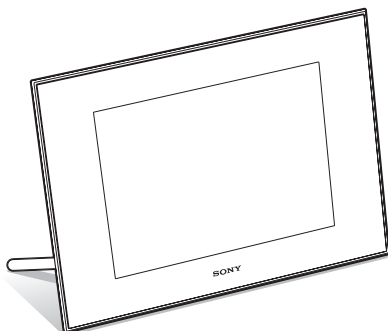


# Cyfrowa ramka na zdjęcia

**DPF-X800/X1000**  
**DPF-V800/V1000**



## Instrukcja obsługi

Przed rozpoczęciem eksploatacji tego urządzenia prosimy o dokładne zapoznanie się z niniejszą instrukcją. Prosimy ponadto o pozostawienie instrukcji do wykorzystania w przyszłości.

### Zapis użytkownika

Symbol modelu i numer seryjny są podane z tyłu urządzenia. Prosimy o ich zanotowanie we wskazanych miejscach. Dane te mogą być potrzebne w przypadku kontaktowania się z Sony w sprawach dotyczących tego produktu.

Model: DPF-X800/X1000, DPF-V800/V1000

Numer seryjny: \_\_\_\_\_

Przed użyciem

Czynności podstawowe

Czynności dodatkowe

Korzystanie z urządzeń  
zewnętrznych  
(przy użyciu Bluetooth)

Korzystanie z urządzeń  
zewnętrznych  
(przy użyciu komputera)

Komunikaty o błędach

Rozwiązywanie problemów

Informacje dodatkowe



## OSTRZEŻENIE

Aby zmniejszyć ryzyko pożaru lub porażenia prądem, nie wystawiać urządzenia na deszcz i chronić je przed wilgocią.

# WAŻNE INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

– ZACHOWAĆ NINIEJSZĄ  
INSTRUKCJĘ

## UWAGA

**ABY OGRANICZYĆ RYZYKO  
POŻARU LUB PORĄŻENIA  
PRĄDEM, NALEŻY  
STARANNIE PRZECZYTAĆ  
NINIEJSZĄ INSTRUKCJĘ**

Jeśli wtyczka nie pasuje do gniazdka sieciowego, należy użyć przejściówki pasującej do gniazdka.

## OSTRZEŻENIE

Nie narażać akumulatorów na zbyt wysoką temperaturę spowodowaną promieniami słonecznymi, ogniem itp.

## OSTRZEŻENIE

W przypadku wymiany akumulatora, użyć tylko akumulatora wskazanego typu. W przeciwnym razie istnieje ryzyko pożaru lub obrażeń. Zużyte baterie i akumulatory należy usuwać zgodnie z zaleceniami.

## Dla klientów w Europie

Urządzenie zostało przebadane i uznane za zgodne z wymaganiami dyrektywy EMC, o ile długość używanych przewodów połączeniowych nie przekracza 3 metrów.

## UWAGA

Na obraz wyświetlany przez ramkę mogą wpływać pola elektromagnetyczne o określonej częstotliwości.

## Uwaga

Jeśli ładunki statyczne albo pola elektromagnetyczne spowodują przerwanie transmisji danych, należy na nowo uruchomić używany program albo odłączyć i z powrotem podłączyć przewód USB.

## Usuwanie zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (dotyczy krajów Unii Europejskiej i innych krajów europejskich z wydzielonymi systemami zbierania odpadów)



Ten symbol na produkcie lub jego opakowaniu oznacza, że produkt nie powinien być zaliczany do odpadów domowych. Należy go przekazać do odpowiedniego punktu, który zajmuje się zbieraniem i recyklingiem urządzeń elektrycznych i elektronicznych. Prawidłowe usunięcie produktu zapobiegnie

potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska naturalnego i zdrowia ludzkiego, których przyczyną mogłoby być niewłaściwe usuwanie produktu. Recykling materiałów pomaga w zachowaniu surowców naturalnych. Aby uzyskać szczegółowe informacje o recyklingu tego produktu, należy się skontaktować z władzami lokalnymi, firmą świadczącą usługi oczyszczania lub sklepem, w którym produkt ten został kupiony.

## Usuwanie zużytych baterii i akumulatorów (dotyczy krajów Unii Europejskiej i innych krajów europejskich z wydzielonymi systemami zbierania odpadów)



Ten symbol na baterii, akumulatorze lub opakowaniu oznacza, że produkt nie powinien być zaliczany do odpadów domowych. Prawidłowe usunięcie baterii lub akumulatora zapobiegnie potencjalnym

negatywnym konsekwencjom dla środowiska naturalnego i zdrowia ludzkiego, których przyczyną mogłoby być niewłaściwe usuwanie baterii lub akumulatora. Recykling materiałów pomaga w zachowaniu surowców naturalnych. W przypadku produktu, który ze względów bezpieczeństwa, sprawności działania lub spójności danych wymaga stałego podłączenia do wewnętrznej baterii lub akumulatora, wymianę baterii lub akumulatora należy zlecić wykwalifikowanemu technikowi serwisu. Dla zapewnienia prawidłowego przetworzenia baterii lub akumulatora, wyeksploatowany produkt należy przekazać do odpowiedniego punktu, który zajmuje się zbieraniem i recyklingiem urządzeń elektrycznych i elektronicznych. W przypadku pozostałych baterii / akumulatorów należy się zapoznać z odpowiednim podrozdziałem dotyczącym bezpiecznego usuwania baterii lub akumulatora z produktu. Baterię lub akumulator należy przekazać do odpowiedniego punktu, który zajmuje się recyklingiem zużytych baterii.

Aby uzyskać szczegółowe informacje o recyklingu tego produktu, baterii lub akumulatorów, należy się skontaktować z władzami lokalnymi, firmą świadczącą usługi oczyszczania lub sklepem, w którym produkt ten został kupiony.

## Uwaga dla klientów z krajów, w których obowiązują Dyrektywy UE

Producentem tego produktu jest Sony Corporation, 1-7-1 Konan Minato-ku Tokio, 108-0075 Japonia. Przedstawicielem producenta w Unii Europejskiej upoważnionym do dokonania i potwierdzenia oceny zgodności z wymaganiami zasadniczymi jest Sony Deutschland GmbH, Hedelfinger Strasse 61, 70327 Stuttgart, Niemcy. Nadzór nad dystrybucją na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej sprawuje Sony Poland, 00-876 Warszawa, ul. Ogrodowa 58. W sprawach serwisowych i gwarancyjnych należy kontaktować się z podmiotami, których adresy podano w osobnych dokumentach gwarancyjnych lub serwisowych, albo z najbliższym sprzedawcą produktów Sony.

Kopiuwanie, obróbka lub drukowanie materiałów z płyt CD, audycji telewizyjnych, materiałów chronionych prawami autorskimi (np. obrazów i publikacji) i wszelkich innych materiałów innych niż własne nagrania i utwory jest ograniczone tylko do użytku prywatnego i domowego. Brak praw autorskich do takich materiałów lub brak zezwolenia posiadaczy praw autorskich na kopiowanie takich materiałów może być przyczyną naruszenia przepisów o ochronie praw autorskich i spowodować roszczenia o odszkodowanie ze strony posiadaczy tych praw.

Wykorzystując w ramce zdjęcia, należy zwracać szczególną uwagę na przestrzeganie przepisów o ochronie praw autorskich. Wykorzystywanie lub przetwarzanie wizerunków osób trzecich bez ich zgody może naruszać prawa tych osób.

Wykonywanie zdjęć na pewnych pokazach, wystęпах i wystawach może być zabronione.

### Zalecenie dotyczące kopii zapasowych

Aby uniknąć ryzyka utraty danych wskutek przypadkowego użycia albo awarii ramki na zdjęcia, zaleca się wykonywanie zapasowych kopii danych.

### Informacja

SPRZEDAWCA NIE BĘDZIE W ŻADNYM PRZYPADKU PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA WSZELKIE SZKODY BEZPOŚREDNIE, INCYDENTALNE ANI WTÓRNE DOWOLNEGO RODZAJU, ANI ZA STRATY LUB WYDATKI WYNIKAJĄCE Z WADLIWOŚCI DOWOLNEGO PRODUKTU LUB Z UŻYCIA DOWOLNEGO PRODUKTU.

Sony nie będzie ponosić żadnej odpowiedzialności za wszelkie przypadkowe lub wtórne szkody lub straty ani za utratę zawartości nagrania, których przyczyną może być użytkowanie albo uszkodzenie ramki lub karty pamięci.

## Uwagi o ekranie LCD

- Nie naciskać ekranu LCD. Grozi to zniekształceniem barw i awarią.
- Długotrwałe wystawianie ekranu LCD na działanie promieni słonecznych grozi powstaniem uszkodzeń.
- Produkcja ekranu LCD odbywa się z użyciem bardzo precyzyjnych technologii, dzięki czemu ponad 99,99% punktów działa normalnie. Mimo to, na ekranie LCD mogą się na stałe pojawiać maleńkie czarne i / lub jasne punkty (białe, czerwone, niebieskie lub zielone). Występowanie tych punktów jest normalnym efektem procesu produkcyjnego i w żaden sposób nie wpływa na nagranie.
- W niskiej temperaturze na ekranie LCD może się utrzymywać ślad po obrazie. Nie świadczy to o uszkodzeniu.

## Znaki handlowe i prawa autorskie

- **S-Frame**, BRAVIA, BRAVIA Sync, , „PhotoTV HD”, , Cyber-shot, , „Memory Stick”, **MEMORY STICK**, „Memory Stick Duo”, **MEMORY STICK DUO**, „MagicGate Memory Stick”, „Memory Stick PRO”, **MEMORY STICK PRO**, „Memory Stick PRO Duo”, **MEMORY STICK PRO DUO**, „Memory Stick PRO-HG Duo”, **MEMORY STICK PRO-HG DUO**, „Memory Stick Micro”, **MEMORY STICK MICRO**, **M2**, „Memory Stick-ROM”, **MEMORY STICK-ROM**, „MagicGate” i **MAGIC GATE** są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Corporation.
- **HDMI**, **HDMI** i High-Definition Multimedia Interface są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi HDMI Licensing LLC.
- Microsoft, Windows i Windows Vista są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i / lub w innych krajach.
- Macintosh i Mac OS są zastrzeżonymi znakami handlowymi Apple Inc. w Stanach Zjednoczonych i / lub innych krajach.
- CompactFlash jest znakiem handlowym SanDisk Corporation w Stanach Zjednoczonych.
-  lub xD-Picture Card™ jest znakiem handlowym FUJIFILM Corporation.
- Słowo, znak i logo Bluetooth są własnością Bluetooth SIG Inc., a ich dowolne wykorzystanie przez Sony Corporation odbywa się na zasadzie licencji. Inne znaki handlowe i nazwy handlowe należą do odpowiednich właścicieli.



- FotoNation<sup>®</sup> jest znakiem handlowym FotoNation Inc. w Stanach Zjednoczonych.
- **SILKYPIX<sup>®</sup>** jest znakiem handlowym Ichikawa Soft Laboratory.
- Produkt wykorzystuje technologię iType™ i zawiera fonty firmy Monotype Imaging Inc. iType™ jest znakiem handlowym Monotype Imaging Inc.
- Wszystkie pozostałe nazwy firm i produktów mogą być znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi odpowiednich firm. W instrukcji nie są za każdym razem zamieszczane symbole „™” i „®”.
- Urządzenie ma funkcję rozpoznawania twarzy. Wykorzystano w nim technologię Sony Face Recognition, opracowaną przez firmę Sony.

## Uwagi dla użytkowników

Program ©2009 Sony Corporation  
Dokumentacja ©2009 Sony Corporation

Wszystkie prawa zastrzeżone. Niniejsza instrukcja ani opisane w niej oprogramowanie nie mogą być, zarówno w fragmentach, jak i w całości, reprodukowane, tłumaczone ani redukowane do dowolnej postaci możliwej do odczytu maszynowego bez uprzedniej pisemnej zgody Sony Corporation.

SONY CORPORATION NIE BĘDZIE W ŻADNYM PRZYPADKU PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA WSZELKIE SZKODY INCYDENTALNE, WTÓRNE ANI SZCZEGÓLNE, KTÓRYCH PODSTAWĄ BYŁBY DELIKT CYWILNO-PRAWNY, UMOWA I INNE, ZWIĄZANE Z NINIEJSZĄ INSTRUKCJĄ, OPROGRAMOWANIEM LUB INNYMI INFORMACJAMI TU ZAWARTYMI ALBO Z ICH WYKORZYSTANIEM.

Uszkodzenie plomby na opakowaniu dysku CD-ROM oznacza przyjęcie wszystkich warunków i postanowień niniejszej umowy. W przypadku niewyrażania zgody na te warunki i postanowienia prosimy o bezzwłoczny zwrot nieotwieranej koperty z dyskiem, jak również reszty pakietu, do miejsca zakupu.

Sony Corporation zastrzega sobie prawo wprowadzenia dowolnych zmian w niniejszej instrukcji i w informacjach tu zawartych, w dowolnym momencie i bez uprzedzenia. Opisane tu oprogramowanie może także podlegać postanowieniom oddzielnej umowy licencyjnej dla użytkownika.

Zabrania się modyfikowania oraz kopiowania wszelkiego rodzaju danych dostarczonych z tym oprogramowaniem, takich jak przykładowe obrazy, w celach innych niż własny użytek. Kopiowanie oprogramowania bez zezwolenia stanowi naruszenie przepisów o ochronie praw autorskich.

Zwracamy uwagę, że powielanie lub przetwarzanie bez zezwolenia portretów lub prac chronionych prawami autorskimi może stanowić naruszenie praw zastrzeżonych dla posiadaczy tych praw.

## **Ilustracje i zdjęcia ekranów w instrukcji**

O ile nie zaznaczono inaczej, zamieszczone  
w instrukcji ilustracje i zdjęcia ekranów dotyczą  
modelu DPF-X1000.

---

## Spis treści

---

### Przed użyciem

Różne sposoby użycia ramki na zdjęcia .....	9
Charakterystyka .....	10
Sprawdzanie dostarczonego wyposażenia .....	12
Wykaz elementów .....	12

---

### Czynności podstawowe

Przygotowanie pilota .....	16
Montaż nóżki .....	17
Wieszanie ramki na ścianie .....	18
Podłączanie do sieci .....	19
Włączanie ramki .....	23
Nastawianie zegara .....	24
Wkładanie karty pamięci .....	25
Zmienianie trybu wyświetlania .....	26
Ekran pokazu slajdów .....	28
Ekran zegara i kalendarza .....	30
Tryb widoku jednego obrazu .....	31
Ekran indeksu obrazów .....	32

---

### Czynności dodatkowe

Wyświetlanie pokazu slajdów .....	34
Zmienianie ustawień pokazu slajdów .....	34
Tryb odświeżania .....	37
Dodawanie obrazów do wewnętrznej pamięci .....	37
Eksportowanie obrazu .....	39
Kasowanie obrazu .....	41
Oznaczanie obrazów .....	42
Wyszukiwanie obrazów (filtracja) .....	44
Wybieranie urządzenia odtwarzającego .....	45
Automatyczny retusz .....	45
Zmienianie wielkości i położenia obrazu .....	47
Powiększanie / zmniejszanie obrazu .....	47
Obracanie obrazu .....	47
Użycie funkcji CreativeEdit .....	48
Tworzenie albumu z wycinkami .....	48
Tworzenie kalendarza .....	51
Nakładanie tekstu .....	53
Dodawanie ramki .....	55
Wyświetlanie z podziałem na pola .....	55
Zmienianie ustawień funkcji automatycznego włączania / wyłączenia .....	56
Użycie funkcji budzika .....	57
Nastawianie budzika .....	57
Nastawianie godziny budzenia .....	58
Zmienianie ustawień .....	58
Procedura wyboru ustawień .....	58
Parametry, które można regulować .....	60

Podłączanie do telewizora o wysokiej rozdzielczości w celu wyświetlenia zdjęć .....	63
Podłączanie do telewizora o wysokiej rozdzielczości .....	63
Użycie zewnętrznego urządzenia podłączonego do ramki .....	66

---

## **Korzystanie z urządzeń zewnętrznych (przy użyciu Bluetooth)**

Podłączanie urządzenia z Bluetooth .....	67
---	----

---

## **Korzystanie z urządzeń zewnętrznych (przy użyciu komputera)**

Podłączanie do komputera .....	69
Wymagania systemowe .....	69
Podłączanie do komputera w celu wymiany obrazów .....	69
Odłączanie od komputera .....	70

---

## **Komunikaty o błędach**

Gdy pojawia się komunikat o błędzie .....	71
--	----

---

## **Rozwiązywanie problemów**

Gdy wystąpi jakiś problem .....	73
---------------------------------	----

---

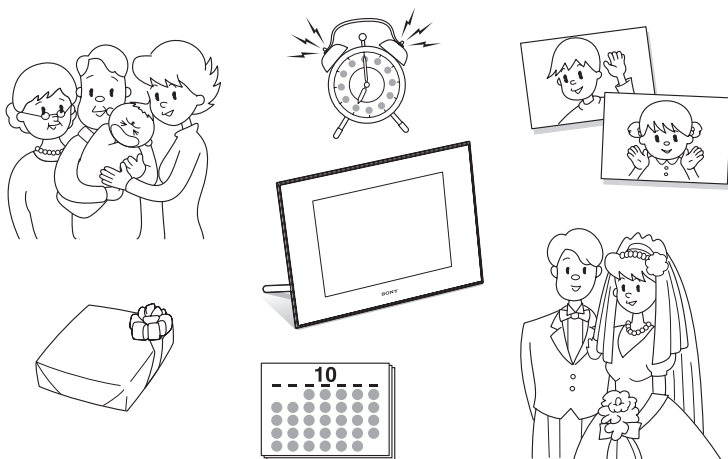
## **Informacje dodatkowe**

Zalecenia eksploatacyjne .....	78
Bezpieczeństwo .....	78
Instalacja .....	78
Ograniczenia przy kopiowaniu .....	79
Czyszczenie .....	79
Karty pamięci .....	79
„Memory Stick” .....	79
Karta pamięci SD .....	80
xD-Picture Card .....	80
Karta CompactFlash .....	81
Uwagi dotyczące posługiwania się kartą pamięci .....	81
Dane techniczne .....	82
Skorowidz .....	85



## Różne sposoby użycia ramki na zdjęcia

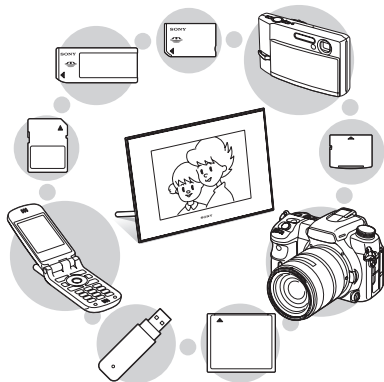
Sony DPF-X800/X1000 i DPF-V800/V1000 to cyfrowa ramka na zdjęcia umożliwiająca wyświetlanie bez użycia komputera zdjęć wykonanych cyfrowym aparatem fotograficznym lub innym urządzeniem.



# Charakterystyka

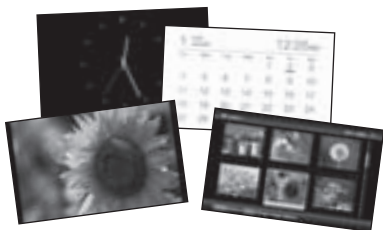
## ■ Współpraca z różnymi kartami pamięci\*

Urządzenie współpracuje z różnymi kartami pamięci i innych urządzeniami: kartami „Memory Stick”, CompactFlash, SD oraz xD-Picture Card, a także z pamięciami USB. Aby wyświetlać obrazy, wystarczy przełożyć kartę pamięci z aparatu cyfrowego lub innego urządzenia. (➔ strona 25, 66)



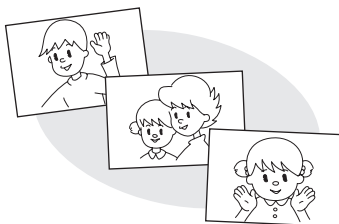
## ■ Różne funkcje wyświetlania

Można wybierać różne tryby wyświetlania: pokazu slajdów, zegara i kalendarza, widoku jednego obrazu i widoku indeksu. (➔ strona 26)



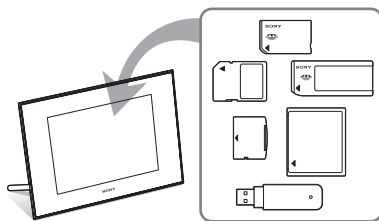
## ■ Różne tryby pracy

Wyświetlane obrazy mogą się automatycznie zmieniać, tak jak przy przeglądaniu kart w albumie. Do wyboru są różne tryby prezentacji: samych zdjęć, zegara lub kalendarza. Można także zmieniać ustawienia odtwarzania, na przykład kolejność wyświetlania. (➔ strona 34)



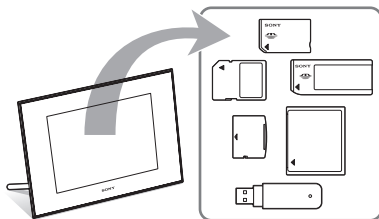
## ■ Dodawanie obrazów do wewnętrznej pamięci

Obrazy dodane do albumu są zapisywane w wewnętrznej pamięci. (➔ strona 37)



## ■ Eksportowanie obrazów

Obrazy z albumu można eksportować na kartę pamięci. (➔ strona 39)



### ■ Funkcja CreativeEdit

Można tworzyć oryginalnie wyglądające obrazy, używając funkcji „Scrapbook”, „Calendar setting”, „Frame” i „Superimpose/Stamp”. (→ strona 48)

### ■ Funkcja wyszukiwania

Można wyszukiwać obrazy na podstawie zdarzenia, folderu, układu obrazu i znacznika. (→ strona 44)

### ■ Funkcje automatycznego retuszu

Dzięki automatycznej korekcie zdjęć wykonanych pod światło, korektom ostrości, zaczerwienienia oczu, gładkości skóry i balansu bieli, można uzyskać piękne zdjęcia. (→ strona 45)

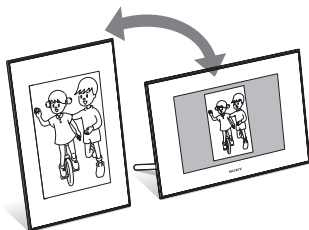
### ■ Funkcja budzika

Ramka może zasignalizować nadejście zaprogramowanej godziny obrazem i dźwiękiem. (→ strona 57)



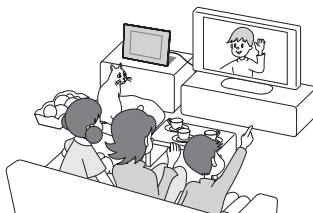
### ■ Automatyczne obracanie obrazów

Ramka automatycznie obraca obraz, aby zapewnić właściwy układ zdjęcia. Obrazy są również automatycznie obracane po ustawieniu ramki poziomo albo pionowo. (→ strona 17)



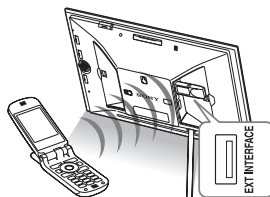
### ■ Wyświetlanie obrazów na dużym ekranie podłączonego telewizora HD

Ramka jest wyposażona w gniazdo wyjścia HDMI umożliwiające wyświetlanie obrazów z karty pamięci, urządzenia zewnętrznego lub wewnętrznej pamięci na dużym ekranie, z akompaniamentem muzycznym. (→ strona 63)



### ■ Łatwe przesyłanie zdjęć wykonanych telefonem komórkowym z interfejsem Bluetooth lub innym urządzeniem\*

Używając adaptera Bluetooth (wyposażenie dodatkowe), można przysyłać zdjęcia do wewnętrznej pamięci ramki z urządzeń z interfejsem Bluetooth. (→ strona 67)

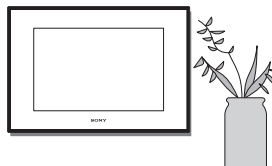


### ■ Automatyczny czujnik jasności

Ramka kontroluje natężenie oświetlenia w pomieszczeniu i odpowiednio koryguje jasność obrazu. (→ strona 61)

### ■ Wyświetlanie obrazów na ścianie

Ramkę można zawiesić na ścianie. (→ strona 18)



\* Nie gwarantuje się właściwego działania wszystkich rodzajów urządzeń.

