

DATA PROJECTOR

XJ-A serie

XJ-A142/XJ-A147*

XJ-A242/XJ-A247*

XJ-A252/XJ-A257*

XJ-M serie

XJ-M141/XJ-M146*

XJ-M151/XJ-M156*

XJ-M241/XJ-M246*

XJ-M251/XJ-M256*

*USB-modellen

Gebruiksaanwijzing

- In deze handleiding verwijzen de termen “XJ-A serie” en “XJ-M serie” alleen naar de specifieke modellen die hierboven vermeld staan.
- Lees de “Veiligheidsvoorzorgen” en “Voorzorgen in het gebruik” in het document “Instelgids” dat meegeleverd wordt met de Data Projector en zorg ervoor dat u dit product correct gebruikt.
- Bewaar deze handleiding op een veilige plek zodat u er later nog eens iets in op kunt zoeken.
- Bezoek de website hieronder voor de nieuwste versie van deze handleiding.
<http://world.casio.com/manual/projector/>

- DLP is een gedeponeerd handelsmerk van Texas Instruments uit de Verenigde Staten.
- Microsoft, Windows en Windows Vista zijn gedeponeerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en in andere landen.
- HDMI, het HDMI Logo en High-Definition Multimedia Interface zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van HDMI Licensing, LLC.
- Mac OS is een handelsmerk of gedeponeerd handelsmerk van Apple, Inc. in de Verenigde Staten en in andere landen.
- Voor PJLink is een registratie als handelsmerk aangevraagd of inmiddels verleend in Japan, de Verenigde Staten van Amerika en andere landen en gebieden.
- Crestron is een gedeponeerd handelsmerk van Crestron Electronics, Inc. uit de Verenigde Staten.
- AMX is een gedeponeerd handelsmerk van AMX LLC uit de Verenigde Staten.
- XGA is een gedeponeerd handelsmerk van IBM Corporation uit de Verenigde Staten.
- Andere namen van bedrijven en producten zijn mogelijk gedeponeerde namen of handelsmerken van hun respectievelijke eigenaren.
- Gedeelten van dit product zijn gedeeltelijk gebaseerd op het werk van de Independent JPEG Group.

- De inhoud van deze Gebruiksaanwijzing kan zonder kennisgeving gewijzigd worden.
- Kopiëren van deze handleiding, geheel of gedeeltelijk, is verboden. U mag deze handleiding gebruiken voor uw eigen persoonlijk gebruik. Enig ander gebruik zonder toestemming van CASIO COMPUTER CO., LTD. is verboden.
- CASIO COMPUTER CO., LTD. aanvaardt geen aansprakelijkheid voor enige gederfde winst, of claims van derden voortkomend uit het gebruik van dit product of deze handleiding.
- CASIO COMPUTER CO., LTD. aanvaardt geen aansprakelijkheid voor enig verlies of gederfde winst als gevolg van gegevensverlies veroorzaakt door een storing of onderhoud aan dit product, noch om enige andere reden.
- De voorbeeldschermen in deze handleiding zijn uitsluitend bedoeld ter illustratie en het is daarom mogelijk dat ze niet exact overeenkomen met de beelden zoals die daadwerkelijk door het product weergegeven worden.
- De schermafbeeldingen in deze handleiding zijn allemaal afkomstig uit de Engelse versie. Sommige termen in de uitleg zijn ook gebaseerd op de schermen uit de Engelse versie.

Kenmerken en belangrijkste functies van de projector	7
Kenmerken die alle modellen gemeen hebben.....	7
Kenmerken USB-modellen	7
Andere kenmerken specifiek voor bepaalde modellen.....	8
Van start.....	9
Opstellen van de projector	9
Voorzorgen bij het opstellen	10
Aansluiten van de bedrading van de projector	11
Afstandsbediening.....	12
<i>Inzetten van batterijen in de afstandsbediening</i>	<i>13</i>
<i>Vervangen van de batterijen van de afstandsbediening</i>	<i>13</i>
Projecteren van een beeld	14
Selecteren van de signaalbron	14
<i>Selecteren van de signaalbron</i>	<i>15</i>
Resolutie	15
3D ingangsmodus (Alleen voor de XJ-M serie)	16
<i>Openen van de 3D ingangsmodus</i>	<i>16</i>
<i>Terugkeren naar de normale ingangsmodus vanuit de 3D ingangsmodus.....</i>	<i>17</i>
Horizontale omslag in de 3D ingangsmodus	17
<i>Omwisselen van de linker- en rechterbeelden.....</i>	<i>17</i>
Projecteren met de Bestandszoeker (File Viewer) (alleen USB-modellen).....	18
Bestandszoeker Overzicht.....	18
Projecteren van bestanden in het interne geheugen van de projector.....	18
<i>Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector</i>	<i>19</i>
<i>Beginnen met het projecteren van bestanden in het interne geheugen van de projector</i>	<i>21</i>
<i>Formatteren van het interne geheugen van de projector</i>	<i>22</i>
Projecteren van bestanden van een geheugenapparaat dat is aangesloten via USB	23
<i>Een USB-flashgeheugen aansluiten op de projector.....</i>	<i>23</i>
<i>Een geheugenkaart aansluiten op de projector.....</i>	<i>24</i>
<i>Een digitale camera verbinden met de projector.....</i>	<i>24</i>

<i>Beginnen met het projecteren van bestanden van een geheugenapparaat dat is aangesloten via USB.....</i>	<i>25</i>
Bestanden projecteren.....	27
<i>Projecteren van een presentatiebestand</i>	<i>27</i>
<i>Projecteren van een PDF-bestand.....</i>	<i>28</i>
<i>Projecteren van een beeldbestand</i>	<i>29</i>
<i>Projecteren van een videobestand</i>	<i>29</i>
Handelingen op het bestandsmenu.....	31
<i>Om het bestandsmenu heen en weer te schakelen tussen lijstweergave en pictogrammenweergave</i>	<i>31</i>
<i>Om door het bestandsmenu te bladeren.....</i>	<i>31</i>
<i>Om een map te openen.....</i>	<i>31</i>
<i>Sluiten van de huidige map en teruggaan naar een hoger niveau</i>	<i>31</i>
<i>Terugkeren naar het hoofdscherm vanuit het bestandsmenu</i>	<i>31</i>
Configureren van Bestandszoeker (File Viewer) instellingen	32
<i>Configureren van Bestandszoeker (File Viewer) instellingen.....</i>	<i>32</i>
Autorun (Automatisch opstarten)	34
<i>Automatisch projecteren van beeldbestanden of een videobestand van een USB-flashgeheugen.....</i>	<i>34</i>
<i>Automatisch projecteren van beeldbestanden of een videobestand uit het interne geheugen van de projector.....</i>	<i>35</i>
Oplossen van problemen met de Bestandszoeker (File Viewer)	36
Foutmeldingen van de Bestandszoeker (File Viewer)	37
Gebruiken van EZ-Converter FA om PowerPoint-bestanden om te zetten naar ECA of PtG-bestanden	38
<i>Om een PowerPoint-bestand naar een ECA of PtG-bestand te converteren</i>	<i>39</i>
<i>De beeldschermresolutie voor het ECA of PtG-bestand opgeven</i>	<i>41</i>
<i>Opgeven van de maximum weergavetijd voor animaties</i>	<i>41</i>
<i>Afspelen van een ECA of PtG-bestand op uw computer</i>	<i>41</i>
Projecteren met de USB-displayfunctie (alleen USB-modellen)	43
Overzicht USB-displayfunctie.....	43
Projecteren van de inhoud van het computerscherm via een USB-verbinding.....	43
<i>Voor het eerst de inhoud van het scherm van een Windows computer projecteren via een USB-verbinding.....</i>	<i>44</i>
<i>Voor het eerst de inhoud van het scherm van een Mac OS-computer projecteren via een USB-verbinding.....</i>	<i>45</i>
<i>De inhoud van het scherm van een computer projecteren via een USB-verbinding na de eerste keer.....</i>	<i>47</i>
Projecteren van het scherm van een grafische calculator (alleen USB-modellen).....	48
<i>Projecteren van het scherm van een grafische calculator</i>	<i>48</i>

Bedienen van de projector 49

Handelingen met weergegeven beeld en geluid	49
<i>Gebruiken van de handmatige perspectivische correctie (KEYSTONE)</i>	49
<i>Beelden zoomen (D-ZOOM)</i>	49
<i>Regelen van het volumeniveau (VOLUME)</i>	49
<i>Uitschakelen van de geluidswaergave (VOLUME)</i>	50
<i>Het beeld tijdelijk blanco maken en uitschakelen van de geluidswaergave (BLANK)</i>	50
<i>Het beeld stilzetten (FREEZE)</i>	50
<i>Automatisch instellen van het beeld (AUTO)</i>	50
<i>Veranderen van de beeldverhouding van het geprojecteerde beeld (ASPECT)</i>	51
<i>Aanpassen van de helderheid van het beeld (FUNC)</i>	52
<i>Veranderen van de kleurenmodus (FUNC)</i>	52
Eco modus (ECO).....	53
<i>Selecteren van de Eco modus</i>	53
Gebruiken van de Presentatietimer (TIMER)	54
<i>Weergeven van de timer</i>	54
<i>Openen van het menu voor de timerfunctie</i>	54
<i>Configureren van timerinstellingen</i>	55
<i>Starten van de afteltimer</i>	55
<i>Pauzeren van de timer</i>	56
<i>Hervatten van een gepauzeerde timer</i>	56
<i>De timer terugzetten op de starttijd</i>	56
Gebruiken van het instelmenu (MENU)	57
Basisbediening instelmenu	57
Instellingen op het instelmenu	57
Wachtwoordbeveiliging	62
Gebruiken van de wachtwoordfunctie	62
<i>Wijzigen van het wachtwoord</i>	63
<i>Veranderen van de instelling voor het Spanning aan Wachtwoord</i>	64
<i>Wijzigen van het wachtwoord voor de interne opslagfunctie van de projector</i>	64
Vergrendeling bedieningspaneel	65
<i>Vergrendelen van de toetsen op het bedieningspaneel</i>	65
<i>Ontgrendelen van de toetsen op het bedieningspaneel</i>	65

Schoonmaken van de projector	66
Schoonmaken van de buitenkant van de projector	66
De lens reinigen	66
Ventilatie-openingen schoonmaken	66
Oplossen van problemen.....	67
Indicators.....	67
Foutindicators en waarschuwingen.....	68
Oplossen van problemen met de projector.....	70
Bijlage	72
Aansluiten op een component video-uitgang	72
Aansluiten op een composiet video-uitgang of S-Video-uitgang (Alleen XJ-M serie)	73
Bijwerken van de firmware en overbrengen van een gebruikerslogo	74
<i>De LOGO-aansluiting van de projector verbinden met de USB-aansluiting van een computer</i>	<i>74</i>
De projector aan het plafond hangen.....	75
Projectie-afstand en schermgrootte.....	76
Beeldverhouding en geprojecteerd beeld	78
Ondersteunde signalen	80
RS-232C bediening van de projector.....	83
<i>Tot stand brengen van een seriële verbinding tussen de projector en een computer</i>	<i>83</i>

Kenmerken die alle modellen gemeen hebben

- **Kwikvrije hybride lichtbron**

Een door CASIO zelf ontwikkelde laser en LED hybride lichtbron met een hoge lichtopbrengst van 2500 t/m 3000 lumen. Deze projector maakt geen gebruik van een kwikhoudende lamp, zodat het toestel milieuvriendelijker is.

- **Een grote verscheidenheid aan mogelijke signaalbronnen**

Ondersteuning voor analoog RGB, composiet video, S-video (alleen voor de XJ-M serie), component video (Y·Cb·Cr, Y·Pb·Pr) en HDMI signaalbronnen.

- **Intelligente helderheidsbedieningsfunctie (Eco modus)**

De projector detecteert het omgevingslicht en past de helderheid van de projectie automatisch aan om op een efficiënte manier energie te kunnen besparen. (Hiervoor moet “Eco modus” worden ingesteld op “Aan (Automatisch)”.)

- **Directe stroominschakeling**

De projector kan zo worden ingesteld dat deze automatisch wordt ingeschakeld en begint te projecteren zodra de stekker in het stopcontact wordt gedaan.

- **Presentatietimer**

De presentatietimer is een afteltimer die de resterende tijd voor de presentatie toont op het projectorscherm.

- **Firmware update en overdracht van gegevens voor door de gebruiker aangepaste logo's**

De firmware (de software in het flash ROM-geheugen van de projector) kan worden bijgewerkt en er kunnen indien gewenst door de gebruiker aangepaste logo's naar de projector worden overgebracht vanaf een computer.

Kenmerken USB-modellen

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

- **Projectie van beelden, video en andere soorten bestanden (Bestandszoeker)**

De Bestandszoeker (File Viewer) van de projector kan worden gebruikt om de volgende typen bestanden in het interne geheugen van de projector of op een USB-flashgeheugen dat is aangesloten op de projector te openen en te projecteren: beeldbestanden (JPG, PNG, GIF, BMP), videobestanden (AVI, MOV, MP4), presentatiebestanden (ECA, PtG), PDF-bestanden.

- **Projectie van de inhoud van computerschermen via een USB-verbinding (USB-display)**

Door de projector aan te sluiten op een computer via een USB-kabel kan de inhoud van het scherm van de computer worden geprojecteerd. Dit ondersteunt de projectie van de schermhoud van ook kleine computers die alleen een USB-aansluiting hebben, maar geen RGB, HDMI of andere video-uitgangsaansluiting.

- **Aansluiting van een grafische wetenschappelijke functiecalculator**

Bepaalde grafische wetenschappelijke CASIO rekenmachines kunnen direct worden aangesloten op de USB-A-aansluiting van de projector om de inhoud van het scherm van de rekenmachine te laten projecteren.

- **Projectie van beelden van een computer of soortgelijke apparatuur via een draadloze LAN-verbinding***

De projector is geconfigureerd als toegangspunt zodat een computer of soortgelijke apparatuur er direct verbinding mee kan maken via een draadloze LAN-verbinding. Of een computer of soortgelijke apparatuur kan verbinding maken via een draadloze LAN-verbinding door middel van een bestaand draadloos LAN-toegangspunt. Zowel beeld- als audioweergave worden ondersteund wanneer er een computer is aangesloten.

- **Projectie van beelden van een computer of soortgelijke apparatuur via een draadloze LAN-verbinding***

De projector kan worden bediend vanaf een computer of soortgelijke apparatuur die ermee verbonden is via een draadloze LAN-verbinding.

* Zie voor details over draadloze LAN-verbindingen de aparte “Netwerk functiegids”.

Andere kenmerken specifiek voor bepaalde modellen

XJ-A serie

- **Dun en compact**

A4-mapformaat en ongeveer 43 mm dun. Compact genoeg om bijna overal te kunnen installeren.

XJ-M serie

- **Ondersteuning voor de projectie van 3D-beelden**

Ondersteuning voor de projectie van een 3D-beeldsignaal (60 Hz/120 Hz veld sequentieel protocol) via een van drie signaalbronnen (analoog RGB, composiet video, S-video).

- Er is een los verkrijgbare 3D-bril vereist (YA-G30) vereist om 3D-beelden driedimensionaal te kunnen waarnemen. Er is ook los verkrijgbare, speciale software (CASIO 3D Converter) vereist om 3D-beelden te kunnen projecteren met de projector wanneer een computer (analoog RGB) wordt gebruikt als signaalbron.
- 3D-projectie wordt niet ondersteund via HDMI of component videoverbindingen.

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

- **WXGA-resolutie**

Ondersteunt WXGA (1280 × 800) resolutie voor breedbeeldprojectie. Deze resolutie is ideaal voor het projecteren van beelden van breedbeeld laptops en HD-tv's.

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

- **Projectie van de scherm inhoud van een computer die is aangesloten via een bedraad LAN***

Er kan een LAN-kabel worden gebruikt voor een directe verbinding tussen de projector en een computer, of er kan een LAN-verbinding tot stand worden gebracht via een bestaande netwerkrouter. Wanneer er een verbinding tot stand is gebracht, worden zowel weergave van het scherm als weergave van audio ondersteund.

- **Afstandsbediening van de projector vanaf een computer die is aangesloten via een bedraad LAN***

De projector kan op afstand worden bediend door middel van de webbrowser van een computer die op de projector is aangesloten via een bedraad LAN.

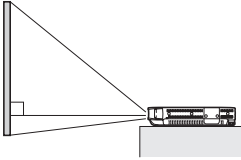
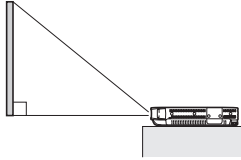
* Zie voor details over LAN-verbindingen de aparte “Netwerk functiegids”.

Van start

Dit gedeelte geeft uitleg over hoe u een locatie voor de projector moet kiezen, hoe u de kabels moet aansluiten en hoe u de andere vereiste handelingen moet uitvoeren voor u de projector kunt gebruiken.

Opstellen van de projector

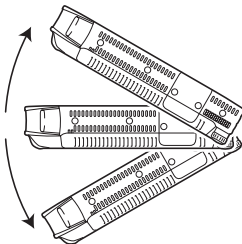
Plaats de projector op een bureau, tafel of ander platform dat stevig en horizontaal is. Zorg voor voldoende ruimte rond de zijkanten en de achterkant van de projector voor een goede ventilatie. De volgende illustraties laten zien hoe de projector opgesteld moet worden ten opzichte van het scherm voor een optimale projectie.

XJ-A242/XJ-A247/XJ-A252/XJ-A257/ XJ-M241/XJ-M246/XJ-M251/XJ-M256	Andere modellen
<p data-bbox="227 491 283 507">Scherm</p>  <p data-bbox="81 703 546 735">Stel de projector zo op dat de kant met de lens zich aan de rand van de tabel enz. bevindt.</p>	<p data-bbox="711 491 767 507">Scherm</p>  <p data-bbox="567 703 1032 735">Zorg ervoor dat de projector in een rechte hoek ten opzichte van het scherm wordt opgesteld.</p>

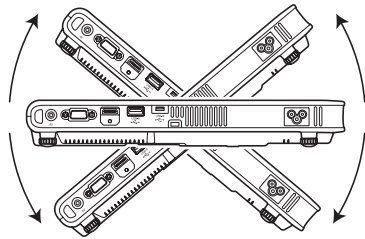


Belangrijk!

- Bij een XJ-A serie projector is het toegelaten bereik voor de verticale hoek bij het opstellen van de projector ± 30 graden (Afbeelding 1). Zorg ervoor dat de projector binnen dit bereik blijft. De projector opstellen buiten dit bereik voor de verticale hoek kan de levensduur van de lamp verkorten. Er is geen limiet voor de horizontale hoek van de projector (Afbeelding 2).



Afbeelding 1



Afbeelding 2

- Bij een XJ-M serie projector is er geen beperking aan de verticale en horizontale hoek bij het opstellen.

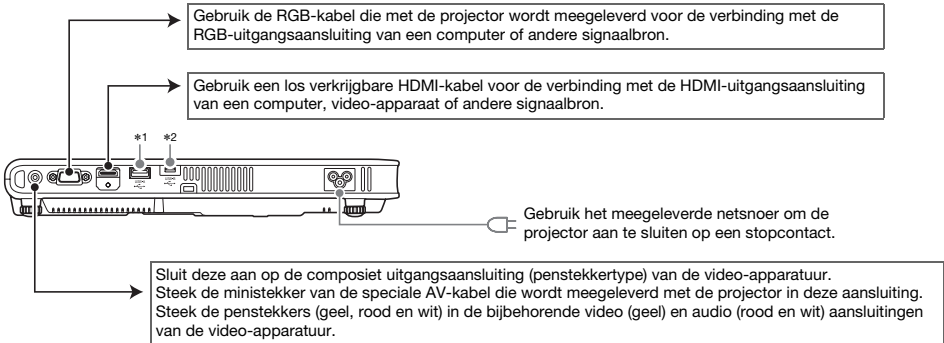
Voorzorgen bij het opstellen

- Gebruik een stopcontact waar u gemakkelijk bij kunt wanneer u de stekker van de projector eruit moet halen.
- Zorg ervoor dat er zich binnen 30 cm rond de projector geen andere voorwerpen bevinden. Let in het bijzonder op dat u voorwerpen uit de buurt houdt van de in- en uitlaatopeningen van de projector.
- De luchtstroom van een airconditioning kan de warmte die wordt uitgestoten rond de lens van de projector zo beïnvloeden dat het geprojecteerde beeld erdoor gestoord wordt. Pas in een dergelijk geval de luchtstroom van de airconditioning aan, of verplaats de projector.

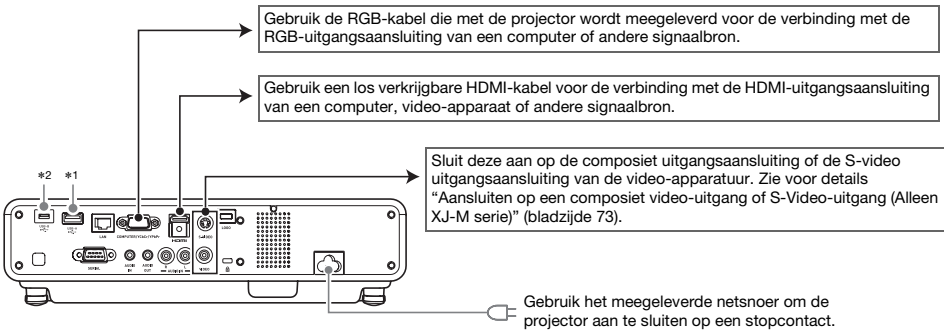
Aansluiten van de bedrading van de projector

Sluit de projector aan op een stopcontact en op een signaalbron.

XJ-A serie



XJ-M serie



- *1 Gebruik deze aansluiting om een USB-flashgeheugen (bladzijde 23), een CASIO grafische wetenschappelijke rekenmachine (bladzijde 48), of de draadloze adapter die met de projector wordt meegeleverd (zie de aparte "Netwerk functiegids") op aan te sluiten.
- *2 Deze aansluiting wordt gebruikt om toegang te krijgen tot het interne geheugen van de projector vanaf een computer en bij het projecteren van de inhoud van computerschermen via een USB-verbinding. Zie "Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector" (bladzijde 19) en "Projecteren met de USB-displayfunctie (alleen USB-modellen)" (bladzijde 43) voor meer informatie.

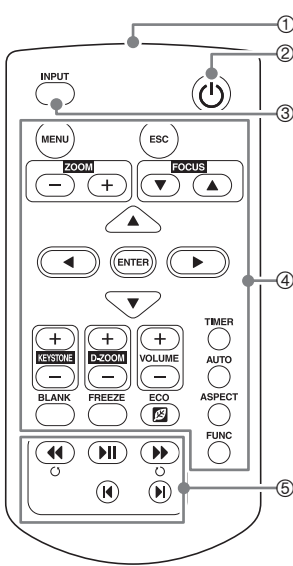


Opmerking

- Zie voor meer informatie over videoverbindingen "Aansluiten op een component video-uitgang" op bladzijde 72.
- Zie voor informatie over het gebruiken van de RS-232C bedieningsaansluiting van de projector "RS-232C bediening van de projector" (bladzijde 83).
- Zie voor informatie over het aansluiten van de projector voor het updaten van de firmware of om door de gebruiker aangepaste logo's over te brengen "Bijwerken van de firmware en overbrengen van een gebruikerslogo" (bladzijde 74).

