termini e condizioni della garanzia del prodotto stesso (includendo il malfunzionamento dovuto a questo software).

(3) Di seguito vengono riportate le GPL e LGPL di cui questo software fa parte.

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

MA2008-D

© 2014 CASIO COMPUTER CO., LTD.