## Sprawdzanie dostarczonego wyposażenia

Prosimy o sprawdzenie, czy w opakowaniu znajdują się następujące elementy:

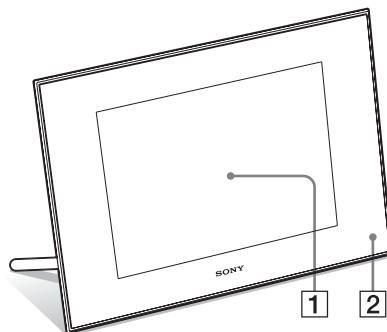
- Cyfrowa ramka na zdjęcia (1 szt.)
- Nóżka (1 szt.)
- Osłona gniazda na karty (1 szt.)
- Osłona złącza (1 szt.)
- Pilot (1 szt.)
- Zasilacz sieciowy (1 szt.)
- Przewód zasilający (1 szt.)
- Instrukcja obsługi (ta instrukcja) (1 szt.)
- Instrukcja „Przeczytaj w pierwszej kolejności” (1 szt.)
- Gwarancja (1 szt.)  
(tylko w niektórych regionach)

## Wykaz elementów

Szczegóły można znaleźć na stronach, których numery podano w nawiasach.

Ilustracje przedstawiają model DPF-X1000. Rozmieszczenie i nazwy przycisków i złączy na modelach DPF-X800, DPF-V1000/V800 i DPF-X1000 są takie same. Modele te różnią się wielkością i kształtem ekranu LCD.

### Przód

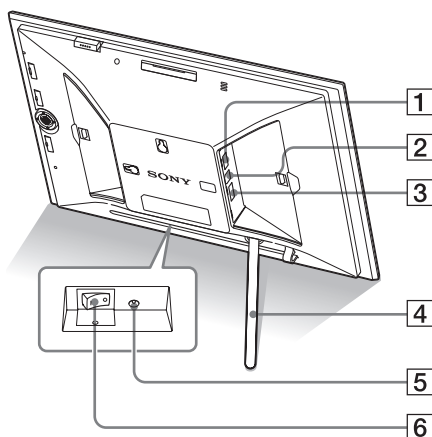


**1** Ekran LCD

**2** Czujnik zdalnego sterowania

Korzystając z dostarczonego pilota, należy kierować go w stronę tego czujnika.

## Tyt



### 1 Złącze EXT INTERFACE / adaptera Bluetooth (→ strona 67)

Podłączając adapter Bluetooth (DPPA-BT1, wyposażenie dodatkowe), można bezprzewodowo przesyłać obraz z telefonu komórkowego lub aparatu cyfrowego z interfejsem BLUETOOTH™. Można podłączyć aparat cyfrowy, pamięć USB lub nośnik fotografii zgodne ze standardem pamięci masowej (mass storage).

### 2 Złącze USB B (→ strona 69)

Umożliwia połączenie ramki z komputerem za pomocą przewodu USB.

### 3 Złącze HDMI OUT (wyjściowe) (→ strona 63)

Umożliwia podłączenie przewodu HDMI i wyświetlanie obrazów na telewizorze HD.

### 4 Nóżka (→ strona 17)

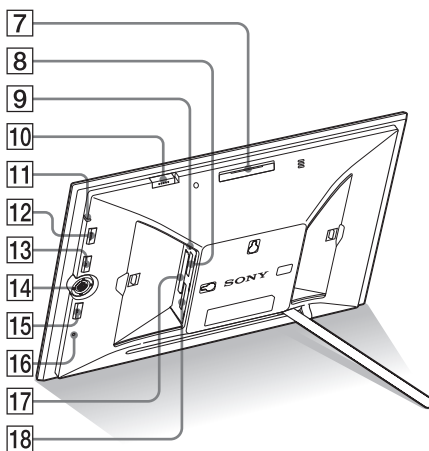
### 5 Gniazdo DC IN 8.4 V (→ strona 19)

Podłącz wtyk dostarczonego zasilacza sieciowego do tego gniazda i włącz przewód zasilający zasilacza do gniazdka sieciowego.

### 6 Wyłącznik (→ strona 23)

### 7 Przycisk VIEW MODE (→ strona 26)

### 8 Gniazdo „Memory Stick PRO” (standardowe / Duo) (→ strona 25)



### 9 Lampka dostępu

### 10 Przełącznik budzika (→ strona 57)

### 11 Wskaźnik trybu czuwania

### 12 Przycisk (włączania / trybu czuwania)

### 13 Przycisk MENU

Wyświetla menu.

Menu zapewnia dostęp do takich samych funkcji, jak przyciski na pilocie: [Slideshow Settings], [Rotate], [Add to album] i [Date/time settings].

### 14 Przyciski kierunku (←/→/↑/↓), -♦-

Przyciskami ←/→/↑/↓ wskazuj warianty w menu. Potwierdź wybór przez naciśnięcie przycisku -♦-.

### 15 Przycisk BACK

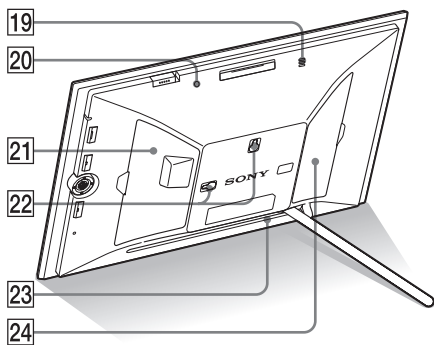
Umożliwia powrót do poprzedniego ekranu.

### 16 Przełącznik zerowania (→ strona 77)

Przywraca fabryczne ustawienia daty / godziny, budzika i automatycznego włączania / wyłączania. Aby wcisnąć przełącznik, użyj długiego, cienkiego przedmiotu, np. szpilki.

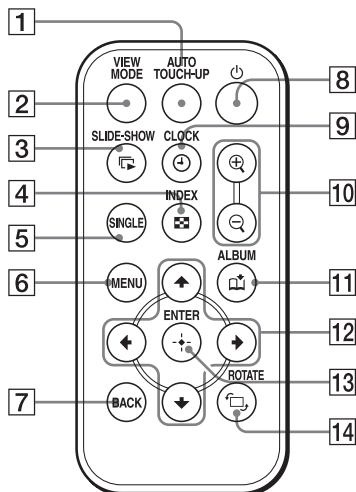
### 17 Gniazdo na kartę CompactFlash / Microdrive (→ strona 25)

### 18 Gniazdo na kartę pamięci SD / MMC / xD-Picture Card (→ strona 25)



- 19** Brzęczyk
- 20** Czujnik jasności
- 21** Osłona gniazda na karty
- 22** Otwory do zawieszenia urządzenia na ścianie (→ strona 18)
- 23** Miejsce na schowanie nóżki
- 24** Osłona złącza

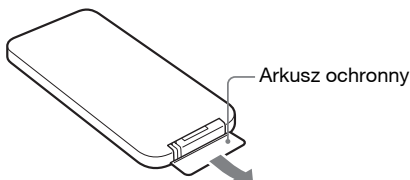
## Pilot



- 1 Przcisk Auto Touch-up (→ strona 45)
- 2 Przcisk VIEW MODE (→ strona 26)
- 3 Przcisk SLIDE-SHOW (→ strona 26)
- 4 Przcisk INDEX (→ strona 26)  
Służy do przełączania między trybami widoku jednego obrazu i indeksu.
- 5 Przcisk SINGLE (SINGLE) (→ strona 26)
- 6 Przcisk MENU
- 7 Przcisk BACK
- 8 Przcisk (włączania / trybu czuwania)
- 9 Przcisk CLOCK (→ strona 26)
- 10 Przciski powiększenia / zmniejszania (→ strona 47)
- 11 Przcisk ALBUM (→ strona 37)
- 12 Przciski kierunku (←/→/↓/↑)
- 13 Przcisk (wprowadzania)
- 14 Przcisk ROTATE (→ strona 47)

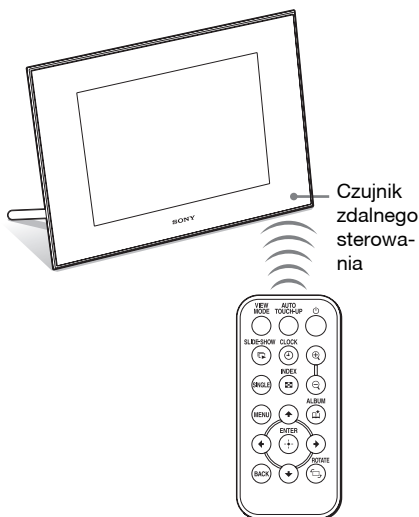
## Przygotowanie pilota

W pilocie jest fabrycznie zainstalowana bateria litowa (CR2025). Przed użyciem należy wyjąć arkusz ochronny, jak pokazano na ilustracji.



### Postępowanie się pilotem

Kieruj przód pilota w stronę czujnika zdalnego sterowania na ramce.



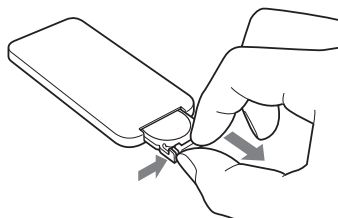
#### Uwaga

Postępowanie się przyciskami na ramce zawieszonej na ścianie może spowodować upadek ramki. Ramkę należy obsługiwać pilotem.

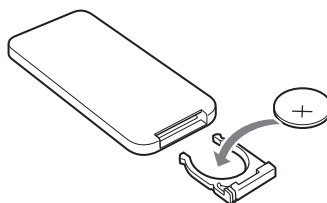
## Wymiana baterii w pilocie

Jeśli pilot przestanie działać, należy wymienić baterię (baterię litową CR2025) na nową.

- 1 Wysuń oprawkę baterii.  
Wyciągnij oprawkę baterii, wciskając występek na oprawce.



- 2 Wyjmij z oprawki zużyta baterię i włóż nową.  
Włóż baterię biegunem „+” do góry.



- 3 Z powrotem wsuń oprawkę baterii do pilota.

### OSTRZEŻENIE

Niewłaściwe obchodzenie się z baterią grozi wybuchem. Nie ładować, nie rozbiierać ani nie palić baterii.

#### Uwagi

- Kiedy bateria litowa jest bliska wyczerpania, może się zmniejszyć zasięg pilota albo pilot będzie działał niewłaściwie. W takim przypadku należy wymienić baterię na baterię litową Sony CR2025. Użycie innej baterii stwarza ryzyko pożaru lub wybuchu.
- Użycie baterii innej niż wskazana stwarza ryzyko jej rozerwania.
- Zużyte baterie należy usuwać zgodnie z lokalnymi przepisami.
- Nie zostawiać pilota w bardzo gorących lub wilgotnych miejscach.



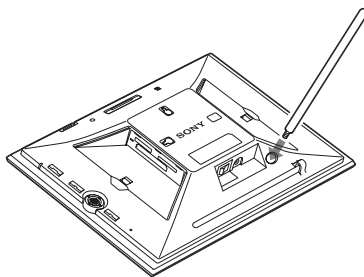
- Uważać, aby przy wymianie baterii itp. do wnętrza pilota nie dostały się obce przedmioty.
- Niewłaściwe użytkowanie baterii grozi wyciekami elektrolitu i korozją.
  - Nie ładować baterii.
  - Jeśli pilot nie będzie używany przez długi czas, należy wyjąć z niego baterię. Pozwoli to na uniknięcie wycieku elektrolitu i korozji.
  - Niewłaściwe wkładanie baterii, zwieranie jej biegunów, rozbieranie, rozgrzewanie lub wrzucanie jej do ognia grozi rozerwaniem baterii lub wyciekami elektrolitu.

## Zawartość instrukcji

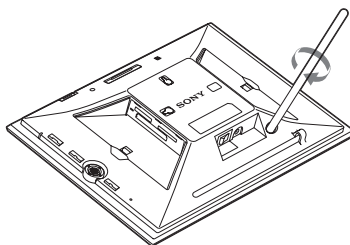
W instrukcji opisano obsługę urządzenia przy użyciu pilota. Jeśli wykonanie jakiejś czynności przyciskami na ramce wymaga innego postępowania niż przy użyciu pilota, będzie to opisane we wskazówce.

## Montaż nóżki

- 1** Mocno chwycić ramkę i wprowadzić nóżkę w gwintowany otwór z tyłu obudowy. Nie przekrzywiać nóżki.

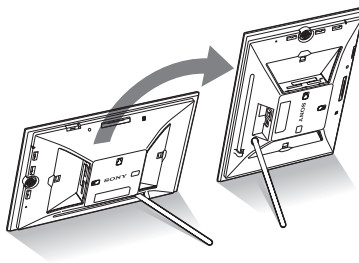


- 2** Starannie, do oporu wkręcić nóżkę w gwintowany otwór.



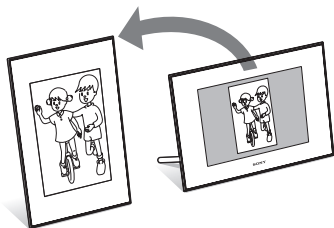
## Stawianie ramki pionowo lub poziomo

Obrócenie ramki do pozycji pionowej lub poziomej nie wymaga zmiany położenia nóżki.




Kiedy ramka stoi pionowo, automatycznie jest wybierany właściwy układ wyświetlanego obrazu.

Kierunki wskazywane na przycisku kierunku z tyłu obudowy zależą od sposobu ustawienia ramki.



#### Uwagi

- Sprawdź, czy nóżka jest stabilna. Niestabilność nóżki może spowodować przewrócenie się ramki.
- Kiedy ramka jest ustawiona pionowo, nie zapala się logo Sony.
- Kiedy parametr [Auto display orientation] (Automatyczny układ wyświetlania) z zakładki  (Settings) jest ustawiony na [OFF] (Wył.), ramka nie rozpoznaje układu ani nie koryguje sposobu wyświetlania.
- W miejscu na schowanie nóżki znajduje się magnes. Nie umieszczaj w pobliżu ramki przedmiotów wrażliwych na oddziaływanie pól magnetycznych, na przykład kart kredytowych.

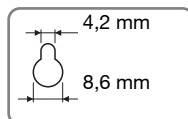
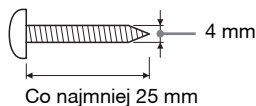
#### Wskazówka

Aby ułatwić sobie odkręcenie nóżki, można ją ciasno owinąć paskiem gumy.

## Wieszanie ramki na ścianie

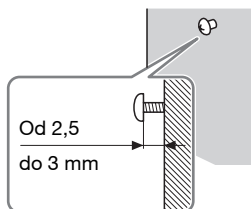
Ramkę można zawiesić na ścianie. W tym celu należy wykonać następujące czynności:

- 1 Przygotuj wkręty (wypożyczenie dodatkowe) pasujące do otworów z tyłu obudowy.



Otwory do zawieszenia urządzenia na ścianie

- 2 Przykręć wkręty (wypożyczenie dodatkowe) do ściany. Między wkrętem a ścianą powinno pozostać od 2,5 do 3 mm luzu.



- 3 Zawieś ramkę na ścianie, dopasowując otwór z tyłu obudowy do wkrętu na ścianie.

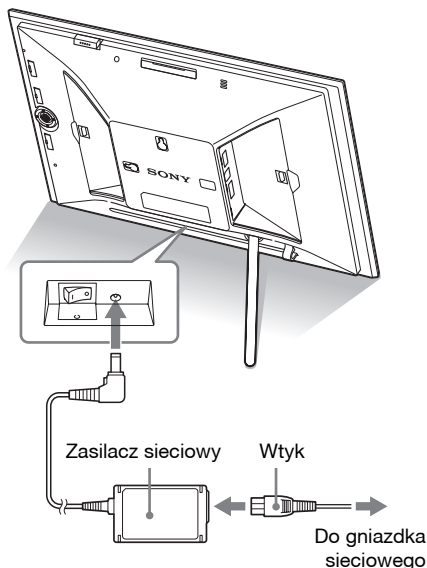
#### Uwagi

- Używane wkręty powinny być dopasowane do materiału, z którego jest wykonana ściana. W przeciwnym razie może dojść do ich uszkodzenia. Wkręt należy wkręcić w słup lub podobny element ściany.

- Chcąc wymienić kartę pamięci, należy zdjąć ramkę ze ściany, ustawić ją na stabilnym podłożu, a następnie wyjąć kartę i włożyć inną.
- Kiedy ramka wisi na ścianie, przechowuj nóżkę w przewidzianym na nią miejscu.
- Podłącz do ramki przewód zasilający i włącz zasilanie ramki wyłącznikiem. Zawieś ramkę na ścianie, po czym włącz przewód zasilający do zasilacza sieciowego i do gniazdka sieciowego.
- Firma Sony nie będzie ponosić jakiegokolwiek odpowiedzialności za wypadki lub szkody spowodowane przez wady zamocowania, niewłaściwe użytkowanie, klęski żywiołowe itp.

## Podłączanie do sieci

- 1** Włącz wtyk zasilacza sieciowego do gniazda DC IN 8.4 V z tyłu ramki.
- 2** Podłącz przewód zasilający do zasilacza i do ściennego gniazdka sieciowego.



### Uwagi

- Gniazdko sieciowe powinno się znajdować jak najbliżej urządzenia i pozostawać łatwo dostępne.
- Nie stawiać ramki w sposób zagrażający jej stabilności, na przykład na nierównym albo pochylonym podłożu.
- Zasilacz sieciowy należy podłączyć do łatwo dostępnego gniazdka sieciowego. W razie problemów natychmiast odciąć zasilanie, wyłączając wtyczkę z gniazdka sieciowego.
- Nie zwierać styków na wtyku zasilacza metalowymi przedmiotami. Grozi to awarią.
- Nie używać zasilacza sieciowego umieszczonego w ciasnym miejscu, na przykład między ścianą a meblem.

- Po użyciu należy odłączyć zasilacz sieciowy od gniazda DC IN 8.4 V ramki i wyłączyć jego przewód zasilający z gniazdka sieciowego.
- Jeśli do ramki jest podłączony zasilacz sieciowy włączony do gniazda sieciowego, to ramka pozostaje pod napięciem nawet wówczas, gdy jest wyłączona.

## Kształty wtyczek przewodu zasilającego w różnych krajach / regionach świata



Typ A  
(typ amerykański)



Typ B  
(typ brytyjski)



Typ BF  
(typ brytyjski)



Typ B3  
(typ brytyjski)



Typ C  
(typ europejski)



Typ SE  
(typ europejski)



Typ O  
(typ oceaniczny)

W tabeli zebrano reprezentatywne napięcia zasilania i kształty wtyczek.

Kształt wtyczki i napięcie zasilania zależą od kraju i regionu.

Uwaga: należy użyć przewodu zasilającego spełniającego wymagania dla danego kraju.

### Europa

Kraje i regiony	Napięcie	Częstotliwość (Hz)	Typ wtyczki
Austria	230	50	C
Belgia	230	50	C
Czechy	220	50	C
Dania	230	50	C
Finlandia	230	50	C
Francja	230	50	C
Niemcy	230	50	C
Grecja	220	50	C
Węgry	220	50	C
Islandia	230	50	C
Irlandia	230	50	C/BF
Włochy	220	50	C
Luksemburg	230	50	C
Holandia	230	50	C
Norwegia	230	50	C
Polska	220	50	C
Portugalia	230	50	C
Rumunia	220	50	C
Rosja	220	50	C
Słowacja	220	50	C
Hiszpania	127/230	50	C
Szwecja	230	50	C
Szwajcaria	230	50	C
Wielka Brytania	240	50	BF

### Azja

Kraje i regiony	Napięcie	Częstotliwość (Hz)	Typ wtyczki
Chiny	220	50	A
Hongkong	200/220	50	BF
Indie	230/240	50	C
Indonezja	127/230	50	C
Japonia	100	50/60	A
Korea Płd.	220	60	C
Malezja	240	50	BF
Filipiny	220/230	60	A/C
Singapur	230	50	BF
Tajwan	110	60	A
Tajlandia	220	50	C/BF
Wietnam	220	50	A/C

### Oceania

Kraje i regiony	Napięcie	Częstotliwość (Hz)	Typ wtyczki
Australia	240	50	O
Nowa Zelandia	230/240	50	O

## **Ameryka Północna**

<b>Kraje i regiony</b>	<b>Napięcie</b>	<b>Częstotliwość (Hz)</b>	<b>Typ wtyczki</b>
Kanada	120	60	A
Stany Zjednoczone	120	60	A

## **Ameryka Łacińska**

<b>Kraje i regiony</b>	<b>Napięcie</b>	<b>Częstotliwość (Hz)</b>	<b>Typ wtyczki</b>
Bahamy	120/240	60	A
Kostaryka	110	60	A
Kuba	110/220	60	A/C
Dominikana	110	60	A
Salwador	110	60	A
Gwatemala	120	60	A
Honduras	110	60	A
Jamajka	110	50	A
Meksyk	120/127	60	A
Nikaragua	120/240	60	A
Panama	110/220	60	A

## **Ameryka Południowa**

<b>Kraje i regiony</b>	<b>Napięcie</b>	<b>Częstotliwość (Hz)</b>	<b>Typ wtyczki</b>
Argentyna	220	50	C/BF/O
Brazylia	127/220	60	A/C
Chile	220	50	C
Kolumbia	120	60	A
Peru	220	60	A/C
Wenezuela	120	60	A

## **Bliski Wschód**

<b>Kraje i regiony</b>	<b>Napięcie</b>	<b>Częstotliwość (Hz)</b>	<b>Typ wtyczki</b>
Iran	220	50	C/BF
Irak	220	50	C/BF
Izrael	230	50	C
Arabia Saudyjska	127/220	50	A/C/BF
Turcja	220	50	C
Zjedn. Emiraty Arabskie	240	50	C/BF

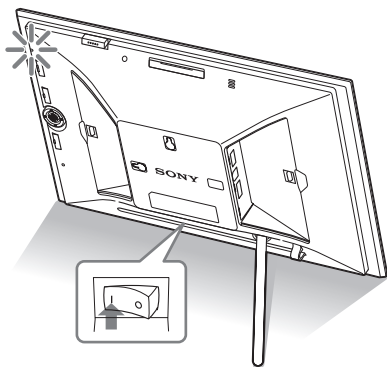
## **Afryka**

<b>Kraje i regiony</b>	<b>Napięcie</b>	<b>Częstotliwość (Hz)</b>	<b>Typ wtyczki</b>
Algieria	127/220	50	C
Dem. Rep. Konga	220	50	C
Egipt	220	50	C
Etiopia	220	50	C
Kenia	240	50	C/BF
Nigeria	230	50	C/BF
RPA	220/230	50	C/BF
Tanzania	230	50	C/BF
Tunezja	220	50	C


# Włączanie ramki

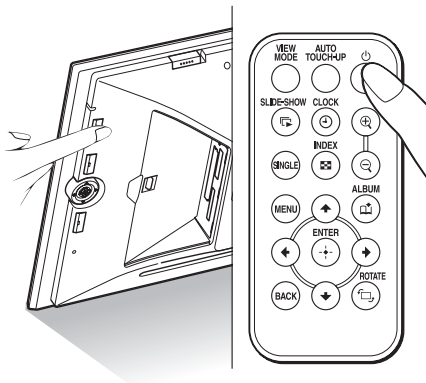
## Kiedy ramka jest wyłączona wyłącznikiem

Po włączeniu ramki wyłącznikiem wskaźnik trybu czuwania zapali się na zielono i włączy się podświetlenie logo Sony z przodu obudowy.