Afstandsbediening

De projector wordt bediend met de meegeleverde afstandsbediening. Richt de zender van de afstandsbediening op één van de ontvangers op de projector wanneer u de toetsen van de afstandsbediening gebruikt. Het maximum bereik van het signaal van de afstandsbediening is ongeveer 5 meter (tussen de zender en de ontvanger).



- ① Zender afstandsbedieningssignaal
- ② [⏻] (Aan/uit) toets
Zet het toestel aan of uit.
- ③ [INPUT] toets
Schakelt over naar een andere signaalbron.
- ④ Toetsen voor het bedienen van de projectie en het configureren van projectorinstellingen.
(Alleen de XJ-A serie projectoren hebben [ZOOM -], [ZOOM +], [FOCUS▼], [FOCUS▲] toetsen.)
- ⑤ Deze toetsen worden alleen gebruikt voor USB-modellen.
Deze worden hoofdzakelijk gebruikt voor de bediening van de projectie met de Bestandszoeker (bladzijde 27).



Belangrijk!

- Om te voorkomen dat de batterij leeg raakt, moet u de afstandsbediening zo opbergen dat geen van de toetsen per ongeluk wordt ingedrukt.

Inzetten van batterijen in de afstandsbediening



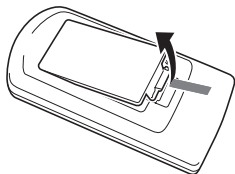
Belangrijk!

- Gebruik uitsluitend alkalibatterijen.

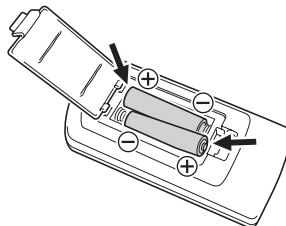
Pas op

ER IS ONTPLOFFINGSGEVAAR ALS EEN BATTERIJ WORDT VERVANGEN DOOR EEN INCORRECT TYPE.
HOUD U BIJ HET WEGGOOIEN VAN BATTERIJEN AAN DE VOORSCHRIFTEN.

- 1.** Maak de batterijklep aan de achterkant van de afstandsbediening open.



- 2.** Doe twee nieuwe batterijen in het compartiment en zorg ervoor dat de positieve (+) en negatieve (-) polen de goede kant op wijzen.



- 3.** Doe de batterijklep aan de achterkant van de afstandsbediening weer dicht.

Vervangen van de batterijen van de afstandsbediening

Maak de batterijklep aan de achterkant van de afstandsbediening open, vervang de oude batterijen door nieuwe en doe de batterijklep weer dicht.

Projecteren van een beeld

Dit gedeelte geeft informatie over hoe u beelden kunt projecteren van verschillende signaalbronnen.

Selecteren van de signaalbron

De signaalbronkeuze biedt de verschillende opties in de tabel hieronder.

Naam signaalbron	Geprojecteerd beeld (en geluid)
Computer	Scherm van een computer die is aangesloten op de computeraansluiting van de projector.
Video	XJ-A serie: Beeld en geluid van video-apparatuur die is aangesloten op de AV-aansluiting van de projector. XJ-M serie: Beeld en geluid van video-apparatuur die is aangesloten op de VIDEO-aansluiting van de projector en op de AUDIO IN R/L-aansluitingen.
S-Video (XJ-M serie)	Beeld en geluid van video-apparatuur die is aangesloten op de S-VIDEO-aansluiting van de projector en op de AUDIO IN R/L-aansluitingen.
HDMI	Beeld en geluid van een computer of van video-apparatuur die is aangesloten op de HDMI-aansluiting van de projector.
Bestandszoeker (File Viewer)	Beeld (en geluid bij een videobestand) in de volgende typen bestanden in het interne geheugen van de projector of op geheugenapparatuur die is aangesloten op de USB-A-aansluiting van de projector: beeldbestanden, videobestanden, presentatiebestanden, PDF-bestanden.
CASIO USB-tool	Scherminhoud van een CASIO grafische wetenschappelijke rekenmachine die of elektronisch woordenboek dat is aangesloten op de USB-A-aansluiting van de projector.
Draadloos (XJ-A serie)	Scherminhoud en audio van een computer die is aangesloten op de projector via een draadloos LAN.
Netwerk (XJ-M serie)	Scherminhoud en audio van een computer die is aangesloten op de projector via een draadloos of bedraad LAN.
USB-display	Scherminhoud en audio van een computer die is aangesloten op de USB-B-aansluiting van de projector.

Selecteren van de signaalbron

1. Druk op de [INPUT] toets. Hierdoor wordt het “Ingangssignaal” dialoogvenster geopend.
2. Voer afhankelijk van de signaalbron één van de handelingen uit de tabel hieronder uit.

Om deze signaalbron te selecteren:	Voert u deze handeling uit:
Computer, Video, S-Video (XJ-M serie), HDMI, Draadloos (XJ-A serie), Netwerk (XJ-M serie), USB-display	Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om de naam van de gewenste signaalbron te selecteren en druk dan op [ENTER].
Bestandszoeker (File Viewer)	1. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Zoeker” te selecteren en druk dan op [ENTER]. 2. Bevestig in het dialoogvenster dat zal verschijnen dat “Bestandszoeker” is geselecteerd en druk vervolgens op [ENTER].
CASIO USB-tool	1. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Zoeker” te selecteren en druk dan op [ENTER]. 2. Druk op de [▼] toets om “CASIO USB-tool” te selecteren en druk dan op [ENTER].

- De naam van de geselecteerde signaalbron verschijnt een paar seconden lang in de rechter bovenhoek van het geprojecteerde beeld.
- De melding “Geeningangssignaal” zal verschijnen wanneer er geeningangssignaal kan worden gedetecteerd.



Opmerking

- Raadpleeg de volgende documentatie voor meer informatie over hoe u Draadloos, Netwerk, USB-display, Bestandszoeker, of CASIO USB-tool als signaalbron kunt selecteren en kunt projecteren.
Draadloos of Netwerk: Aparte Netwerk functiegid
USB-display: “Projecteren met de USB-displayfunctie (alleen USB-modellen)” (bladzijde 43)
Bestandszoeker: “Projecteren met de Bestandszoeker (File Viewer) (alleen USB-modellen)” (bladzijde 18)
CASIO USB-tool: “Projecteren van het scherm van een grafische calculator (alleen USB-modellen)” (bladzijde 48)

Resolutie

Afhankelijk van het model projector, is de videoresolutie vastgesteld op XGA (1024 × 768 pixels) of WXGA (1280 × 800 pixels). Wanneer hetingangssignaal dat ontvangen wordt van de computer niet overeenkomt met de videoresolutie van de projector, kan het beeld grof lijken, kunnen teksten en andere tekens moeilijk te lezen zijn of kan er een moiré-patroon verschijnen. Als dit gebeurt, kunt u het volgende proberen.

- Verander de uitgangsverhouding van de computer zodat deze overeenkomt met de videoresolutie van de projector.
Zie “Technische gegevens” in de Instelgids voor informatie over de videoresolutie van uw projector. Raadpleeg de documentatie van uw computer voor details omtrent het wijzigen van de instellingen daarvan.
- Verander de instelling “Hor.-Ver. verhouding” naar “Waar” (alleen van toepassing op modellen die WXGA-videoresolutie ondersteunen). Bij de instelling “Waar” projecteert de projector hetingangssignaal op de daadwerkelijke grootte (1 beeldpunt in hetingangssignaal is daarbij gelijk aan 1 beeldpunt zoals geprojecteerd door de projector).
Zie voor informatie over het configureren van de beeldverhouding (Hor.-Ver. verhouding) “Veranderen van de beeldverhouding van het geprojecteerde beeld (ASPECT)” (bladzijde 51).

3D ingangsmodus (Alleen voor de XJ-M serie)

Uw projector biedt ondersteuning voor het projecteren van 3D-beelden. Om 3D-beelden te kunnen projecteren, moet u eerst de 3D ingangsmodus van de projector openen en de signaalbron selecteren.



Belangrijk!

- Er is een los verkrijgbare 3D-bril vereist (YA-G30) vereist om 3D-beelden driedimensionaal te kunnen waarnemen.
- Er is ook los verkrijgbare, speciale software (CASIO 3D Converter) vereist om 3D-beelden te kunnen projecteren met de projector wanneer een computer (analoog RGB) wordt gebruikt als signaalbron.
- 3D-projectie wordt niet ondersteund via HDMI of component videoverbindingen.

De hieronder vermelde signaalbronnen kunnen worden geselecteerd voor projectie in de 3D ingangsmodus.

Signaalbron	Projectie-omstandigheden
Computer (analoog RGB)	<ul style="list-style-type: none">● Een van de volgende typen 3D-beeldgegevens, afgespeeld met los verkrijgbare, speciaal daarvoor bestemde software (CASIO 3D Converter).<ul style="list-style-type: none">– 2D-beeldbestand omgezet naar een 3D-beeldbestand met CASIO 3D Converter– Naast-elkaar 3D-formaat bestanden● Signaal 60 Hz/120 Hz verticale scanfrequentie
Composiet video, S-video	<ul style="list-style-type: none">● Field sequential 3D geformatteerde bestanden opgenomen met field sequential DVD-software, enz.● Signaal 60 Hz verticale scanfrequentie



Opmerking

Zie “3D-signalen (3D ingangsmodus)” (bladzijde 82) voor een lijst van 3D-beeldsignalen die worden ondersteund door deze projector.

Openen van de 3D ingangsmodus

- 1. Druk op de [INPUT] toets om het keuzescherf voor de signaalbron te openen.**
- 2. Selecteer Computer (RGB), S-video of Video als signaalbron.**
- 3. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Naar 3D ingangsmodus” te markeren en druk dan op [ENTER].**
 - Hiermee wordt de 3D ingangsmodus geopend en het keuzescherf voor de signaalbron gesloten.



Belangrijk!

- In de 3D ingangsmodus kunt u niet HDMI, Bestandszoeker, CASIO USB-tool, Netwerk, of USB-display als signaalbron selecteren. Als u deze signaalbronnen wilt gebruiken, moet u eerst terug naar de normale ingangsmodus.
- Wanneer Computer wordt geselecteerd als signaalbron in de 3D ingangsmodus, wordt een component videosignaal dat binnenkomt via de COMPUTER IN-aansluiting van de projector behandeld als een RGB-sigitaal en zal het beeld niet correct worden geprojecteerd.
- Behalve wanneer de projector wordt gebruikt voor 3D-projectie, moet u hem in de normale ingangsmodus laten staan.

Terugkeren naar de normale ingangsmodus vanuit de 3D ingangsmodus

- 1. Druk op de [INPUT] toets om het keuzescherf voor de signaalbron te openen.**
- 2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Naar normale ingangsmodus” te markeren en druk dan op [ENTER].**
 - Hiermee wordt de normale ingangsmodus geopend en het keuzescherf voor de signaalbron gesloten.

Horizontale omslag in de 3D ingangsmodus

Bij “naast elkaar 3D” bestaat een volledig beeld uit twee helften aan de linker- en de rechterkant, voor elk oog. In zeldzame gevallen kan het voorkomen dat de linker- en rechterbeelden verwisseld zijn, waardoor het 3D-effect niet meer werkt. In een dergelijk geval kunt u het volgende proberen om de linker- en rechterbeelden weer op de goede plek te krijgen.

Omwisselen van de linker- en rechterbeelden

Druk in de 3D ingangsmodus op [ENTER].

Projecteren met de Bestandszoeker (File Viewer) (alleen USB-modellen)

Bestandszoeker Overzicht

De Bestandszoeker (File Viewer) is een applicatie voor het bekijken of weergeven van verschillende typen bestanden in het interne geheugen van de projector of op geheugenapparatuur die is aangesloten op de USB-aansluiting van de projector.

Ondersteunde bestanden voor weergave

Bestandstype	Randvoorwaarden ondersteunde bestanden
Beeldbestand:*1	JPEG: Maximaal ongeveer 15 M pixels (baseline JPEG) Maximaal ongeveer 8 M pixels (progressieve JPEG) PNG: Minder dan 6 MB en maximaal ongeveer 8 M pixels*2 GIF: Minder dan 6 MB en maximaal ongeveer 8 M pixels*2 BMP: Minder dan 6 MB en maximaal ongeveer 8 M pixels (voor 24-bits kleuren)
Videobestand:*3	AVI: 20 Mbps maximum 720/30P (MJPEG-video, ADPCM-audio) MOV: 20 Mbps maximum 1080/30P (H.264-video, ADPCM-audio of AAC-audio) MP4: 20 Mbps maximum 1080/30P (H.264-video, AAC-audio)
Presentatiebestand	ECA of PtG-bestand gemaakt met EZ-Converter FA*4
PDF-bestanden	PDF Ver 1.4

*1 Ook als u een WXGA-model projector gebruikt (bladzijde 8), is de maximum projectieresolutie voor beeldgegevens 1024 × 768, behalve voor baseline JPEG. Bij baseline JPEG beeldgegevens is de maximum projectieresolutie 1280 × 800.

*2 Transparante kleuren in PNG en GIF-beeldbestanden waarvoor transparante kleuren zijn ingeschakeld, zullen allemaal worden weergegeven als zwart. Animatie-GIF's worden weergegeven als stilstaande beelden, zonder animatie.

*3 Versnelde weergave vooruit of terug bij videobestanden met een hoge bitsnelheid kan ertoe leiden dat de handeling met een lagere snelheid dan normaal wordt verricht, of zelf halverwege wordt onderbroken. Alhoewel videobestanden met één van de maximum bitsnelheden zoals hierboven staan vermeld normaal afgespeeld kunnen worden, wordt versnelde weergave vooruit en terug daarbij niet ondersteund.

*4 PowerPoint bestanden kunnen worden omgezet met EZ-Converter FA (verkrijgbaar op de CASIO website). Zie "Gebruiken van EZ-Converter FA om PowerPoint-bestanden om te zetten naar ECA of PtG-bestanden" (bladzijde 38).

Projecteren van bestanden in het interne geheugen van de projector

De Bestandszoeker (File Viewer) kan worden gebruikt om de volgende typen bestanden te projecteren als deze bestanden zich bevinden in het interne geheugen van de projector: beeldbestanden, videobestanden, presentatiebestanden, PDF-bestanden. Om de procedure in dit gedeelte te gebruiken, moeten de bestanden die u wilt projecteren eerst worden gekopieerd naar het interne geheugen van de projector. U kunt bestanden kopiëren op één van de volgende manieren.

- Sluit de projector aan op een computer met een USB-kabel en kopieer de bestanden naar het interne geheugen van de projector.
- Gebruik een LAN om de bestanden van een computer of soortgelijke apparatuur te kopiëren (uploaden) naar het interne geheugen van de projector.

De procedures in deze handleiding zijn allemaal gebaseerd op het kopiëren van de bestanden via een USB-verbinding. Zie voor informatie over het kopiëren van bestanden via een LAN de aparte "Netwerk functiegids".

Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector



Opmerking

- Deze procedure wordt ondersteund op een computer met één van de onderstaande besturingssystemen.
Windows: XP, Vista, 7, 8, 8.1 (aangemeld als systeembeheerder)
Mac OS: 10.6, 10.7, 10.8, 10.9 (aangemeld met een root account of een gebruikersaccount)

- 1. Druk op de [MENU] toets om het instelmenu te openen.**
- 2. Gebruik de [▼] toets om “Multimedia-instellingen” te selecteren en druk dan op [ENTER].**
- 3. Gebruik de [▼] toets om “Interne opslagfunctie” en druk dan op [ENTER].**
- 4. Wanneer de melding “Schakelt de projector uit om de interne opslag te gebruiken.” verschijnt, moet u op [ENTER] drukken.**
 - Hierdoor zal de projector worden uitgeschakeld. De POWER/STANDBY indicator zal geelbruin oplichten en de TEMP indicator zal rood oplichten.
- 5. Druk op de [⏻] (Aan/uit) toets om het toestel in te schakelen.**
 - De POWER/STANDBY indicator zal groen oplichten en de TEMP indicator zal rood oplichten. Dit geeft aan dat de interne opslagfunctie van de projector nu in werking is. U kunt op dit moment geen beelden projecteren met de projector.
- 6. Als er een USB-flashgeheugen of ander verwijderbaar medium is aangesloten op de computer, moet u dit eerst verwijderen.**
- 7. Gebruik een los verkrijgbare USB-kabel om de USB-B-aansluiting van de projector (micro USB-B type) te verbinden met de USB-aansluiting van uw computer.**
 - De locatie van de USB-B-aansluiting op deze projector wordt aangegeven door “*2” op de afbeelding onder “Aansluiten van de bedrading van de projector” (bladzijde 11).
 - Wanneer u dit gedaan heeft, zal het interne geheugen van de projector door uw computer worden herkend als een verwijderbaar station met de naam “InternalMem”.
- 8. Open op de computer het station met de naam “InternalMem”.**

Windows:
Wanneer het “Automatisch afspelen” dialoogvenster verschijnt op uw computerscherm, moet u klikken op “Map en bestanden weergeven met Windows Verkenner”. Als het “Automatisch afspelen” dialoogvenster niet verschijnt, moet u het volgende doen: [Start] → [Computer] → Dubbelklik “InternalMem”.

Mac OS:
Er zal een “InternalMem” pictogram voor het station verschijnen op het Mac bureaublad. Dubbelklik erop om het te openen.
- 9. Kopieer de bestanden die u wilt projecteren naar het “InternalMem” station.**

10. Voer nadat u alle gewenste bestanden heeft gekopieerd één van de onderstaande handelingen uit om het “InternalMem” station weer te verwijderen.

Windows:

Klik op het “Hardware veilig verwijderen” pictogram in het systeemvak van de taakbalk (rechter onderhoek van het scherm). Selecteer “USB-flashgeheugen” van het menu dat zal verschijnen. Controleer of de melding “De hardware kan veilig verwijderd worden” verschijnt.

Mac OS:

Sleep het “InternalMem” stationspictogram naar de prullenbak. Controleer of het “InternalMem” stationspictogram niet langer op het Mac bureaublad staat.

11. Koppel de USB-kabel los van de projector en de computer.

12. Zet de projector weer aan.

- Hierdoor wordt de interne opslagfunctie gestopt en keert het toestel terug naar normaal projecteren.
- Zie voor informatie over het projecteren van naar het interne geheugen van de projector gekopieerde bestanden “Beginnen met het projecteren van bestanden in het interne geheugen van de projector” (bladzijde 21).



Opmerking

- Het bovenstaande geeft een typisch voorbeeld weer van het kopiëren van bestanden met een computer. De daadwerkelijke stappen die u zult moeten uitvoeren kunnen hier iets van afwijken, afhankelijk van het besturingssysteem en de instellingen van uw computer.
- Als “Aan” is geselecteerd voor “Wachtwoord interne opslag” op het instelmenu, zal er een dialoogvenster voor het invoeren van het wachtwoord verschijnen wanneer u bij stap 3 van de procedure hierboven op [ENTER] drukt. Voer in een dergelijk geval het juiste wachtwoord in en druk dan op [ENTER] om door te gaan naar stap 4 van de procedure. Zie voor details “Wachtwoordbeveiliging” (bladzijde 62).

Beginnen met het projecteren van bestanden in het interne geheugen van de projector

1. Als er een USB-flashgeheugen of een ander USB-apparaat is aangesloten op de USB-A-aansluiting van de projector, moet u dit eerst loskoppelen.
2. Druk op de [INPUT] toets. Hierdoor wordt het “Ingangssignaal” dialoogvenster geopend.
3. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Zoeker” te selecteren en druk dan op [ENTER].
4. Bevestig in het dialoogvenster dat zal verschijnen dat “Bestandszoeker” is geselecteerd en druk vervolgens op [ENTER].
 - Hierdoor zal de Bestandszoeker (File Viewer) opstarten en wordt het hoofdscherm daarvan geopend, waarvan u hieronder een voorbeeld kunt zien.



5. Voer één van de onderstaande handelingen uit, afhankelijk van het type bestand dat u wilt projecteren.

Om dit type bestand te projecteren:	Voert u deze handeling uit:
Presentatiebestanden	“Projecteren van een presentatiebestand” (bladzijde 27)
PDF-bestanden	“Projecteren van een PDF-bestand” (bladzijde 28)
Beeldbestanden	“Projecteren van een beeldbestand” (bladzijde 29)
Videobestanden	“Projecteren van een videobestand” (bladzijde 29)

Formatteren van het interne geheugen van de projector



Belangrijk!

- Door de onderstaande procedure uit te voeren zullen alle mappen en bestanden uit het interne geheugen van de projector worden verwijderd.

- 1. Voer de stappen 1 t/m 7 onder “Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector” (bladzijde 19) uit.**
- 2. Voer één van de procedures hieronder uit om het “InternalMem” station op uw computer te formatteren.**

Windows:

- (1) Klik met de rechter muisknop op het “InternalMem” stationspictogram. Selecteer “Formatteren” van het menu dat vervolgens verschijnt.
- (2) Controleer in het dialoogvenster “Formatteren” dat zal worden geopend of “FAT32 (aanbevolen)” is geselecteerd als “Bestandssysteem” en klik dan op [Start].
- (3) Klik in het waarschuwingsvenster dat zal verschijnen op [OK].
- (4) Wanneer het dialoogvenster met de melding dat het formatteren voltooid is verschijnt, kunt u op [OK] klikken om dit weer te sluiten.
- (5) Klik op [Sluiten] om het dialoogvenster voor het formatteren te sluiten.

Mac OS:

- (1) Selecteer in het menu “Ga” op de menubalk van uw Mac bureaublad de “Hulpprogramma’s” om de map met “Hulpprogramma’s” te openen.
- (2) Dubbelklik “Schijfhulpprogramma” om dit hulpprogramma op te starten.
- (3) Klik in het linker vak van het venster van het schijfhulpprogramma op de lijn boven “InternalMem” en klik vervolgens op [Wissen] bovenaan het rechter vak.
- (4) Ga naar het “Formatteren” vak en selecteer “MS-DOS (FAT)”.
- (5) Selecteer onderaan het rechter vak [Wissen].
- (6) Klik in het waarschuwingsvenster dat zal verschijnen op [OK].
- (7) Wanneer het formatteren voltooid is, zal het venster van het schijfhulpprogramma terugkeren op het scherm. Sluit het venster.

Projecteren van bestanden van een geheugenapparaat dat is aangesloten via USB

Gebruik de procedures in dit gedeelte wanneer u de Bestandszoeker (File Viewer) wilt gebruiken om beeldbestanden, videobestanden, presentatiebestanden of PDF-bestanden te projecteren van een USB-flashgeheugen of ander geheugenapparaat.

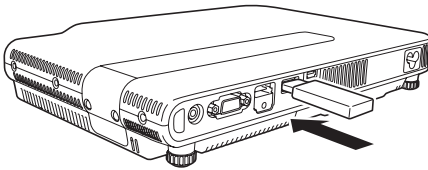
Ondersteunde geheugenapparaten

De USB-A-aansluiting van de Data Projector ondersteunt geheugenapparaten die geschikt zijn voor de USB-aansluiting met een FAT/FAT32 bestandssysteem. De volgende geheugenapparatuur wordt ondersteund.