## Kiedy wyłącznik ramki znajduje się w położeniu pracy

Naciśnij przycisk  (włączania / trybu czuwania) na ramce lub pilocie, aby ją włączyć. Kolor wskaźnika trybu czuwania zmieni się z czerwonego na zielony. Włączy się podświetlenie logo Sony z przodu obudowy.



## Wyłączanie zasilania

Przytrzymaj wciśnięty przycisk  (włączania / trybu czuwania) na ramce albo pilocie aż do wyłączenia zasilania. Kolor wskaźnika trybu czuwania zmieni się z zielonego na czerwony.

### Uwaga

Nie wyłączaj ramki ani nie odłączaj od niej zasilacza sieciowego, zanim wskaźnik trybu czuwania zapali się na czerwono. Grozi to uszkodzeniem ramki.

## Działanie w stanie początkowym

Kiedy ramka zostanie włączona bez podłączenia karty pamięci, pojawi się ekran początkowy.




Jeśli przez 10 sekund nie zostanie użyta żadna funkcja ramki, włączy się tryb demonstracyjny. Naciśnięcie dowolnego przycisku z wyjątkiem przycisku zasilania spowoduje powrót do ekranu początkowego.

Podczas wyświetlania ekranu początkowego należy nacisnąć przycisk MENU, a następnie nastawić datę i godzinę.

# Nastawianie zegara

Aby w trybach zegara i kalendarza była wyświetlana właściwa godzina, trzeba nastawić zegar ramki.

- 1** Naciśnij przycisk MENU.  
Pojawi się ekran menu.
- 2** Przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę  (Settings).  
Pojawi się ekran ustawień.
- 3** Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Date/time settings], po czym naciśnij przycisk (+).  
Pojawi się ekran Date/time settings.



- 4** Nastaw datę.
  - ① Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Date], po czym naciśnij przycisk (+).
  - ② Przyciskami ◀/▶ wskaż rok, miesiąc lub dzień. Nastaw odpowiednią wartość przyciskami ▼/▲ i naciśnij przycisk (+).
- 5** Nastaw godzinę.
  - ① Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Time], po czym naciśnij przycisk (+).
  - ② Przyciskami ◀/▶ wskaż godzinę, minuty lub sekundy. Nastaw odpowiednią wartość przyciskami ▼/▲ i naciśnij przycisk (+).
- 6** Wybierz format daty.
  - ① Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Date Display Order], po czym naciśnij przycisk (+).

② Przyciskami ▼/▲ wskaż żądany format, po czym naciśnij przycisk (+).

- Y-M-D
- M-D-Y
- D-M-Y

- 7** Wybierz dzień, od którego będzie się zaczynał tydzień kalendarzowy. Można wybrać dzień tygodnia pojawiający się z lewej strony kalendarza.

① Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [First Weekday], po czym naciśnij przycisk (+).

② Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Sunday] lub [Monday], po czym naciśnij przycisk (+).

- 8** Wybierz sposób wyświetlania godziny.

① Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [12hr/24hr display], po czym naciśnij przycisk (+).

② Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [12 hours] lub [24 hours], po czym naciśnij przycisk (+).

- 9** Naciśnij przycisk MENU.  
Ekran menu zniknie.



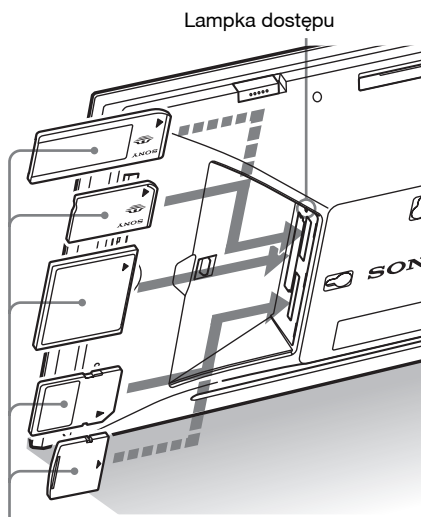
# Wkładanie karty pamięci

Starannie włóż kartę pamięci do odpowiedniego gniazda, trzymając ją stroną z opisem do siebie (patrząc od tyłu ramki).

Po prawidłowym włożeniu karty pamięci miga lampka dostępu. Jeśli lampka dostępu nie miga, wyjmij kartę, sprawdź jej ułożenie i ponownie włóż.

Jeśli ramka ma być przez długi czas używana z włożoną kartą pamięci, należy założyć dostarczoną osłonę gniazda.

Więcej informacji o kartach pamięci, których można używać w ramce, podano na stronach 79 do 81.



Starannie włóż kartę pamięci do odpowiedniego gniazda, trzymając ją stroną z opisem do siebie. Kolejność gniazd od góry jest następująca: „Memory Stick” („Memory Stick Duo”), CompactFlash, SD i xD-Picture Card.

## Wycinanie karty pamięci


Wyjmij kartę pamięci z gniazda w kierunku przeciwnym do tego, w którym została włożona.

### Uwagi

- Włożona karta pamięci tylko częściowo chowa się w gnieździe. Nie próbować głębiej wciskać karty, gdyż grozi to uszkodzeniem karty pamięci i / lub ramki.
- Gniazdo w ramce jest przystosowane do współpracy ze standardowymi kartami „Memory Stick” i kartami Duo, nie wymaga więc użycia adaptera na karty „Memory Stick”.
- Dwufunkcyjne gniazdo na karty SD / xD-Picture Card automatycznie rozpoznaje rodzaj włożonej karty.
- Przed użyciem karty pamięci zapoznaj się z podrozdziałem „Karty pamięci” na stronie 79.

## Priorytety wyświetlania obrazów

Kiedy jest włożona karta pamięci lub podłączone jest urządzenie zewnętrzne, automatycznie są wyświetlane obrazy z włożonej karty lub podłączonego urządzenia.

Ręczną zmianę karty lub urządzenia, z którego odbywa się wyświetlanie, umożliwia menu  (Select device) (strona 45).

Wyświetlanie obrazów z karty pamięci odbywa się zgodnie z następującymi priorytetami:

- **Karta pamięci** → **Urządzenie podłączone do złącza EXT INTERFACE** → **Wewnętrzna pamięć**
- **Kiedy ramka jest włączona i włożona zostanie więcej niż jedna karta pamięci**, wyświetlane będą obrazy z pierwszej z włożonych kart.
- **W przypadku podłączenia wielu urządzeń, gdy ramka jest wyłączona**, po jej włączeniu urządzenia otrzymują następujące priorytety:  
Karta „Memory Stick” → Karta CompactFlash → Karta SD / xD-Picture Card → Wewnętrzna pamięć  
Najwyższy priorytet nadawany jest jednak urządzeniu używanemu do wyświetlania przed wyłączeniem ramki.
- **Kiedy nie jest włożona ani jedna karta pamięci i nie jest podłączone urządzenie**, wyświetlane są obrazy z albumu w wewnętrznej pamięci.

### Uwagi




- Ze względu na właściwości wewnętrznej pamięci, częsty odczyt obrazów przechowanych w niej przez długi czas lub wielokrotnie odczytywanych może powodować błędy w odczycie.
- Ramka umożliwia wyświetlanie plików z obrazami JPEG zgodnych z formatem DCF oraz plików RAW z aparatu cyfrowego Sony. Inne pliki (takie jak pliki utworzone lub przetworzone w komputerze lub pliki RAW z aparatu innego niż Sony) mogą nie być wyświetlane.

## Zmianianie trybu wyświetlania





- 1 Naciśnij przycisk VIEW MODE. Pojawi się ekran trybu wyświetlania.



- 2 Wybierz żądaną grupę.

Grupa	Opis
 Pokaz slajdów	Wyświetlanie pokazu slajdów.
 Zegar i kalendarz	Wyświetlanie zegara albo kalendarza.
SINGLE	Wyświetlanie pojedynczego obrazu.
 Indeks	Wyświetlanie listy miniatur.

### Wskazówka

W przypadku obsługi ramki przyciskami na samej ramce, żądaną grupę można wybrać przyciskami , po uprzednim przemieszczeniu kursora do pola grupy przyciskami / / .




- 3** Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  lub VIEW MODE wskaż żądany styl, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

**Uwaga**

Jeśli wewnętrzna pamięć nie zawiera obrazów, jedyną dostępną grupą jest zegar i kalendarz.

# Ekran pokazu slajdów

Grupa	Obraz	Styl	Opis
 Pokaz slajdów	<b>A</b>	Single view	Pojedyncze obrazy są wyświetlane po kolei i zmieniają się z wykorzystaniem efektu wybranego z menu [Slideshow Settings].
	<b>B</b>	Multi image view	Wyświetlanych jest kilka obrazów na raz.
	<b>C</b>	Clock view	Wyświetlanie obrazów z bieżącą datą i godziną.
	<b>D</b>	Calendar view	Obrazy są wyświetlane po kolei, a równocześnie jest widoczny kalendarz. Wyświetlana jest aktualna data i godzina.
	<b>E</b>	Time Machine	Wyświetlanie obrazów z datą i godziną wykonania zdjęcia. Nie można wyświetlić aktualnej daty i godziny.
	<b>F</b>	Scrap-book	Wyświetlanie obrazu przetworzonego za pomocą szablonu CreativeEdit.
	<b>G</b>	Creative	
	<b>H</b>	Random view	Wyświetlanie obrazów z losowym przełączaniem stylów pokazu slajdów i efektów.

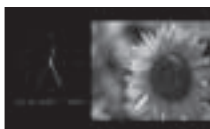
**A**



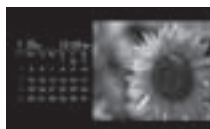
**B**



**C**



**D**



**E**





**F G**



**H**



## Wskazówki

- Kiedy nie jest włożona ani jedna karta pamięci i nie jest podłączone urządzenie, wyświetlane są obrazy z albumu w wewnętrznej pamięci. Jeśli w wewnętrznej pamięci nie ma obrazów, automatycznie włącza się tryb demonstracyjny. Tryb demonstracyjny wyłącza się po naciśnięciu dowolnego przycisku innego niż  (włączania / czuwania).
- Szczegółowe informacje o kolejności wyświetlania slajdów podano na stronie 61.
- Wybierając tryb wyświetlania pokazu slajdów, można określić częstość zmian obrazu, używany efekt, kolejność wyświetlania i efekt kolorystyczny. Zapoznaj się także z opisem grupy „Slideshow Settings” (strona 60).
- Kiedy podczas wyświetlania pokazu slajdów pojawi się obraz, który chcesz wyświetlić w trybie widoku jednego obrazu, naciśnij przycisk  na ramce.
- Możesz użyć przycisku VIEW MODE na ramce.

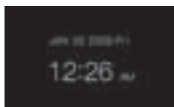
# Ekran zegara i kalendarza



Clock1



Clock2



Clock3



Clock4



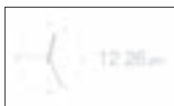
Clock5



Clock6



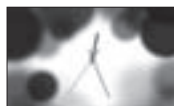
Clock7



Clock8



Clock9



Clock10



Clock11



Calendar1



Calendar2



Calendar3



Lunar Calendar  
(przy wybranym  
ustawieniu  
[Simplified  
Chinese] z grupy  
[Language setting])




Arabic Calendar  
(przy wybranym  
ustawieniu [Arabic]  
z grupy [Language  
setting])



Farsi Calendar  
(przy wybranym  
ustawieniu  
[Persian] z grupy  
[Language setting])

## Uwaga

Kiedy jest widoczny ekran zegara i godziny, można wybrać tylko zakładkę  (Settings).

## Wskazówka

Możesz użyć przycisku VIEW MODE na ramce.

# Tryb widoku jednego obrazu

Grupa	Obraz	Styl	Opis
SINGLE	<b>A</b>	Entire image	Na ekranie widać cały obraz. Do zmieniania wyświetlanych obrazów można używać przycisków ◀/▶.
	<b>B</b>	Fit to screen	Obraz wypełnia cały ekran. Do zmieniania wyświetlanych obrazów można używać przycisków ◀/▶.
	<b>C</b>	Entire image (with Exif)	Podczas wyświetlania całego obrazu widać takie informacje o obrazie, jak numer, nazwa pliku i data wykonania zdjęcia. Do zmieniania wyświetlanych obrazów można używać przycisków ◀/▶. Szczegóły dotyczące informacji o obrazie podano w punkcie „Wyświetlane informacje” (strona 33).
	<b>D</b>	Fit to screen (with Exif)	Podczas wyświetlania obrazu dopasowanego do wielkości ekranu widać takie informacje o obrazie, jak numer, nazwa pliku i data wykonania zdjęcia. Do zmieniania wyświetlanych obrazów można używać przycisków ◀/▶. Szczegóły dotyczące informacji o obrazie podano w punkcie „Wyświetlane informacje” (strona 33).

**A**



**B**




**C**






**D**



## Wskazówki

- Kiedy nie jest włożona ani jedna karta pamięci i nie jest podłączone urządzenie, wyświetlane są obrazy z albumu w wewnętrznej pamięci. Jeśli w wewnętrznej pamięci nie ma obrazów, automatycznie włącza się tryb demonstracyjny. Tryb demonstracyjny wyłącza się po naciśnięciu dowolnego przycisku innego niż  (włączania / czuwania).

- Naciśnięcie przycisku , gdy w trybie widoku jednego obrazu wyświetlana jest panorama, powoduje wyświetlenie panoramy.
- Tryb wyświetlania obrazu można wybrać przyciskiem VIEW MODE; przyciski   umożliwiają wybór trybu wyświetlania obrazu dopasowanego do wielkości ekranu. Nie wszystkie obrazy mogą być dopasowane do wielkości ekranu.
- Możesz użyć przycisku VIEW MODE na ramce.

# Ekran indeksu obrazów

Grupa	Obraz	Styl	Opis
Indeks	<b>A</b>	Index 1	Wyświetlanie listy z dużymi miniaturami. Żądany obraz można wybrać przyciskami ←/→/↓/↑.
	<b>B</b>	Index 2	Wyświetlanie listy z miniaturami. Żądany obraz można wybrać przyciskami ←/→/↓/↑.
	<b>C</b>	Index 3	Wyświetlanie listy z małymi miniaturami. Żądany obraz można wybrać przyciskami ←/→/↓/↑.

**A**



**B**





**C**



## Uwaga

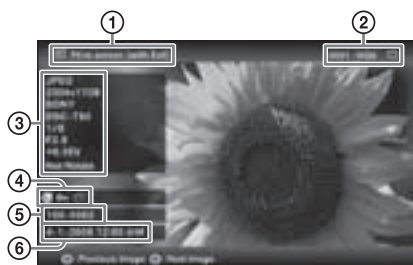
Liczba obrazów wyświetlanych w trybie indeksu na ekranie telewizora zależy od wielkości ekranu telewizora.

## Wskazówki

- Miniatura to mały obrazek przeznaczony do wyświetlenia na indeksie zdjęć, a zapisywany w zdjęciach wykonywanych aparatem cyfrowym.
- Kiedy nie jest włożona ani jedna karta pamięci i nie jest podłączone urządzenie, wyświetlane są obrazy z albumu w wewnętrznej pamięci. Jeśli w wewnętrznej pamięci nie ma obrazów, automatycznie włącza się tryb demonstracyjny. Tryb demonstracyjny wyłącza się po naciśnięciu dowolnego przycisku innego niż  (włączania / czuwania).
- Kiedy podczas wyświetlania ekranu indeksu pojawi się obraz, który chcesz wyświetlić w trybie widoku jednego obrazu, naciśnij przycisk  na ramce.
- Możesz użyć przycisku VIEW MODE na ramce.



## Wyświetlane informacje



Wyświetlane są następujące informacje:

### ① Sposób wyświetlania

- Tryb całego obrazu (Entire image)
- Tryb dopasowania do ekranu (Fit to screen)
- Tryb całego obrazu (z Exif)
- Tryb dopasowania do ekranu (z Exif)

### ② Kolejność wyświetlania / Liczba obrazów

Wyświetlane są wskaźniki źródła obrazu.

Ikony	Znaczenie
	Źródło: „Memory Stick”
	Źródło: SD
	Źródło: CompactFlash
	Źródło: xD-Picture Card
	Źródło: urządzenie zewnętrzne
	Źródło: wewnętrzna pamięć

### ③ Szczegóły dotyczące obrazu

- Format pliku (JPEG(4:4:4), JPEG(4:2:2), JPEG(4:2:0), BMP, TIFF, RAW)
- Liczba pikseli (szerokość × wysokość)
- Nazwa producenta urządzenia będącego źródłem obrazu
- Model urządzenia będącego źródłem obrazu
- Czas otwarcia migawki (np. 1/8)
- Wartość przysłony (np. F2.8)
- Kompensacja ekspozycji (np. +0.0EV)
- Informacja o obrocie

### ④ Informacja o ustawieniach

Ikony	Znaczenie
	Wskaźnik ochrony
	Wskaźnik skojarzonego pliku (wyświetlany, gdy istnieje skojarzony plik z filmem lub miniaturą do wysłania e-mailem.)
	Wyświetlana po oznaczeniu obrazu.


### ⑤ Numer obrazu (numer folderu-pliku)

Wyświetlany, gdy obraz jest zgodny ze standardem DCF.




### ⑥ Data / godzina wykonania zdjęcia

## Wyświetlanie pokazu slajdów




Istnieje możliwość automatycznego, sekwencyjnego wyświetlania obrazów z wewnętrznej pamięci lub karty pamięci. Jeśli ramka pozostawiona w trybie czuwania zostanie wyłączona wyłącznikiem albo włączona z trybu czuwania, pokaz slajdów rozpoczyna się od ostatniego z obrazów wyświetlonych poprzednim razem.

- 1 Naciśnij przycisk VIEW MODE. Pojawi się ekran trybu wyświetlania.
- 2 Wskaż ikonę  (pokaz slajdów).

### Wskazówka

W przypadku obsługi ramki przyciskami na samej ramce, ikonę  (pokaz slajdów) możesz wskazać przyciskami , po uprzednim przemieszczeniu kursora do pola grupy przyciskami .







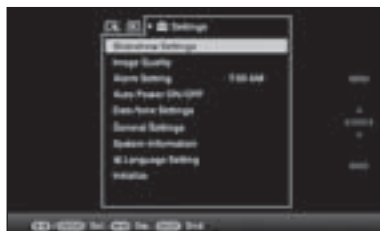
- 3 Przyciskami / wskaż żądany styl, po czym naciśnij przycisk .





Szczegóły dotyczące stylów pokazu slajdów podano w podrozdziale „Ekran pokazu slajdów” (strona 28).

## Zmianianie ustawień pokazu slajdów

- 1 Naciśnij przycisk MENU. Pojawi się menu.
- 2 Przyciskami  wskaż zakładkę  (Settings). Pojawi się ekran ustawień.
- 3 Przyciskami  wskaż wariant [Slideshow Settings], po czym naciśnij przycisk . Pojawi się ekran ustawień pokazu slajdów.



- 4 Przyciskami  wskaż żądany wariant, po czym naciśnij przycisk . Szczegółowe informacje o parametrach i ich ustawieniach podano w tabeli na następnej stronie.

### Uwagi

- W przypadku wyświetlania pokazu slajdów utworzonego z obrazów zapisanych na karcie pamięci, należy zwrócić uwagę na następujące kwestie:
  - Ze względu na właściwości kart pamięci, częsty odczyt obrazów może powodować błędy w odczycie.
  - Nie wyświetlać przez długi czas pokazu slajdów złożonego z małej liczby obrazów. Grozi to błędami w danych.
  - Zalecamy częste wykonywanie kopii zapasowych obrazów z karty pamięci.
- W czasie wyświetlania pokazu slajdów nie można zmieniać ustawień niektórych parametrów. Takie parametry mają szary kolor i nie można ich wybrać.

- Wyłączenie ramki wyłącznikiem przed jej przejściem w tryb czuwania, jak również wyzerowanie ramki sprawi, że wyświetlanie pokazu slajdów rozpocznie się od pierwszego obrazu.
- Zbyt duża jasność ekranu może wywołać odruch wymiotny. Uważać, aby przy korzystaniu z ramki nie nastawiać za dużej jasności obrazu.

#### **Wskazówka**

Można również użyć przycisku VIEW MODE na ramce.

\*: Ustawienia fabryczne

Wariant	Ustawienie	Opis	
Slideshow Settings	Interval	Określa częstość zmian wyświetlanego obrazu: 3 sec., 7 sec.*, 20 sec., 1 min., 5 min., 30 min., 1 hour, 3 hours, 12 hours, 24 hours.	
		<b>Uwaga</b> W zależności od stylu pokazu slajdów obrazy mogą się zmieniać z częstością inną niż wybrana w menu.	
	Effect	Center cross	Przejdźcie do następnego obrazu z „wypychaniem” poprzedniego obrazu od środka ku rogom ekranu.
		Vert. blinds	Przejdźcie do następnego obrazu z pionowym „opuszczaniem żaluzji”.
		Horiz. blinds	Przejdźcie do następnego obrazu z poziomym „odsuwaniem żaluzji”.
		Fade*	Przejdźcie do następnego obrazu z wygaszeniem obecnego obrazu i wprowadzeniem następnego.
		Wipe	Przejdźcie do następnego obrazu ze „zsunięciem” obecnego obrazu w celu odsłonięcia następnego.
		Random	Losowe wykorzystanie powyższych pięciu efektów.
	Shuffle	ON	Wyświetlanie obrazów w przypadkowej kolejności.
		OFF*	Wyłączanie wyświetlania w przypadkowej kolejności.
	Color effect	Color*	Wyświetlanie obrazu w kolorze.
		Sepia	Wyświetlanie obrazu w sepii.
		Monochrome	Wyświetlanie obrazu czarno-białego.
		Auto Touch-up	Wyświetlanie obrazu skorygowanego przez funkcję automatycznego retuszu.
	Display Mode	Określanie trybu wyświetlania na ekranie pojedynczego obrazu.	
		<b>Uwaga</b> Źródłowe dane o obrazie nie ulegają zmianie.	
		Entire image*	Wyświetlanie całego obrazu powiększonego do odpowiednich wymiarów. (Obraz może być wyświetlany z marginesami u góry, u dołu, z lewej lub z prawej strony.)
	Fit to screen	Powiększanie środka obrazu tak, aby wypełnić nim cały ekran.	
		<b>Uwaga</b> W zależności od stylu pokazu slajdów wielkość wyświetlanego obrazu może być inna niż wybrana w menu.	
	BGM	Odtwarzanie akompaniamentu muzycznego przez głośnik telewizora, gdy ramka jest połączona z telewizorem przez gniazdo HDMI. Do wyboru są ustawienia [BGM1*] i [BGM2]. Aby wyłączyć akompaniament, wybierz ustawienie [OFF].	

## Tryb odświeżania

Ze względu na właściwości sprzętowe, częsty odczyt obrazów przechowanych przez długi czas lub wielokrotnie odczytywanych może powodować błędy w odczycie.

Aby uniknąć takich błędów, ramka analizuje stan wewnętrznej pamięci i automatycznie ją odświeża.

Kiedy jest konieczne odświeżanie, automatycznie pojawia się ekran potwierdzenia odświeżania wewnętrznej pamięci.

Odświeżanie rozpocznie się po wybraniu wariantu [OK]. Odświeżanie rozpocznie się również automatycznie, jeśli przez 30 sekund nie zostanie wykonana żadna operacja. Wybór wariantu [Cancel] spowoduje, że ekran potwierdzenia odświeżania wewnętrznej pamięci pojawi się następnym razem.



Podczas odświeżania wewnętrznej pamięci nie należy wyłączać ramki wyłącznikiem. Grozi to awarią.

Odświeżanie wewnętrznej pamięci może trwać około 5 minut.

### Uwagi

- Dla uniknięcia utraty danych zalecamy okresowe wykonywanie ich zapasowej kopii.
- Nie wyświetlać cyklicznie pokazu slajdów złożonego z mniej niż 10 slajdów, gdy częstość zmian obrazów jest nastawiona na 3 sekundy. Grozi to problemami z obrazami w wewnętrznej pamięci.


## Dodawanie obrazów do wewnętrznej pamięci

Ramka może pełnić funkcję albumu cyfrowego, umożliwiającego zapis obrazów w wewnętrznej pamięci.






### Wskazówka

Parametr [Image file size] w menu umożliwia określenie, czy należy optymalizować wielkość obrazów zapisywanych w pamięci wewnętrznej, czy zapisywać je bez kompresji (strona 61).

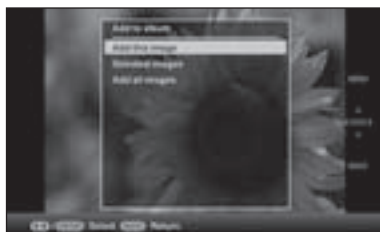
Kiedy parametr [Image file size] jest ustawiony na [Album], do albumu można dodać maksymalnie mniej więcej 2 000 (DPF-V800/V1000) lub 4 000 (DPF-X800/X1000) obrazów. Przy ustawieniu [Original] maksymalna liczba obrazów zależy od wielkości plików ze źródłowymi obrazami.

- 1 Kiedy na ekranie pojawi się obraz z karty pamięci lub urządzenia zewnętrznego, naciśnij przycisk  (album).

### Wskazówka

Naciśnij przycisk MENU, przyciskami /  wskaż wariant [Add to album], po czym przyciskami /  wskaż ikonę  (Editing).

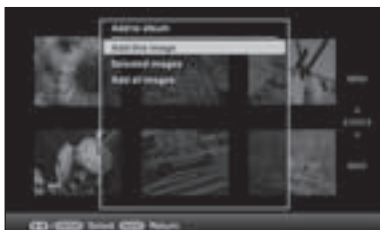
### Ekran pojedynczego obrazu



## Ekran pokazu slajdów



## Ekran indeksu obrazów



- 2** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Add this image], [Selected images] lub [Add all images], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Po wybraniu wariantu [Add this image] obecnie wyświetlany obraz zostanie dodany do albumu. Przejdź do czynności 4. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)

Po wybraniu wariantu [Selected images] możesz wybrać obraz, który chcesz dodać, z listy obrazów. Przejdź do czynności 3.

Po wybraniu wariantu [Add all images] pojawi się lista obrazów. Wszystkie pola zaznaczenia obrazów będą zaznaczone. Przejdź do czynności 4.

- 3** Z listy obrazów wybierz obraz, który chcesz dodać.

Zawartość listy

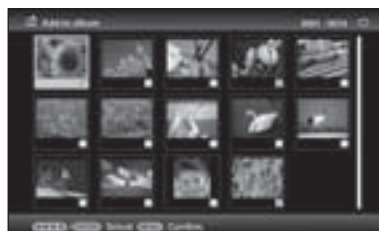
Podczas wyszukiwania: wszystkie obrazy spełniające kryteria wyszukiwania.

Tryby inne niż wyszukiwanie: wszystkie obrazy z urządzenia, z którego odbywa się wyświetlanie.

Zapoznaj się także z podrozdziałem „Wyszukiwanie obrazów (filtracja)” (strona 44).

- ① Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż obraz, który chcesz dodać do albumu, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . W polu wyboru wskazanego obrazu pojawi się znak zaznaczenia.

Powtarzając tę czynność, można dodać wiele obrazów w ramach jednej operacji.

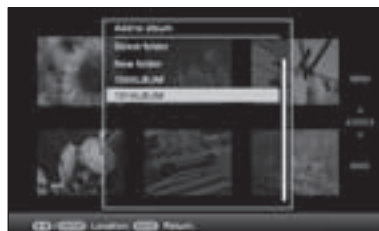


Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz, którego nie chcesz dodawać, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ , aby usunąć znak zaznaczenia z pola wyboru.

- ② Naciśnij przycisk MENU. Pojawi się ekran potwierdzenia wyboru folderu.

- 4** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany folder, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Pojawi się ekran umożliwiający wybór dodania obrazu do wewnętrznej pamięci.



### Wskazówka

Wybór wariantu [New folder] powoduje automatyczne utworzenie nowego folderu.

**5** Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Obraz jest zapisywany we wskazanym folderze w wewnętrznej pamięci.

**6** Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk  $\oplus$ .

#### Uwagi

- Do albumu nie można dodawać obrazów z wewnętrznej pamięci.
- Podczas dodawania obrazu nie wyłączać zasilania, nie wyjmować karty pamięci ani nie odłączać urządzenia zewnętrznego. Grozi to uszkodzeniem ramki lub karty pamięci oraz uszkodzeniem danych.

#### Wskazówki

- Aby wykonać tę operację przy użyciu pilota, naciśnij przycisk MENU, przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Add to album] z grupy  $\square$  (Editing) i naciśnij przycisk  $\oplus$ .
- Można również użyć przycisku MENU na ramce.
- Zmianę wielkości miniatur na liście obrazów umożliwiają ikony  $\oplus/\ominus$ .
- Ze względu na właściwości wewnętrznej pamięci, częsty odczyt obrazów przechowywanych w niej przez długi czas lub wielokrotnie odczytywanych może powodować błędy w odczycie. Dla uniknięcia utraty danych zalecamy okresowe wykonywanie ich zapasowej kopii.

## Eksportowanie obrazu

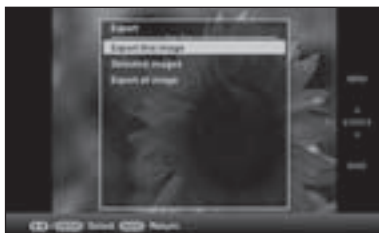
Obrazy z wewnętrznej pamięci można eksportować na kartę pamięci lub do urządzenia zewnętrznego.

**1** Kiedy na ekranie widać obraz z wewnętrznej pamięci, naciśnij przycisk MENU. Pojawi się menu.

**2** Przciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  $\square$  (Editing). Pojawi się ekran edycji.

**3** Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Export]. Naciśnij przycisk  $\oplus$ . Pojawi się menu Export.

### Ekran pojedynczego obrazu



**4** Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Export this image], [Selected images] lub [Export all images], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Po wybraniu wariantu [Export this image] obecnie wyświetlany obraz zostanie wyeksportowany do urządzenia. Przejdź do czynności 6. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)  
Po wybraniu wariantu [Selected images] możesz wybrać obraz, który chcesz wyeksportować, z listy obrazów. Przejdź do czynności 5.  
Po wybraniu wariantu [Export all images] pojawi się lista obrazów. Wszystkie pola zaznaczenia obrazów będą zaznaczone. Przejdź do czynności 6.

- 5** Z listy obrazów wybierz obraz, który chcesz wyeksportować.

Zawartość listy

Podczas wyszukiwania: wszystkie obrazy spełniające kryteria wyszukiwania.

Tryby inne niż wyszukiwanie: lista obrazów z albumu, z którego odbywa się wyświetlanie.

Zapoznaj się także z podrozdziałem „Wyszukiwanie obrazów (filtracja)” (strona 44).

① Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż obraz, który chcesz wyeksportować, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . W polu wyboru wskazanego obrazu pojawi się znak zaznaczenia.

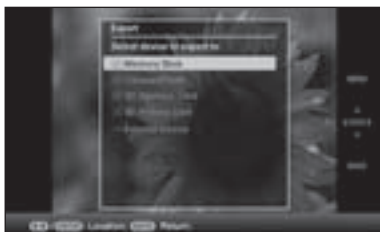
Powtarzając tę czynność, można wyeksportować wiele obrazów w ramach jednej operacji.

Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz, którego nie chcesz dodawać, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ , aby usunąć znak zaznaczenia z pola wyboru.

② Naciśnij przycisk MENU.

Pojawi się ekran wyboru urządzenia, które ma być użyte przy eksportowaniu.

- 6** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż urządzenie, do którego chcesz wyeksportować obraz, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .



- 7** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż folder, w którym chcesz dokonać zapisu, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Pojawi się ekran potwierdzenia zamiaru eksportowania.



#### Wskazówka

Wybór wariantu [New folder] powoduje automatyczne utworzenie nowego folderu.

- 8** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Eksportowanie zostanie zakończone.

- 9** Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk  $\oplus$ . Obraz będzie skopiowany do wybranego urządzenia.

#### Uwaga

Podczas eksportowania nie wyciągać zasilania, nie wyjmować karty pamięci ani nie odłączać urządzenia zewnętrznego. Grozi to uszkodzeniem ramki lub karty pamięci oraz uszkodzeniem danych.

#### Wskazówki

- Można również użyć przycisku MENU na ramce.
- W trybie wyświetlania ekranu indeksu obrazów można powiększać lub zmniejszać obraz, który ma być wyeksportowany.
- Urządzenia nierozpoznawane przez ramkę mają szary kolor i nie można ich wybrać.



# Kasowanie obrazu

- 1** Podczas wyświetlania obrazu na ekranie naciśnij przycisk MENU. Pojawi się menu.
- 2** Przyciskami / wskaż zakładkę (Editing). Pojawi się ekran edycji.
- 3** Przyciskami / wskaż wariant [Delete], po czym naciśnij przycisk .
- 4** Przyciskami / wskaż wariant [Delete this image], [Selected images] lub [Delete all images], po czym naciśnij przycisk .  
Po wybraniu wariantu [Delete this image] obecnie wyświetlany obraz zostanie skasowany. Przejdź do czynności 6. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)  
Po wybraniu wariantu [Selected images] możesz wybrać obraz, który chcesz skasować, z listy obrazów. Przejdź do czynności 5.  
Po wybraniu wariantu [Delete all images] pojawi się lista obrazów. Wszystkie pola zaznaczenia obrazów będą zaznaczone. Przejdź do czynności 6.
- 5** Z listy obrazów wybierz obraz, który chcesz skasować.  
Zawartość listy  
Podczas wyszukiwania: wszystkie obrazy spełniające kryteria wyszukiwania.  
Tryby inne niż wyszukiwanie: wszystkie obrazy z urzędzenia, z którego odbywa się wyświetlanie.  
Zapoznaj się także z podrozdziałem „Wyszukiwanie obrazów (filtracja)” (strona 44).

- 1** Przyciskami /// wskaż obraz, który chcesz skasować, po czym naciśnij przycisk . W polu wyboru wskazanego obrazu pojawi się znak zaznaczenia.  
Powtarzając tę czynność, można skasować wiele obrazów w ramach jednej operacji.  
Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz, którego nie chcesz dodawać, po czym naciśnij przycisk , aby usunąć znak zaznaczenia z pola wyboru.
- 2** Naciśnij przycisk MENU.  
Pojawi się ekran potwierdzenia zamiaru kasowania.

- 6** Przyciskami / wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk . Obraz zostanie skasowany.
- 7** Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk .

## Formatowanie wewnętrznej pamięci

- 1** Naciśnij przycisk MENU.  
Pojawi się menu.
- 2** Przyciskami / wskaż zakładkę (Settings).  
Pojawi się ekran ustawień.
- 3** Przyciskami / wskaż wariant [Initialize], po czym naciśnij przycisk .
- 4** Przyciskami / wskaż wariant [Format internal memory], po czym naciśnij przycisk .  
Pojawi się ekran potwierdzenia zamiaru inicjalizacji wewnętrznej pamięci.
- 5** Przyciskami / wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk .

## Uwagi




- Kiedy jest wyświetlany ekran pokazu slajdów, nie można kasować obrazów. Zmień tryb wyświetlania na ekran widoku jednego obrazu lub ekran indeksu obrazów.
- Jeśli na ekranie pojawi się komunikat [Cannot delete a protected image.], dla pliku z obrazem wybrano w komputerze atrybut „tylko do odczytu”. W takim przypadku należy podłączyć ramkę do komputera i usunąć obraz przy użyciu komputera.
- Nawet bezpośrednio po inicjalizacji całkowita pojemność wewnętrznej pamięci nie jest równa pozostałej pojemności.
- Kiedy rozpocznie się kasowanie, skasowanych obrazów nie można już odzyskać nawet po zatrzymaniu kasowania. Obrazy należy kasować po ich starannym sprawdzeniu.

## Wskazówki


- Można również użyć przycisku MENU na ramce.
- W trybie wyświetlania ekranu indeksu obrazów można powiększać lub zmniejszać obraz.

# Oznaczanie obrazów

Można przygotować pokaz slajdów złożony z uprzednio wybranych i oznaczonych obrazów. Oznaczone obrazy można łatwo sprawdzić na ekranie indeksu obrazów lub w trybie widoku jednego obrazu.

- 1** Podczas wyświetlania obrazu na ekranie naciśnij przycisk MENU. Pojawi się menu.
- 2** Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  (Editing). Pojawi się ekran edycji.
- 3** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Marking], po czym naciśnij przycisk .
- 4** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany znak, po czym naciśnij przycisk .



- 5** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Mark this image], [Selected images] lub [Mark all images], po czym naciśnij przycisk .  
Po wybraniu wariantu [Mark this image] obecnie wyświetlany obraz zostanie oznaczony i będzie wyświetlany w przyszłości. Przejdź do czynności 7. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)  
Po wybraniu wariantu [Selected images] możesz wybrać obraz, który chcesz oznaczyć, z listy obrazów. Przejdź do czynności 6.

Po wybraniu wariantu [Mark all images] pojawi się lista obrazów. Wszystkie pola zaznaczenia obrazów będą zaznaczone. Przejdź do czynności 7.

## 6 Z listy obrazów wybierz obraz, który chcesz oznaczyć.

Zawartość listy

Podczas wyszukiwania: wszystkie obrazy spełniające kryteria wyszukiwania.

Tryby inne niż wyszukiwanie: wszystkie obrazy z urządzenia.

Zapoznaj się także z podrozdziałem „Wyszukiwanie obrazów (filtracja)” (strona 44).

① Przciskami ◀/▶/⏪/⏩ wskaż obraz, który chcesz oznaczyć, po czym naciśnij przycisk ⊕. Na obrazie pojawi się znak zaznaczenia. Powtarzając tę czynność, można oznaczyć wiele obrazów w ramach jednej operacji. Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz, którego nie chcesz oznaczyć, po czym naciśnij przycisk ⊕, aby usunąć znak zaznaczenia z pola wyboru.

② Oznaczone zostaną obrazy, których pola wyboru zawierają znak zaznaczenia.

Usunięcie znaku zaznaczenia z pola wyboru obrazu spowoduje usunięcie oznaczenia obrazu.

## 7 Przciskami ⏪/⏩ wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk ⊕. Wybrany obraz zostanie oznaczony.

## Usuwanie oznaczenia obrazu

Podczas wykonywania czynności 5 wskaż wariant [Unmark this image] lub [Unmark all images], po czym naciśnij przycisk ⊕.

Oznaczenie można też usunąć przez usunięcie znaku zaznaczenia z pola wyboru.

[Unmark this image]: usuwanie oznaczenia z obecnie wyświetlanego obrazu. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)

[Unmark all images]

Podczas wyszukiwania: usuwanie oznaczenia ze wszystkich obrazów spełniające kryteria wyszukiwania.

Tryby inne niż wyszukiwanie: usuwanie oznaczenia ze wszystkich obrazów w urządzeniu, z którego odbywa się wyświetlanie.

### Uwaga

Oznaczenie jest usuwane po wyłączeniu zasilania, a w przypadku obrazu z karty pamięci lub zewnętrznego urządzenia – po wyjęciu karty pamięci lub zewnętrznego urządzenia.


### Wskazówki

- Do wyboru są 3 rodzaje oznaczeń.
- Można również użyć przycisku MENU na ramce.
- W trybie wyświetlania ekranu indeksu obrazów można powiększać lub zmniejszać obraz.


# Wyszukiwanie obrazów (filtracja)


Można wyszukać obraz zapisany w wewnętrznej pamięci lub na karcie pamięci. Filtrację można wykonywać na podstawie różnych kryteriów, takich jak zdarzenie, miejsce zapisu obrazu, układ obrazu, oznaczenie itp.


**1** Podczas wyświetlania obrazu na ekranie naciśnij przycisk MENU. Pojawi się menu.

**2** Przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę  (Editing). Pojawi się ekran edycji.

## Uwaga


Zakładki  (Editing) nie można wybrać, gdy wyświetlany jest zegar i kalendarz.

**3** Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Search], po czym naciśnij przycisk .

**4** Przyciskami ▼/▲ wskaż żądane kryterium, po czym naciśnij przycisk .



- [Search by event]: filtracja na podstawie zdarzenia
- [Search by folder]: filtracja na podstawie folderu
- [Search by vertical/horizontal]: filtracja na podstawie układu obrazu
- [Search by mark]: filtracja na podstawie oznaczenia

**5** Przyciskami ▼/▲ wskaż żądany wariant, po czym naciśnij przycisk .

## Przerywanie wyszukiwania obrazu

Po wyświetleniu obrazu na ekranie naciśnij przycisk MENU i wybierz wariant [Exit search (show all photo)].

## Zmianie kryteriów wyszukiwania

Po wyświetleniu poszukiwanego obrazu naciśnij przycisk BACK.

## Uwagi


- Podczas wyszukiwania nie wyłączać zasilania, nie wyjmować karty pamięci ani nie odłączać urządzenia zewnętrznego. Grozi to uszkodzeniem ramki lub karty pamięci oraz uszkodzeniem danych.
- Wyszukiwanie zostanie automatycznie przerwane w następujących przypadkach:
  - po zmianie urządzenia odtwarzającego,
  - gdy wyszukiwanie obrazu odbywa się na karcie pamięci lub w zewnętrznym urządzeniu i karta pamięci lub urządzenie zewnętrzne zostaną odłączone.

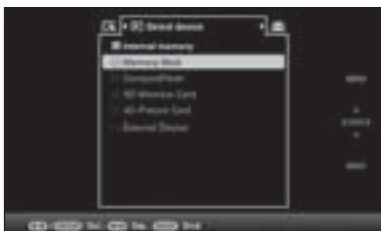
## Wskazówka

Można również użyć przycisku MENU na ramce.

## Wybieranie urządzenia odtwarzającego


Można wybrać kartę pamięci lub urządzenie zewnętrzne służące do wyświetlania obrazów.

- 1 Naciśnij przycisk MENU.  
Pojawi się menu.
- 2 Przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę  (Select device).  
Pojawi się ekran wyboru urządzenia.



### Wskazówka

Jeśli nie można wybraćżądanego urządzenia, należy je teraz włożyć lub podłączyć.

- 3 Przyciskami ↓/↑ wskaż urządzenie, które ma być używane do wyświetlania, po czym naciśnij przycisk .  
Wyświetlane będą obrazy z wybranego urządzenia.

### Wskazówki

- Można również użyć przycisku MENU na ramce.
- Wyszukiwanie zostanie automatycznie przerwane po zmianie urządzenia odtwarzającego.

## Automatyczny retusz

### Co to jest automatyczny retusz (Auto Touch-up)?

Automatyczny retusz to funkcja służąca do równoczesnego, automatycznego wykonywania sześciu opisanych poniżej korekt. Więcej informacji o poszczególnych poziomach podano na stronie 60.

**Red-eye Correction:** automatyczne korygowanie zaczerwienienia oczu spowodowanego przez lampę błyskową.

**Exposure Correction:** korygowanie jasności z użyciem funkcji rozpoznawania twarzy.

**Focus Correction:** poprawa ostrości nieostrych fragmentów obrazu.

**WB Correction:** korekta czerwonego lub niebieskiego przebarwienia spowodowanego przez źródło światła w momencie wykonywania zdjęcia.

**Auto Dodging:** automatyczne rozjaśnianie ciemnych fragmentów bez zmiany jasności reszty obrazu.

**Skin Smoothing:** automatyczne rozpoznawanie elementów twarzy i korygowanie odcieni skóry w celu nadania im gładszego wyglądu.