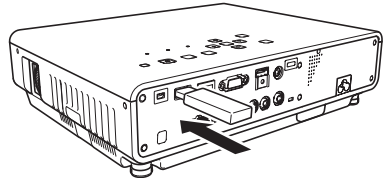
- USB-flashgeheugen
- Geheugenkaarten
Er is een in de handel verkrijgbare USB-kaartlezer vereist om een geheugenkaart te kunnen gebruiken met de Data Projector.
- Digitale camera's die compatibel zijn met gebruik als USB-massageheugenopslag (USB Mass Storage Class)

Een USB-flashgeheugen aansluiten op de projector

Sluit het USB-flashgeheugen aan op de USB-A-aansluiting van de Data Projector op de manier zoals u hieronder kunt zien.



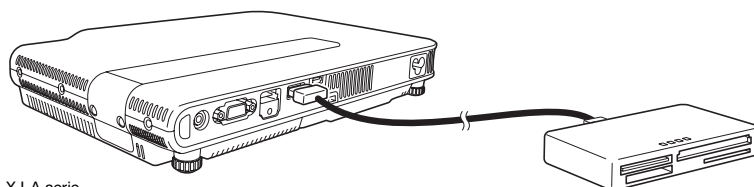
XJ-A serie



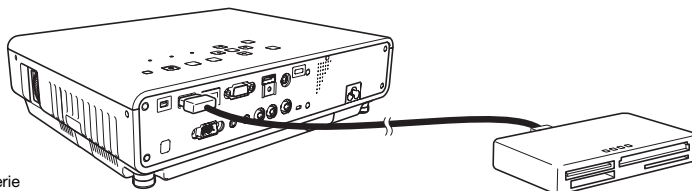
XJ-M serie

Een geheugenkaart aansluiten op de projector

1. Doe de geheugenkaart in de sleuf van een geschikte USB-kaartlezer.
 - Raadpleeg de gebruikersdocumentatie van de kaartlezer voor details omtrent het inbrengen van een geheugenkaart in de USB-kaartlezer.
2. Verbind de USB-kaartlezer met de USB-A-aansluiting van de Data Projector.



XJ-A serie



XJ-M serie

Een digitale camera verbinden met de projector

1. Configureer indien nodig de instelling als USB-massageheugenopslag op de digitale camera.
2. Schakel de digitale camera uit en sluit er een USB-kabel op aan.
3. Sluit het andere uiteinde van de USB-kabel (type A stekker) aan op de USB-A-aansluiting van de Data Projector.
4. Zet de digitale camera aan.



Opmerking

- Voor details over de stappen 1, 2 en 4 verwijzen we u naar de documentatie van de digitale camera.

Beginnen met het projecteren van bestanden van een geheugenapparaat dat is aangesloten via USB

- 1. Sluit het geheugenapparaat met de bestanden die u wilt projecteren aan op de USB-A-aansluiting van de projector.**
 - Als het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) automatisch verschijnt, kunt u doorgaan naar stap 5 van deze procedure. Als dit niet gebeurt, gaat u door naar stap 2. Het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) zal automatisch verschijnen als “Aan” is geselecteerd als de instelling bij “Plug-and-Play” in het instelmenu van de projector.
- 2. Druk op de [INPUT] toets. Hierdoor wordt het “Ingangssignaal” dialoogvenster geopend.**
- 3. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Zoeker” te selecteren en druk dan op [ENTER].**
- 4. Bevestig in het dialoogvenster dat zal verschijnen dat “Bestandszoeker” is geselecteerd en druk vervolgens op [ENTER].**
 - Hierdoor zal de Bestandszoeker (File Viewer) worden opgestart en zal het hoofdscherm van het programma worden geopend.
- 5. Voer één van de onderstaande handelingen uit, afhankelijk van het type bestand dat u wilt projecteren.**

Om dit type bestand te projecteren:	Voert u deze handeling uit:
Presentatiebestand	Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Presentatie” te selecteren en druk dan op [ENTER].
PDF-bestand	Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “PDF-zoeker” te selecteren en druk dan op [ENTER].
Beeldbestand	Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Dia” te selecteren en druk dan op [ENTER].
Videobestand	Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Video” te selecteren en druk dan op [ENTER].

- Welk scherm er zal verschijnen hangt af van welke functie u heeft geselecteerd.



- 6. Gebruik de bestandenlijst op het scherm om de inhoud van het USB-flashgeheugen dat u bij stap 1 van deze procedure heeft aangesloten, of de inhoud van het interne geheugen te controleren.**
 - Als de bestandenlijst de inhoud van een USB-flashgeheugen toont, kunt u doorgaan naar stap 8 van deze procedure. Als de bestandenlijst de inhoud van het interne geheugen toont, kunt u doorgaan naar stap 7.

7. Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Station omschakelen” en druk dan op [ENTER].

8. Voer één van de handelingen hieronder uit, afhankelijk van de functie die u bij stap 5 heeft geselecteerd.

Als u deze functie heeft geselecteerd:	Voert u deze handeling uit:
Presentatie	Voer de procedure van stap 2 onder “Projecteren van een presentatiebestand” (bladzijde 27) uit.
PDF-zoeker	Voer de procedure van stap 2 onder “Projecteren van een PDF-bestand” (bladzijde 28) uit.
Dia	Voer de procedure van stap 2 onder “Projecteren van een beeldbestand” (bladzijde 29) uit.
Video	Voer de procedure van stap 2 onder “Projecteren van een videobestand” (bladzijde 29) uit.

Drive menu (Stationsmenu)

Door de Presentatie, PDF-zoeker, Dia, of Video functie in te schakelen wanneer er verschillende geheugenapparaten zijn aangesloten op de USB-A-aansluiting van de Data Projector (meerdere USB-flashgeheugens aangesloten via een USB-hub, meerdere geheugenkaarten in de op de Data Projector aangesloten kaartlezer, enz.) zal een menu zoals hieronder verschijnen op het geprojecteerde beeld.



Gebruik in dit geval de cursortoetsen om het station dat u wilt gebruiken te markeren en druk dan op [ENTER]. Er zal nu een bestandsmenu verschijnen voor de functie die u geopend heeft.



Opmerking

- De Data Projector kan maximaal vier stations herkennen.
- De melding “NOUSB” zal verschijnen in het Drive Menu (Stationsmenu) als er geen geheugenapparatuur is aangesloten op de USB-A-aansluiting van de projector wanneer u naar een ander station omschakelt ([FUNC] → “Station omschakelen” → [ENTER]). Voer in een dergelijk geval de functie “Station omschakelen” opnieuw uit om het vorige scherm te herstellen.

Bestanden projecteren

Dit gedeelte geeft uitleg over procedures waarmee u elk van deze typen bestanden kunt projecteren met de Bestandszoeker (File Viewer).

Projecteren van een presentatiebestand

- 1. Selecteer op het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) “Presentatie” en druk dan op [ENTER].**
 - Hierdoor wordt er een menu getoond van de presentatiebestanden (ECA of PtG).
- 2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om het gewenste presentatiebestand te selecteren en druk dan op [ENTER] (of op [▶▶▶]).**
 - Hierdoor wordt de weergave van het geselecteerde presentatiebestand begonnen.
- 3. Voer de gewenste handelingen voor het wisselen van pagina's enz. uit.**
 - U kunt de handelingen die worden beschreven in de tabel hieronder uitvoeren terwijl de presentatie wordt weergegeven.

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
Naar de vorige pagina	Druk op de [◀] of [◀◀] toets.
Naar de volgende pagina	Druk op de [▶] of [▶▶] toets.
De weergave pauzeren	Druk op de [▶▶▶] toets.
De weergave hervatten vanaf de plek waar werd gepauzeerd	Druk op de [▶▶▶] toets.
Terug gaan naar de positie van de vorige animatiegrensmarkering	Druk op de [▲] of [◀◀] toets.
Vooruit gaan naar de positie van de volgende animatiegrensmarkering	Druk op de [▼] of [▶▶] toets.
Selecteren van een bepaalde pagina van een menu met miniaturen om die specifieke pagina weer te laten geven	1. Druk op de [FUNC] toets. 2. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Pagina selecteren” en druk dan op [ENTER]. 3. Gebruik de cursortoetsen om de miniatuur te selecteren van de pagina die u wilt weergeven en druk dan op [ENTER].

- 4. Druk op [ESC] om terug te keren naar het menu.**
- 5. Druk op de [FUNC] toets en dan op [ENTER] om terug te keren naar het hoofdscherm.**

Projecteren van een PDF-bestand

- 1. Selecteer op het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) “PDF-zoeker” en druk dan op [ENTER].**
 - Hierdoor zal er een lijst met PDF-bestanden verschijnen.
- 2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om het gewenste PDF-bestand te selecteren en druk dan op [ENTER] (of op [▶▶▶]).**
 - Hierdoor zal het geselecteerde PDF-bestand geopend worden.
- 3. Voer de gewenste handelingen zoals naar andere pagina’s bladeren, zoomen enz. uit.**
 - De volgende handelingen worden ondersteund bij het projecteren van PDF-bestanden.

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
Naar de vorige pagina	Druk op de [◀] of [◀◀] toets.
Naar de volgende pagina	Druk op de [▶] of [▶▶] toets.
Pas het beeld aan de breedte van het scherm aan	Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Aanpassen aan schermbreedte” en druk dan op [ENTER].
Terug naar weergave van de volledige pagina	Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Hele pagina tonen” en druk dan op [ENTER].
Selecteer een pagina uit de miniatureslijst om deze weer te laten geven	1. Druk op de [FUNC] toets. 2. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Pagina selecteren” en druk dan op [ENTER]. 3. Gebruik de cursortoetsen om de miniatuur te selecteren van de pagina die u wilt weergeven en druk dan op [ENTER].

- 4. Druk op [ESC] om terug te keren naar het menu.**
- 5. Druk op de [FUNC] toets en dan op [ENTER] om terug te keren naar het hoofdscherm.**

Projecteren van een beeldbestand

- 1. Selecteer op het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) “Dia” en druk dan op [ENTER].**
 - Hierdoor zal er een lijst met beeldbestanden verschijnen.
- 2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om het gewenste beeldbestand te selecteren en druk dan op [ENTER].**
 - Hierdoor zal het geselecteerde beeldbestand geprojecteerd worden.
 - Door op de [▶|||] toets te drukken in plaats van op [ENTER] zal er een diavoorstelling beginnen vanaf het geselecteerde beeldbestand.
- 3. Roteer het beeld en verschuif het beeld indien gewenst met de hieronder beschreven handelingen.**
 - De volgende handelingen worden ondersteund bij het projecteren van beeldbestanden.

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
Projecteer het vorige beeldbestand	Druk op de [◀] of [◀◀] toets.
Projecteer het volgende beeld	Druk op de [▶] of [▶▶] toets.
Het beeld 90 graden naar links draaien*	Druk op de [◀◀] toets.
Het beeld 90 graden naar rechts draaien*	Druk op de [▶▶] toets.
Een diavoorstelling beginnen	Druk op de [▶] toets.
Een diavoorstelling die bezig is stoppen	Druk op de [▶] toets.

* Alleen ondersteund voor JPEG-bestanden.


- 4. Druk op [ESC] om terug te keren naar het menu.**
- 5. Druk op de [FUNC] toets en dan op [ENTER] om terug te keren naar het hoofdscherm.**

Projecteren van een videobestand

- 1. Selecteer op het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) “Video” en druk dan op [ENTER].**
 - Hierdoor zal er een lijst met videobestanden verschijnen.
- 2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om het gewenste videobestand te selecteren en druk dan op [ENTER] (of op [▶|||]).**
 - Hierdoor wordt de weergave van het geselecteerde videobestand begonnen.

3. Voer indien gewenst versnelde weergave vooruit of terug uit, pauzeer de weergave en voer andere handelingen uit.

- De hieronder beschreven handelingen worden ondersteund bij weergave van videobestanden.

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
Pauzeren en hervatten van videoweergave	Druk op de [ENTER] of [▶] toets. <ul style="list-style-type: none"> Er zal een pauze pictogram (▶) in de linker bovenhoek van het geprojecteerde beeld verschijnen wanneer de projectie van een videobestand is gepauzeerd.
De video opnieuw van het begin af aan laten weergeven	1. Druk op de [FUNC] toets. 2. Selecteer op het menu dat zal verschijnen "Afspelen vanaf begin" en druk dan op [ENTER].
Schakel het tonen van de weergavetijd van de video in of uit  Totale weergavetijd van de video Verstreken weergavetijd van de video	Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen "Tijdsaanduiding aan/uit" en druk dan op [ENTER].
Versnelde weergave vooruit met 2X, 8X, of 32X normale snelheid	Druk op de [▶] of [▶▶] toets. <ul style="list-style-type: none"> De eerste keer dat u op deze toets drukt, wordt de weergave met 2X versneld, de tweede keer met 8X en de derde keer met 32X. De [▶▶▶] indicator verschijnt in de linker bovenhoek bij 2X versnelde weergave, [▶▶▶▶] bij 8X versnelde weergave en [▶▶▶▶▶] bij 32X versnelde weergave.
Versnelde weergave terug met 2X, 8X, of 32X normale snelheid	Druk op de [◀] of [◀◀] toets. <ul style="list-style-type: none"> De eerste keer dat u op deze toets drukt, wordt de weergave terug met 2X versneld, de tweede keer met 8X en de derde keer met 32X. De [◀◀◀] indicator verschijnt in de linker bovenhoek bij 2X versnelde weergave terug, [◀◀◀◀] bij 8X versnelde weergave terug en [◀◀◀◀◀] bij 32X versnelde weergave terug.
Terugkeren naar normale weergave van versnelde weergave of versnelde weergave terug	Druk twee keer op de [ENTER] of [▶] toets. Als u slechts één keer op één van deze toetsen drukt, zal de weergave worden gepauzeerd. Druk nog eens om de normale weergave te laten beginnen.
Naar het laatste videobeeld springen	Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen "Ga naar einde" en druk dan op [ENTER].
Stoppen van de weergave van het videobestand en terugkeren naar het bestandsmenu	Druk op de [ESC] toets.

4. Druk op [ESC] om terug te keren naar het menu.

5. Druk op de [FUNC] toets en dan op [ENTER] om terug te keren naar het hoofdscherm.

Handelingen op het bestandsmenu

Er zijn twee verschillende manieren om het bestandsmenu van de Bestandszoeker (File Viewer) weer te laten geven: een lijstweergave en een pictogrammenweergave.

List View (Lijstweergave)

Deze weergave toont een lijst met de namen van mappen en bestanden in het interne geheugen van de projector of op geheugenapparatuur die is aangesloten op de USB-aansluiting van de projector. Mappen en bestanden worden op deze manier getoond wanneer u van het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) naar de Presentatie, PDF-zoeker, Dia, of Video functie gaat.

Icon View (Pictogrammenweergave)

In deze weergave worden voor de mappen en bestanden op een geheugenapparaat zowel namen als pictogrammen getoond. Voor alle bestanden die door de Bestandszoeker (File Viewer) kunnen worden afgespeeld, zullen miniaturen worden getoond.

Om het bestandsmenu heen en weer te schakelen tussen lijstweergave en pictogrammenweergave

Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Schermformaat wijzigen” en druk dan op [ENTER].



Opmerking

- U kunt de lijstweergave of de pictogrammenweergave kiezen als standaardinstelling. Zie “Configureren van Bestandszoeker (File Viewer) instellingen” op bladzijde 32 voor meer informatie.

Om door het bestandsmenu te bladeren

Druk op de [▶▶] toets om verder te bladeren en op de [◀◀] toets om terug te bladeren.

Om een map te openen

Gebruik de cursortoetsen om de map die u wilt openen te markeren en druk dan op [ENTER].

Sluiten van de huidige map en teruggaan naar een hoger niveau

Druk op de [ESC] toets.

Terugkeren naar het hoofdscherm vanuit het bestandsmenu

Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Terug naar topmenu” en druk dan op [ENTER].

Configureren van Bestandszoeker (File Viewer) instellingen

Dit gedeelte geeft uitleg over hoe u instellingen voor de Bestandszoeker (File Viewer) kunt configureren, inclusief de instellingen die bepalen wat er verschijnt op het bestandsmenu van de Bestandszoeker.

Configureren van Bestandszoeker (File Viewer) instellingen

- 1. Selecteer op het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer) “Zoekerinstellingen” en druk dan op [ENTER].**
 - Hierdoor wordt het “Instelling zoeker” scherm geopend.
- 2. Gebruik [▼] en [▲] om het item waarvan u de instelling wilt veranderen te selecteren.**
- 3. Gebruik [◀] en [▶] om de geselecteerde instelling te veranderen.**
 - Zie “Instellingen Bestandszoeker (File Viewer)” voor informatie over de beschikbare instellingen voor elk van de items.
- 4. Herhaal de stappen 2 en 3 zo vaak als nodig is om alle gewenste instellingen te veranderen.**
- 5. Nadat u alle instellingen naar wens heeft veranderd, kunt u met [ESC] terugkeren naar het hoofdscherm van de Bestandszoeker (File Viewer).**

Instellingen Bestandszoeker (File Viewer)

De fabrieksinstelling voor elk item wordt aangegeven met een asterisk (*).

Naam instelling	Beschrijving
Instelling weergavevolgorde	Bepaalt de volgorde van de beeldbestanden in het bestandsmenu. Bestandsnamen (oplopend)*: Toont de bestanden in oplopende volgorde op basis van de bestandsnamen. Bestandsnamen (aflopend): Toont de bestanden in aflopende volgorde op basis van de bestandsnamen. Bestandsnaamextensie (oplopend): Toont de bestanden in oplopende volgorde op basis van de bestandsnaamextensie. Als meerdere bestanden dezelfde extensie hebben, worden ze in oplopende volgorde getoond op hun bestandsnamen. Tijd (nieuw naar oud): Toont de bestanden op volgorde van de tijd dat ze het laatst gewijzigd zijn, van de nieuwste tot de oudste. Tijd (oud naar nieuw): Toont de bestanden op volgorde van de tijd dat ze het laatst gewijzigd zijn, van de oudste tot de nieuwste.
Opstartmodus	Bepaalt of het hoofdvenster van de Bestandszoeker (File Viewer) standaard de bestanden in lijstweergave toont of in pictogrammenweergave. Lijstweergave*: Bepaalt dat de lijstweergave de standaardinstelling is. Pictogrammenweergave: Bepaalt dat de pictogrammenweergave de standaardinstelling is.
Miniaturenweergave	Tonen*: Toont miniaturen voor de bestanden in het bestandsmenu. Verbergen: De miniaturen voor de bestanden worden niet getoond.
Beelden omschakelen	Handmatig*: Bepaalt dat er handmatig naar andere beelden moet worden overgeschakeld. Automatisch: Bepaalt dat er automatisch naar andere beelden zal worden overgeschakeld.
Weergave-interval diavoorstelling	Bepaalt hoe lang elk individueel beeld weergegeven zal worden tijdens een diavoorstelling. 5 seconden*, 10 seconden, 30 seconden, 1 minuut, 5 minuten
Diavoorstelling herhalen	Herhalen: Herhaalt de weergave van een diavoorstelling of video. Herhalen uit*: Stopt de weergave automatisch aan het eind van een diavoorstelling of video.
Audio-uitgangssignaal bij video	Produceren*: Geeft audio weer wanneer er een video met geluid wordt afgespeeld. Niet produceren: Er wordt geen geluid weergegeven wanneer er een video wordt afgespeeld.
Instelling zoeker initialiseren	Zet alle instellingen van de Bestandszoeker (File Viewer) terug op hun standaardinstellingen.

Autorun (Automatisch opstarten)

Hiermee kunt u de projector automatisch beeldbestanden of een videobestand laten projecteren wanneer deze zich bevinden in de speciale AUTORUNC map. Wanneer de automatische projectie plaatsvindt hangt af van waar de AUTORUNC map zich bevindt.

Wanneer AUTORUNC zich hier bevindt:	wordt de automatische projectie uitgevoerd op dit moment:
Intern geheugen	Wanneer de projector aan wordt gezet.
USB-flashgeheugen	Wanneer er een USB-flashgeheugen in de USB-A-aansluiting van de projector gedaan wordt.

De onderstaande instellingen moeten worden geconfigureerd om Autorun (Automatisch opstarten) kan worden gebruikt.

- “Multimedia-instellingen → Automatisch opstarten” (bladzijde 61): Inschakelen
- “Optie instellingen 2 → Plug-and-Play” (bladzijde 60): Aan (Alleen bij Automatisch opstarten van een USB-flashgeheugen)



Opmerking

- Autorun-projectie van beeldbestanden of een videobestand wordt uitgevoerd volgens de huidige instellingen op het “Instelling zoeker” (Viewer instellingen) scherm (bladzijde 32).

Automatisch projecteren van beeldbestanden of een videobestand van een USB-flashgeheugen

- 1. Maak een map aan met de naam “AUTORUNC” (allemaal hoofdletters) in de root directory (hoofdmap) van het USB-flashgeheugen.**
- 2. Sla alle beeldbestanden die of het videobestand dat u automatisch wilt laten projecteren op in de map die u bij stap 1 aangemaakt heeft.**
 - Als u een videobestand automatisch wilt laten projecteren, moet u slechts één videobestand opslaan in de “AUTORUNC” map. Sla geen andere bestanden op in deze map. Als er zowel een beeldbestand als een videobestand in de “AUTORUNC” map zit, krijgt het beeldbestand de voorkeur en zal het videobestand niet worden afgespeeld.
 - U kunt zonder problemen meerdere beeldbestanden plaatsen in de “AUTORUNC” map. Als dat het geval is, zal er door het USB-flashgeheugen aan te sluiten op de projector bij stap 3 hieronder een diavoorstelling starten van deze beelden.
- 3. Steek terwijl de projector aan staat het USB-flashgeheugen met de “AUTORUNC” map waar u bij stap 2 hierboven de bestanden naartoe heeft gekopieerd in de USB-A-aansluiting van de projector.**
 - Hierdoor zal automatisch de Bestandszoeker (File Viewer) worden opgestart en zullen de bestanden worden geprojecteerd die u bij stap 2 hierboven in de “AUTORUNC” map heeft opgeslagen.

Automatisch projecteren van beeldbestanden of een videobestand uit het interne geheugen van de projector

- 1.** Voer de stappen 1 t/m 8 onder “Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector” (bladzijde 19) uit.
- 2.** Maak een map aan met de naam “AUTORUNC” (allemaal hoofdletters) in de root directory (hoofdmap) van het “InternalMem” station (interne geheugen van de projector).
- 3.** Sla alle beeldbestanden die of het videobestand dat u wilt laten projecteren met **Automatisch opstarten op in de map die u bij stap 2 aangemaakt heeft.**
 - Als u een videobestand automatisch wilt laten projecteren, moet u slechts één videobestand opslaan in de “AUTORUNC” map. Sla geen andere bestanden op in deze map. Als er zowel een beeldbestand als een videobestand in de “AUTORUNC” map zit, krijgt het beeldbestand de voorkeur en zal het videobestand niet worden afgespeeld.
 - U kunt zonder problemen meerdere beeldbestanden plaatsen in de “AUTORUNC” map. Als er meerdere beeldbestanden in deze map zitten, zal er nadat de projector bij stap 6 aan is gezet een diavoorstelling van deze beelden worden gestart.
- 4.** Schakel de projector uit.
- 5.** Als er een USB-flashgeheugen of een ander USB-apparaat is aangesloten op de USB-A-aansluiting van de projector, moet u dit eerst loskoppelen.
- 6.** Zet de projector aan.
 - Hierdoor zullen de bestanden die u bij stap 3 hierboven in de “AUTORUNC” map heeft opgeslagen automatisch worden geprojecteerd.