- 1 Wyświetl obraz, który chcesz poddać korekcie, na ekranie pojedynczego obrazu.
- 2 Naciśnij przycisk Auto Touch-up.  
Rozpocznie się korekta wybranego obrazu. Z lewej strony pojawi się obraz przed korektą, a z prawej – obraz po korekcie.



**3** Przyciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [Save], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

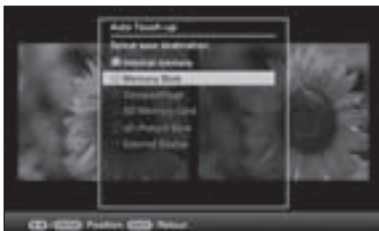
Skorygowany obraz zostanie zapisany jako nowy obraz.

**4** Przyciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż żądany sposób zapisu obrazu.

Po wybraniu wariantu [Save as new image] obraz zostanie zapisany jako nowy obraz.

Po wybraniu wariantu [Overwrite] poprzedni obraz zostanie zastąpiony. Wybór wariantu [Overwrite] powoduje wyświetlenie ekranu potwierdzenia. Przejdź do czynności 7.

**5** Przyciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż urządzenie, w którym chcesz zapisać skorygowany obraz, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .



**6** Przyciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż żądany folder, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Pojawi się ekran potwierdzenia zamiaru zapisu obrazu.

**7** Przyciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Obraz zostanie zapisany.

**8** Kiedy zapis zostanie zakończony i pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk  $\oplus$ .

#### **Powracanie do obrazu źródłowego (sprzed korekty)**

Podczas wykonywania czynności 2 wskaż wariant [Cancel], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

#### **Uwagi**

- Automatyczny retusz pewnych obrazów może nie dawać żadnych efektów.
- Czas wykonywania korekty zależy od zdjęcia.

#### **Wskazówki**

- Obraz źródłowy to obraz niepoddany korekcie.
- Skorygowany obraz jest zapisywany w urządzeniu, z którego pochodzi obraz źródłowy.
- Aby wykonać tę czynność przy użyciu menu, naciśnij przycisk MENU na pilocie, przyciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [Auto Touch-up] z grupy  $\square$  (Editing), po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .



Zastosowana w ramce funkcja automatycznego korygowania zaczerwienienia oczu jest oparta na technologii firmy FotoNation Inc. (USA).

#### **SILKYPIX<sup>®</sup>**

Zastosowana w ramce funkcja wygładzania jest oparta na technologii firmy Ichikawa Soft Laboratory.

# Zmianianie wielkości i położenia obrazu

## Powiększanie / zmniejszanie obrazu

Można powiększyć albo zmniejszyć obraz wyświetlany w trybie widoku jednego obrazu.

- 1 Aby powiększyć obraz, naciśnij przycisk  $\mathbb{Q}$  (powiększania) na pilocie. Aby zmniejszyć powiększony obraz, naciśnij przycisk  $\mathbb{Q}$  (zmniejszania). Każde naciśnięcie przycisku  $\mathbb{Q}$  powoduje dalsze powiększenie obrazu. Obraz można wyświetlić w maksymalnie 5-krotnym powiększeniu. Powiększony obraz można przemieszczać w górę, w dół, w lewo i w prawo.

## Kadrowanie i zapisywanie

- Po przemieszczeniu powiększonego obrazu przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$  i naciśnięciu przycisku MENU zapisana zostanie aktualnie widoczna zawartość ekranu.
- Po naciśnięciu przycisku MENU, gdy obraz jest powiększony lub zmniejszony, można wybrać wariant [Save as new image] lub [Overwrite]. Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany sposób zapisu obrazu.
- Po wybraniu wariantu [Save as new image] obraz zostanie zapisany jako nowy obraz.
- Po wybraniu wariantu [Overwrite] poprzedni obraz zostanie zastąpiony. Wybór wariantu [Overwrite] powoduje wyświetlenie ekranu potwierdzenia. Przejdź do czynności 4 ze strony 46.

### Uwagi

- Zależnie od wielkości obrazu powiększenie go może obniżyć jego jakość.
- Nie można powiększać obrazu przyciskami na ramce.

## Obracanie obrazu

Naciśnij przycisk ROTATE ( $\mathbb{R}$ ) na pilocie.

Każde naciśnięcie przycisku powoduje obrót obrazu o 90° przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

## Obsługa za pomocą menu ramki

- 1 W trybie widoku jednego obrazu naciśnij przycisk MENU. Pojawi się menu.
- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  $\mathbb{E}$  (Editing). Pojawi się ekran edycji.
- 3 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Rotate], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Pojawi się menu Rotate.



- 4 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż kierunek obrotu, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .
  - $\mathbb{R}$ : Obracanie obrazu o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
  - $\mathbb{R}$ : Obracanie obrazu o 90° przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.
- 5 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [OK], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

### Uwaga


Nie można obracać powiększonego obrazu.

## Wskazówki


- Informacja o obrocie obrazu jest zachowywana nawet po wyłączeniu zasilania.
- Można obrócić obraz wyświetlany na ekranie indeksu.

## Użycie funkcji CreativeEdit

Funkcja CreativeEdit umożliwia ozdabianie obrazów.

- 1** Naciśnij przycisk MENU.  
Pojawi się menu.
- 2** Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  (Editing).  
Pojawi się ekran edycji.
- 3** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [CreativeEdit], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się ekran funkcji CreativeEdit.

## Tworzenie albumu z wycinkami

- 1** Wyświetl menu CreativeEdit, przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż ikonę  (Scrapbook), po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się okno wybierania tematu.
- 2** Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany temat i naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się okno wyboru szablonu dla wybranego tematu.



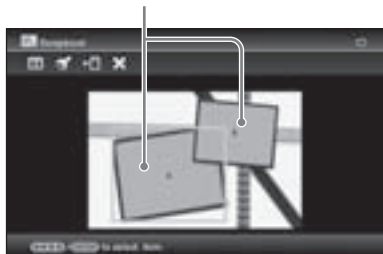
- 3** Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany szablon i naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się podgląd wybranego szablonu.



## 4 Wybierz obraz.

Jeśli wybrany szablon zawiera wiele pól obrazów, powtarzaj poniższą procedurę, aby wybrać obraz do umieszczenia w każdym polu.

Pole obrazu



- ① Przciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż żądane pole, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Pojawi się widok indeksu.
- ② Przciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany obraz, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Pojawi się okno korygowania obrazu.

## 5 Skoryguj wielkość, położenie i inne cechy obrazu.

Przciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż odpowiedni parametr i naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Narzędzia do korygowania



Warianty	Postępowanie
$\mathcal{Q}/\oplus$	Powiększanie lub zmniejszanie obrazu przez naciskanie przycisków
	Przemieszczanie obrazu przyciskami $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$ i ustalanie pozycji przyciskiem $\oplus$ .



Warianty	Postępowanie
	Każde naciśnięcie przycisku $\oplus$ powoduje obrót obrazu o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
	Automatyczne korygowanie nieudanego zdjęcia (wykonanego pod światło, nieostrego lub z efektem czerwonych oczu) przez naciśnięcie przycisku. (strona 60)

- ## 6
- Przciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż ikonę , po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Wybrany obraz pojawi się w polu obrazu.
- Aby dodać obraz w innym polu obrazu, powtórz czynności 4 i 5.
  - Aby nałożyć na obraz znaki lub pieczętki, przejdź do czynności 7.










- ## 7
- Nałóż znaki lub pieczętki. Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany wariant, taki jak znaki lub pieczętki, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .


Warianty	Postępowanie
	Wyświetlanie klawiatury umożliwiającej wprowadzanie znaków alfanumerycznych.
	Przciskami $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$ wskaż żądaną pieczętkę, po czym naciśnij przycisk $\oplus$ .

Warianty	Postępowanie
	Zapis przetworzonego obrazu na karcie pamięci, w urządzeniu zewnętrznym lub w wewnętrznej pamięci.
	Kończenie tworzenia albumu z wycinkami.

## ■ Nakładanie pieczętki

- Przyciskami  wskaż ikonę  (Stamp), po czym naciśnij przycisk . Pojawi się okno wybierania pieczętki.
- Przyciskami  wskaż żądaną pieczętkę. Naciśnij przycisk . Wybrana pieczętka pojawi się na środku ekranu podglądu obrazu.
- Przyciskami  przemieść pieczętkę w żądane miejsce, po czym naciśnij przycisk . Pieczętka zostanie nałożona na obraz.

### Nakładanie tej samej pieczętki

Naciśnij przycisk .






Na obraz zostanie nałożona ta sama pieczętka. Skoryguj jej wielkość i położenie. Wybrana pieczętka będzie nakładana aż do naciśnięcia przycisku BACK.

### Nakładanie innej pieczętki





Dwukrotnie naciśnij przycisk BACK, aby wyświetlić okno wyboru pieczętki. Powtarzając czynności ② i ③, wybierz i skoryguj żądaną pieczętkę.

### Korygowanie wielkości pieczętki i uzyskiwanie jej lustrzanego odbicia












Podczas wykonywania czynności ⑥ naciśnij przycisk BACK, aby wyświetlić okno.

Do korygowania wielkości pieczętki użyj przycisków  /  na pilocie. Aby uzyskać lustrzane odbicie pieczętki, przyciskami  wskaż ikonę , po czym naciśnij przycisk . Zmienione ustawienia zostaną uwzględnione przy następczej pieczętce.


## ■ Nakładanie znaków

- Przyciskami  wskaż ikonę  (Text). Następnie przyciskami  wskaż wariant [Keyboard]. Naciśnij przycisk . Pojawi się klawiatura.



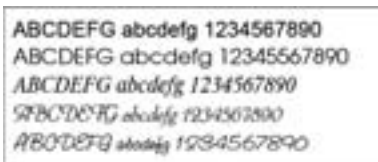
- Wprowadź znaki. Przyciskami  wskaż żądany znak, po czym naciśnij przycisk . Wybrane znaki pojawiają się w polu wprowadzania znaków. Można wprowadzić maksymalnie 50 znaków. **Zmianianie znaku lub symbolu** Wskaż wariant [A/a/@], po czym naciśnij przycisk . Naciśnięcie przycisku  powoduje cykliczne wybieranie wielkich liter, małych liter i symboli. **Kasowanie znaku** Przyciskami  wskaż wariant [] lub []. Naciśnij przycisk  dotąd, aż kursor w polu wprowadzania znaków znajdzie się bezpośrednio za znakiem, który chcesz skasować. Wówczas przyciskami  wskaż wariant [Delete], po czym naciśnij przycisk . Każde naciśnięcie przycisku  powoduje skasowanie znaku znajdującego się przed kursorem.

### Wskazówka

Podczas wprowadzania znaku można wyświetlić historię wcześniej wybranych znaków i wybierać je przyciskami  na klawiaturze.

### ③ Wybierz czcionkę.

Przyciskami ◀/▶/▼/▲ wskaż wariant [FONT], po czym naciśnij przycisk (⊕), aż pojawi się żądana czcionka. Do wyboru jest 5 czcionek: gotycka, zaokrąglona gotycka, kursywa, zaokrąglona kursywa i pismo odręczne.



#### Uwaga

Przy wprowadzaniu ciągu znaków nie można używać różnych czcionek. Dla wszystkich wierszy tekstu zostanie użyta ta sama czcionka. Czcionkę można zmienić w czasie wprowadzania tekstu; zmieniona czcionka zostanie zastosowana do wszystkich wprowadzonych znaków.

### ④ Wybierz kolor.

Przyciskami ◀/▶/▼/▲ wskaż wariant [OK], po czym naciśnij przycisk (⊕).

Pojawi się okno wyboru koloru. Przyciskami ◀/▶/▼/▲ wskaż żądany kolor, po czym naciśnij przycisk (⊕). Okno wyboru koloru zniknie i pojawi się podgląd obrazu z wprowadzonymi znakami.

Naciśnięcie przycisku (⊕) powoduje zapis wprowadzonych znaków w pamięci. Zapisać można maksymalnie 16 znaków.

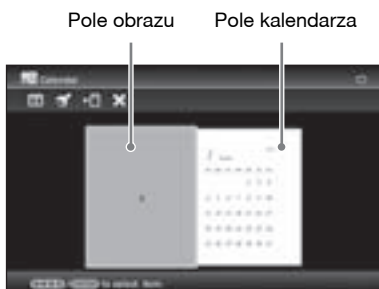
### ⑤ Skoryguj wprowadzone znaki.

Przyciskami ◀/▶/▼/▲ wskaż żądane narzędzie, naciśnij przycisk (⊕) i skoryguj wielkość oraz położenie znaków. Korygowanie obrazu opisano w czynności 5 ze strony 49.

## Tworzenie kalendarza

**1** Wyświetl menu CreativeEdit (strona 48), przyciskami ◀/▶/▼/▲ wskaż ikonę (Calendar), po czym naciśnij przycisk (⊕). Pojawi się okno wyboru szablonu kalendarza.

**2** Przyciskami ◀/▶/▼/▲ wskaż żądany szablon, po czym naciśnij przycisk (⊕). Pojawi się podgląd wybranego szablonu.



**3** Wybierz obraz. Jeśli wybrany szablon zawiera wiele pól obrazów, wybierz obrazy do umieszczenia w poszczególnych polach. Wybieranie obrazów opisano w czynności 4 ze strony 49. Po wybraniu obrazu lub obrazów pojawia się okno korygowania obrazu. Nakładanie pieczętek lub znaków opisano na stronie 50.

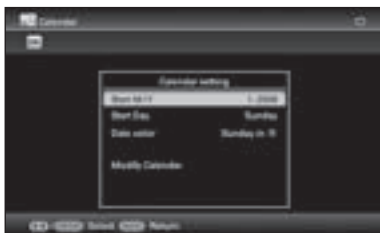
#### Wskazówka

Kolejność wybierania i wypełniania pól obrazu i kalendarza jest dowolna.

**4** Skoryguj obraz. Korygowanie obrazu opisano w czynności 5 ze strony 49. Skorygowany obraz jest umieszczany w polu obrazu.



## 5 Wybierz ustawienia kalendarza.

- ① Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż pole kalendarza. Naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się okno ustawień kalendarza.



- ② Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż element, którego ustawienie chcesz zmienić, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Wariant	Ustawienia / Postępowanie
Start Y/M	Wybierz miesiąc i rok, od którego ma się zaczynać kalendarz. Przyciskami $\leftarrow/\rightarrow$ wskaż miesiąc albo rok, a przyciskami $\downarrow/\uparrow$ wybierz żądaną liczbę. Naciśnij przycisk $\oplus$ .
Start Day	Wybierz pierwszy dzień tygodnia (dzień z lewej strony kalendarza). Przyciskami $\downarrow/\uparrow$ wskaż „Sunday” lub „Monday”. Naciśnij przycisk $\oplus$ .
Date color	Wybierz kolor niedziel, sobót i świąt. Naciśnij przycisk $\rightarrow$ , po czym przyciskami $\downarrow/\uparrow$ wskaż żądany kolor niedzieli i soboty. Naciśnij przycisk $\oplus$ .
Modify Calendar	Wybrany dzień można wyróżnić pieczątką lub kolorem. <b>Dodawanie pieczątki (przykład)</b> ① Przyciskami $\leftarrow/\rightarrow$ wskaż ikonę $\heartsuit$ (Stamp). Naciśnij przycisk $\oplus$ . Pojawi się okno wyboru pieczątki.

Wariant	Ustawienia / Postępowanie
	<p>② Przyciskami <math>\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow</math> wskaż żądaną pieczątkę i naciśnij przycisk <math>\oplus</math>.</p>  <p>Pojawi się kalendarz.</p> <p>③ Przyciskami <math>\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow</math> wskaż datę, która ma być wyróżniona pieczątką, i naciśnij przycisk <math>\oplus</math>. Aby zmienić rodzaj pieczątki, naciśnij przycisk BACK, po czym ponownie wykonaj czynności ② i ③.</p>  <p>④ Przyciskami <math>\downarrow/\uparrow</math> wskaż ikonę <math>\square</math> i naciśnij przycisk <math>\oplus</math>. Aby zakończyć wprowadzanie zmian w kalendarzu i powrócić do okna Calendar setting, przyciskami <math>\leftarrow/\rightarrow</math> wskaż ikonę <math>\square</math> i naciśnij przycisk <math>\oplus</math>. W podobny sposób można określić kolor daty (Date color).</p>

W polu kalendarza pojawi się kalendarz.


## Nakładanie tekstu

### Wskazówka

Aby nałożyć wykonany odręcznie napis lub ilustrację, do pisania lub rysowania użyj czarnego flamastra i białej kartki papieru. Wykonaj aparatem zdjęcie tekstu lub ilustracji i zapisz je na karcie pamięci.

## Historia odręcznych znaków i ilustracji


W pamięci jest automatycznie zapisywanych 12 odręcznych ilustracji i napisów. (Po przekroczeniu tego limitu skasowany zostanie najstarszy element.) Odręczne ilustracje i napisy można wykorzystać przez wyświetlenie historii.

**1** Wyświetl menu CreativeEdit (strona 48), przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$  wskaż ikonę  (Superimpose/Stamp), po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

**2** Wybierz obraz tła.


① Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$  wskaż żądany obraz tła, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Pojawi się okno korygowania obrazu. Korygowanie obrazu opisano w czynności 5 ze strony 49.

② Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż ikonę , po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się okno podglądu.

**3** Nałóż wykonany odręcznie lub standardowy napis na obraz tła.

### ■ Nakładanie napisu odręcznego

① Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż ikonę  (Text), po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .



Pojawi się okno wyboru metody tworzenia napisu.

② Aby od początku utworzyć nowy napis, przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$  wskaż wariant [Freehand-new]. Aby utworzyć napis przy użyciu danych historycznych  $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$ , wskaż wariant [Freehand-history]. Następnie naciśnij przycisk  $\oplus$ .

③ Aby utworzyć nowy napis: przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$  wskaż obraz, który chcesz nałożyć, i naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Wybierz przygotowany wcześniej napis odręczny lub ilustrację.

Pojawi się kursor kadrowania. Przejdź do czynności 4.

Aby utworzyć napis przy użyciu danych historycznych: przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$  wskaż żądany napis na liście historii, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

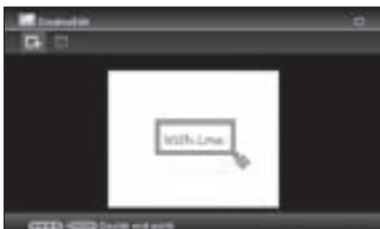
Wybrany napis pojawi się w środku ekranu podglądu obrazu. Przejdź do czynności 5, aby wybrać kolor.

- ④ W razie potrzeby wykadruj obraz. Aby nie kadrować obrazu, naciśnij przycisk (+).



#### Aby skadrować fragment napisu

Przyciskami ←/→/↓/↑ wskaż narzędzie kadrowania [ ] i naciśnij przycisk (+). Przyciskami ←/→/↓/↑ przemieść kursor do jednego z rogów kadrowanego fragmentu i naciśnij przycisk (+). W ten sam sposób wybierz przeciwny róg kadrowanego fragmentu.

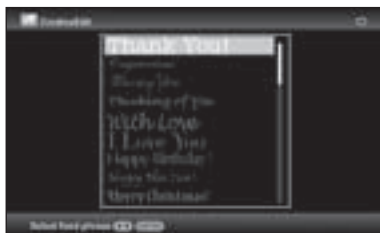


Pojawi się okno wyboru koloru.

- ⑤ Przyciskami ←/→/↓/↑ wskaż żądany kolor, po czym naciśnij przycisk (+). Pojawi się okno korygowania nakładanego obrazu. Korygowanie obrazu opisano w czynności 5 ze strony 49.
- ⑥ Przyciskami ←/→ wskaż ikonę [OK] i naciśnij przycisk (+). Pojawi się podgląd wybranego obrazu nałożonego na obraz tła. Naciśnięcie przycisku (+) powoduje zapis odręcznej ilustracji lub napisu w pamięci. Można zapisać maksymalnie 12 napisów, aby następnie wywołać je z pamięci podczas wykonywania czynności ③.

#### ■ Nakładanie standardowego napisu

- ① Przyciskami ←/→ wskaż ikonę [T] (Text), po czym naciśnij przycisk (+). Po wybraniu przyciskami ↓/↑ wariantu [Preinstalled phrase] pojawi się okno wyboru standardowego napisu.




- ② Przyciskami ↓/↑ wskaż żądany napis, po czym naciśnij przycisk (+). Pojawi się okno wyboru koloru.
- ③ Przyciskami ←/→/↓/↑ wskaż żądany kolor, po czym naciśnij przycisk (+). Pojawi się okno korygowania napisu. Korygowanie obrazu opisano w czynności 5 ze strony 49.
- ④ Przyciskami ←/→ wskaż ikonę [OK] i naciśnij przycisk (+). Pojawi się podgląd napisu nałożonego na obraz tła.

Nakładanie pieczętek lub znaków opisano w podpunkcie „Nakładanie pieczętki” (strona 50).


#### Nakładanie kilku napisów odręcznych lub standardowych

Przyciskami ←/→ wskaż ikonę [T] (Text) i powtórnij wykonaj czynność 3.

## Dodawanie ramki

- 1 Wyświetl menu CreativeEdit (strona 48), przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż ikonę  (Frame), po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawią się szablony ramek.




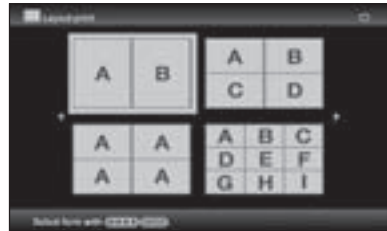
- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż żądaną ramkę i naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się widok indeksu.
- 3 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany obraz, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się okno korygowania obrazu.  
Korygowanie obrazu opisano w czynności 5 ze strony 49.
- 4 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż ikonę  i naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Wybrany obraz pojawi się w wybranej ramce.

## Wyświetlanie z podziałem na pola

Można wybrać wyświetlanie fotografii z podziałem na następujące pola:

- 2 pola, 4 pola, 9 pól, 13 pól, 16 pól


- 1 Wyświetl menu CreativeEdit (strona 48), przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż ikonę  (Layout Print), po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawią się szablony podziału na pola.

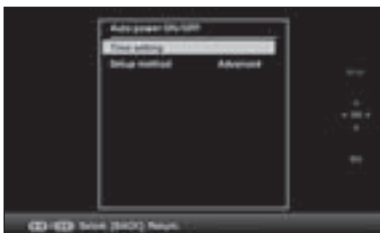


- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż żądany szablon i naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Pojawi się podgląd wybranego szablonu.
- 3 Wybierz obraz.  
Jeśli wybrany szablon zawiera wiele pól obrazów, wybierz obrazy do umieszczenia w poszczególnych polach. Wybieranie obrazów opisano w czynności 4 ze strony 49. Po wybraniu obrazu lub obrazów pojawia się okno korygowania obrazu.
- 4 Skoryguj obraz.  
Korygowanie obrazu opisano w czynności 5 ze strony 49. Skorygowany obraz jest umieszczany w polu obrazu.  
Nakładanie pieczątki opisano w podpunkcie „Nakładanie pieczątki” na stronie 50.

# Zmianie ustawień funkcji automatycznego włączania / wyłączenia

Można zaprogramować automatyczne włączanie i wyłączenie ramki o żądanej godzinie. Aby można było użyć tej funkcji, ramka musi być włączona głównym wyłącznikiem.

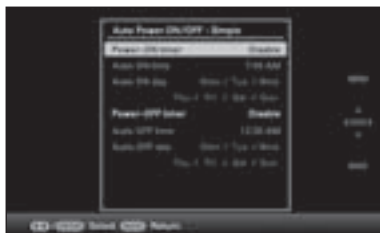
- 1 Naciśnij przycisk MENU. Pojawi się menu.
- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  (Settings). Pojawi się ekran ustawień.
- 3 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Auto power ON/OFF], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Pojawi się ekran wybierania ustawienia parametru [Auto power ON/OFF].



- 4 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Simple] lub [Advanced], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
[Simple]: precyzyjne nastawianie funkcji automatycznego włączania / wyłączenia, z dokładnością do jednej minuty.  
[Advanced]: nastawianie funkcji automatycznego włączania / wyłączenia dla poszczególnych dni tygodnia, z dokładnością do jednej godziny.

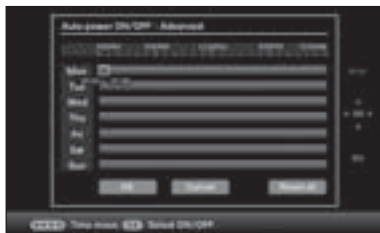
## 5 Wybierz ustawienie godziny.

[Simple]



- ① Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Auto power ON/OFF], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .
- ② Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Enable], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .
- ③ Nastaw programator automatycznego włączania / wyłączenia. Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  nastaw żądaną godzinę. Jeśli na ekranie ustawień godziny wybrane jest ustawienie [12 hours], z prawej strony ekranu widać wskazanie AM lub PM.
- ④ Nastaw dzień automatycznego włączania / wyłączenia. Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż dzień, w którym chcesz użyć tej funkcji, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ . Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [OK], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

[Advanced]



- ① Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  nastaw godziny użycia funkcji automatycznego włączania / wyłączenia.



Regulacja jest możliwa niezależnie dla każdego dnia tygodnia, z dokładnością do jednej godziny.

Po naciśnięciu przycisku (+) kolor wybranego przedziału czasu zmienia się na niebieski. W godzinach z wybranego (niebieskiego) zakresu ramka będzie włączona. Po wybraniu niebieskiego przedziału czasowego i naciśnięciu przycisku (+) kolor tego przedziału zmienia się na szary. W godzinach z szarego przedziału czasowego ramka jest wyłączona.

#### Wskazówka

Kiedy podczas używania ramki nadejdzie godzina określona za pomocą parametru [Auto power OFF], ramka automatycznie się wyłączy.

Kiedy w trybie czuwania nadejdzie godzina określona za pomocą parametru [Auto power ON], ramka automatycznie się włączy.

- ② Przyciskami ←/→/↓/↑ wskaż wariant [OK].

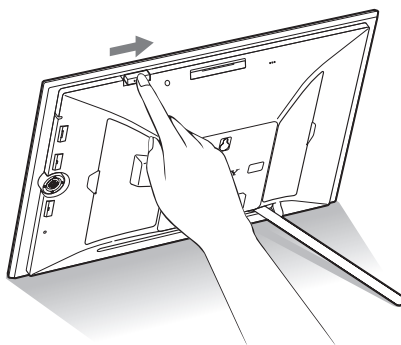
## Użycie funkcji budzika

Ramka może pełnić funkcję budzika.

### Nastawianie budzika

Przełącz przelącznik budzika z tyłu obudowy w położenie ON.

Jeżeli ramka będzie włączona głównym wyłącznikiem, o zaprogramowanej godzinie włączy się dźwięk i pojawi się ekran budzika.





### Wyłączanie budzika

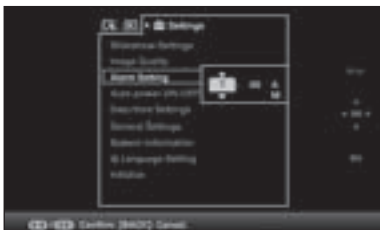
Przełącz przelącznik budzika z tyłu obudowy w położenie OFF.

Budzik wyłączy się, ale pozostanie wyświetlany ekran budzika.

Normalny ekran powróci po naciśnięciu na ramce dowolnego przycisku z wyjątkiem (włączania / czuwania).

## Nastawianie godziny budzenia

- 1 Naciśnij przycisk MENU.  
Pojawi się menu.
- 2 Przyciskami ←/→ wskaż zakładkę  (Settings).  
Pojawi się ekran ustawień.
- 3 Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Alarm Setting], po czym naciśnij przycisk .



- 4 Przyciskami ↓/↑ nastaw żadaną godzinę.

### Wskazówki

- Nastawianie zegara opisano w podrozdziale „Nastawianie zegara” (strona 24).
- Podczas budzenia nie działa funkcja automatycznego włączania / wyłączenia.
- O zaprogramowanej godzinie budzenia ramka włączy się bez względu na ustawienia funkcji automatycznego wyłączenia. Ramka musi być włączona głównym wyłącznikiem.

## Zmienianie ustawień


Można zmieniać następujące ustawienia:

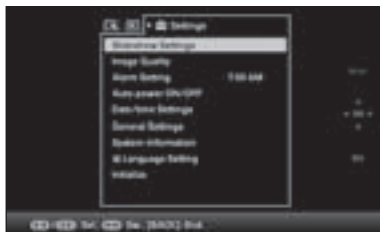
- Slideshow Settings
- Image Quality
- Alarm Setting
- Auto power ON/OFF
- Date/time settings
- General Settings (Listing Order, Sony logo ON/OFF itd.)
- Language setting
- Initialize

## Procedura wyboru ustawień

### Uwaga

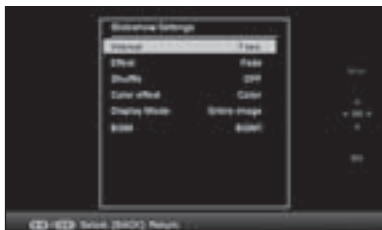
Formatować można tylko wewnętrzną pamięć.

- 1 Naciśnij przycisk MENU.  
Pojawi się menu.
- 2 Przyciskami ←/→ wskaż zakładkę  (Settings).  
Pojawi się ekran ustawień.



- 3** Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż parametr, który chcesz zmienić, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Pojawi się ekran ustawiania wybranego parametru.



Przykład: po wybraniu parametru [Slideshow Settings].

- 4** Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż parametr, który chcesz zmienić, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Umożliwia to zmienianie ustawień poszczególnych parametrów (strona 60).

#### Uwaga

Ustawień niektórych parametrów nie można zmieniać w czasie wyświetlania pokazu slajdów i w innych sytuacjach. Takie parametry mają szary kolor i nie można ich wybrać.

- 5** Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż żądane ustawienie, po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .

Każde naciśnięcie przycisku  $\downarrow/\uparrow$  ( $\downarrow/\uparrow$  na ramce) powoduje zmianę ustawienia.

W przypadku wartości numerycznych naciskaj przycisk  $\uparrow$ , aby zwiększać wartość, lub przycisk  $\downarrow$ , aby ją zmniejszać.

Naciśnięcie przycisku  $\oplus$  potwierdza wybór ustawienia.

- 6** Naciśnij przycisk MENU.  
Menu zniknie.

## Przywracanie ustawień fabrycznych

- 1** Naciśnij przycisk MENU, po czym przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wybierz kolejno warianty  $\text{⚙}$  (Settings) - [Initialize].

- 2** Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Reset], po czym naciśnij przycisk  $\oplus$ .  
Wszystkie zmienione wartości (oprócz ustawień zegara) przyjmą wartości fabryczne.

#### Wskazówka

Można również użyć przycisku MENU na ramce.

## Parametry, które można regulować

\*: Ustawienia fabryczne

Wariant	Ustawienie	Opis		
Slideshow Settings	Zapoznaj się także z podrozdziałem „Wyświetlanie pokazu slajdów” (strona 34).			
Image Quality	Picture mode	Portrait*	Wyświetlanie kontrastowego obrazu o naturalnej kolorystyce.	
		Standard	Wyświetlanie obrazu o dużej ekspresji, z podkreślonymi kolorami.	
		Vivid	Wyświetlanie żywego, wyostrego obrazu z nasyconymi kolorami.	
	AUTO TOUCH-UP Setting	Skin Smoothing	Korygowanie odcieni skóry w celu nadania im gładszego wyglądu. Do wyboru są ustawienia [Strong], [Standard*] i [OFF].	
		Exposure Correction	Korygowanie jasności z użyciem funkcji rozpoznawania twarzy. Do wyboru są ustawienia [Strong], [Standard*] i [OFF].	
		WB Correction	Korekta czerwonego lub niebieskiego przebarwienia spowodowanego przez źródło światła w momencie wykonywania zdjęcia. Do wyboru są ustawienia [Strong], [Standard*] i [OFF].	
		Focus Correction	Poprawa ostrości nieostrych fragmentów obrazu. Do wyboru są ustawienia [Strong], [Standard*] i [OFF].	
		Auto Dodging	Automatyczne rozjaśnianie ciemnych fragmentów bez zmiany jasności reszty obrazu. Do wyboru są ustawienia [Strong], [Standard*] i [OFF].	
		Red-eye Correction	Wybieranie ustawienia korekty „czerwonych oczu”. Do wyboru są ustawienia [ON*] i [OFF].	
	Alarm Setting	Nastawianie godziny budzenia. (➡ strona 57)		
Auto power ON/OFF	Nastawianie programatora automatycznie włączającego i wyłączającego ramkę. Funkcja ta pozwala na wybór ustawień poniższych parametrów. (➡ strona 56)			
	Simple	Power-ON timer	Można wybrać ustawienia parametrów [Power-ON timer] ([Enable] lub [Disable]), [Auto ON time] i [Auto ON day]. Nastawianie programatora (godzina / minuty) automatycznego włączenia zasilania.	
		Power-OFF timer	Można wybrać ustawienia parametrów [Power-OFF timer] ([Enable] lub [Disable]), [Auto OFF time] i [Auto OFF day]. Nastawianie programatora (godzina / minuty) automatycznego wyłączenia zasilania.	

Wariant	Ustawienie	Opis		
Auto power ON/OFF (cd.)	Advanced*	OK	Potwierdzenie operacji i powrót do poprzedniego ekranu.	
		Cancel	Anulowanie operacji i powrót do poprzedniego ekranu.	
		Reset all	Kasowanie wszystkich wybranych godzin.	
	Setup method	Advanced	Nastawianie funkcji automatycznego włączania / wyłączenia dla poszczególnych dni tygodnia, z dokładnością do jednej godziny.	
Simple		Precyzyjne nastawianie funkcji automatycznego włączania / wyłączenia, z dokładnością do jednej minuty.		
Date/time settings	Nastawianie daty, godziny, wybór pierwszego dnia tygodnia itp. (➡ strona 24)			
General Settings	Listing Order	Określanie kolejności wyświetlania obrazów. Wybrane ustawienie wpływa na kolejność w grupie [Slideshow Settings].		
		Number Order*	Porządkowanie obrazów według nazw plików.	
		Shoot. Date	Porządkowanie obrazów według daty wykonania zdjęcia.	
	Auto display orientation	ON* / OFF: wybieranie automatycznego rozpoznawania układu obrazów i ich obracania.		
	Auto dimmer	ON/OFF*: wybieranie automatycznego korygowania jasności podświetlenia ramki w zależności od natężenia oświetlenia w pomieszczeniu.		
	LCD backlight	Regulacja jasności podświetlenia ekranu LCD w zakresie od 1 do 10*.		
	Beep	ON*/OFF: włączanie lub wyłączanie sygnalizacji dźwiękowej.		
	Image file size	Album*	Kompresja obrazów zapisywanych w wewnętrznej pamięci. Umożliwia zapis większej liczby obrazów, ale powoduje zauważalne pogorszenie jakości obrazu wyświetlanego na dużym monitorze podłączonym do złącza HDMI OUT.	
		Original	Obrazy zapisywane w wewnętrznej pamięci nie są poddawane kompresji. Nie pogarsza się jakość, ale można zapisać mniej obrazów.	
	Control for HDMI	ON*/OFF: określanie, czy mają być włączone funkcje sterowania przez interfejs HDMI, takie jak automatyczne przełączenie wejścia telewizora w celu wyświetlenia zdjęć lub sterowanie ramką za pomocą pilota od telewizora.		
Sony logo ON/OFF	ON* / OFF: określanie, czy ma się palić logo Sony na ramce.			
System Information	Version	Wyświetlanie wersji oprogramowania układowego ramki.		
	Internal memory	Memory capacity	Wyświetlanie maksymalnej ilości miejsca dostępnego w wewnętrznej pamięci w jej początkowym stanie.	
		Remaining capacity	Wyświetlanie aktualnej ilości miejsca w wewnętrznej pamięci.	
	Bluetooth Address	Wyświetlanie adresu, gdy do ramki jest podłączony adapter Bluetooth.		

\*: Ustawienia fabryczne

Wariant	Ustawienie	Opis
Language setting		Określanie języka wyświetlania na ekranie LCD. Japanese, English*, French, Spanish, German, Italian, Russian, Korean, Simplified Chinese, Traditional Chinese, Dutch, Portuguese, Arabic, Persian, Hungarian, Polish (polski), Czech, Thai, Greek, Turkish, Malay, Swedish, Norwegian, Danish, Finnish  <b>Uwaga</b> Standardowe ustawienie języka zależy od regionu zakupu.
Initialize	Format internal memory	Można sformatować wewnętrzną pamięć.  <b>Uwagi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wszystkie obrazy dodane do wewnętrznej pamięci zostaną skasowane.</li><li>• Do formatowania wewnętrznej pamięci nie używać podłączonego komputera ani innego urządzenia zewnętrznego.</li></ul>
	Reset	Przywraca fabryczne ustawienia daty / godziny, budzika i automatycznego włączania / wyłączania. Aby wcisnąć przełącznik, użyj długiego, cienkiego przedmiotu, takiego jak szpilka.

# Podłączanie do telewizora o wysokiej rozdzielczości w celu wyświetlenia zdjęć

## Podłączanie do telewizora o wysokiej rozdzielczości

Ramka umożliwi reprodukcję sygnału HDMI. Podłączając ramkę do telewizora z wejściem HDMI, można uzyskać wyższą rozdzielczość wyświetlanego obrazu.

## Informacja o technologii „PhotoTV HD”

Ramka jest zgodna z technologią „PhotoTV HD”. „PhotoTV HD” to technologia umożliwiająca oddawanie delikatnych faktur i odcieni kolorów w wysokiej rozdzielczości, jak na prawdziwych fotografiach. Połączenie urządzeń Sony z technologią „PhotoTV HD” pozwala na oglądanie zdjęć w najwyższej jakości Full HD. Technologia ta umożliwia uzyskanie na dużym ekranie pięknej, fotograficznej jakości portretów, płatków kwiatów itp., jak również faktur piasku lub fal.

### Uwaga

Możliwość wyświetlenia obrazu o dużej rozdzielczości zależy od źródłowego obrazu.

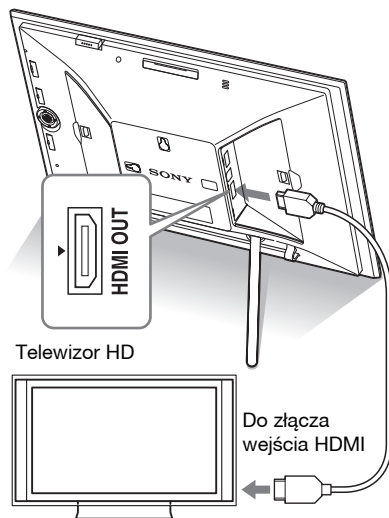
**1** Podłącz ramkę do sieci.  
(→ strona 19)

**2** Przygotuj dostępny w handlu przewód HDMI.

### Uwagi

- Długość używanego przewodu HDMI nie może przekraczać 3 m.
- Użyj przewodu HDMI z logo HDMI.


**3** Połącz złącze HDMI OUT (typu A) ramki z gniazdem wejścia HDMI telewizora.



**4** Włącz ramkę. (→ strona 23)

**5** Zmień wejście sygnału w telewizorze.  
Jeśli podłączony telewizor jest zgodny z systemem sterowania przez HDMI, automatycznie włączy się w momencie włączania ramki. Automatycznie zmieni się także wejście w telewizorze, zostaną wyświetlone obrazy z ramki i odtworzony akompaniament muzyczny.





### Uwagi

- Nie gwarantuje się współpracy ze wszystkimi telewizorami.
- Podłączenie telewizora powoduje wyłączenie ekranu LCD ramki.
- Jeśli funkcja sterowania przez HDMI w ustawieniach telewizora jest wyłączona, wejście nie będzie się zmieniać automatycznie. Sposób wybierania ustawień zależy od używanego telewizora. Dalszych informacji należy szukać w instrukcji obsługi telewizora.
- Jeśli używany telewizor nie pozwala na sterowanie przez HDMI albo wejście nie przełącza się automatycznie, trzeba zmienić wejście ręcznie.
- Wyświetlanemu pokazowi slajdów może towarzyszyć akompaniament muzyczny.
- Aby wyłączyć akompaniament muzyczny, zmień na [OFF] ustawienie parametru [BGM] z zakładki  (Settings).
- Sposób przełączania wejścia zależy od telewizora. Dalszych informacji należy szukać w instrukcji obsługi telewizora.
- Nie podłączać ani nie odłączać przewodu HDMI podczas dodawania obrazów do albumu, eksportowania ich i kasowania. Spowoduje to przerwanie wykonywanej operacji.











## Sterowanie ramką za pomocą pilota od telewizora

Jeśli telewizor jest zgodny z funkcją sterowania przez interfejs HDMI, do sterowania ramką można używać pilota od telewizora.


### Uwagi

- Nie gwarantuje się współpracy ze wszystkimi typami telewizorów.
- Sterowanie ramką za pomocą pilota od telewizora Sony jest możliwe, gdy na pilocie znajduje się przycisk powiązanego menu (link menu). W przeciwnym razie pilot nie będzie pozwalał na sterowanie ramką.
- Do obsługi ramki można używać przycisków    , [Enter] i [Return].
- Kiedy funkcja sterowania przez HDMI jest wyłączona, wejście telewizora nie będzie się zmieniać automatycznie. Sposób wybierania ustawień zależy od używanego telewizora. Szczegółów należy szukać w instrukcji obsługi telewizora.
- Kiedy dla parametru [Control for HDMI] wybrane jest ustawienie [OFF], wejście nie będzie się przełączać automatycznie (strona 61).

### ■ Podstawy obsługi ramki za pomocą pilota od telewizora

- Kiedy na ekranie widać kursor, na przykład po wyświetleniu listy lub menu, przemieszczanie kursora umożliwiającą przyciski    .
- Kiedy na podglądanym obrazie nie widać kursora, naciśnij przycisk . Wskaż żądany wariant przyciskami     na pilocie telewizora, po czym naciśnij przycisk .



- Aby ukryć pulpitan sterowania, wybierz ikonę  w prawym górnym rogu pulpitu lub naciśnij przycisk BACK na pilocie albo na pilocie od telewizora.



### Uwaga

Pilot od telewizora nie pozwala na użycie następujących funkcji:

- Powiększanie / zmniejszanie obrazu
- Kadrowanie i zapisywanie
- Add to album / Export / Marking / Delete

## Uwaga o funkcji sterowania przez HDMI

Kiedy parametr [Control for HDMI] jest ustawiony na [ON], dostępne są następujące funkcje:

- Wylączenie ramki razem z telewizorem.
- Po podłączeniu ramki do telewizora możliwe jest automatyczne przełączanie wejścia telewizora na ramkę przez włączenie samej ramki; ten sam efekt spowoduje podłączenie do telewizora włączonej ramki. Jeśli telewizor będzie przełączony w tryb czuwania, włączy się.
- Do sterowania funkcjami ramki można używać pilota od telewizora.
- Zmiana języka w telewizorze, do którego jest podłączona ramka, umożliwi także zmianę języka w ramce.

### Uwaga

Działanie powyższych funkcji jest uzależnione od ich obsługi przez telewizor.

## Co to jest „BRAVIA Sync”?

„BRAVIA Sync” to nazwa funkcji produktów Sony wykorzystującej sygnały sterujące HDMI do synchronizacji działania produktów wyposażonych w funkcję „BRAVIA Sync” z urządzeniem sterującym BRAVIA.

Połączenie ramki z telewizorem z funkcją „BRAVIA Sync” przy użyciu przewodu HDMI umożliwi koordynację działania obu urządzeń.

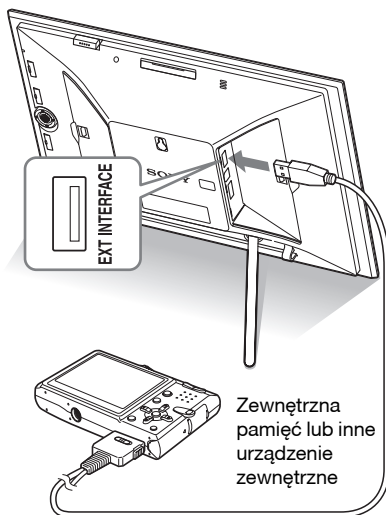
# Użycie zewnętrznego urządzenia podłączonego do ramki

Do ramki można podłączyć aparat cyfrowy zgodny ze standardem pamięci masowej, pamięć USB, nośnik fotografii lub inne urządzenie zewnętrzne i wyświetlać zdjęcia wprost z podłączonego urządzenia.

## Uwagi

- Nie gwarantuje się możliwości podłączenia wszystkich rodzajów pamięci masowej.
- Podłączenie zewnętrznego urządzenia do gniazda EXT INTERFACE w czasie odtwarzania z wewnętrznej pamięci spowoduje przełączenie źródła na urządzenie zewnętrzne.

- 1** Podłącz ramkę do sieci. (→ strona 19)
- 2** Przełącz aparat cyfrowy lub urządzenie zewnętrzne w tryb pamięci masowej (mass storage). Sposób obsługi i przełączania zależy od aparatu cyfrowego lub urządzenia zewnętrznego. Dalszych informacji należy szukać w instrukcji obsługi aparatu cyfrowego lub urządzenia zewnętrznego. (W przypadku aparatu Cyber-shot, należy zmienić ustawienie parametru „USB Connect” na [Normal] lub [Mass Storage].)
- 3** Włącz ramkę. (→ strona 23)
- 4** Podłącz aparat cyfrowy lub urządzenie zewnętrzne do złącza EXT INTERFACE.  
Do połączenia użyj przewodu USB dostarczonego z aparatem lub urządzeniem zewnętrznym.