Oplossen van problemen met de Bestandszoeker (File Viewer)

Probleem	Oorzaak en vereiste handeling
De Bestandszoeker (File Viewer) verschijnt niet wanneer ik een USB-flashgeheugen verbind met de USB-A-aansluiting van de Data Projector.	<ul style="list-style-type: none"> ● Het USB-flashgeheugen dat u probeert aan te sluiten is mogelijk geformatteerd op een manier die niet correct door de Data Projector herkend kan worden. Sluit het USB-flashgeheugen op uw computer aan om te controleren of het bestandssysteem FAT of FAT32 is. Als dat niet het geval is, moet u het USB-flashgeheugen opnieuw formatteren als FAT of FAT32. Let op, want hierdoor zullen alle gegevens die op dit moment zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugen verloren gaan. ● Als "Uit" is geselecteerd voor de "Optie instellingen 2 → Plug-and-Play" instelling (bladzijde 60), zal de Bestandszoeker (File Viewer) niet automatisch opstarten, ook niet wanneer er een USB-flashgeheugen wordt aangesloten op de USB-A-aansluiting van de projector. Verander in dit geval de "Plug-and-Play" instelling naar "Aan".
Sommige mappen en/of bestanden worden niet getoond in het bestandsmenu.	Als er meer dan 999 mappen en/of bestanden in de bewuste map zitten, is het mogelijk dat niet alle mappen en/of bestanden in die map getoond kunnen worden. In een dergelijk geval moet u het aantal mappen en/of bestanden in de bewuste map verlagen.
Er zijn meerdere apparaten aangesloten op de Data Projector via een USB-hub of USB-kaartlezer, maar sommige van deze apparaten kunnen niet worden herkend.	De Data Projector kan maximaal vier stations herkennen. Als er meer dan vier stations zijn aangesloten, zal de Data Projector een eventueel vijfde of hoger station niet kunnen herkennen. Zorg er bij het aansluiten van geheugenapparaten voor dat er nooit meer dan vier stations zijn aangesloten.
Wanneer ik mijn digitale camera via USB aansluit op de Data Projector, verschijnt de inhoud van het geheugen van de digitale camera niet.	<ul style="list-style-type: none"> ● De instelling voor gebruik als USB-massageheugenopslag (USB Mass Storage Class) van de digitale camera is mogelijk niet correct geconfigureerd, of u moet misschien een extra handeling uitvoeren op de camera zelf. Raadpleeg de gebruikersdocumentatie voor uw digitale camera voor meer informatie over de vereiste instellingen en handelingen. ● Het is mogelijk dat de digitale camera geen ondersteuning biedt voor gebruik als USB-massageheugenopslag (USB Mass storage Class). Als dat inderdaad niet het geval is, zult u de inhoud van het geheugen van uw digitale camera niet kunnen bekijken met de Viewer.
Op het bestandsmenu van de diafunctie verschijnen vraagtekens (?) in plaats van miniaturen.	Vraagtekens zullen worden getoond in plaats van miniaturen voor beeldbestanden die niet door de Bestandszoeker (File Viewer) kunnen worden geprojecteerd.

Foutmeldingen van de Bestandszoeker (File Viewer)

Probleem	Oorzaak en vereiste handeling
Map bevat geen beeldbestanden.	Er is geen map die of bestand dat kan worden weergegeven in de map die u probeert te openen met de Bestandszoeker (File Viewer). Gebruik uw computer om de inhoud van de map te controleren. Zie "Ondersteunde bestanden voor weergave" (bladzijde 18) voor details over de beeldbestandsindelingen (formaten) die ondersteund worden door de Data Projector.
Dit ECA/PtG-bestand kan niet worden weergegeven.	Het is mogelijk dat het ECA of PtG-bestand zelf een fout bevat. Speel het ECA of PtG-bestand af met EZ-Converter FA op uw computer om het bestand te controleren.
Kan dit beeldbestand niet weergeven.	<ul style="list-style-type: none"> ● U probeert misschien een beeldbestand af te spelen waarvan de indeling en/of grootte niet wordt ondersteund door de Bestandszoeker (File Viewer). Controleer de "Ondersteunde bestanden voor weergave" (bladzijde 18). ● Het is mogelijk dat het beeldbestand zelf een fout bevat. Open het beeldbestand op uw computer en controleer het.
Kan dit videobestand niet weergeven.	<ul style="list-style-type: none"> ● U probeert misschien een videobestand af te spelen waarvan de indeling en/of grootte niet wordt ondersteund door de Bestandszoeker (File Viewer). Controleer de "Ondersteunde bestanden voor weergave" (bladzijde 18). ● Het is mogelijk dat het videobestand zelf een fout bevat. Open het videobestand op uw computer en controleer het.
Kan dit PDF-bestand niet weergeven.	Zie voor informatie over de soorten PDF-bestanden die kunnen worden weergegeven met de Bestandszoeker "Ondersteunde bestanden voor weergave" (bladzijde 18).
Intern geheugen toegangsfout	<p>Er wordt mogelijk een fout veroorzaakt door een bepaalde map of een bepaald bestand in het interne geheugen van de projector. Voer de stappen 1 t/m 8 onder "Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector" (bladzijde 19) uit en open het "InternalMem" station (het interne geheugen van de projector) op uw computer. Controleer of alle mappen en bestanden in "InternalMem" normaal kunnen worden geopend. Als u problemen heeft met een map of bestand, moet u het verwijderen.</p> <p>Als u geen van de mappen of bestanden in het interne geheugen van de projector met uw computer kunt openen, of als u het "InternalMem" station zelf niet eens kunt openen, dan is er mogelijk een probleem met het bestandssysteem van het interne geheugen van de projector. Voer in dit geval de procedure onder "Formatteren van het interne geheugen van de projector" (bladzijde 22) uit.</p>
Mislukt vanwege onvoldoende interne geheugencapaciteit.	Er is onvoldoende vrij intern geheugen van de projector over. Voer de stappen 1 t/m 8 onder "Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector" (bladzijde 19) uit en open het "InternalMem" station (het interne geheugen van de projector) op uw computer. Verwijder vervolgens bestanden die u niet meer nodig heeft.
Dit bestand kan niet worden weergegeven.	Zie voor informatie over de soorten bestanden die kunnen worden weergegeven met de Bestandszoeker (File Viewer) "Ondersteunde bestanden voor weergave" (bladzijde 18).
Kon geen beeldbestand vinden.	Er staat geen geschikt bestand in het interne geheugen van de projector of op het aangesloten USB-flashgeheugen, of er is een probleem met het bestandssysteem. Gebruik uw computer om de inhoud van het interne geheugen van de projector of van het USB-flashgeheugen te controleren.

Gebruiken van EZ-Converter FA om PowerPoint-bestanden om te zetten naar ECA of PtG-bestanden

EZ Converter FA is computersoftware voor het omzetten van PowerPoint-bestanden naar ECA of PtG-bestanden die kunnen worden weergegeven met de Bestandszoeker (File Viewer) van de projector. EZ-Converter FA ondersteunt het omzetten van bestanden die zijn gemaakt met Microsoft Office PowerPoint 2003, 2007 en 2010.



Belangrijk!

- Ga voor u EZ-Converter FA probeert te gebruiken naar de CASIO website (<http://www.casio-intl.com/support/>) en controleer daar de informatie over de minimale systeemeisen aan uw computer en de voorwaarden voor het downloaden en gebruiken van de software.
- De procedure hieronder gaat ervan uit dat EZ-Converter FA reeds is geïnstalleerd op uw computer.



Opmerking

- Behoudens bepaalde uitzonderingen (hieronder beschreven), zullen bij weergave en projectie van een ECA of PtG-bestand de transities, animaties en andere speciale effecten van het oorspronkelijke PowerPoint-bestand behouden kunnen blijven.
 - Conversie van OLE-objecten (video's, audio enz.) en VBA-objecten in een PowerPoint-bestand wordt niet ondersteund.
 - Conversie van timer- en herhaalfuncties in animaties in PowerPoint-bestanden wordt niet ondersteund.
 - Een animatie in een PowerPoint-bestand zal worden geconverteerd tot de tijd die wordt gespecificeerd door "Opgeven van de maximum weergavetijd voor animaties" (bladzijde 41) en alles daarna zal niet worden meegenomen. Wanneer het punt tot waar de animatie is geconverteerd wordt bereikt tijdens weergave van het omgezette bestand, zal de weergave pauzeren en moet u op [ENTER] drukken om door te gaan.
 - Het PowerPoint-bronbestand wordt afgespeeld wanneer u een bestand converteert met EZ-Converter FA. Als het beeld ongeveer drie seconden lang niet verandert tijdens het afspelen, bijvoorbeeld tussen de punten A en B, zal het effect bij punt B in het oorspronkelijke bestand worden genegeerd en zal dit niet worden geconverteerd. Wanneer punt B wordt bereikt tijdens weergave van het omgezette bestand, zal de weergave pauzeren en moet u op [ENTER] drukken om door te gaan.
- Beginnen van een conversie met EZ-Converter FA zal de beeldscherminstellingen van uw computer tijdelijk wijzigen zoals hieronder staat aangegeven. De beeldscherminstellingen zullen weer terugkeren naar hun oorspronkelijke waarden wanneer de conversie voltooid is.

Besturingssysteem:	Wijzigingen:
Windows XP	<ul style="list-style-type: none">● Beeldschermresolutie verandert in 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 of 1280 × 800.● Hardware-acceleratie videokaart uitgeschakeld.
Windows Vista of Windows 7	<ul style="list-style-type: none">● Beeldschermresolutie verandert in 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 of 1280 × 800.● Windows gaat in de Basic stand (Windows Aero™ uitgeschakeld).
Windows 8	<ul style="list-style-type: none">● Beeldschermresolutie verandert in 800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 of 1280 × 800.

- De beeldschermresolutie van het ECA of PtG-bestand wordt de resolutie die is opgegeven via de EZ-Converter FA instelling (800 × 600, 1024 × 768, 1280 × 768 of 1280 × 800) wanneer de bestandsconversie werd begonnen. Zie voor details over het configureren van deze instelling "De beeldschermresolutie voor het ECA of PtG-bestand opgeven" (bladzijde 41).

7. Configureer de vereiste instellingen in het dialoogvenster.

- Hieronder worden de betekenissen en de instellingen van alle items in het dialoogvenster beschreven.

Item in het dialoogvenster	Beschrijving
Input File	Toont de naam van het PowerPoint-bestand dat u bij stap 6 heeft geselecteerd. Deze instelling kan niet worden gewijzigd.
Output Drive	Toont de stationsnaam van het verwijderbare station (USB-flashgeheugen of geheugenkaart) die bij stap 2 werd aangesloten op de computer. Wanneer er meerdere verwijderbare stations zijn aangesloten op uw computer, kunt u op de [▼] knop klikken en de naam van het station waarop u het geconverteerde bestand wilt opslaan selecteren. Het geconverteerde bestand wordt opgeslagen in de map genaamd ECA (voor ECA-bestanden) of PtG (voor PtG-bestanden) op het station dat u hier opgeeft. Onder de standaardinstellingen zal het geproduceerde bestand op dezelfde locatie (station en map) worden opgeslagen als het oorspronkelijke PowerPoint-bestand als er geen verwijderbare stations zijn aangesloten op de computer. Klik op de [Browse] (Bladeren) knop en wijzig de opslagbestemming, als u dat wilt.
Output File Name	Toont de bestandsnaam van het geconverteerde bestand, met het pad vanaf de stationsnaam. Met uitzondering van de extensie is de bestandsnaam hetzelfde als de naam van het PowerPoint bestand. Deze instelling kan niet worden veranderd.
ECA/PtG	Geeft de bestandsindeling op voor het geconverteerde bestand (standaardinstelling: ECA).

8. Klik op [OK] wanneer u klaar bent met het configureren van de instellingen.

- Hierdoor zal het PowerPoint-bestand beginnen te spelen en zal de conversie naar een ECA of PtG-bestand beginnen.
- De melding "Conversion complete" (Conversie voltooid) zal verschijnen wanneer de bestandsconversie voltooid is.
- Herhaal de stappen 4 t/m 7 als u nog meer PowerPoint-bestanden wilt converteren.
- Voer de procedure onder "Afspelen van een ECA of PtG-bestand op uw computer" (bladzijde 41) uit om de inhoud van een ECA of PtG-bestand te controleren.

9. Wanneer u klaar bent met het converteren van bestanden, klikt u op de Afsluiten knop rechts bovenaan het EZ-Converter FA venster.

De beeldschermresolutie voor het ECA of PtG-bestand opgeven

- 1. Klik met de rechter muisknop op de linkerkant van het EZ-Converter FA venster.**
- 2. Klik op “Output Resolution” (uitvoerresolutie) in het menu dat nu verschijnt.**
- 3. Selecteer de gewenste resolutie van het submenu dat zal verschijnen.**
 - Selecteer 1280 × 800 of 1280 × 768. Als u de resolutie 1280 × 800 of 1280 × 768 niet kunt selecteren, moet u 1024 × 768 selecteren.
 - Selecteer 1024 × 768 of 800 × 600 voor een PtG-bestand.
 - De instelling die u hier selecteert, blijft van kracht tot u deze wijzigt.


Opgeven van de maximum weergavetijd voor animaties

- 1. Klik met de rechter muisknop op de linkerkant van het EZ-Converter FA venster.**
- 2. Klik in het menu dat verschijnt op “Max Animation Display Time” (Maximum weergavetijd animaties).**
- 3. Selecteer een waarde (in seconden) voor de maximum weergavetijd voor animaties via het submenu dat zal verschijnen.**
 - In het submenu kunt u kiezen uit 10 seconden, 20 seconden, 30 seconden en 60 seconden.
 - De instelling die u hier selecteert, blijft van kracht tot u deze wijzigt.


Afspelen van een ECA of PtG-bestand op uw computer

- 1. Start op uw computer EZ-Converter FA op.**
 - Hierdoor zal het EZ-Converter FA venster worden geopend.



- 2. Klik op de -knop bovenaan het EZ-Converter FA venster.**
 - Hierdoor verschijnen er nog twee knoppen, zoals u hieronder kunt zien.









- 3. Klik op de -knop.**
 - Hierdoor wordt er een dialoogvenster geopend voor het openen van bestanden.

4. Selecteer het ECA of PtG-bestand dat u wilt afspelen en klik dan op de [Open] knop.

- Hierdoor zal er een bedieningspaneel verschijnen aan de bovenkant van het scherm.



- Terwijl het bestand wordt afgespeeld, kunt u met de knoppen op het bedieningspaneel de hieronder beschreven handelingen uitvoeren.

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
Naar de vorige pagina	Klik op de  -knop.
Naar de volgende pagina	Klik op de  -knop.
Spring naar een bepaalde pagina	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op de  -knop en klik vervolgens op "Slide Viewer" (Diaviewer) op het menu dat dan verschijnt. 2. Klik op het paginamenu dat zal verschijnen op de miniatuur voor de bestemmingspagina en klik dan op [OK].
De Help openen	Klik op de  -knop en klik vervolgens op "Help" op het menu dat dan verschijnt.
Afspelen van het bestand afsluiten	Klik op de  -knop, of klik op de  -knop en vervolgens op "Exit" (Afsluiten) op het menu dat dan verschijnt. U kunt ook op het toetsenbord van uw computer op [ESC] drukken om het afspelen te stoppen.

Projecteren met de USB-displayfunctie (alleen USB-modellen)

Overzicht USB-displayfunctie

Door de projector aan te sluiten op een computer met een USB-kabel*, kan de inhoud van het scherm van de computer geprojecteerd worden. Dit ondersteunt de projectie van de scherm inhoud van ook kleine computers die alleen een USB-aansluiting hebben, maar geen RGB, HDMI of andere video-uitgangsaansluiting.

* Om gebruik te kunnen maken van de USB-displayfunctie moet u de computer verbinden met de USB-B-aansluiting van de projector.

Minimum systeemeisen voor de computer

- Ondersteunde besturingssystemen
Windows XP SP3, Windows Vista SP1 (32bit), Windows 7 SP1 (32bit, 64bit), Windows 8/8.1 (64bit), of Mac OS (10.6, 10.7, 10.8, 10.9)
Wij wijzen u er echter op dat de functies beperkt kunnen worden door het gebruikte besturingssysteem.
- Voorzien van een USB Type A aansluiting (USB 2.0).



Belangrijk!

- Meld uzelf aan bij Windows als systeembeheerder om de USB-displayfunctie te kunnen gebruiken. U kunt USB-display niet gebruiken als u aangemeld bent bij Windows met een account dat niet over de rechten van een systeembeheerder beschikt.

Projecteren van de inhoud van het computerscherm via een USB-verbinding

Welke handelingen u moet verrichten wanneer u de computer voor het eerst aansluit met als doel de scherm inhoud ervan te projecteren, hangt ervan af of de computer onder Windows draait of onder Mac OS. Daarna kunt u de procedure onder “De inhoud van het scherm van een computer projecteren via een USB-verbinding na de eerste keer” (bladzijde 47) gebruiken, want die is hetzelfde voor alle besturingssystemen.

Voer één van de procedures hieronder uit, afhankelijk van het besturingssysteem van uw computer.

Voor het eerst de inhoud van het scherm van een Windows computer projecteren via een USB-verbinding

1. Druk op de [INPUT] toets. Hierdoor wordt het “Ingangssignaal” dialoogvenster geopend.
2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “USB-display” te selecteren en druk dan op [ENTER].
 - Hierdoor zal het USB-display standby-scherm worden geprojecteerd.
3. Gebruik terwijl de computer in werking is een los verkrijgbare USB-kabel om de USB-B-aansluiting van de projector (micro USB-B type) te verbinden met de USB-aansluiting van uw computer.
 - De locatie van de USB-B-aansluiting op deze projector wordt aangegeven door “*2” op de afbeelding onder “Aansluiten van de bedrading van de projector” (bladzijde 11).
 - Hierdoor wordt de projector op uw computer toegankelijk gemaakt als een virtueel CD-ROM station, zichtbaar als een “USB_DISPLAY” stationspictogram op het bureaublad van uw computer.
 - CASIO USB Display zal automatisch opstarten en een venster openen op uw computer zoals hieronder staat afgebeeld. Tegelijkertijd begint ook het projecteren van de inhoud van uw computerscherm.



Opmerking

- Als CASIO USB Display niet automatisch opstart, moet u met de Verkenner naar het USB_DISPLAY station gaan. Klik met de rechter muisknop op het station en klik vervolgens op “Automatisch afspelen” op het menu dat zal verschijnen.
- Zie voor informatie over de handelingen die op dit moment kunnen worden verricht “Ondersteunde handelingen bij projectie via een USB-verbinding” (bladzijde 46).

Extra stuurprogrammatuur voor Windows

Om bepaalde functies van CASIO USB Display te kunnen gebruiken onder Windows, moet u de stuurprogrammatuur (driver) installeren die staat aangegeven in de tabel hieronder. Ga naar de CASIO website voor informatie over hoe u deze software kunt verkrijgen (<http://www.casio-intl.com/support/>).

Om deze functie te gebruiken:	Moet u deze stuurprogrammatuur (driver) installeren:
Audioweergavefunctie	VAC-stuurprogramma (voor Windows XP-versies zonder ondersteuning voor audioniveau-mengfuncties)
Uitgebreide scherm-uitgangsfunctie	VDD-stuurprogramma (voor Windows XP en Windows Vista)

Voor het eerst de inhoud van het scherm van een Mac OS-computer projecteren via een USB-verbinding

- 1. Druk op de [INPUT] toets. Hierdoor wordt het “Ingangssignaal” dialoogvenster geopend.**
- 2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “USB-display” te selecteren en druk dan op [ENTER].**
 - Hierdoor zal het USB-display standby-scherm worden geprojecteerd.
- 3. Gebruik terwijl de computer in werking is een los verkrijgbare USB-kabel om de USB-B-aansluiting van de projector te verbinden met de USB-aansluiting van uw computer.**
 - De locatie van de USB-B-aansluiting op deze projector wordt aangegeven door “*2” op de afbeelding onder “Aansluiten van de bedrading van de projector” (bladzijde 11).
 - Hierdoor zal er een stationspictogram met de naam “USB_DISPLAY” op uw computerscherm verschijnen.
- 4. Dubbelklik het “USB_DISPLAY” stationspictogram om dit te openen.**
- 5. Dubbelklik “MAC_USB_Display_V2.pkg” en volg de instructies op het scherm om de applicatie te installeren.**
 - Er zal een melding verschijnen dat u uw computer opnieuw moet opstarten nadat de installatie voltooid is. Start uw computer opnieuw op. Nadat de computer opnieuw is opgestart, zult u een CASIO USB Display pictogram zien in het Dock.
- 6. Klik in het Dock op het CASIO USB Display pictogram.**
 - Hierdoor wordt CASIO USB Display opgestart en zal het hieronder afgebeelde venster op uw computer verschijnen. Tegelijkertijd zal ook het projecteren van de inhoud van het scherm van de computer beginnen.



- Zie voor informatie over de handelingen die op dit moment kunnen worden verricht “Ondersteunde handelingen bij projectie via een USB-verbinding” (bladzijde 46).












Extra stuurprogrammatuur (driver) voor Mac OS

Om bepaalde delen van CASIO USB Display te kunnen gebruiken onder Mac OS, moet u de stuurprogrammatuur (driver) installeren die staat aangegeven in de tabel hieronder. Ga naar de CASIO website voor informatie over hu deze software kunt verkrijgen (<http://www.casio-intl.com/support/>).

Om deze functie te gebruiken:	Moet u deze stuurprogrammatuur (driver) installeren:
Audioweergavefunctie	Soundflower
Uitgebreide scherm-uitgangsfunctie	Syphon-virtual-screen

Ondersteunde handelingen bij projectie via een USB-verbinding

De handelingen in de tabel hieronder worden ondersteund in het CASIO USB Display venster tijdens projectie.

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
Starten (hervatten) van het projecteren van het computerscherm	Klik op  .
Stilzetten van het projecteren van het computerscherm	Klik op  .
Stop het projecteren van het computerscherm en projecteer het USB-display standby-scherm	Klik op  .
Begin audioweergave van een computer*1*3	Klik op  . Selecteer "Audio Out" (Audio-uitgang) op het menu dat zal verschijnen zodat er een vinkje naast verschijnt.
Audioweergave van een computer dempen (uitschakelen)*1*3	Klik op  . Selecteer "Audio Out" (Audio-uitgang) op het menu dat zal verschijnen om het vinkje ernaast weg te halen.
Geef het hoofdscherm van de computer weer op geprojecteerde beeld	Klik op  . Selecteer "Select the Projection Screen" (Selecteer het geprojecteerde beeld) → "Main Screen" (Hoofdscherm).
Geef het uitgebreide scherm van de computer weer op geprojecteerde beeld*2*3	Klik op  . Selecteer "Select the Projection Screen" (Selecteer het geprojecteerde beeld) → "Extended Screen" (Uitgebreid scherm).
Minimaliseer het CASIO USB Display venster	Klik op  .
Sluit het CASIO USB Display venster	(1) Klik op  . Of u kunt op  klikken en dan op "Exit" (Afsluiten) op het menu dat dan zal verschijnen. (2) Klik in het bevestigingsvenster dat zal verschijnen op [OK]. ● Hierdoor wordt het projecteren van het computerscherm gestopt en wordt het USB-display standby-scherm geprojecteerd.
Toon de CASIO USB Display versie-informatie	Klik op  . Selecteer "About" (Over) van het menu dat vervolgens verschijnt.