- 5** Wybierz urządzenie odtwarzające. (→ strona 45)  
Na ekranie pojawi się obraz z urządzenia. Więcej informacji o pokazy slajdów podano na stronie 34. Więcej informacji o dodawaniu obrazów do wewnętrznej pamięci podano na stronie 37. Więcej informacji o funkcji CreativeEdit podano na stronie 48.

## Uwagi

- W przypadku użycia dostępnego w handlu przewodu USB, należy wybrać przewód USB typu A o długości mniejszej niż 3 m.
- Kiedy na urządzeniu zewnętrznym miga lampka dostępu, nie odłączaj przewodu USB ani nie wyłączaj ramki lub urządzenia zewnętrznego. Grozi to uszkodzeniem danych w urządzeniu zewnętrznym. Sony nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzone lub utracone dane.
- Nie gwarantuje się prawidłowego działania koncentratora USB lub urządzeń USB z wbudowanym koncentratorom.
- Ramka nie pozwala na wykorzystanie danych, które zostały zaszyfrowane albo poddane kompresji przy użyciu podsystemu skanera odcisku palca, hasła itp.

## Podłączanie urządzenia z Bluetooth

Do gniazda EXT INTERFACE ramki można podłączyć adapter Bluetooth (wyposażenie dodatkowe), a następnie przysyłać obrazy z telefonu komórkowego lub innego urządzenia z interfejsem Bluetooth. Przesłane obrazy są zapisywane w wewnętrznej pamięci.

### Uwaga

Nie można przysyłać plików z ramki do innych urządzeń z interfejsem Bluetooth.

### Obsługiwane profile Bluetooth

Obsługiwane są następujące profile:

- BIP (Basic Imaging Profile)  
Image Push Responder
- OPP (Object Push Profile)  
Object Push Server

Informacji o profilach Bluetooth obsługiwanych przez używane urządzenie należy szukać w instrukcji obsługi urządzenia.

### Co to jest „profil”?


Profil to zbiór standardów umożliwiających bezprzewodową łączność Bluetooth. Dostępnych jest kilka profili, dostosowanych do celów połączenia i używanych produktów. Aby można było korzystać z łączności Bluetooth, oba urządzenia muszą wykorzystywać ten sam profil.

### Formaty plików obsługiwane przez ramkę

Patrz strona 82.

### Maksymalna liczba obsługiwanych pikseli

Patrz strona 82.

- 1 Podłącz ramkę do sieci. (→ strona 19)
- 2 Włącz ramkę. (→ strona 23)
- 3 Podłącz adapter Bluetooth (wyposażenie dodatkowe) do złącza EXT INTERFACE.  
U góry ekranu pojawi się wskaźnik .

### Uwaga

Jeśli do dowolnego gniazda karty pamięci lub złącza EXT INTERFACE ramki jest podłączone urządzenie takie jak karta pamięci, aparat, komputer, pamięć USB lub inne urządzenie zewnętrzne, należy je odłączyć i dopiero potem podłączyć adapter Bluetooth.

- 4 Sprawdź adres Bluetooth.  
Wyświetlenie adresu umożliwi parametr [System Information] (strona 61).



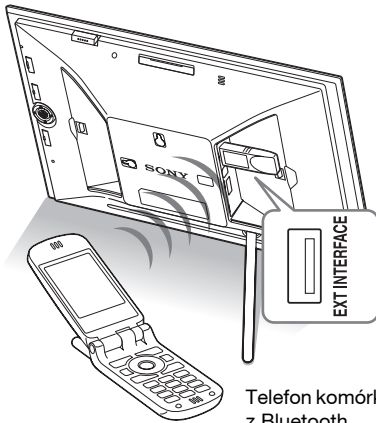
### Wskazówka

Adres można wyświetlić tylko po podłączeniu adaptera Bluetooth.

- 5 Prześlij do ramki obraz z telefonu komórkowego z interfejsem Bluetooth lub z innego urządzenia. Przesłany obraz zostanie zapisany w wewnętrznej pamięci.

### Uwaga

Nie można przesyłać obrazu na kartę pamięci włożoną do ramki.



Telefon komórkowy z Bluetooth

Aby wybrać ramkę z urządzenia zgodnego z Bluetooth, należy wskazać wariant „Sony DPF-X1000 ##”, „Sony DPF-X800 ##”, „Sony DPF-V1000 ##” lub „Sony DPF-V800 ##”. („##” oznacza dwie ostatnie cyfry adresu wyświetlanego po wybraniu wariantu [System Information].)

#### Jeśli wymagane jest podanie hasła\*

Wprowadź „0000”. Ramka nie pozwala na zmianę hasła.

\* Hasło może być określane mianem „pass code” lub „kod PIN”.

#### Uwagi

- Nie gwarantuje się współpracy tego produktu ze wszystkimi urządzeniami wyposażonymi w technologię bezprzewodową Bluetooth.
- Adaptera DPPA-BT1 nie należy używać poza krajem, w którym został on kupiony. W niektórych krajach użycie tego produktu może naruszać przepisy dotyczące emisji fal radiowych i podlegać karze.
- Zasięg łączności zależy od obecności przeszkód (osób, metalu, ścian) między tym produktem a telefonem komórkowym lub innym urządzeniem.

- Na pogorszenie łączności Bluetooth mogą wpływać następujące czynniki:
  - obecność przeszkód (osób, metalu, ścian) między tym produktem a telefonem komórkowym lub innym urządzeniem,
  - wykorzystywanie w pobliżu sieci bezprzewodowej, kucharki mikrofalowej lub innego źródła fal elektromagnetycznych.
- Nie gwarantuje się współpracy tego produktu ze wszystkimi urządzeniami wyposażonymi w technologię bezprzewodową Bluetooth.
- Sony nie ponosi żadnej odpowiedzialności za ewentualne ujawnienie informacji wynikłe z transmisji Bluetooth.
- Sony nie ponosi żadnej odpowiedzialności za ewentualne przekraczanie dopuszczalnych poziomów emisji spowodowane przerabianiem albo używaniem tego produktu w niezalecany sposób. Informacji o pomocy dla klientów należy szukać w instrukcji obsługi ramki.

#### ⚠ Ostrzeżenie

- Fale radiowe z urządzenia Bluetooth mogą niekorzystnie wpływać na działanie urządzeń elektrycznych i medycznych oraz powodować błędy w działaniu prowadzące do wypadków. Nie należy włączać ani używać tego produktu ani telefonu komórkowego w następujących miejscach:
  - w placówkach medycznych, pociągach, samolotach, na stacjach paliw i w innych miejscach, w których mogą występować gazy palne;
  - w pobliżu drzwi automatycznych, alarmów pożarowych i innych urządzeń sterowanych automatycznie.
- Minimalna wymagana odległość między tym produktem a rozrusznikami serca wynosi 22 cm. Fale radiowe z tego produktu mogą zakłócać działanie rozruszników serca.

## Podłączanie do komputera

Do ramki można podłączyć komputer. Po podłączeniu komputera można wyświetlać na nim i kopiować do niego obrazy z wewnętrznej pamięci ramki. Można także kopiować obrazy z komputera do ramki.

### Wymagania systemowe

Komputer podłączany do ramki powinien spełniać następujące wymagania systemowe:

#### ■ Windows

Zalecany system operacyjny: Microsoft Windows Vista SP1/Windows XP SP3/Windows 2000 Professional SP4

(zainstalowany fabrycznie)

Port USB

#### ■ Macintosh

Zalecany system operacyjny: Mac OS X (10.4 lub nowszy) (zainstalowany fabrycznie)

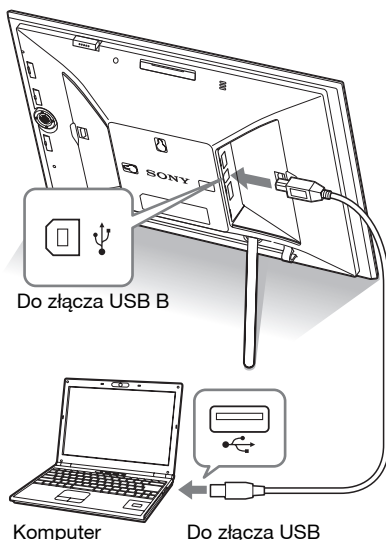
Port USB

#### Uwagi

- Jeśli do komputera są podłączone różne urządzenia USB albo używany jest koncentrator, mogą wystąpić problemy. W takim przypadku należy uprościć połączenia.
- Nie jest możliwa obsługa ramki za pośrednictwem innego, równocześnie używanego urządzenia USB.
- Nie odłączać przewodu USB podczas przesyłania danych.
- Nie gwarantuje się współpracy ze wszystkimi komputerami spełniającymi zalecane wymagania systemowe.
- Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z komputerami i drukarkami fotograficznymi Sony. Inne urządzenia podłączone do ramki mogą nie rozpoznawać jej pamięci wewnętrznej.

## Podłączanie do komputera w celu wymiany obrazów

- 1 Podłącz ramkę do sieci. (→ strona 19)
- 2 Połącz komputer i ramkę za pomocą dostępnego w handlu przewodu USB (VMC-14UMB2, wyposażenie dodatkowe)\*.



\* Przewód ten może nie być oferowany w niektórych krajach.

#### Uwaga

Użyć przewodu USB typu B o długości mniejszej niż 3 m.

- 3 Włącz ramkę. (→ strona 23)
- 4 Kiedy na ekranie komputera pojawi się okno [AutoPlay], kliknij na wariant [Open folder to view files (Otwórz folder, aby wyświetlić pliki)]. Jeśli okno [AutoPlay] nie pojawi się, wybierz z menu Start wariant [Computer]

(My Computer) (Komputer (Mój komputer))), po czym otwórz nośnik wymienny.

## 5 Przenieść kursor w tym oknie i kliknij prawym przyciskiem, po czym kliknij na wariantach [New] - [Folder].

Nadaj nazwę nowemu folderowi.

W niniejszej instrukcji używana jest przykładowa nazwa folderu „sony”.



## 6 Dwukrotnie kliknij, aby otworzyć folder „sony”.

## 7 Otwórz folder zawierający pliki z obrazami, które chcesz skopiować, a następnie skopiuj je techniką „przeciągnij i upuść”.



### Uwagi

- Zapisując obrazy z komputera w wewnętrznej pamięci, należy utworzyć folder w wewnętrznej pamięci i zapisać obrazy w tym folderze. Jeśli folder nie zostanie utworzony, będzie można zapisać tylko 512 obrazów. Maksymalna liczba obrazów może się ponadto zmniejszyć ze względu na długości nazw plików i używane w nich znaki.
- Ze względu na możliwość zmiany lub usunięcia pewnych informacji podczas edycji i zapisywania obrazu w komputerze, pewne obrazy z ekranu indeksu mogą nie pojawiać się pod właściwą datą wykonania zdjęcia.
- Obrazy przesyłane z komputera do wewnętrznej pamięci ramki są zapisywane bez kompresji. W efekcie w wewnętrznej pamięci ramki można zapisać mniejszą liczbę obrazów.

- Nie gwarantuje się możliwości wyświetlenia obrazów utworzonych lub przetworzonych w komputerze. Ramka nie pozwala na kasowanie plików z obrazami, którym w komputerze nadano atrybut „tylko do odczytu”. Przed przesłaniem plików z komputera do ramki należy usunąć atrybut „tylko do odczytu”.

## Odlączenie od komputera

Po odłączeniu ramki od komputera należy odłączyć przewód USB lub wyłączyć ramkę wyłącznikiem.

- 1 Dwukrotnie kliknij na ikonie  na pasku zadań.
- 2 Kliknij na wariantach  (urządzenie pamięci masowej USB) → [Stop (Zatrzymaj)].
- 3 Sprawdź napęd, który chcesz zatrzymać, i kliknij na przycisku [OK].

## Gdy pojawia się komunikat o błędzie

Gdy wystąpi błąd, na ekranie LCD ramki mogą się pojawiać zamieszczone poniżej komunikaty o błędach. W celu rozwiązania problemu należy skorzystać z podanych rozwiązań.

Komunikat	Znaczenie / Rozwiązanie
No Memory Stick. / No CompactFlash card. / No SD Memory Card. / No xD-Picture Card. / No External Device.	<ul style="list-style-type: none"><li>W gnieździe nie ma karty pamięci lub do złącza EXT INTERFACE nie jest podłączone urządzenie zewnętrzne. Włóż kartę pamięci do odpowiedniego gniazda lub podłącz urządzenie zewnętrzne. (➡ strona 25, 66)</li></ul>
An incompatible Memory Stick is inserted. / An incompatible CompactFlash card is inserted. / An incompatible SD Memory Card is inserted. / An incompatible xD-Picture Card is inserted. / An incompatible External Device is inserted.	<ul style="list-style-type: none"><li>Włożona jest nieobsługiwana karta pamięci. Do gniazda EXT INTERFACE jest podłączone nieobsługiwane urządzenie zewnętrzne. Użyj karty pamięci lub urządzenia zewnętrznego, z którymi ramka może współpracować.</li></ul>
No images on file.	<ul style="list-style-type: none"><li>Karta pamięci lub urządzenie zewnętrzne nie zawierają pliku z obrazem, który można by wyświetlić na ekranie ramki. Użyj karty pamięci lub urządzenia zewnętrznego zawierających pliki z obrazami, które można wyświetlić za pomocą ramki.</li></ul>
Cannot delete a protected image.	<ul style="list-style-type: none"><li>Aby skasować plik objęty ochroną, wyłącz ochronę w aparacie.</li></ul>
Media is protected. Remove protection then try again.	<ul style="list-style-type: none"><li>Karta pamięci jest chroniona przed zapisem. Przetwórz przełącznik ochrony przed zapisem w położenie umożliwiające zapis. (➡ strona 80)</li></ul>
The Memory Stick is full. / The CompactFlash card is full. / The SD Memory Card is full. / The xD-Picture Card is full. / The External Device is full.	<ul style="list-style-type: none"><li>Nie można zapisać dalszych danych, bo karta pamięci, wewnętrzna pamięć lub urządzenie zewnętrzne są pełne. Skasuj obrazy lub użyj karty pamięci albo lub urządzenia zewnętrznego, na których pozostaje wolne miejsce.</li></ul>

Komunikat	Znaczenie / Rozwiązanie
Error reading the Memory Stick. / Error reading the CompactFlash card. / Error reading the SD Memory Card. / Error reading the xD-Picture Card. / Error reading the External Device.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wystąpił jakiś błąd. W przypadku częstego pojawiania się tego komunikatu skontroluj stan karty pamięci lub urządzenia zewnętrznego za pomocą urządzenia innego niż ta ramka na zdjęcia.</li> <li>• W przypadku urządzenia zewnętrznego: Urządzenie zewnętrzne może być chronione przed zapisem. Wyłącz ochronę przed zapisem używanego urządzenia. Wewnętrzna pamięć aparatu cyfrowego może być chroniona przed zapisem. Sformatuj wewnętrzną pamięć.</li> </ul>
Write error in the Memory Stick. / Write error in the CompactFlash card. / Write error in the SD Memory Card. / Write error in the xD-Picture Card. / Write error in the External Device.	
The Memory Stick is read only.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Włożona jest karta „Memory Stick-ROM”. Do zapisywania obrazów używaj zalecanej karty „Memory Stick”.</li> </ul>
The Memory Stick is protected.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Włożona karta „Memory Stick” jest objęta ochroną. Aby zapisywać obrazy i poddawać je edycji, wyłącz ochronę za pomocą zewnętrznego urządzenia.</li> </ul>
Media format not supported.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeśli ramka nie obsługuje pliku z obrazem, nie można wyświetlić obrazu.</li> </ul>
Cannot open the image.	
No more USB hubs can be connected.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podłącz urządzenie bezpośrednio do ramki lub użyj urządzenia bez wbudowanego koncentratora USB.</li> </ul>
Incompatible USB device. Check device's USB settings.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podłącz urządzenie zgodne ze standardem pamięci masowej (mass storage). W przypadku niewłaściwego ustawienia trybu USB w urządzeniu, przełącz interfejs USB w tryb pamięci masowej.</li> </ul>



## Gdy wystąpi jakiś problem

Przed oddaniem ramki do naprawy należy podjąć próbę rozwiązania problemu z wykorzystaniem poniższych wskazówek. Jeśli problemu nie uda się rozwiązać, należy się skontaktować z lokalną autoryzowaną stacją serwisową Sony.



### Zasilanie

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Nie można włączyć zasilania.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy wtyk zasilający jest prawidłowo podłączony?</li> </ul>	→ Prawidłowo podłącz wtyk zasilający.

### Wyświetlanie obrazów

Jeśli zasilanie jest włączone, ale nie można wyświetlić obrazów lub zmienić ustawień, należy sprawdzić poniższe elementy.


Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Na ekranie nie pojawiają się obrazy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy jest włożona karta pamięci lub czy urządzenie zewnętrzne jest właściwie podłączone?</li> </ul>	→ Prawidłowo włóż kartę pamięci lub podłącz urządzenie zewnętrzne. (→ strona 25, 67)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy karta pamięci zawiera obrazy zapisane przez aparat cyfrowy lub inne urządzenie?</li> <li>• Czy urządzenie zewnętrzne zawiera obrazy?</li> </ul>	→ Włóż kartę pamięci lub podłącz urządzenie zewnętrzne zawierające obrazy. → Sprawdź formaty plików, które można wyświetlać. (→ strona 82)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy plik ma format zgodny z DCF?</li> </ul>	→ Ramka może nie pozwalać na wyświetlanie plików niezgodnych z formatem DCF, nawet jeśli można je wyświetlić na komputerze.
Obrazy nie są wyświetlane w kolejności chronologicznej.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy obrazy te zostały przesłane z komputera?</li> <li>• Czy obrazy te zostały przetworzone w komputerze?</li> </ul>	→ Informacje o dacie wykonania zdjęcia mogą ulec zmianie lub skasowaniu podczas edycji i zapisywania obrazu w komputerze.

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Niektóre obrazy nie są wyświetlane.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy obrazy pojawiają się na ekranie indeksu?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Jeśli obraz pojawia się na ekranie indeksu, ale nie można go wyświetlić samodzielnie, może to świadczyć o uszkodzeniu pliku z obrazem i prawidłowości miniatury obrazu.</li> <li>→ Ramka może nie pozwalać na wyświetlanie plików niezgodnych z formatem DCF, nawet jeśli można je wyświetlić na komputerze.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy na ekranie indeksu pojawia się pokazany pod spodem znak?</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy obrazy były tworzone przy użyciu programu komputerowego?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Pojawienie się znaku pokazanego z lewej strony może świadczyć o tym, że ramka nie obsługuje pliku z obrazem, ponieważ jest to na przykład plik JPEG utworzony w komputerze. Może się też zdarzyć, że sam plik z obrazem jest prawidłowy, ale nie zawiera miniatury. Wskaż wyświetlony znak i naciśnij przycisk (+), aby wyświetlić obraz na ekranie pojedynczego obrazu. Jeśli pokazany po lewej znak pojawi się na nowo, obrazu nie można wyświetlić, ponieważ ramka nie obsługuje pliku z tym obrazem.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy na ekranie indeksu pojawia się pokazany pod spodem znak?</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Pojawienie się znaku pokazanego z lewej strony świadczy o tym, że ramka obsługuje plik z obrazem, ale nie można otworzyć miniatury lub samego obrazu. Wskaż znak i naciśnij przycisk (+). Jeśli pokazany po lewej znak pojawi się na nowo, obrazu nie można wyświetlić.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy karta pamięci lub urządzenie zewnętrzne zawierają ponad 9 999 obrazów?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Ramka może obsłużyć (odtworzyć, zapisać, skasować itp.) maksymalnie 9 999 plików z obrazami.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy nazwa pliku była zmieniana za pomocą komputera lub innego urządzenia?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Jeśli do nadania albo zmiany nazwy pliku został użyty komputer i nazwa ta zawiera znaki inne niż litery i cyfry, to ramka może nie pozwalać na wyświetlenie obrazu.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy na karcie pamięci lub w urządzeniu zewnętrznym znajduje się osiem lub więcej poziomów folderów?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Ramka nie pozwala na wyświetlanie obrazów zapisanych na dziewiątym lub dalszych poziomach folderów.</li> </ul>

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Wyświetlana jest niewłaściwa nazwa pliku.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy nazwa pliku była zmieniana za pomocą komputera lub innego urządzenia?</li> </ul>	<p>→ Jeśli do nadania albo zmiany nazwy pliku został użyty komputer i nazwa ta zawiera znaki inne niż litery i cyfry, to ramka może wyświetlać niewłaściwą nazwę pliku. W przypadku plików utworzonych w komputerze lub innym urządzeniu można ponadto wyświetlić maksymalnie osiem początkowych znaków nazwy pliku.</p> <p><b>Uwaga</b> Wyświetlać można tylko znaki alfanumeryczne.</p>
U góry i u dołu pozostają puste pola.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy obraz jest bardzo szeroki lub wąski?</li> </ul>	<p>→ Jeśli obraz jest bardzo szeroki lub wąski, powstawanie pustych pól może wynikać ze stosunku szerokości do wysokości.</p>

## Zapisywanie i kasowanie obrazów

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Nie można zapisać obrazu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy karta pamięci jest chroniona przed zapisem?</li> </ul>	<p>→ Wyłącz ochronę przed zapisem i ponów próbę zapisu.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy przełącznik ochrony karty pamięci przed zapisem znajduje się w położeniu [LOCK]?</li> </ul>	<p>→ Przesław przełącznik ochrony przed zapisem w położenie umożliwiające zapis.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy karta pamięci jest pełna?</li> </ul>	<p>→ Użyj karty pamięci, na której pozostaje dostatecznie dużo miejsca, lub skasuj zbędne obrazy. (→ strona 41)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy wewnętrzna pamięć jest pełna?</li> </ul>	<p>→ Skasuj niepotrzebne obrazy. (→ strona 41)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy przy przesyłaniu obrazów z komputera do wewnętrznej pamięci został w niej utworzony folder?</li> </ul>	<p>→ Jeśli folder nie zostanie utworzony, będzie można zapisać tylko 512 obrazów. Maksymalna liczba obrazów może się ponadto zmniejszyć ze względu na długości nazw plików i używane w nich znaki. Zapisując obrazy z komputera w wewnętrznej pamięci, należy utworzyć folder w wewnętrznej pamięci i zapisać obrazy w tym folderze.</p>

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Nie można skasować obrazu.	• Czy karta pamięci jest chroniona przed zapisem?	→ Wyłącz ochronę przed zapisem w urządzeniu, za którego pomocą została ona włączona, i ponów próbę kasowania.
	• Czy przełącznik ochrony karty pamięci przed zapisem znajduje się w położeniu [LOCK]?	→ Przetaw przełącznik ochrony przed zapisem w położenie umożliwiające zapis.
	• Czy używana jest karta „Memory Stick-ROM”?	→ Nie można kasować obrazów z karty „Memory Stick-ROM” ani formatować takiej karty.
	• Czy obraz jest objęty ochroną?	→ Sprawdź informacje o obrazie w trybie widoku jednego obrazu. (← strona 33) → Obraz z oznaczeniem  jest przeznaczony tylko do odczytu. Nie można usunąć go z ramki.
Przypadkowo został skasowany obraz.	—	→ Skasowanego obrazu nie można odzyskać.