*1 Onder Windows XP, dat geen audioniveau-mengfuncties ondersteunt, moet er een apart stuurprogramma (driver) worden geïnstalleerd om deze functies mogelijk te maken. Zie "Extra stuurprogramma's voor Windows" (bladzijde 44).

*2 Deze handeling is niet buiten werking gesteld onder Mac OS 10.6. Onder Windows XP en Windows Vista moet er een apart stuurprogramma (driver) worden geïnstalleerd om deze functies mogelijk te maken. Zie "Extra stuurprogramma's voor Windows" (bladzijde 44).

*3 Op een Mac moet er een apart stuurprogramma (driver) worden geïnstalleerd om deze functies mogelijk te maken. Zie "Extra stuurprogramma's (driver) voor Mac OS" (bladzijde 45).

De inhoud van het scherm van een computer projecteren via een USB-verbinding na de eerste keer

1. Zet de projector en de computer aan en laat ze opstarten.
2. Druk op de [INPUT] toets. Hierdoor wordt het “Ingangssignaal” dialoogvenster geopend.
3. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “USB-display” te selecteren en druk dan op [ENTER].
 - Hierdoor zal het USB-display standby-scherm worden geprojecteerd.
4. Gebruik een USB-kabel om de USB-B-aansluiting van de projector te verbinden met de USB-aansluiting van uw computer.
 - CASIO USB Display zal automatisch opstarten op de computer en het projecteren van de inhoud van het computerscherm zal beginnen.



Opmerking

- Als door de handeling hierboven CASIO USB Display niet automatisch opstart, moet u afhankelijk van het besturingssysteem van uw computer één van de handelingen hieronder uitvoeren.

Windows:

Gebruik de Verkenner om naar het USB_DISPLAY station te gaan. Klik met de rechter muisknop op het station en klik vervolgens op “Automatisch afspelen” op het menu dat zal verschijnen.

Mac OS:

Klik in het Dock op het CASIO USB Display pictogram.

Projecteren van het scherm van een grafische calculator (alleen USB-modellen)

U kunt een CASIO grafische calculator verbinden via een USB-kabel en beelden van het scherm van de rekenmachine projecteren met de Data Projector. De volgende CASIO grafische calculators kunnen via een USB-aansluiting worden gebruikt.

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

Projecteren van het scherm van een grafische calculator

- 1. Sluit terwijl de projector in werking is de USB-kabel die wordt meegeleverd met de grafische calculator aan op de USB-A-aansluiting van de projector en op de USB-aansluiting van de grafische calculator.**
- 2. Druk op de projector op [INPUT]. Hierdoor wordt het “Ingangssignaal” dialoogvenster geopend.**
- 3. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om “Zoeker” te selecteren en druk dan op [ENTER].**
- 4. Gebruik de [▼] toets om “CASIO USB-tool” te selecteren en druk dan op [ENTER].**
- 5. Voer de voor projectie vereiste handelingen uit op de grafische calculator.**
 - Raadpleeg voor details hierover de handleiding van de calculator in kwestie.



Belangrijk!

- Als de rekenmachine niet naar behoren functioneert nadat u deze heeft aangesloten op de Data Projector, probeer dan eerst de USB-kabel los te maken van de rekenmachine en vervolgens weer aan te sluiten. Als dit het probleem niet verhelpt, moet u de USB-kabel zowel loskoppelen van de rekenmachine als van de Data Projector. Schakel de Data Projector uit en vervolgens na een poosje weer in en sluit dan de rekenmachine opnieuw aan.

Bedienen van de projector

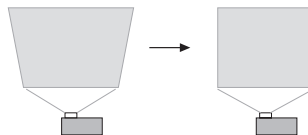
Dit gedeelte geeft uitleg over hoe u de afstandsbediening kunt gebruiken om handelingen met de projector uit te voeren.

Handelingen met weergegeven beeld en geluid

Gebruiken van de handmatige perspectivische correctie (KEYSTONE)

Deze projector heeft een correctiefunctie voor perspectivische vertekening die voorkomt dat het geprojecteerde beeld vervormd wordt wanneer er onder een hoek geprojecteerd wordt. De projector detecteert zelf wanneer deze onder een verticale hoek staat en voert automatisch een perspectivische (keystone) correctie uit.

U kunt de [KEYSTONE +] en [KEYSTONE -] toetsen gebruiken om de correctie voor perspectivische vertekening (keystone correctie) met de hand uit te voeren.



Beelden zoomen (D-ZOOM)

- 1. Druk op de [D-ZOOM] toets.**
 - Hierdoor wordt het midden van het geprojecteerde beeld één stap uitgezoomd.
- 2. Druk nog eens op [D-ZOOM] om verder in te zoomen op het midden van het geprojecteerde beeld.**
 - Met elke druk op [D-ZOOM] zoomt u in (wordt de vergrotingsfactor hoger). U kunt de vergrotingsfactor doorlopend laten veranderen door [D-ZOOM] ingedrukt te houden.
- 3. Wanneer er is ingezoomd op een beeld, kunt u met de [▲], [▼], [◀] en [▶] toetsen andere delen van het beeld laten uitgezoomen (alsof u een vergrootglas over het oorspronkelijke beeld beweegt).**
- 4. Druk op [ESC] om het zoomen af te sluiten.**

Regelen van het volumeniveau (VOLUME)

- 1. Druk op [VOLUME +] of [VOLUME -].**
 - Hiermee opent u het "Volume" scherm op het geprojecteerde beeld.
- 2. Druk op [VOLUME +] om het volume te verhogen, of op [VOLUME -] om het volume te verlagen.**
- 3. Wanneer u klaar bent, drukt u op [ESC].**

Uitschakelen van de geluidswaergave (VOLUME)

- 1. Druk op [VOLUME +] of [VOLUME -] om het “Volume” scherm te openen.**
- 2. Druk op [ENTER].**
 - Hierdoor wordt de geluidswaergave via de luidspreker uitgeschakeld.
- 3. Druk op [VOLUME +] of [VOLUME -] om de geluidswaergave te hervatten.**

Het beeld tijdelijk blanco maken en uitschakelen van de geluidswaergave (BLANK)

- 1. Druk op de [BLANK] toets.**
 - Hierdoor wordt het scherm leeg gemaakt op de manier die u heeft bepaald via de “Blanco scherm” instelling in het instelmenu (bladzijde 59) en wordt de geluidswaergave tijdelijk uitgeschakeld.
- 2. Om de waergave van beeld en geluid te hervatten, drukt u nog eens op [BLANK] (of op [ESC]).**

Het beeld stilzetten (FREEZE)

Druk op de [FREEZE] toets om het beeld dat op dit moment wordt ontvangen van de signaalbron stil te zetten. Om terug te keren naar het real-time beeld van de signaalbron kunt u nog eens op [FREEZE] drukken, of op [ESC].

Automatisch instellen van het beeld (AUTO)

Druk op [AUTO].

- Door op [AUTO] te drukken worden automatisch de frequentie en de fase aangepast aan de hand van het ingangssignaal, hetgeen flikkeren en andere problemen met het geprojecteerde beeld kan verminderen.
- Deze handeling wordt ondersteund wanneer Computer (RGB) de signaalbron is.

Veranderen van de beeldverhouding van het geprojecteerde beeld (ASPECT)

Druk op de [ASPECT] toets om de mogelijke instellingen voor de beeldverhouding van het beeld te doorlopen.

De beschikbare instellingen hangen af van welk model projector u heeft, zoals hieronder vermeld staat.

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

Door op [ASPECT] te drukken bladert u door alle beschikbare instellingen voor de huidige signaalbron, zoals hieronder vermeld staat.

Signaalbron	Door op [ASPECT] te drukken, gaat u één voor één deze instellingen af:
Video, Component, HDMI (DTV)	Normaal → 16:9 → 4:3 → Brievenbus
RGB, HDMI (PC)	Normaal → Volledig → 16:9 → 4:3 → Waar

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

Door op [ASPECT] te drukken bladert u door alle beschikbare instellingen voor de huidige signaalbron, zoals hieronder vermeld staat.

Signaalbron	Door op [ASPECT] te drukken, schakelt u heen en weer tussen deze instellingen:
Video, Component, HDMI (DTV)	Normaal → 16:9 → 4:3
RGB, HDMI (PC)	Normaal → Volledig → 16:9

Beschrijving van elk van de instellingen

Normaal: Projecteert het beeld met de maximale grootte met behoud van de beeldverhouding van hetingangssignaal.

Volledig: Projecteert het beeld met de maximale grootte door hetingangssignaal te vergroten of te verkleinen.

16:9: Deze instelling is voor een beeldverhouding van 16:9, wat hetzelfde is als een bioscoopfilm, een HDTV enz. Gebruiken van deze instelling wanneer hetingangssignaal een 16:9 beeld is dat in een 4:3 formaat is gecomprimeerd, zal het beeld weergegeven met de daarvoor bestemde 16:9 beeldverhouding.

4:3: Ongeacht de beeldverhouding van hetingangssignaal wordt het beeld altijd geprojecteerd met een beeldverhouding van 4:3.

Waar: Projecteert hetingangssignaal op de oorspronkelijke grootte (1 pixel van hetingangssignaal correspondeert dan met 1 pixel in het door de projector weergegeven beeld) in het midden van het geprojecteerde beeld. Als de resolutie van hetingangssignaal hoger is dan die van de projector, wordt het meerdere niet weergegeven.

Brievenbus: Deze instelling bepaalt de horizontale resolutie van het beeld op 1280 pixels en de verticale op 800 pixels, gecentreerd op het midden van het beeld, waarbij de beeldverhouding van hetingangssignaal behouden blijft.



Opmerking

- Zie “Beeldverhouding en geprojecteerd beeld” (bladzijde 78) voor details over welke invloed de instellingen voor de beeldverhouding hebben op het geprojecteerde beeld.
- Als “Waar” is ingesteld voor de beeldverhouding bij een RGB-signaal met een resolutie die lager is dan SVGA, zal het beeld voor projectie worden vergroot tot SVGA.
- U kunt de beeldverhouding ook veranderen via de instelling “Scherminstellingen → Hor.-Ver. verhouding” in het instelmenu (bladzijde 59).



Belangrijk!

- Let op, want beelden vergroten of verkleinen met de [ASPECT] toets voor handelsdoeleinden of openbare presentaties kan inbreuk maken op de auteursrechten van de rechthebbende op het originele materiaal.

Aanpassen van de helderheid van het beeld (FUNC)

- 1. Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Helderheid” en druk dan op [ENTER].**
- 2. Gebruik op het instelscherm voor de helderheid dat zal verschijnen de [◀] en [▶] toetsen om de helderheid van het beeld in te stellen.**
- 3. Druk op [ESC] om het venster weer te sluiten.**

Veranderen van de kleurenmodus (FUNC)

- 1. Druk op de [FUNC] toets. Selecteer op het menu dat zal verschijnen “Kleurenmodus” en druk dan op [ENTER].**
 - Hiermee opent u het keuzevenster voor de kleurenmodus. De knop voor de huidige kleurenmodus staat geselecteerd (ingevuld).
- 2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om de gewenste kleurenmodus te selecteren en druk dan op [ENTER].**
 - Hiermee selecteert u de knop naast de gemarkeerde kleurenmodus.
 - Zie voor details over wat elke kleurmodus precies doet “Beeldinstelling 1 → Kleurmodus” (bladzijde 58).
- 3. Druk op [ESC] om het venster weer te sluiten.**



Belangrijk!

- De kleurenmodus kan niet worden geselecteerd in de volgende gevallen.
 - Wanneer “Uit” is ingesteld voor de Eco modus (bladzijde 53).

Eco modus (ECO)

In de Eco modus zijn de volgende drie instellingen beschikbaar, voor een laag stroomverbruik, voor minder geruis in bedrijf of voor een aangepaste helderheid.

Aan (Automatisch) : Op de projector zit een lichtsensor die het omgevingslicht meet en aan de hand daarvan automatisch de helderheid en kleurweergave van de projectie aanpast. In een donkere omgeving wordt de helderheid verminderd, wat stroom bespaart en geruis en bijgeluiden vermindert.

Aan (Handmatig) : Stelt u in staat met de hand de instellingen te bepalen voor stroombesparing, vermindering van geruis en helderheid.

Uit : De helderheid krijgt de hoogste prioriteit.



Belangrijk!

- Wanneer “Aan (Automatisch)” is ingesteld voor de Eco modus, moet u ervoor zorgen dat de lichtsensor bovenop de projector niet wordt afgedekt.
- De lichtsensor wordt beïnvloed door de plaatselijke omgeving en de opstelling van het toestel, dus de werking van de projector wanneer de Eco modus op “Aan (Automatisch)” is ingesteld zal afhangen van die factoren.

Selecteren van de Eco modus

1. Druk op de [ECO] toets.


- Hierdoor opent u het “Eco modus” venster op het geprojecteerde beeld.



2. Gebruik de [◀] en [▶] toetsen om de gewenste instelling te selecteren.

- Als u hier “Aan (Handmatig)” selecteert, moet u naar stap 3 gaan. Als u een andere instelling selecteert, moet u naar stap 4 gaan.

3. Voer de volgende stappen uit om het “Eco niveau” aan te passen (de balans tussen stroombesparing, geruis en helderheid).

- ① Druk op de [▼] om de markering te verplaatsen naar Eco niveau te verplaatsen.
- ② Gebruik de [◀] en [▶] toetsen om het Eco niveau naar wens in te stellen.
Minder  tekens geven een hogere prioriteit aan de helderheid. Een groter aantal geeft een hogere prioriteit aan stroombesparing en minder geruis.

4. Druk op [ESC] om het venster weer te sluiten.



Opmerking

- Wanneer “Uit” is geselecteerd voor de Eco modus, kunt u ook bepalen of de nadruk gegeven moet worden aan de helderheid of aan de kleurweergave. Zie voor details “Beeldinstelling 1 → Eco Uit modus” (bladzijde 58).



Belangrijk!

- De instelling voor de spaarstand (Eco modus) wordt vastgezet wanneer de projector in de 3D ingangsmodus staat (“3D ingangsmodus (Alleen voor de XJ-M serie)”, bladzijde 16). In deze gevallen kan de instelling van de Eco modus dus niet worden veranderd.

Gebruiken van de Presentatietimer (TIMER)

De presentatietimer telt af vanaf een vooraf ingestelde tijd. U kunt hier gebruik van maken om bij te houden hoeveel tijd er verstreken is tijdens uw presentatie en om uw presentatie binnen de van tevoren gestelde tijd af te ronden. U kunt de presentatietimer zo configureren dat deze wordt aangegeven op het geprojecteerde beeld.

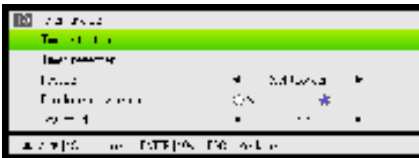


Weergeven van de timer

Druk één keer op [TIMER] wanneer de timer niet wordt weergegeven op het geprojecteerde beeld. De timer zal ongeveer vijf seconden lang worden weergegeven en dan automatisch verdwijnen als “Uit” is geselecteerd bij “Doorlopende weergave” op het menu voor de timerfunctie.

Openen van het menu voor de timerfunctie

Druk twee keer op [TIMER] wanneer de timer niet wordt weergegeven op het geprojecteerde beeld. Druk één keer op [TIMER] terwijl de timer weergegeven wordt.



Gebruik dit menu om de timer te starten, pauzeren, hervatten en te resetten en om de diverse timerinstellingen te configureren.

Configureren van timerinstellingen

1. Gebruik de [TIMER] toets om het timerfunctiemenu te openen.
2. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om de “Positie”, “Doorlopende weergave” of “Starttijd” instelling te selecteren en verander de instelling aan de hand van de tabel hieronder.

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
De timer verplaatsen op het geprojecteerde beeld	Selecteer “Positie” en gebruik de [◀] en [▶] toetsen om één van de volgende instellingen te selecteren: “Rechtsonder”, “Rechtsboven”, “Linksboven”, “Linksonder” (fabrieksinstelling: Rechtsonder).
In- of uitschakelen van de doorlopende weergave van de timer	Selecteer “Doorlopende weergave” en gebruik de [◀] en [▶] toetsen om “Aan” of “Uit” te selecteren (fabrieksinstelling: Uit). Aan: Wanneer de timer weergegeven wordt, zal deze in beeld blijven staan tot u een ander dialoogvenster opent of op [ESC] drukt. Uit: De timer verdwijnt automatisch ongeveer vijf seconden nadat deze weergegeven werd.
Instellen van de starttijd van de timer	Selecteer “Starttijd” en gebruik de [◀] en [▶] toetsen om de gewenste starttijd in te stellen. U kunt een starttijd instellen van vijf t/m 60 minuten, in stappen van vijf minuten. (fabrieksinstelling: 20 minuten).

3. Druk op [ESC] om uw instellingen op te slaan en het functiemenu voor de timer te sluiten.
 - Om de timer onmiddellijk te starten nadat de instellingen zijn veranderd, moet u [▼] en [▲] gebruiken om “Timer starten” te selecteren van het functiemenu voor de timer en dan op [ENTER] drukken voor u bij de stap hierboven op [ESC] drukt.

Starten van de afteltimer

1. Gebruik de [TIMER] toets om het timerfunctiemenu te openen.
2. Selecteer “Timer starten” en druk dan op [ENTER].
 - Hierdoor wordt het timerfunctiemenu gesloten en zal het aftellen van de timer beginnen.
 - Wanneer er is afgeteld tot 00:00, zal er 60 minuten verder worden geteld met negatieve getallen (van -00:01 t/m -60:00). De negatieve getallen worden in het timerdisplay rood weergegeven (ten teken dat de presentatie nu over tijd is).

Pauzeren van de timer

- 1.** Gebruik de [TIMER] toets om het timerfunctiemenu te openen.
- 2.** Selecteer “Timer pauzeren” en druk dan op [ENTER].

Hervatten van een gepauzeerde timer

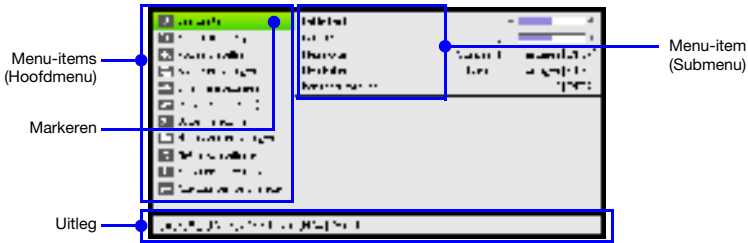
- 1.** Gebruik de [TIMER] toets om het timerfunctiemenu te openen.
- 2.** Selecteer “Timer opnieuw starten” en druk dan op [ENTER].

De timer terugzetten op de starttijd

- 1.** Gebruik de [TIMER] toets om het timerfunctiemenu te openen.
- 2.** Selecteer “Timer resetten” en druk dan op [ENTER].
 - Hierdoor wordt de tijd teruggezet op de “Starttijd” instelling.

Gebruiken van het instelmenu (MENU)

Als u op de [MENU] toets drukt, wordt het hieronder getoonde instelmenu weergegeven op het geprojecteerde beeld. U kunt dit menu gebruiken om de helderheid, het contrast en andere instellingen voor het geprojecteerde beeld in te stellen en projectorinstellingen te veranderen.



De uitleg geeft aan welke handelingen er met de toetsen kunnen worden uitgevoerd voor het geselecteerde (gemarkeerde) menu-item.

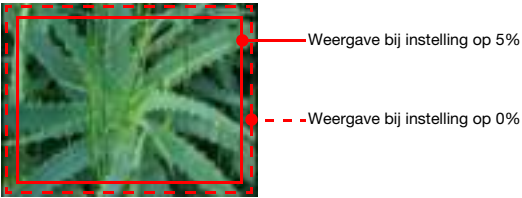
Basisbediening instelmenu

Om dit te doen:	Voert u deze handeling uit:
Open het instelmenu Sluit het instelmenu	Druk op de [MENU] toets. Druk op [MENU] om het instelmenu af te sluiten en om de daarin gemaakte instellingen op te slaan.
Selecteer een item van het menu	Gebruik de [▲] en [▼] toetsen om de markering naar het menu met het gewenste item te brengen en druk dan op [ENTER]. Gebruik vervolgens de [▲] en [▼] toetsen om de markering naar het gewenste item te brengen.
Configureer de instelling van een menu-item	<ul style="list-style-type: none"> • Bij een menu-item met rechts ervan opties of ingestelde waarden, kunt u met de [◀] en [▶] toetsen de instelling veranderen. • Voor een menu-item met "Wijzigen [ENTER]" of "OK [ENTER]" rechts ervan, kunt u op [ENTER] drukken om een dialoogvenster te openen om de instelling te configureren.

Instellingen op het instelmenu



- Eén of meer letters achter de naam van een item in het menu (zoals RCV), geeft aan dat dit item alleen beschikbaar is wanneer een bepaalde signaalbron is geselecteerd. De letters geven de signaalbron(nen) aan waarvoor het menu-item beschikbaar is.
R: RGB-ingangsaansluiting, **C:** Component ingangsaansluiting,
V: S-Video ingangsaansluiting*1 of Video ingangsaansluiting, **H:** HDMI (PC) ingangsaansluiting,
D: HDMI (DTV) ingangsaansluiting, **F:** Bestandszoeker (File Viewer), **T:** CASIO USB-tool,
W: Draadloos*2 of Netwerk*1, **U:** USB-display
 *1 Alleen XJ-M serie *2 Alleen XJ-A serie
- Een menu-item zonder letter ernaast wordt toegepast ongeacht de signaalbron.
- **USB** achter een menu-item geeft aan dat dit item alleen beschikbaar is op USB-modellen.
- De fabrieksinstelling wordt aangegeven met een asterisk (*).

U moet dit menu-item gebruiken:	Om dit te doen:
Beeldinstelling 1 → Helderheid	Stel de helderheid van het geprojecteerde beeld in.
Beeldinstelling 1 → Contrast	Stel het contrast van het geprojecteerde beeld in.

U moet dit menu-item gebruiken:	Om dit te doen:
Beeldinstelling 1 → Scherpste (V)	Gebruik dit submenu om de scherpte van het geprojecteerde beeld te regelen. Een grotere waarde maakt het beeld scherper, een kleinere waarde maakt het beeld zachter.
Beeldinstelling 1 → Verzadiging (V)	Gebruik dit submenu om de kleurverzadiging van het geprojecteerde beeld te regelen. Een grotere waarde verhoogt de kleurverzadiging.
Beeldinstelling 1 → Kleurtoon (V)	Gebruik dit submenu om de kleurtoon (tint) van het geprojecteerde beeld te regelen. Een grotere waarde geeft het beeld een meer blauwe tint, terwijl een kleinere waarde het beeld roder maakt. Deze instelling wordt alleen ondersteund bij een NTSC of NTSC4.43 ingangssignaal.
Beeldinstelling 1 → Kleurmodus	Selecteer één van de volgende kleurinstellingen voor het geprojecteerde beeld: "Standaard*", "Grafieken", "Theater", "Schoolbord", "Spel".
Beeldinstelling 1 → Kleurbalans	Selecteer één van de volgende voorgeprogrammeerde instellingen voor de kleurbalans: "Warm", "Normaal*", "Koud". Kan ook worden gebruikt om apart rood, groen en blauw in te stellen.
Beeldinstelling 1 → Eco Uit modus	Wanneer "Uit" is geselecteerd als "Optie instellingen 1 → Eco modus" instelling, kunt u kiezen uit "Helder" (de helderheid heeft voorrang) of "Normaal*" (kleurweergave heeft voorrang) als instellingen voor de beeldweergavevoorkeur.
Beeldinstelling 1 → Menu terugstellen	Hiermee zet u alle items op het "Beeldinstelling 1" hoofdmenu terug op hun fabrieksinstellingen voor de op dit moment gebruikte signaalbron.
Beeldinstelling 2 → Verticale Positie (RCV)	Pas de verticale en horizontale posities van het van de signaalbron ontvangen beeld aan in relatie tot het projectiescherm.
Beeldinstelling 2 → Horizontale Positie (RCV)	
Beeldinstelling 2 → Frequentie (R)	Wanneer er verticale banden verschijnen op het geprojecteerde beeld wanneer RGB als signaalbron geselecteerd is, is de frequentie niet correct ingesteld. Gebruik in een dergelijk geval deze instelling om de frequentie met de hand in te stellen. Als, om wat voor reden dan ook, het beeld van de computer bij uw handmatig ingestelde frequentie verdwijnt, kunt u op [AUTO] drukken om een automatische instelling te laten uitvoeren, waarna het beeld weer terug zou moeten keren.
Beeldinstelling 2 → Fase (R)	Pas de fase van het RGB-ingangssignaal aan wanneer het beeld flinkt omdat de fase van de projector en de fase van het RGB-ingangssignaal niet met elkaar overeenkomen.
Beeldinstelling 2 → Overscan (CVD)	Stel de hoeveelheid overscan in voor een video-ingangssignaal binnen een bereik van 0% t/m 5%*. De breedte van de rand rond het geprojecteerde beeld hangt af van deze instelling. Een kleinere waarde resulteert in een bredere rand, zoals u hieronder kunt zien. 
Beeldinstelling 2 → Menu terugstellen (RCVD)	Hiermee zet u alle items op het "Beeldinstelling 2" hoofdmenu terug op hun fabrieksinstellingen voor de op dit moment gebruikte signaalbron.
Volume instelling → Volume	Zie "Regelen van het volumeniveau (VOLUME)" (bladzijde 49) voor meer informatie.
Volume instelling → Menu terugstellen	Zet de volume-instelling terug op de fabrieksinstelling voor de op dit moment geprojecteerde signaalbron.
Scherminstellingen → Keystone correctie	Gebruik dit submenu om de verticale perspectivische vertekening van het geprojecteerde beeld te corrigeren (keystone correctie).

U moet dit menu-item gebruiken:	Om dit te doen:
Scherminstellingen → Hor.-Ver. verhouding (RCVHD)	Selecteer een beeldverhouding voor het geprojecteerde beeld. Zie "Veranderen van de beeldverhouding van het geprojecteerde beeld (ASPECT)" (bladzijde 51) voor meer informatie.
Scherminstellingen → Projectiemodus	Stel in of de projectie plaatsvindt op de voorkant van het scherm of op de achterkant. Voor*: Selecteer deze optie als u projecteert op de voorkant van het scherm. Achter: Selecteer deze optie als u projecteert op de achterkant van het scherm. Deze instelling spiegelt het geprojecteerde beeld horizontaal (links-rechts).
Scherminstellingen → Plafondbeugel	De projector kan aan het plafond worden gehangen. Aan: Kies deze instelling wanneer de projector aan het plafond wordt gehangen. Omdat hierbij de onderkant van de projector naar boven zal wijzen, wordt het geprojecteerde beeld horizontaal en verticaal gespiegeld. Uit*: Kies deze instelling wanneer de projector gewoon op een tafel of iets dergelijks wordt gebruikt. Bij deze instelling wordt het beeld geprojecteerd onder de vooronderstelling dat de bovenkant van de projector naar boven wijst.
Scherminstellingen → Startscherm	U kunt bepalen of er al dan niet een startscherm moet worden geprojecteerd wanneer de projector aan wordt gezet en u kunt een beeldbestand kiezen om te gebruiken als startscherm. Logo: Projecteert een in de projector ingebouwd logo of een gebruikerslogo (bladzijde 74) als startscherm. Geen*: Schakelt het startscherm uit.
Scherminstellingen → Geen signaalscherm	Kies uit de volgende mogelijkheden voor het beeld dat geprojecteerd moet worden wanneer de projector geeningangssignaal ontvangt: "Blauw"* (blauw scherm), "Zwart" (zwart scherm), "Logo" (eigen logo van de projector of gebruikerslogo, bladzijde 74).
Scherminstellingen → Blanco scherm	Kies uit de volgende mogelijkheden voor het beeld dat geprojecteerd moet worden wanneer er op de [BLANK] toets wordt gedrukt: "Blauw"* (blauw scherm), "Zwart" (zwart scherm), "Logo" (eigen logo van de projector of gebruikerslogo, bladzijde 74).
Scherminstellingen → Menu terugstellen	Hiermee zet u alle items op het "Scherminstellingen" hoofdmenu terug op hun fabrieksinstellingen voor de op dit moment gebruikte signaalbron.
Ingangsinstellingen → COMPUTER aansluiting (RC)	Bepaal hoeingangssignalen die binnenkomen via de COMPUTER aansluiting geïdentificeerd zullen worden. Automatisch*: De projector identificeert het via de COMPUTER aansluiting ontvangeningangssignaal automatisch. RGB: Er wordt altijd van uit gegaan dat hetingangssignaal dat binnenkomt via de COMPUTER aansluiting een RGB-signaal is. Component: Er wordt altijd van uit gegaan dat hetingangssignaal dat binnenkomt via de COMPUTER aansluiting een Componentsignaal is.
Ingangsinstellingen → Videosignaal (V) Ingangsinstellingen → S-Videosignaal (V) (Alleen XJ-M serie)	Geef op welke methode moet worden gebruikt om het videosignaal dat de projector binnenkomt te identificeren (XJ-A serie: ingangssignaal AV-aansluiting, XJ-M serie: ingangssignaal VIDEO-aansluiting of S-VIDEO-aansluiting). Automatisch*: De projector identificeert het video-ingangssignaal automatisch. NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM: Er wordt altijd van uit gegaan dat hetingangssignaal een videosignaal van het opgegeven type is.
Ingangsinstellingen → Signaalnaam indicator	Geef op of het nieuw geselecteerde type ingangssignaal moet worden weergegeven (Aan*) of niet (Uit) wanneer er op [INPUT] wordt gedrukt om het ingangssignaal te veranderen.
Ingangsinstellingen → Menu terugstellen	Hiermee zet u alle items op het "Ingangsinstellingen" hoofdmenu terug op hun fabrieksinstellingen voor de op dit moment gebruikte signaalbron.
Optie instellingen 1 → Auto keystone correctie	U kunt de automatische perspectivische (keystone) correctie aan zetten (Aan*) of uit (Uit).

U moet dit menu-item gebruiken:	Om dit te doen:
Optie instellingen 1 → Automatische instelling (R)	Bepaal of de projector zelf het type RGB-ingangssignaal moet detecteren (resolutie, frequentie) en het geprojecteerde beeld daaraan aanpassen. Aan*: Automatische instelling ingeschakeld. Uit: Automatische instelling uitgeschakeld.
Optie instellingen 1 → Eco modus	Zie "Eco modus (ECO)" (bladzijde 53).
Optie instellingen 1 → Automatische stroomonderbreking	Geef de tijd op waarin er geeningangssignaal wordt ontvangen en de projector niet gebruikt wordt waarna de projector automatisch uitgeschakeld zal worden. De Automatische stroomonderbreking kan uit worden gezet, als u dat wilt. 5 min, 10 min*, 15 min, 20 min, 30 min: Tijd tot de Automatische stroomonderbreking in werking treedt. Uit: De Automatische stroomonderbreking is uitgeschakeld.
Optie instellingen 1 → Wachtwoord	Zie "Wachtwoordbeveiliging" (bladzijde 62).
Optie instellingen 1 → Directe stroominschakeling	Inschakelen (Aan) of uitschakelen (Uit*) van de functie die de projector onmiddellijk aan zet zodra de stekker van de netstroomadapter in het stopcontact wordt gedaan.
Optie instellingen 1 → Taal	Geef de displaytaal op. Engels, Frans, Duits, Italiaans, Spaans, Zweeds, Portugees, Nederlands, Noors, Pools, Fins, Tsjechisch, Turks, Russisch, Chinees (vereenvoudigd), Chinees (traditioneel), Koreaans, Japans, Thais, Indonesisch, Maleis, Vietnamees, Litouws  Belangrijk! <ul style="list-style-type: none"> ● Gebruikers van USB-modellen Bij het gebruiken van bepaalde functies van USB-modellen kunnen sommige menu's en meldingen in het Engels verschijnen ongeacht de hier geselecteerde taal.
Optie instellingen 1 → Menu terugstellen	Hiermee zet u alle items op het "Optie instellingen 1" hoofdmenu terug op hun fabrieksinstellingen voor de op dit moment gebruikte signaalbron.
Optie instellingen 2 → Zoomgeheugen (Alleen XJ-A serie)	Bepaal of de projector de huidige zoominstelling (afmetingen geprojecteerde beeld) onthoudt wanneer u op de [U] (Aan/uit) toets drukt om de projector uit te zetten. Selecteer "Aan*" om de huidige zoominstelling te onthouden wanneer er op [U] (Aan/uit) wordt gedrukt om het toestel uit te zetten zodat deze instelling kan worden hersteld wanneer het toestel de volgende keer weer aan wordt gezet.
Optie instellingen 2 → Plug-and-Play USB	Bepaal of de signaalbron van de projector automatisch omgeschakeld moet worden (Plug-and-Play: Aan*) wanneer er een ondersteund extern USB-apparaat is verbonden met de USB-A-aansluiting van de projector.  Opmerking <ul style="list-style-type: none"> ● Ongeacht de instelling van dit item wordt plug-and-play uitgeschakeld terwijl de projector in de 3D ingangsmodus staat. Zie "3D ingangsmodus (Alleen voor de XJ-M serie)" op bladzijde 16 voor meer informatie.
Optie instellingen 2 → Audio uitgang	Gebruik dit submenu om te bepalen of audio afkomstig van de signaalbronnen hieronder moet worden weergegeven via de luidspreker (Luidspreker*) of via een extern weergave-apparaat (Lijn)*1. <ul style="list-style-type: none"> ● Bestandszoeker (File Viewer) (Audio bij weergave van video) ● Draadloos of Netwerk (Audio bij projectie van een videostream) ● USB-display ● HDMI *1 Wanneer Lijn is ingesteld, zal een XJ-A serie projector audio weergeven via de AV-aansluiting, terwijl een XJ-M serie projector de audio zal weergeven via de AUDIO OUT-aansluiting.

U moet dit menu-item gebruiken:	Om dit te doen:
Optie instellingen 2 → Grote hoogte	<p>U kunt de ventilatorsnelheid voor gebruik op grote hoogte aan of uit zetten aan de hand van de hoogte waarop de projector gebruikt wordt.</p> <p>Aan: Selecteer deze instelling wanneer u de projector op grote hoogte (1500 tot 3.000 meter boven zeeniveau) gebruikt, waar de lucht ijl is. Deze instelling verbetert de koeling.</p> <p>Uit*: Selecteer deze instelling bij gebruik op normale hoogte (tot 1500 meter).</p> <p> Belangrijk!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gebruik deze projector niet op grotere hoogtes dan 3.000 meter boven zeeniveau.
Optie instellingen 2 → Vergrendeling bedieningspaneel	<p>U kunt de werking van de toetsen op de projector zelf uitschakelen. Zie “Vergrendeling bedieningspaneel” (bladzijde 65) voor meer informatie.</p>
Optie instellingen 2 → Ondertiteling (V)	<p>Gebruik dit submenu om te bepalen of er ingesloten ondertiteling moet worden weergegeven wanneer er een videosignaal wordt geprojecteerd dat dergelijke gegevens bevat.</p> <p>Uit*: De ingesloten ondertiteling wordt niet weergegeven.</p> <p>CC1, CC2, CC3, CC4: Geeft de huidige instelling voor de ingesloten ondertiteling aan (CC1, CC2, CC3 en CC4).</p> <p> Opmerking</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Perspectivische correctie (keystone correctie) heeft geen invloed op de weergave van ondertiteling.
Optie instellingen 2 → Timerfunctie	<p>Open het menu voor de timerfunctie. Zie voor details “Gebruiken van de Presentatietimer (TIMER)” (bladzijde 54).</p>
Optie instellingen 2 → Menu terugstellen	<p>Hiermee zet u alle items op het “Optie instellingen 2” hoofdmenu terug op hun fabrieksinstellingen voor de op dit moment gebruikte signaalbron.</p>
Multimedia-instellingen → Automatisch opstarten USB	<p>Bepaal of u de functie voor automatisch opstarten wel (Inschakelen*) of niet (Uitschakelen) wilt gebruiken. Zie voor details “Autorun (Automatisch opstarten)” (bladzijde 34).</p>
Multimedia-instellingen → Functies USB (F)	<p>Opent hetzelfde menu (functiemenu) dat verschijnt wanneer er op de afstandsbediening op [FUNC] wordt gedrukt.</p>
Multimedia-instellingen → Interne opslagfunctie USB (RCVHD)	<p>Voor het openen van het interne geheugen van de projector vanaf een computer. Zie voor details “Bestanden kopiëren van een computer naar het interne geheugen van de projector” (bladzijde 19).</p>
Netwerkinstellingen USB	<p>Hier kunt u instellingen voor draadloze LAN-verbindingen en netwerktoegang bepalen. Zie voor details de aparte “Netwerk functiegids”.</p>
Bedieningsinformatie (RCVHDF)	<p>Toont de projectorinformatie hieronder.</p> <p>Ingangssignaal, Signaalnaam, Resolutie, Horizontale frequentie, Verticale frequentie, Aftastsysteem, Lichttijd, Versie (ROM-versie van de projector)</p>
Alle waarden terugstellen → Bedrijfstijd van apparaat	<p>Toont de totale tijd dat dit toestel in bedrijf is geweest.</p> <p>Deze tijd kan niet worden teruggezet.</p>
Alle waarden terugstellen → Alle waarden terugstellen	<p>Initialiseer alle instellingen op het instelmenu, behalve die hieronder staan.</p> <p>Optie instellingen 1 → Taal, Optie instellingen 1 → Spanning aan Wachtwoord, Bedieningsinformatie → Lichttijd, Bedieningsinformatie → Versie, Alle waarden terugstellen → Bedrijfstijd van apparaat</p>

Wachtwoordbeveiliging

De hieronder beschreven handelingen op de projector kunnen met een wachtwoord beveiligd worden. U kunt slechts één wachtwoord instellen voor de projector en dit wachtwoord wordt gebruikt voor al deze handelingen.

● Projector opstartbeveiliging

De projector kan zo worden ingesteld dat er een wachtwoordvenster verschijnt wanneer de projector aan wordt gezet. De projector kan in dat geval niet gebruikt worden als niet eerst het juiste wachtwoord wordt ingevoerd. Dit is een beveiliging tegen gebruik van de projector zonder toestemming van de eigenaar.

● De interne opslag van de projector gebruiken

Als er wordt geprobeerd om toegang te krijgen tot de interne opslagfunctie van de projector (bladzijde 19) via het instelmenu, dan zal er een dialoogvenster verschijnen waarop een wachtwoord moet worden ingevoerd. Op deze manier is het toestel beveiligd tegen het zonder toestemming wissen of vervangen van bestanden in het interne geheugen van de projector.

Gebruik de “Spanning aan Wachtwoord” en “Wachtwoord interne opslag” instellingen om de wachtwoordbeveiliging voor deze individuele handelingen aan of uit te zetten.

Gebruiken van de wachtwoordfunctie

Let op de volgende voorzorgen wanneer u de wachtwoordfunctie wilt gebruiken.

- De wachtwoordfunctie is een beveiliging tegen gebruik van de projector zonder toestemming van de eigenaar. Wij wijzen u erop dat het geen antidiefstal maatregel is.
- De eerste keer dat u de projector gebruikt nadat u de wachtwoordfunctie heeft ingeschakeld, zult u de fabrieksinstelling voor het wachtwoord moeten invoeren. Verander de fabrieksinstelling voor het wachtwoord in uw eigen wachtwoord zo snel mogelijk nadat u de wachtwoordfunctie heeft ingeschakeld.
- Vergeet niet dat handelingen die met het wachtwoord te maken hebben moeten worden uitgevoerd met de afstandsbediening, dus wees voorzichtig dat u de afstandsbediening niet kwijt raakt of kapot maakt.
- Vergeet ook niet dat u het wachtwoord niet in zult kunnen voeren als de batterijen van de afstandsbediening leeg zijn. Vervang de batterijen van de afstandsbediening zo snel mogelijk wanneer u merkt dat ze leeg raken.

Als u uw wachtwoord vergeten bent...

Als u uw wachtwoord vergeet, moet u de volgende twee dingen meenemen naar uw CASIO delaar om het wachtwoord te laten wissen. Let op dat u een bedrag in rekening zal worden gebracht voor het wissen van het wachtwoord.

1. Persoonlijke identificatie (rijbewijs, werknemerspas enz., origineel of in kopie)
2. De projector zelf

Wij wijzen u erop dat uw CASIO delaar het wachtwoord van uw projector niet mag of niet kan wissen als u deze twee dingen niet meeneemt.

Bewaar de garantie van de projector ook op een veilige plek.



Belangrijk!

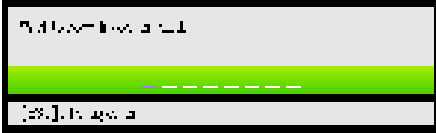
- Door het wissen van het wachtwoord op de hierboven genoemde manier, worden ook alle andere instellingen van de projector, behalve de Lichttijd, terug gezet op de fabrieksinstellingen.

Schrijf uw wachtwoord dus ergens op!

U zult de projector niet kunnen gebruiken als u het wachtwoord vergeet. We raden u daarom aan om het wachtwoord ergens te noteren of op te slaan zodat u het indien nodig kunt opzoeken.

Wijzigen van het wachtwoord

1. Druk op de [MENU] toets om het instelmenu te openen.
2. Gebruik de [▼] toets om “Optie instellingen 1” te selecteren en druk dan op [ENTER].
3. Gebruik de [▼] toets om “Wachtwoord” te selecteren en druk dan op [ENTER].
 - Er zal nu een dialoogvenster verschijnen waarin u het huidige wachtwoord kunt invoeren.



4. Voer het huidige wachtwoord in.
 - Het wachtwoord van uw projector is niet echt een “woord” dat uit letters bestaat, maar een reeks toetsdrukken op de afstandsbediening.
 - Als de fabrieksinstelling nog geldt voor het wachtwoord, drukt u op de toetsen zoals hieronder staat vermeld om het wachtwoord in te voeren.



5. Druk op [ENTER] wanneer u het huidige wachtwoord heeft ingevoerd.
 - Hiermee opent u het wachtwoordscherm.
6. Gebruik de [▼] toets om “Wachtwoord veranderen” te selecteren en druk dan op [ENTER].
 - Er zal nu een dialoogvenster verschijnen waarin u het nieuwe wachtwoord kunt invoeren.
7. Voer een reeks van maximaal acht toetsdrukken uit.
 - U kunt gebruik maken van de volgende toetsen voor uw wachtwoord.
[INPUT], [MENU], [BLANK], [FREEZE], [ECO], [VOLUME +], [VOLUME -], [D-ZOOM +], [D-ZOOM -], [KEYSTONE +], [KEYSTONE -], [▲], [▼], [◀], [▶], [TIMER], [AUTO], [ASPECT], [FUNC]
8. Druk op [ENTER] wanneer u het nieuwe wachtwoord heeft ingevoerd.
 - Er zal nu een dialoogvenster verschijnen waarin u het nieuwe wachtwoord nog eens moet invoeren.
9. Voer dezelfde reeks toetsdrukken voor uw wachtwoord uit als bij stap 7 en druk dan op [ENTER].
 - De melding “Nieuw wachtwoord is geregistreerd.” zal verschijnen ten teken dat het wachtwoord is veranderd. Druk op de [ESC] toets.
 - Als u bij deze stap een ander wachtwoord invoert dan bij stap 7, zal de melding “Ingevoerde wachtwoord is fout.” verschijnen. Druk op [ESC] om terug te gaan naar stap 7.

Veranderen van de instelling voor het Spanning aan Wachtwoord

- 1.** Voer de stappen 1 t/m 5 onder “Wijzigen van het wachtwoord” (bladzijde 63) uit en open het wachtwoordscherm.
- 2.** Controleer of “Spanning aan Wachtwoord” is geselecteerd en gebruik de [◀] en [▶] toetsen om “Aan” of “Uit” in te stellen.
 - Als u de instelling verandert van “Uit” naar “Aan”, zal er een bevestiging “Prompt voor wachtwoord bij inschakelen van spanning?” verschijnen. Druk op [ENTER] om te bevestigen dat u inderdaad de wachtwoordbeveiliging bij het aan zetten van de projector wilt inschakelen, of druk op [ESC] om het dialoogvenster te sluiten zonder de instelling te veranderen.
- 3.** Druk op [MENU] wanneer u klaar bent om het instelmenu af te sluiten.

Wijzigen van het wachtwoord voor de interne opslagfunctie van de projector

- 1.** Voer de stappen 1 t/m 5 onder “Wijzigen van het wachtwoord” (bladzijde 63) uit en open het wachtwoordscherm.
- 2.** Druk op de [▼] toets en selecteer “Wachtwoord interne opslag”.
- 3.** Gebruik de [◀] en [▶] toetsen en kies “Aan” of “Uit”.
 - Als u de instelling verandert van “Uit” naar “Aan”, zal er een bevestiging “Wachtwoord vragen wanneer er een handeling met de interne opslag wordt uitgevoerd?” verschijnen. Druk op [ENTER] om te bevestigen dat u inderdaad de wachtwoordbeveiliging bij het toegang zoeken tot de interne opslag wilt inschakelen, of druk op [ESC] om het dialoogvenster te sluiten zonder de instelling te veranderen.
- 4.** Druk op [MENU] wanneer u klaar bent om het instelmenu af te sluiten.

Vergrendeling bedieningspaneel

De toetsvergrendeling schakelt alle toetsen op de projector uit (vergrendelt ze), behalve [⏻] (Aan/uit). Op deze manier kan de projector alleen nog met de afstandsbediening worden bediend en kan onbedoelde en ongewenste bediening van het toestel worden voorkomen.

Vergrendelen van de toetsen op het bedieningspaneel

1. Druk op de [MENU] toets om het instelmenu te openen.
2. Gebruik de [▼] toets om “Optie instellingen 2” te selecteren en druk dan op [ENTER].
3. Gebruik de [▼] toets en selecteer “Vergrendeling bedieningspaneel”.
4. Gebruik de [◀] toets en selecteer “Aan”.
5. Druk op [ENTER] wanneer de bevestiging verschijnt.
 - Dit schakelt alle toetsen op de projector uit (vergrendelt ze), behalve [⏻] (Aan/uit).
6. Druk op [MENU] wanneer u klaar bent om het instelmenu af te sluiten.



Opmerking

- Ook als de toetsen op het bedieningspaneel vergrendeld zijn, kunt u een waarschuwing (bladzijde 68) van het geprojecteerde beeld verwijderen met de [ESC] toets op de projector.

Ontgrendelen van de toetsen op het bedieningspaneel

Voer één van de volgende handelingen uit.

- Houd op de projector de [▼] toets ingedrukt tot de melding “Bedieningspaneel ontgrendeld.” verschijnt.
- Om de toetsen van het bedieningspaneel te ontgrendelen met de afstandsbediening, moet u de procedure onder “Vergrendelen van het bedieningspaneel” uitvoeren. Druk bij stap 4 op de [▶] toets op de afstandsbediening om “Uit” te selecteren en druk dan op [MENU].

Schoonmaken van de projector

Maak er een goede gewoonte van om de projector regelmatig schoon te maken zoals beschreven staat in dit gedeelte. Voor u de projector schoon gaat maken, moet u de stekker uit het stopcontact halen en controleren of de projector helemaal afgekoeld is.

Schoonmaken van de buitenkant van de projector

Veeg de buitenkant van de projector af met een zachte doek die bevochtigd is met een zwakke oplossing van water en een mild, neutraal schoonmaakmiddel. U moet vrijwel al het water uit de doek wringen voor u begint met schoonmaken.

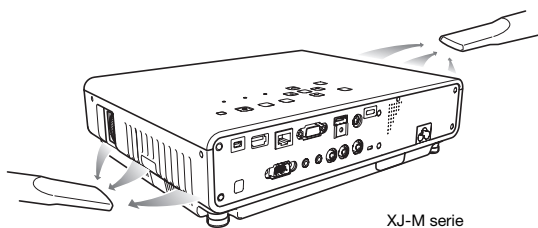
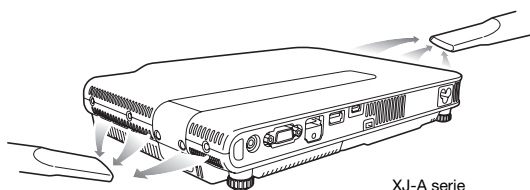
Gebruik in geen geval benzeen, alcohol, verfverdunder of andere agressieve middelen om het toestel schoon te maken.

De lens reinigen

Maak de lens voorzichtig schoon met een in de handel verkrijgbaar lensdoekje of optische lenstissues, zoals die te koop zijn voor brillen of cameralenzen. Gebruik niet teveel kracht wanneer u de lens schoonmaakt en wees voorzichtig dat u de lens niet beschadigt.

Ventilatie-openingen schoonmaken

Stof en vuil hopen zich doorgaans op rond de inlaten. Gebruik daarom regelmatig een stofzuiger om opgehoopt stof en vuil te verwijderen, zoals u hieronder kunt zien.



Belangrijk!

- Als de projector wordt gebruikt wanneer er zich teveel stof heeft opgehoopt rond de inlaten, kan het binnenwerk oververhit raken, wat kan leiden tot storingen.
- Door bepaalde omstandigheden in het gebruik is het ook mogelijk dat vuil en stof zich ophopen rond de uitlaten van de projector (XJ-A serie: uitlaten, XJ-M serie: uit- en inlaten). Gebruik in een dergelijk geval dezelfde procedure als die hierboven is beschreven voor het schoonmaken van de uitlaten.

Oplossen van problemen

Indicators

De indicators geven u informatie over de huidige bedieningsstatus van de projector. Hier volgt een uitleg van hoe de indicators er uitzien wanneer het toestel normaal werkt.

Wanneer de indicators er als volgt uit zien:			Dan betekent dit:
POWER/ STANDBY ● Rood	LIGHT ● Geelbruin	TEMP ● Geelbruin	U heeft zojuist de stekker in het stopcontact gedaan. Wacht tot de projector in standby (zie hieronder) gaat voor u probeert hem aan te zetten.
● Rood	○	○	Uit (standby): De stekker zit in het stopcontact en de projector staat uit (standby).
⊙ Groen	● Geelbruin	● Geelbruin	De projector is aan het opwarmen nadat hij aan is gezet.
● Groen	○	○	De projector staat aan en is gereed voor gebruik. "Uit" is geselecteerd als instelling voor de Eco modus van de projector (bladzijde 53).
● Groen	● Groen	○	De projector staat aan en is gereed voor gebruik. "Aan (Automatisch)" of "Aan (Handmatig)" is geselecteerd als instelling voor de Eco modus van de projector (bladzijde 53).
⊙ Rood	○	○	De projector is bezig met interne procedures voor het uitschakelen.

● : Brandt ⊙ : Knippert ○ : Uit

Wanneer er een waarschuwing verschijnt op het geprojecteerde beeld, of wanneer de POWER/STANDBY, LIGHT en TEMP indicators branden of knipperen op een andere manier dan hierboven staat aangegeven, betekent dit dat er een fout is opgetreden. Zie voor details "Foutindicators en waarschuwingen" (hieronder).

Foutindicators en waarschuwingen

Wanneer er iets fout gaat met de projector, laten waarschuwingen en de indicators u weten wat het probleem is.

- Wacht wanneer er een fout optreedt tot de ventilator gestopt is voor u de stekker uit het stopcontact haalt. Als u de stekker uit het stopcontact haalt terwijl de ventilator nog werkt, kan er een fout optreden wanneer u de stekker vervolgens weer in het stopcontact doet.
- Druk op [ESC] om de waarschuwing te sluiten.

Indicator/foutmelding	Beschrijving en vereiste handeling
<p>POWER : Doorlopend groen</p> <p>LIGHT : –</p> <p>TEMP : –</p> <p>Melding : Interne temperatuur is te hoog. Controleer de ventilatie openingen op verstoppingen.</p>	<p>De interne temperatuur van de projector is erg hoog. Voer de volgende stappen uit.</p> <p>① Controleer of de inlaten en uitlaten van de projector niet geblokkeerd worden en zorg voor voldoende vrije ruimte rond de projector. Zie “Voorzorgen bij het opstellen” (bladzijde 10).</p> <p>② Als er zich stof heeft opgehoopt rond de inlaten en/of uitlaten, moet u de projector uitschakelen en het stof verwijderen. Zie “Schoonmaken van de projector” (bladzijde 66).</p>
<p>POWER : Doorlopend groen → Doorlopend rood</p> <p>LIGHT : –</p> <p>TEMP : –</p> <p>Melding : Interne temperatuur is te hoog. De projector gaat uit.</p>	<p>De stroom is automatisch uitgeschakeld vanwege interne oververhitting. Voer de volgende stappen uit.</p> <p>① Controleer of de inlaten en uitlaten van de projector niet geblokkeerd worden en zorg voor voldoende vrije ruimte rond de projector. Zie “Voorzorgen bij het opstellen” (bladzijde 10).</p> <p>② Als er zich stof heeft opgehoopt rond de inlaten en/of uitlaten, moet u dit verwijderen. Zie “Schoonmaken van de projector” (bladzijde 66).</p> <p>Als er geen probleem is met de ventilatie-openingen van de projector, moet u controleren of de POWER/STANDBY indicator rood brandt (niet knippert) en kunt u, als dat het geval is, het toestel weer aan zetten. Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.</p>
<p>POWER : Doorlopend rood</p> <p>LIGHT : Doorlopend rood</p> <p>TEMP : Doorlopend rood</p> <p>Melding : Er is een probleem met de ventilator. De projector gaat uit.</p>	<p>De stroom is automatisch uitgeschakeld vanwege een probleem met de ventilator. Controleer of de POWER/STANDBY indicator rood brandt (niet knippert) en of de ventilator is gestopt. Haal nadat u de POWER/STANDBY indicator heeft gecontroleerd de stekker uit het stopcontact en wacht tot alle indicators van de projector uit zijn. Doe vervolgens de stekker weer in het stopcontact en zet de projector weer aan.</p> <p>Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.</p>
<p>POWER : Doorlopend rood</p> <p>LIGHT : –</p> <p>TEMP : Doorlopend rood</p> <p>Melding : Een systeemprobleem is opgetreden. De projector gaat uit.</p>	<p>De stroom is automatisch uitgeschakeld vanwege een probleem met het systeem. Haal nadat u heeft gecontroleerd of de POWER/STANDBY indicator rood brandt (niet knippert) de stekker uit het stopcontact en wacht tot alle indicators van de projector uit zijn. Doe vervolgens de stekker weer in het stopcontact en zet de projector weer aan.</p> <p>Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.</p>
<p>POWER : Doorlopend groen</p> <p>LIGHT : –</p> <p>TEMP : –</p> <p>Melding : Er is een probleem met het systeem. De audiofunctie kan mogelijk niet correct werken.</p>	<p>Er is een probleem met het systeem dat storingen kan veroorzaken aan bepaalde functies. Zet de projector uit, haal de stekker uit het stopcontact en wacht tot alle indicators van de projector uit zijn. Doe vervolgens de stekker weer in het stopcontact en zet de projector weer aan.</p> <p>Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.</p>

Indicator/foutmelding	Beschrijving en vereiste handeling
POWER : Doorlopend groen LIGHT : – TEMP : – Melding : Eris een probleem is opgetreden met de USB poort of de LAN aansluiting.	De USB-verbinding of LAN-verbinding is verbroken vanwege een probleem met de USB-aansluiting of LAN-aansluiting. Zet de projector uit en vervolgens weer aan. Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.
POWER : Doorlopend groen LIGHT : – TEMP : – Melding : Zoom en scherpstelling kunnen niet uitgevoerd worden om de een of andere reden. Probeer de projector eerst uit en dan opnieuw in te schakelen. Als deze boodschap opnieuw verschijnt, vraag dan om onderhoud.	De zoom en de scherpstelling kunnen niet worden bediend vanwege een probleem in de optische aandrijving. Zet de projector uit en vervolgens weer aan. Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.
POWER : Doorlopend rood LIGHT : – TEMP : Doorlopend rood Melding : –	De projector is automatisch uitgeschakeld vanwege een probleem dat waarschijnlijk is veroorzaakt door externe digitale ruis of een andere oorzaak. Controleer of de POWER/STANDBY indicator rood brandt (niet knippert). Haal nadat u de POWER/STANDBY indicator heeft gecontroleerd de stekker uit het stopcontact en wacht tot alle indicators van de projector uit zijn. Doe vervolgens de stekker weer in het stopcontact en zet de projector weer aan. Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.
POWER : Doorlopend rood LIGHT : Knippert rood (met tussenpozen van 0,5 seconden) TEMP : Knippert rood (met tussenpozen van 0,5 seconden) Melding : –	De projector is automatisch uitgeschakeld omdat de lichtbron uitviel of niet kon worden ingeschakeld. Controleer eerst of de POWER/STANDBY indicator rood brandt (niet knippert) en haal dan de stekker uit het stopcontact. Wacht een poosje, doe de stekker dan weer terug in het stopcontact en zet de projector weer aan. Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.
POWER : Doorlopend rood LIGHT : Brandt niet of knippert rood TEMP : Knippert rood (met tussenpozen van 2 seconden) Melding : –	De stroom is automatisch uitgeschakeld vanwege een fout in het geheugen van de projector. Controleer of de POWER/STANDBY indicator rood brandt (niet knippert). Haal nadat u de POWER/STANDBY indicator heeft gecontroleerd de stekker uit het stopcontact en wacht tot alle indicators van de projector uit zijn. Doe vervolgens de stekker weer in het stopcontact en zet de projector weer aan. Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.
POWER : Doorlopend rood LIGHT : – TEMP : Knippert geelbruin (met tussenpozen van 1 seconde) Melding : –	De stroom is automatisch uitgeschakeld omdat de klep van de lichtbron-eenheid open is. Voer de volgende stappen uit. ① Controleer eerst of de POWER/STANDBY indicator rood brandt (niet knippert) en haal dan de stekker uit het stopcontact. ② Controleer of de klep van de lichtbron-eenheid goed dicht zit. ③ Doe de stekker terug in het stopcontact en zet de projector weer aan. Als de fout zich opnieuw voordoet wanneer u de stroom weer inschakelt, moet u contact opnemen met uw dealer of uw dichtstbijzijnde CASIO service-centrum.

Oplossen van problemen met de projector

Controleer de volgende punten wanneer u een probleem ondervindt met de projector.

Probleem	Oorzaak en aanbevolen remedie
Het toestel kan niet worden ingeschakeld.	<ul style="list-style-type: none"> ● Als de POWER/STANDBY indicator niet brandt, is het netsnoer niet goed aangesloten. Sluit het netsnoer correct aan. ● Als de TEMP of LIGHT indicator blijft knipperen of branden, betekent dit dat er een fout is opgetreden. Zie "Foutindicatoren en waarschuwingen" (bladzijde 68).
Er wordt geen beeld geprojecteerd of het geprojecteerde beeld is niet normaal.	<ul style="list-style-type: none"> ● De op de projector aangesloten computer of video-apparatuur staat niet aan, of produceert geen videosignaal. Controleer of de aangesloten computer of video-apparatuur aan staat en voer de vereiste handelingen uit om de apparatuur een geschikt videosignaal te laten produceren. ● Op de projector is niet de juiste signaalbron geselecteerd. Selecteer op de projector de signaalbron die correspondeert met de aangesloten apparatuur. ● Het is mogelijk dat beelden niet goed geprojecteerd kunnen worden wanneer de component video-uitgangsaansluiting van de video-apparatuur is aangesloten op de COMPUTER-aansluiting van de projector. Bij een XJ-A serie projector, moet u de video-apparatuur aansluiten op de AV-aansluiting. Bij een XJ-M serie projector, moet u de VIDEO of S-VIDEO-aansluiting gebruiken.
De kleurweergave of algehele weergave van het beeld is helemaal niet goed.	Het is mogelijk dat de verkeerde optie ("Component" of "RGB") is geselecteerd bij "Ingangstellingen → COMPUTER aansluiting" in het instelmenu. Het beeld zal niet goed worden geprojecteerd als "Component" is geselecteerd terwijl de COMPUTER-aansluiting van de projector is verbonden met de RGB-uitgangsaansluiting van een computer, of als "RGB" is geselecteerd terwijl de COMPUTER-aansluiting is verbonden met de component video-uitgangsaansluiting van de video-apparatuur. Selecteer in het instelmenu "Automatisch" bij "Ingangstellingen → COMPUTER aansluiting". Zie bladzijde 59.
Ik kan de meldingen of menu's niet begrijpen omdat ze in de verkeerde taal worden weergegeven.	<p>Selecteer als volgt de gewenste taal. Zie bladzijde 60.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Druk op de [MENU] toets om het instelmenu te openen. 2. Druk bij een HDMI-ingangssignaal vier keer op [▼] en druk dan op [ENTER]. Druk bij een ander ingangssignaal dan HDMI vijf keer op [▼] en druk dan op [ENTER]. 3. Druk twee keer op [▲] en dan op [ENTER] om het taalkeuzemenu te openen. 4. Gebruik de [▼] en [▲] toetsen om de taal die u wilt selecteren te markeren en druk dan op [ENTER]. 5. Druk op [MENU] om het instelmenu te sluiten.
Geen geluid	<ul style="list-style-type: none"> ● De instelling voor het volumeniveau van de projector is mogelijk te laag of de geluidsweergave is uitgeschakeld. Druk op de afstandsbediening op [VOLUME] en gebruik dan [◀] en [▶] om het volumeniveau te regelen. Zie bladzijde 49. ● De instelling voor het volumeniveau van de op de projector aangesloten apparatuur is te laag of de apparatuur produceert geen audiosignaal. Regel het volume op de aangesloten apparatuur. ● Het door de aangesloten apparatuur geproduceerde audiosignaal is misschien niet correct aangesloten op de AV-aansluiting (XJ-A serie) of de AUDIO IN-aansluiting (XJ-M serie) van de projector. Controleer de verbinding. Zie "Aansluiten van de bedrading van de projector" (bladzijde 11). ● Wanneer HDMI de signaalbron is, kunnen Bestandszoeker (File Viewer), Draadloos, Netwerk of USB-display, "Lijn" worden geselecteerd als "Optie instellingen 2 → Audio uitgang" instelling in het instelmenu. Verander de "Audio uitgang" instelling naar "Luidspreker". Zie bladzijde 60.
Vreemde kleuren	<p>Het ingangssignaal komt mogelijk niet overeen met de instellingen van de projector. Probeer het volgende.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gebruik [BRIGHT] om de helderheid van het beeld te regelen. - Gebruik [COLOR MODE] om de kleurenmodus te veranderen. - Gebruik in het instelmenu "Beeldinstelling 1 → Kleurbalans" om de kleurbalans van het geprojecteerde beeld aan te passen.

Probleem	Oorzaak en aanbevolen remedie
Tekst is wollig.	<ul style="list-style-type: none"> ● Het beeld is misschien niet goed scherp gesteld. Stel het beeld goed scherp. ● De instelling voor de frequentie en/of fase komt niet overeen met het ingangssignaal. (Alleen van toepassing bij een RGB-ingangssignaal.) Druk op [AUTO] om de automatische instelling uit te laten voeren. ● Voer via het instelmenu de "Beeldinstelling 2 → Frequentie" en "Beeldinstelling 2 → Fase" instellingen uit. (Alleen van toepassing bij een RGB-ingangssignaal.) Zie bladzijde 58.
De melding "Wachtwoord invoeren a.u.b." verschijnt en verdere bediening is onmogelijk.	"Optie instellingen 1 → Spanning aan Wachtwoord" is ingeschakeld in het instelmenu en de projector is dus beveiligd met een wachtwoord. Voer het juiste wachtwoord in en druk dan op [ENTER]. Zie bladzijde 62.
De afstandsbediening doet het niet.	<ul style="list-style-type: none"> ● De batterijen van de afstandsbediening zijn mogelijk leeg. Vervang de batterijen. ● De afstandsbediening bevindt zich te ver bij de projector vandaan. Gebruik de afstandsbediening binnen een afstand van ongeveer vijf meter van de projector.
De TEMP of LIGHT indicator knippert of brandt.	Er is een fout opgetreden. Zie "Foutindicatoren en waarschuwingen" (bladzijde 68).
De lichtbron-eenheid licht niet op.	De lichtbron-eenheid heeft het einde van zijn bruikbare leven bereikt of vertoont een storing. Neem voor vervanging contact op met uw dealer of een erkend CASIO service-centrum.
De projector gaat plotseling uit en start vervolgens opnieuw op.	De projector voert van tijd tot tijd een zelfcontrole uit. Heel soms kan deze zelfcontrole ertoe leiden dat de projector automatisch opnieuw opstart. Dit wijst normaal gesproken niet op een storing, dus u kunt de projector gewoon blijven gebruiken. Als het toestel herhaaldelijk opnieuw opstart dan kan dit een teken zijn dat er wel sprake is van een storing. Neem in dit geval contact op met uw dealer of een erkend CASIO service-centrum.



Belangrijk!

- Probeer de volgende stappen, waardoor de projector mogelijk weer normaal gaat functioneren.
 1. Haal de stekker uit het stopcontact en wacht minstens 10 minuten.
 2. Doe de stekker terug in het stopcontact en zet de projector weer aan.
- Als de projector na de bovenstaande stappen nog niet normaal functioneert, brengt u hem dan naar uw dealer of een erkend CASIO service-centrum.

Aansluiten op een component video-uitgang

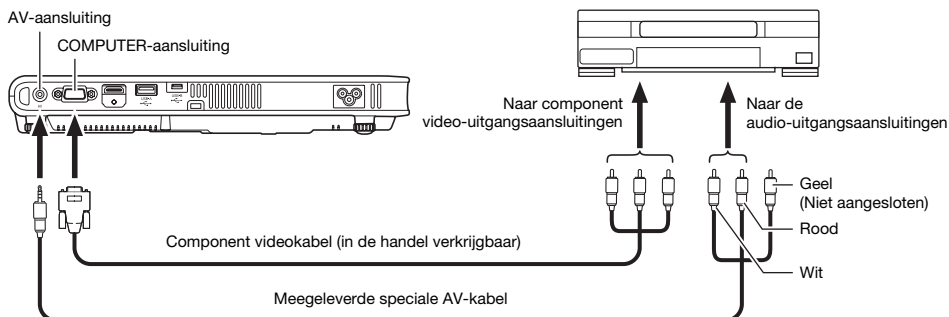
Dit gedeelte geeft uitleg over hoe u een component videoverbinding tot stand kunt brengen tussen de projector en een video-apparaat.

- Component video-uitgangsaansluitingen bestaan uit 3 verschillende aansluitingen: Y·Cb·Cr of Y·Pb·Pr. Sluit de stekkers van dezelfde kleur aan op de corresponderende aansluitingen (groen: Y; blauw: Cb/Pb; rood: Cr/Pr).
- Let op, want alleen aansluiting op een analoge component video-uitgangsaansluiting wordt ondersteund. Aansluiting op een digitale uitgangsaansluiting wordt niet ondersteund.

XJ-A serie

Projector

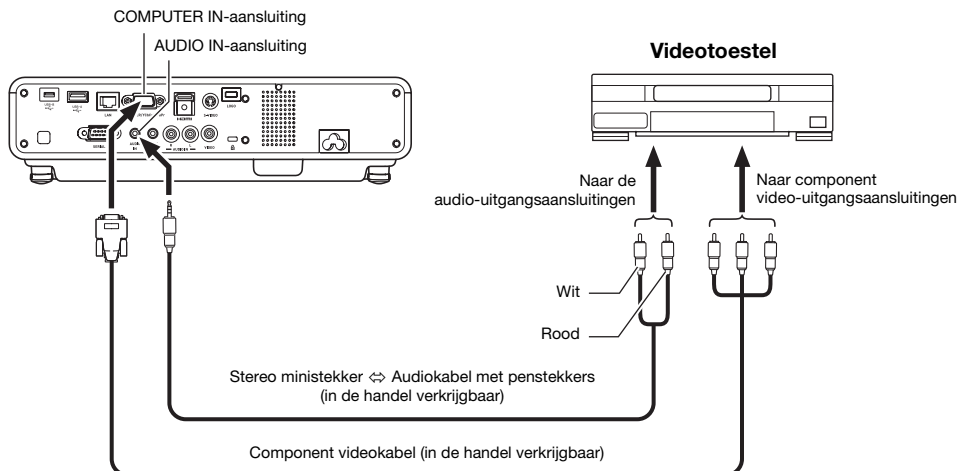
Videotoestel



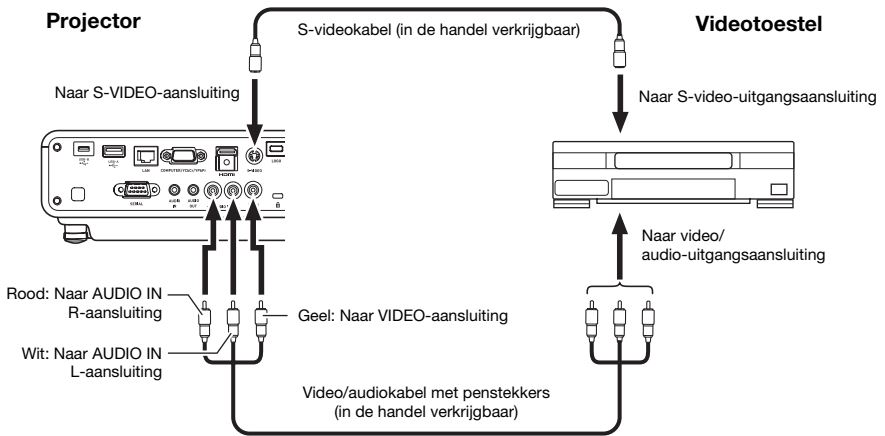
XJ-M serie

Projector

Videotoestel



Aansluiten op een composiet video-uitgang of S-Video-uitgang (Alleen XJ-M serie)



Opmerking

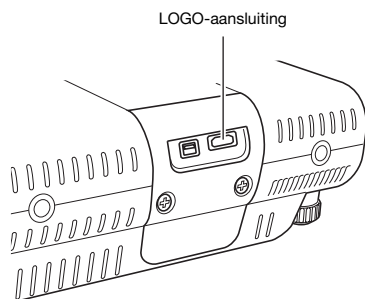
- Let op, want ongeacht of het geprojecteerde beeld binnenkomt via de S-VIDEO-aansluiting of via de VIDEO-aansluiting van de projector, zal het weergegeven geluid worden ontvangen via de AUDIO IN L/R-aansluitingen van de projector.

Bijwerken van de firmware en overbrengen van een gebruikerslogo

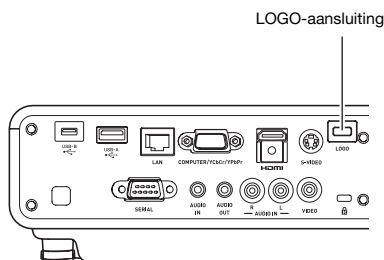
De firmware van de projector (software in de flash-ROM van de projector) kan worden bijgewerkt en beeldbestanden met door de gebruiker aangepaste logo's kunnen van een computer worden overgebracht naar de projector via de LOGO-aansluiting (USB-aansluiting voor het bijwerken van de ROM) via een USB-kabel.

De LOGO-aansluiting van de projector verbinden met de USB-aansluiting van een computer

Gebruik een los verkrijgbare USB-kabel om de LOGO-aansluiting van de projector te verbinden met de USB-aansluiting van de computer.



XJ-A serie



XJ-M serie

Gebruik een USB-kabel met een micro USB-stekker aan het ene uiteinde voor de LOGO-aansluiting van de projector en een stekker aan het andere uiteinde die geschikt is voor de USB-aansluiting van de computer.



Opmerking

- Zie voor details over hoe u de firmware moet bijwerken en hoe u een gebruikerslogo kunt overbrengen naar de projector de "User Logo Transfer Guide" en de "Projector Firmware Update Guide", beide verkrijgbaar op de CASIO website.

De projector aan het plafond hangen

De projector kan aan het plafond worden gehangen. In voorkomende gevallen moet de projector ondersteboven worden gekeerd en goed worden vastgemaakt aan het plafond.

Raadpleeg voor meer details de dealer van wie u de projector gekocht heeft.



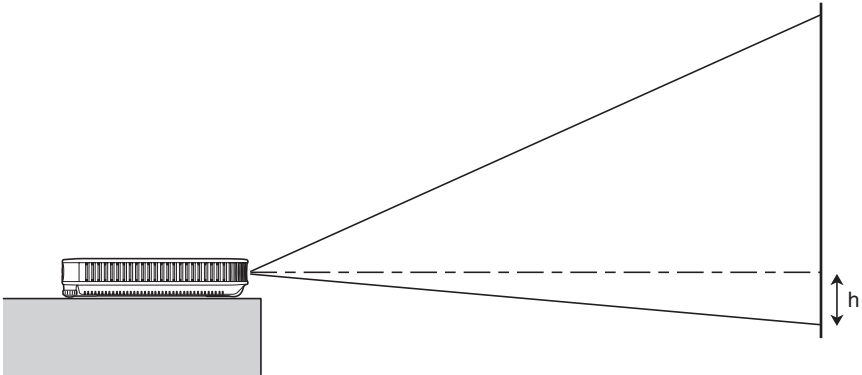
Belangrijk!

- Wanneer u de projector aan het plafond hangt, moet u ervoor zorgen dat deze minstens een meter uit de buurt hangt van brandmelders, brandalarmen en andere soortgelijke apparatuur. Als de projector te dicht in de buurt van een brandmelder of iets dergelijks geplaatst wordt, kan die apparatuur storingen vertonen of onbedoeld afgaan vanwege de warme lucht die door de projector wordt uitgestoten. Plaats de projector ook niet te dicht in de buurt van tl-verlichting of andere sterke lichtbronnen. Fel licht kan het bereik van de afstandsbediening kleiner maken of het gebruik van de afstandsbediening zelfs helemaal verhinderen. Test daarom eerst of de afstandsbediening goed werkt wanneer u een plek voor de projector gaat kiezen.
- De verticale en horizontale oriëntatie van het geprojecteerde beeld wordt omgekeerd (gespiegeld) ten opzichte van de normale configuratie wanneer de projector aan het plafond hangt. U moet de instellingen van de projector hieraan aanpassen. Zie voor details “Scherminstellingen → Plafondbeugel” (bladzijde 59) onder “Instellingen op het instelmenu”.

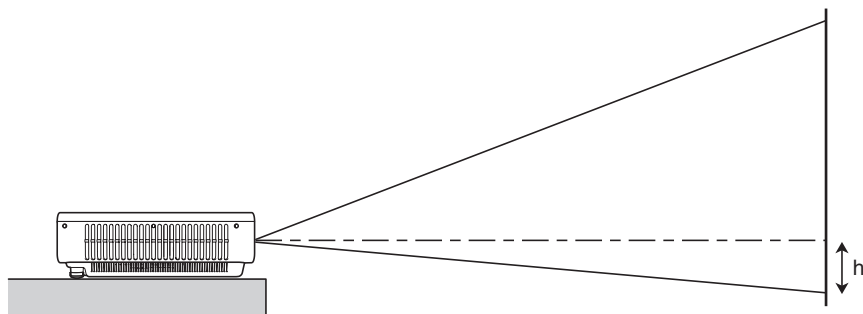
Projectie-afstand en schermgrootte

- De waarden voor de projectie-afstand hieronder zijn bedoeld als richtlijn bij het opstellen van de projector.
- “h” op de afbeelding en in de tabel geeft de afstand aan van het midden van de lens van de projector tot aan de onderrand van het projectiescherm.

XJ-A serie



Projectiegrootte		Projectie-afstand bij benadering					
		XJ-A142/XJ-A147			XJ-A242/XJ-A247/XJ-A252/XJ-A257		
Schermgrootte	Diagonaal (cm)	Minimum afstand (m)	Maximum afstand (m)	h	Minimum afstand (m)	Maximum afstand (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



De volgende tabel toont de relatie tussen de afstand en de grootte van het geprojecteerde beeld.




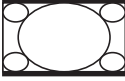


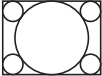
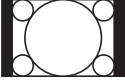
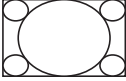

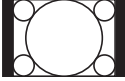
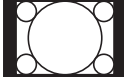
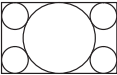
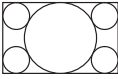
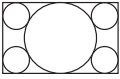

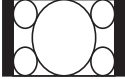
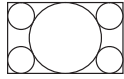
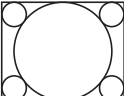

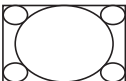
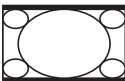


Projectiegrootte		Projectie-afstand bij benadering					
		XJ-M141/XJ-M146/ XJ-M151/XJ-M156			XJ-M241/XJ-M246/ XJ-M251/XJ-M256		
Schermgrootte	Diagonaal (cm)	Minimum afstand (m)	Maximum afstand (m)	h	Minimum afstand (m)	Maximum afstand (m)	h (cm)
30	76	1,0	1,5	0	–	–	–
35	89	–	–	–	1,0	1,5	8
40	102	1,3	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

Beeldverhouding en geprojecteerd beeld

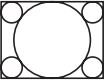
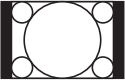
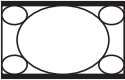
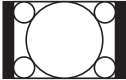
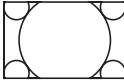
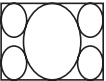


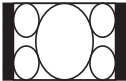

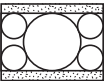
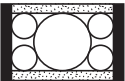
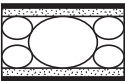
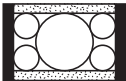
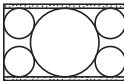
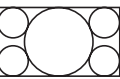




Hieronder kunt u zien hoe beelden van een bepaald typeingangssignaal zullen worden geprojecteerd bij een bepaalde instelling voor de beeldverhouding op de projector ("Hor.-Ver. verhouding").

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

Signaalbron: RGB of HDMI (PC)


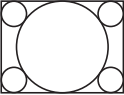
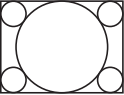
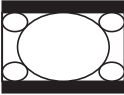
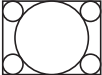
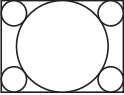
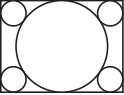

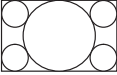

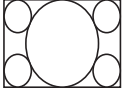

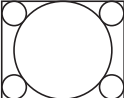
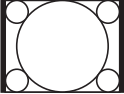
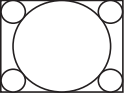
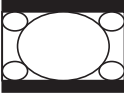
Ingangssignaal	Normaal	Volledig	16:9	4:3	Waar
 SVGA (800 × 600)					
 XGA (1024 × 768)					
 WXGA (1280 × 800)					
 SXGA (1280 × 1024)					

Signaalbron: Video, component of HDMI (DTV)

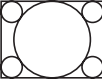
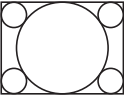
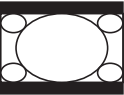
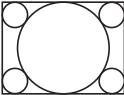

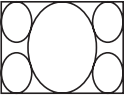
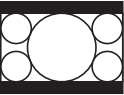
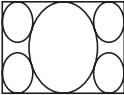
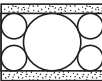
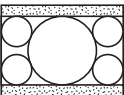
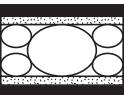
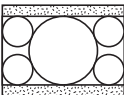
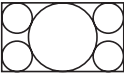


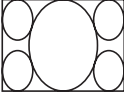
Ingangssignaal	Normaal	16:9	4:3	Brievbus
 Beeld met beeldverhouding 4:3				
 Samengedrukt beeld				
 Brievbusweergave				
 Beeld met beeldverhouding 16:9				

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

Signaalbron: RGB of HDMI (PC)

Ingangssignaal	Normaal	Volledig	16:9
 SVGA (800 × 600)			
 XGA (1024 × 768)			
 WXGA (1280 × 800)			
 SXGA (1280 × 1024)			

Signaalbron: Video, component of HDMI (DTV)

Ingangssignaal	Normaal	16:9	4:3
 Beeld met beeldverhouding 4:3			
 Samengedrukt beeld			
 Brievenbusweergave			
 Beeld met beeldverhouding 16:9			

Ondersteunde signalen



Belangrijk!

- Ook al wordt een signaal vermeld in de tabel hieronder, dan nog geeft dat geen garantie dat u de beelden correct zult kunnen projecteren.

RGB-siginaal

	Signaalnaam	Resolutie	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (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	

Componentsignaal

	Signaalnaam	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (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

Videosignaal

Signaalnaam	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (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

HDMI-sigitaal

Signaalnaam	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (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

3D-signalen (3D ingangsmodus)

	Signaalnaam	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)
RGB-sigitaal	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	
Videosigitaal, S-videosigitaal	NTSC	15,7	60

RS-232C bediening van de projector

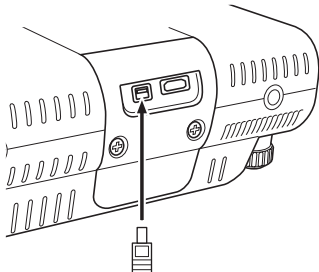
Wanneer er een seriële verbinding is tussen de projector en een computer, kunt u de projector bedienen via RS-232C commando's die verstuurd worden vanaf de computer.

Tot stand brengen van een seriële verbinding tussen de projector en een computer

Verbind de projector en de computer zoals u kunt zien op de afbeelding hieronder.

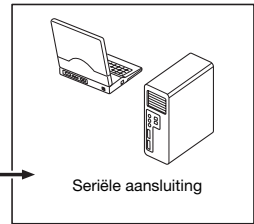
XJ-A serie

Projector



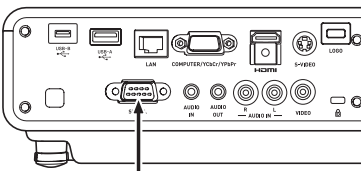
YK-60 speciale kabel (los verkrijgbaar)

Computer



XJ-M serie

Projector



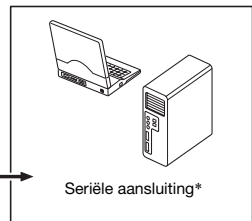
Seriële aansluiting (RS-232C)

D-Sub 9-pin (vrouwelijk)

D-Sub 9-pin (vrouwelijk)

In de handel verkrijgbare seriële kabel (gekruist; "cross" type)

Computer



Gebruiken van bedieningsopdrachten

Dit gedeelte geeft uitleg over de opdrachten die worden gebruikt om de projector aan te sturen vanaf een computer.

Zendformaat opdracht

Communicatieprotocol	Configureer de seriële aansluiting van uw computer met de volgende instellingen.	
	Datasnelheid	19200 bps
	Databits	8 bit
	Pariteit	Geen
	Stopbit	1 bit
	Flow control	Geen
Leesopdracht	Stuur deze opdracht wanneer u informatie wilt hebben over de huidige instellingen van de projector.	
	Zendformaat	(<opdracht naam>?)
	Ontvangstformaat	(<toepasselijk opdracht instelbereik>,<huidige instelling>)
	Zendvoorbeeld opdracht	((V0L?)) verzonden van de computer naar de projector. ↓ ((0:30.15)) teruggestuurd van de projector naar de computer.
Schrijfopdracht	Verzend deze opdracht om de projector aan te sturen (aan/uit enz.) en om er gegevens naartoe te schrijven.	
	Zendformaat	(<opdracht naam><instelwaarde>)
	Zendvoorbeeld opdracht	((V0L0)) verzonden van de computer naar de projector. ↓ Volume van de projector wordt ingesteld op 0 (geluid uit).

- Zie de “Lijst met opdrachten” voor details omtrent opdrachtnamen en instellingen.
- Alle opdrachten maken gebruik van ASCII-tekens en integers in decimaal formaat.
- De projector stuurt een vraagteken (?) terug wanneer deze een ontvangen opdracht niet kan herkennen. Een opdracht die probeert een waarde buiten het toepasselijke instelbereik in te stellen, zal worden genegeerd.
- Als de projector bezig is een proces uit te voeren dat werd opgedragen door een eerdere opdracht, een toetsbediening op de projector zelf of op de afstandsbediening, dan moet een later verzonden opdracht wachten tot het eerdere proces is uitgevoerd.

Lijst met opdrachten

- Alleen de volgende functies worden ondersteund wanneer de projector uit staat. Probeer geen andere opdrachten naar de projector te sturen.
 - Aan/uit: Lezen
 - Aan: Schrijven
 - Lichttijd ophalen: Lezen
- Er moet een geldig signaal worden ontvangen om een opdracht te kunnen gebruiken om het scherm blanco te maken of de beeldverhouding te veranderen.

R: Lezen mogelijk W: Schrijven mogelijk

Functie	Oprichting naam	RW	Instelbereik
Aan/uit:	PWR	RW	0: Uit, 1: Aan
Signaalbron omschakelen: 0: Schakelt over naar de COMPUTER-aansluiting en stelt de COMPUTER-aansluiting in op RGB. 1: Schakelt over naar de COMPUTER-aansluiting en stelt de COMPUTER-aansluiting in op component. 2: Schakelt over naar Video. 6: Schakelt over naar de COMPUTER-aansluiting en stelt de COMPUTER-aansluiting in op Automatisch. 7: Schakelt over naar HDMI. 8: Schakelt de signaalbron over naar Draadloos (XJ-A serie) / Netwerk (XJ-M serie). 9: Schakelt de signaalbron over naar S-video (Alleen XJ-M serie). 11: Schakelt de signaalbron over naar de Bestandszoeker (File Viewer). 12: Schakelt de signaalbron over naar USB-display. 13: Schakelt de signaalbron over naar CASIO USB-tool.	SRC	RW	0: RGB, 1: Component, 2: Video, 6: Automatisch (RGB/Component), 7: HDMI, 8: Netwerk, 9: S-Video, 11: Bestandszoeker (File Viewer), 12: USB-display, 13: CASIO USB-tool
Blanco scherm: Schakelt het Blanco scherm in of uit.	BLK	RW	0: Uit, 1: Aan
Volume: Geeft een waarde op voor het volumeniveau. Deze instelling wordt toegepast op het ingangssignaal dat op dit moment wordt geprojecteerd door de projector.	VOL	RW	0 t/m 30
Kleurmodus: Selecteert de kleurmodus.	PST	RW	1: Grafieken, 2: Theater, 3: Standaard, 4: Schoolbord, 5: Spel
Hor.-Ver. verhouding: Geeft de beeldverhouding op.	ARZ	RW	0: Normaal, 1: 16:9, 2: 4:3, 3: Brievenbus, 4: Volledig, 5: Waar, 6: 4:3 (Geforceerd)
Zoom Positie wijzigen (Alleen XJ-A serie): 0: Geen 1: Eén stap positie wijzigen naar groothoek toe 2: Eén stap positie wijzigen naar tele toe	OZM	W	0 t/m 2

Functie	Oprichting naam	RW	Instelbereik
Scherpstelling Positie wijzigen (Alleen XJ-A serie): 0: Geen 1: Eén stap positie wijzigen dichterbij 2: Eén stap positie wijzigen verder weg	OFC	W	0 t/m 2
Lichttijd verkrijgen: Verkrijgt gegevens over de brandtijd van de lamp van de projector.	LMP	R	0- Eenheid: Uren
Eco modus: Eco modus inschakelen.	PMD	RW	0: Uit (Helder), 1: Uit (Normaal), 2: Aan (Automatisch), 3: Aan (Handmatig 1), 4: Aan (Handmatig 2), 5: Aan (Handmatig 3), 6: Aan (Handmatig 4), 7: Aan (Handmatig 5)
Beeld stilzetten: Schakelt het stilzetten van het beeld in of uit.	FRZ	RW	0: Uit, 1: Aan
Perspectivische (keystone) correctie: Bepaalt de instelling voor de perspectivische (keystone) correctie als een waarde die correspondeert met de typische "Keystone correctie" instellingen hieronder. 0: Keystone correctie -60 60: Keystone correctie 0 120: Keystone correctie +60 Voorbeeld: 65 hier komt overeen met de instelling: Keystone correctie +5.	KST	RW	0 t/m 120
Keystone correctie +/-: Verhoogt of verlaagt de huidige instelling voor Keystone correctie met 1.	+: KSP -: KSM	W	0 t/m 120
Toets: Uitgevoerde handeling wanneer er een bepaalde toets wordt ingedrukt. De ingestelde waarden 31 t/m 34 worden alleen ondersteund door de XJ-A serie projectoren.	KEY	W	1: ▲, 2: ▼, 3: ◀, 4: ▶, 5: ENTER, 6: ESC, 10: FUNC, 11: MENU, 12: POWER, 13: AUTO, 14: INPUT, 15: TIMER, 16: ASPECT, 17: BLANK, 18: FREEZE, 19: ECO, 20: KEYSTONE +, 21: KEYSTONE -, 22: D-ZOOM +, 23: D-ZOOM -, 24: VOLUME +, 25: VOLUME -, 26: PLAY(▶▶), 27: REWIND(◀◀), 28: FORWARD(▶▶), 29: PREVIOUS(◀◀), 30: NEXT(▶▶), 31: ZOOM +, 32: ZOOM -, 33: FOCUS ▲, 34: FOCUS ▼
Type opstelling: Bepaalt hoe de projector is opgesteld ten opzichte van het projectiescherm. 0: Projectie op een scherm voor de projector*1 1: Plafondbevestiging met projectie van achter het scherm*2 2: Projectie van achter het scherm*1 3: Plafondbevestiging met projectie op een scherm voor de projector*2	POS	RW	0 t/m 3

Functie	Opdracht naam	RW	Instelbereik
APO: Gebruikt om de instelling Automatische stroomonderbreking te wijzigen (instelling tijd tot in werking treden of uitschakelen van de Automatische stroomonderbreking).	APO	RW	0: Uit, 1: 5 minuten, 2: 10 minuten, 3: 15 minuten, 4: 20 minuten, 5: 30 minuten
Fout: Leest de foutstatus van de projector af.	STS	R	0: Normaal, 1: Ventilatorfout, 2: Temperatuurfout, 7: Lichtfout, 16: Andere fout
Volume +/-: Verhoogt of verlaagt de huidige volume-instelling met 1.	+: VLP -: VLM	W	0 t/m 30
Geluid uit: Zet het tijdelijk uitschakelen van de geluidswaergave aan of uit.	MUT	RW	0: Uit, 1: Aan

*1 Bovenkant projector naar boven

*2 Bovenkant projector naar beneden

GPL en LGPL

- (1) Dit product maakt gebruik van software (deze Software) die verstrekt wordt onder de GNU General Public License (GPL) en de GNU Lesser General Public License (LGPL) licenties. In overeenstemming met de bepalingen van de GPL en LGPL, is de broncode van deze Software zogenaamde open broncode. Iedereen die de open broncode in wenst te zien kan dit doen door deze te downloaden van de CASIO Projector downloadsite. Wanneer u deze Software kopieert, wijzigt of verspreid, moet u dat doen in overeenstemming met de voorwaarden van de GPL en LGPL licenties.
- (2) Deze Software wordt geleverd “in de feitelijke staat” zonder expliciete of impliciete garantie van enige soort. Deze afwijzing van aansprakelijkheid heeft echter geen invloed op de voorwaarden van de garantie voor het product zelf (daaronder begrepen storingen als gevolg van deze Software).
- (3) Hier volgen de GPL en LGPL licenties waaronder deze Software geleverd wordt.

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 this 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

MA1405-A

© 2014 CASIO COMPUTER CO., LTD.