## Podłączanie aparatu cyfrowego lub innego urządzenia zewnętrznego

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Pomimo podłączenia aparatu nie pojawia się obraz.	• Czy przewód jest prawidłowo podłączony?	→ Prawidłowo podłącz przewód.
	• Czy ramka jest włączona?	→ Włącz ramkę i aparat.
Mimo odłączenia i ponownego podłączenia przewodu USB nic się nie dzieje.	—	→ W ramce mógł wystąpić błąd przekroczenia dopuszczalnego prądu. Aby przywrócić normalny stan ramki, wyłącz ją i włącz na nowo.
Na ekranie telewizora lub ekranie LCD nie pojawiają się obrazy.	• Czy w telewizorze wybrane jest wejście z urządzenia zewnętrznego?	→ W przypadku użycia przewodu HDMI zdjęcia mogą się czasami pojawiać na ekranie telewizora lub ekranie LCD nawet wówczas, gdy w telewizorze nie jest wybrane wejście sygnału z ramki. → Przełącz wejście telewizora na ramkę albo odłącz przewód HDMI i wyświetl obraz na ekranie LCD.

## Ramka na zdjęcia

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Używanie funkcji ramki nie daje żadnych efektów.	—	→ Używając długiego, spiczastego przedmiotu (szpilki itp.) naciśnij przełącznik zerowania z tyłu ramki (→ strona 13)

## Pilot

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Używanie pilota nie daje żadnych efektów.	• Czy bateria w pilocie jest prawidłowo włożona?	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Wymień baterię. (→ strona 16)</li> <li>→ Włóż baterię. (→ strona 16)</li> <li>→ Włóż baterię, zwracając uwagę na właściwe ułożenie biegunów. (→ strona 16)</li> </ul>
	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Kieruj przód pilota w stronę czujnika zdalnego sterowania na ramce. (→ strona 16)</li> <li>→ Usuń wszelkie przeszkody z linii między pilotem a czujnikiem zdalnego sterowania.</li> </ul>

# Zalecenia eksploatacyjne

## Bezpieczeństwo

- Uważać, aby nie upuścić na przewód zasilający ciężkiego przedmiotu ani w inny sposób nie uszkodzić przewodu. Nigdy nie używać ramki z uszkodzonym przewodem zasilającym.
- Jeśli do wnętrza obudowy dostanie się jakiś przedmiot lub płyn, przed dalszą eksploatacją należy odłączyć ramkę od źródła zasilania i zlecić jej sprawdzenie specjalście.
- Nigdy nie rozbierać ramki.
- Wyłączając przewód zasilający, chwycić za wtyczkę. Nigdy nie ciągnąć za sam przewód.
- Jeśli ramka nie będzie używana przez dłuższy czas, wyłączyć przewód zasilający z gniazdka sieciowego.
- Z ramką należy się obchodzić delikatnie.
- Aby zmniejszyć ryzyko porażenia prądem, przed czyszczeniem ramki i wykonywaniem czynności serwisowych należy zawsze wyłączać ją z sieci.

## Instalacja

- Nie instalować ramki w miejscach narażonych na:
  - wibrację,
  - wilgoć,
  - nadmierne zapylenie,
  - bezpośrednie promieniowanie słoneczne,
  - bardzo wysokie lub niskie temperatury.
- Nie używać w pobliżu ramki innych urządzeń elektrycznych. Nie będzie ona prawidłowo działała w polu elektromagnetycznym.
- Nie kłaść na ramce ciężkich przedmiotów.

## Zasilacz sieciowy

- Jeśli do ramki jest podłączony zasilacz sieciowy włączony do gniazdka sieciowego, to ramka pozostaje pod napięciem nawet wówczas, gdy jest wyłączona.
- Używać zasilacza sieciowego dostarczonego z ramką. Nie używać żadnych innych zasilaczy, gdyż grożą one niewłaściwą pracą zasilanego urządzenia lub awarią.
- Nie używać dostarczonego zasilacza sieciowego do zasilania innych urządzeń.
- Nie używać elektrycznych transformatorów (podróżnych), gdyż grożą one przegrzaniem i niewłaściwą pracą zasilacza.
- W razie oderwania się lub uszkodzenia przewodu zasilacza, nie należy ponownie używać tego przewodu, gdyż jest to niebezpieczne.

## Skraplanie pary wodnej

Jeśli ramka zostanie bezpośrednio przeniesiona z zimnego do ciepłego miejsca albo wstawiona do bardzo ciepłego lub wilgotnego pomieszczenia, w jej wnętrzu może się skroplić para wodna. Ramka może wtedy nie działać właściwie, a długotrwałe próby jej użycia grożą awarią. Jeśli nastąpi skroplenie pary wodnej, odłącz od ramki przewód zasilający i nie używaj jej przynajmniej przez godzinę.

## Transportowanie

Przed transportowaniem ramki wyjmij z niej kartę pamięci, odłącz zasilacz sieciowy i urządzenia zewnętrzne, po czym włóż ramkę i urządzenia peryferyjne do oryginalnego opakowania, wraz z materiałami zabezpieczającymi.

Jeśli nie masz już oryginalnego opakowania albo zabezpieczeń, zastąp je tak, żeby nie uszkodzić ramki w czasie transportu.

## Czyszczenie

Ramkę należy czyścić suchą, miękką ściereczką lub miękką ściereczką lekko zwilżoną roztworem łagodnego środka do mycia. Nie używać rozpuszczalników, takich jak spirytus czy benzyna, gdyż mogą one uszkodzić wykończenie obudowy.

## Ograniczenia przy kopiowaniu

Programy telewizyjne, filmy, kasety wideo, portrety innych osób i inne materiały mogą być chronione prawami autorskimi. Wykorzystywanie takich materiałów bez zezwolenia może naruszać przepisy o ochronie praw autorskich.

## Karty pamięci

### „Memory Stick”

### Rodzaje kart „Memory Stick”, których można używać w ramce

Ramka współpracuje z następującymi rodzajami kart „Memory Stick”<sup>\*1</sup>:

Rodzaj karty „Memory Stick”	Wyświetlanie	Kasowanie / Zapisywanie
„Memory Stick” <sup>*2</sup> (brak zgodności z „MagicGate”)	OK	OK
„Memory Stick” <sup>*2</sup> (zgodność z „MagicGate”)	OK <sup>*5</sup>	OK <sup>*5</sup>
„MagicGate Memory Stick” <sup>*2</sup>	OK <sup>*5</sup>	OK <sup>*5</sup>
„Memory Stick PRO” <sup>*2</sup>	OK <sup>*5</sup>	OK <sup>*5</sup>
„Memory Stick PRO-HG” <sup>*2</sup>	OK <sup>*5*6</sup>	OK <sup>*5*6</sup>
„Memory Stick Micro” <sup>*3</sup> („M2” <sup>*4</sup> )	OK <sup>*5</sup>	OK <sup>*5</sup>

<sup>\*1</sup> Ramka jest zgodna z systemem plików FAT32. Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z kartami „Memory Stick” o pojemności 16 GB lub mniejszej wyprodukowanymi przez Sony Corporation. Nie gwarantuje się jednak działania wszystkich nośników „Memory Stick”.

<sup>\*2</sup> Gniazdo ramki pozwala zarówno na użycie kart o standardowej wielkości, jak i kart Duo. Można w nim bez adaptera na karty „Memory Stick Duo” używać zarówno kart „Memory Stick” standardowej wielkości, jak i kart „Memory Stick Duo”.

<sup>\*3</sup> Przed użyciem w ramce karty „Memory Stick Micro” zawsze trzeba ją włożyć do adaptera M2.

<sup>\*4</sup> „M2” jest skrótem nazwy „Memory Stick Micro”. Określenie „M2” w tym podrozdziale oznacza kartę „Memory Stick Micro”.

<sup>\*5</sup> Nie jest możliwy odczyt ani zapis danych objętych ochroną przed kopiowaniem „MagicGate”. „MagicGate” to ogólna nazwa opracowanej przez Sony technologii ochrony przed kopiowaniem,

która wykorzystuje uwierzytelnianie i szyfrowanie.

\*6 Ramka nie obsługuje 8-bitowej, równoległej transmisji danych.

## Uwagi eksploatacyjne

- Aktualne informacje o kartach „Memory Stick” obsługiwanych przez ramkę można znaleźć na stronach internetowych firmy Sony dotyczących zgodności z kartami „Memory Stick”:  
<http://www.memorystick.com/en/support/support.html>  
(Wybierz strefę, w której jest używana ramka, po czym na stronie odpowiedniej strefy wybierz wariant „Digital Photo Frame”.)
- Nie wkładać kilku kart „Memory Stick” równocześnie. Grozi to problemami z ramką.
- Aby użyć z ramce karty „Memory Stick Micro”, trzeba ją włożyć do adaptera na karty „M2”.
- Włożenie do ramki karty „Memory Stick Micro” bez adaptera „M2” może spowodować trudności z wyjęciem karty.
- Włożenie karty „Memory Stick Micro” do adaptera „M2”, a następnie adaptera „M2” do adaptera na karty „Memory Stick Duo” może być przyczyną niewłaściwego działania ramki.
- Do formatowania kart „Memory Stick” należy używać funkcji formatowania dostępnej w aparacie cyfrowym. Sformatowanie karty „Memory Stick” za pomocą komputera może spowodować niewłaściwe wyświetlanie obrazów.
- Formatowanie karty „Memory Stick” powoduje usunięcie z niej wszystkich danych, w tym objętych ochroną plików z obrazami. Aby uniknąć przypadkowego skasowania ważnych danych, przed formatowaniem należy sprawdzić zawartość karty „Memory Stick”.
- Po przestawieniu przełącznika ochrony przed zapisem w położenie LOCK nie można zapisywać, zmieniać ani kasować danych.

- Miejsce na etykietę jest przeznaczone tylko do naklejenia dostarczonej etykiety. Dostarczoną etykietę należy nakleić tylko w przeznaczonym na nią miejscu. Uważać, aby etykieta nie wystawała poza przeznaczone na nią miejsce.

## Karta pamięci SD

Gniazdo na karty SD ramki pozwala na użycie następujących nośników:

- kart pamięci SD<sup>\*1</sup>,
- kart miniSD, microSD,  
(Konieczne jest użycie adaptera.)<sup>\*2</sup>
- kart pamięci SDHC<sup>\*3</sup>,
- kart pamięci zgodnych ze standardem MMC<sup>\*4</sup>.

Nie gwarantuje się właściwego działania wszystkich rodzajów kart pamięci SD ani kart pamięci zgodnych ze standardem MMC.

<sup>\*1</sup> Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z kartami pamięci SD o pojemności 2 GB lub mniejszej.

<sup>\*2</sup> Niektóre dostępne w handlu adaptery do kart mają z tyłu wystające styki. Adaptery tego typu mogą nie współpracować z ramką.

<sup>\*3</sup> Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z kartami pamięci SDHC o pojemności 32 GB lub mniejszej.

<sup>\*4</sup> Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z kartami pamięci zgodnymi ze standardem MMC o pojemności 2 GB lub mniejszej.

## Uwagi eksploatacyjne

Nie jest możliwy odczyt ani zapis danych objętych ochroną przed kopiowaniem.

## xD-Picture Card

Gniazdo xD-Picture Card ramki jest przystosowane do współpracy z kartami xD-Picture Card<sup>\*5</sup>. Niektóre funkcje karty pamięci nie są obsługiwane i nie gwarantuje się właściwego działania wszystkich rodzajów kart xD-Picture Card.

<sup>\*5</sup> Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z kartami xD-Picture Card o pojemności 2 GB lub mniejszej.



## Karta CompactFlash

Gniazdo na karty CompactFlash ramki pozwala na użycie następujących nośników:

- kart pamięci CompactFlash (typu I / typu II) i kart CompactFlash zgodnych z CF+Card (typu I / typu II)<sup>\*6</sup>,
- Microdrive

Zastosowanie dostępnego w handlu adaptera na karty CompactFlash<sup>\*7</sup> pozwoli ponadto na użycie kart Smart Media.

Nie gwarantuje się właściwego działania wszystkich rodzajów kart CompactFlash.

<sup>\*6</sup> Używana karta CompactFlash musi być przystosowana do zasilania napięciem 3,3 V lub 3,3 V / 5 V. Nie można używać modeli zasilanych wyłącznie napięciem 3 V lub 5 V. Do gniazda ramki nie wkładać kart CompactFlash innych typów. Grozi to uszkodzeniem ramki. Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z kartami CompactFlash o pojemności 32 GB lub mniejszej.

<sup>\*7</sup> W przypadku użycia dostępnego w handlu adaptera na karty CompactFlash należy zapoznać się z jego instrukcją obsługi oraz sposobem instalacji karty i adaptera. Użycie adaptera CompactFlash może spowodować niewłaściwe działanie kart chronionych przed zapisem.

## Uwagi dotyczące postępowania się kartą pamięci

- Wkładając kartę, należy zwrócić uwagę na jej właściwe ułożenie i wybór właściwego gniazda.
- Włożona karta pamięci tylko częściowo chowa się w gnieździe. Nie próbować głębiej wciskać karty, gdyż grozi to uszkodzeniem karty pamięci i / lub ramki.
- Nie wyjmować karty ani nie wyłączać ramki, gdy trwa odczyt albo zapis danych i miga wskaźnik dostępu. Grozi to utratą danych.
- Zalecamy wykonywanie zapasowych kopii ważnych danych.
- Ramka może nie pozwalać na odtworzenie danych przetworzonych w komputerze.
- Do przenoszenia i przechowywania karty używać dostarczonej osłony.
- Nie dotykać styków na karcie rękami ani metalowymi przedmiotami.
- Nie uderzać ani nie zginać karty; chronić ją przed upuszczeniem.
- Nie rozbierać ani nie przerabiać karty.
- Chronić kartę przed oddziaływaniem wody.
- Nie używać ani nie przechowywać karty w następujących miejscach:
  - w których panują nieodpowiednie warunki do użycia karty, na przykład w gorącym wnętrzu samochodu zaparkowanego w słońcu, w bezpośrednim promieniowaniu słonecznym lub blisko grzejnika;
  - wilgotnych lub narażonych na oddziaływanie substancji żrących;
  - narażonych na ładunki elektrostatyczne lub zakłócenia elektryczne.

# Dane techniczne

## ■ Ramka na zdjęcia

### Ekran LCD

Panel LCD :

- DPF-X1000: 10,2 cala, aktywna matryca TFT
- DPF-X800: 8,0 cali, aktywna matryca TFT
- DPF-V1000: 10,2 cala, aktywna matryca TFT
- DPF-V800: 8,0 cali, aktywna matryca TFT

Całkowita liczba pikseli:

- DPF-X1000: 1 843 200  
(1024 × 3 (RGB) × 600)
- DPF-X800: 1 843 200  
(800 × 3 (RGB) × 480)
- DPF-V1000: 1 080 000  
(1024 × 3 (RGB) × 480)
- DPF-V800: 1 152 000  
(800 × 3(RGB) × 480)

**Współczynnik kształtu wyświetlacza**  
15:9

### Efektywna wielkość wyświetlacza

- DPF-X1000: 10,0 cali
- DPF-X800: 7,6 cala
- DPF-V1000: 10,0 cali
- DPF-V800: 7,6 cala

### Trwałość podświetlenia ekranu LCD

- DPF-X800/X1000, DPF-V800/V1000:  
20 000 godzin  
(do czasu zmniejszenia się jasności podświetlenia o połowę)

### Maksymalna wielkość dekodowanego pliku

100 MB

## Złącza wejściowe i wyjściowe

Złącze HDMI OUT (wyjście)

Złącze typu A,

obsługa sygnałów 1 080i (60 Hz) /  
1 080i (50 Hz) / 720p (60 Hz) /  
720p (50 Hz) / 576p (50 Hz) /  
480p (60 Hz), zgodność z BRAVIA  
Sync

Złącze USB (typ B, Hi-Speed USB)

Złącze Bluetooth/EXT INTERFACE  
(typ A, Hi-Speed USB)

Gniazda

Gniazdo „Memory Stick PRO”

Gniazdo na kartę SD / MMC /  
xD-Picture Card

Gniazdo na kartę CompactFlash /  
Microdrive

## Obsługiwane formaty plików z obrazami

JPEG: Zgodność z DCF 2.0, zgodność  
z Exif 2.21, JFIF\*1

TIFF: Zgodność z Exif 2.21

BMP: Format Windows (1, 4, 8, 16, 24, 32  
bity)

RAW (tylko podgląd\*2): SRF, SR2, ARW  
(wersja 2.0 lub niższa)

(Pewne formaty plików nie są  
obsługiwane.)

## Maksymalna liczba wyświetlanych pikseli

8 192 (poziomo) x 6 144 (pionowo)

## System plików

FAT12 / 16 / 32,

sektor o wielkości 2 048 bajtów lub  
mniejszy

## Nazwa pliku z obrazem

Format DCF, 256 znaków, do 8. poziomu

## Maksymalna liczba obsługiwanych plików

9 999 na kartę pamięci lub urządzenie  
zewnętrzne

## Pojemność wewnętrznej pamięci<sup>3</sup>

DPF-X800/X1000: 2 GB  
(możliwość zapisu około 4 000 obrazów<sup>4</sup>)

DPF-V800/V1000: 1 GB  
(możliwość zapisu około 2 000 obrazów<sup>4</sup>)

Przy podawaniu pojemności nośnika, 1 GB oznacza 1 miliard bajtów. Część pojemności jest wykorzystana na dane systemowe.

## Zasilanie

Gniazdo DC IN, napięcie stałe 8,4 V

## Pobór mocy

Model	podczas pracy	łącznie z zasilaczem sieciowym
DPF-X1000, V1000	przy maksymalnym obciążeniu	14,6 W
	normalny tryb*	10,1 W
DPF-X800, V800	przy maksymalnym obciążeniu	9,6 W
	normalny tryb*	5,6 W

\* „Normalny tryb” oznacza wyświetlanie pokazu slajdów złożonego z obrazów z wewnętrznej pamięci, przy standardowych ustawieniach, bez wkładania karty pamięci ani podłączania urządzenia zewnętrznego.

## Temperatura w środowisku pracy

5 °C do 35 °C

## Wymiary

[Z zamontowaną nóżką]

DPF-X1000:  
Około 305 × 207 × 168 mm

DPF-X800:  
Około 253 × 168 × 140 mm  
(szer. × wys. × gł.)

DPF-V1000:  
Około 306 × 207 × 168 mm

DPF-V800:  
Około 254 × 168 × 140 mm  
(szer. × wys. × gł.)

[Kiedy ramka wisi na ścianie]

DPF-X1000:  
Około 305 × 210 × 48 mm

DPF-X800:  
Około 253 × 171 × 48 mm  
(szer. × wys. × gł.)

DPF-V1000:  
Około 306 × 210 × 48 mm

DPF-V800:  
Około 253 × 171 × 48 mm  
(szer. × wys. × gł.)

## Waga

DPF-X1000: około 1270 g  
DPF-X800: około 890 g  
DPF-V1000: około 1140 g  
DPF-V800: około 860 g  
(bez zasilacza sieciowego)  
(z nóżką, osłoną gniazd na karty i osłoną złącza)

## Dostarczane wyposażenie

Patrak podrozdział „Sprawdzenie dostarczonego wyposażenia” na stronie 12.

## ■ Zasilacz sieciowy AC-DPF200

### Zasilanie

~ 100 V do 240 V, 50/60 Hz

### Pobór mocy

18 W

### Znamionowe napięcie wyjściowe

== 8,4 V

### Wymiary

Około 48 × 29 × 81 mm  
(szer. × wys. × gł.)  
(bez wystających elementów)

### Waga

Około 140 g  
Więcej informacji można znaleźć na etykiecie na zasilaczu.

Konstrukcja i dane techniczne mogą ulec zmianie.

<sup>\*1</sup>: Baseline JPEG w formacie 4:4:4, 4:2:2 lub 4:2:0

<sup>\*2</sup>: Plik RAW są wyświetlane w postaci miniatur do podglądu.

<sup>\*3</sup>: Pojemności są obliczane przy założeniu, że 1 MB oznacza 1 000 000 bajtów. Faktyczna pojemność

jest mniejsza ze względu na obecność plików systemowych i aplikacji. Do wykorzystania przez użytkownika modelu DPF-X800/X1000 pozostaje około 1,84 GB, a modelu DPF-V800/V1000 około 840 MB.

\*4: Przybliżona wartość przy fotografowaniu aparatem o rozdzielczości 2 000 000 pikseli. Wartość ta może zależeć od warunków fotografowania.

### **Strona główna pomocy dla klientów**

Najnowsze informacje z zakresu pomocy dla klientów można znaleźć pod następującym adresem:

<http://www.sony.net/>

# Skorowidz

## A

Akcesoria 12  
Auto power ON/OFF 60  
Auto Touch-up 45  
Automatyczne włączanie /  
wyłączanie 56

## B

Bluetooth 67  
Budzik 57, 60

## C

Cechy 10  
Control for HDMI 61  
CreativeEdit 48  
    Calendar 51  
    Frame 55  
    Layout print 55  
    Nakładanie obrazu 53  
    Scrapbook 48  
Czyszczenie 79

## D

Dane techniczne 82  
Date/time settings 24, 61  
DC IN 8.4 V 19  
Dodawanie do wewnętrznej  
pamięci 37

## E

Ekran indeksu obrazów 32  
Ekran pokazu slajdów 28  
Eksportowanie obrazu 39  
EXT INTERFACE 67

## F

Format internal memory 62

## G

General Settings 61

## H

HDMI OUT 63

## I

Image file size 61  
Image Quality 60  
Initialize 62

## K

Kalendarz 24  
Karty pamięci 79  
    CompactFlash 81  
    „Memory Stick” 79  
    SD 80  
    Uwagi eksploatacyjne 81  
    xD-Picture Card 80

Kasowanie obrazu 41

Komunikaty 71

## L

Language setting 62

## M

Montaż nóżki 17

## O

Obracanie obrazu 47

## P

Pilot 16  
Podłączanie  
    Komputer 69  
    Telewizor 63  
    Urządzenie zewnętrzne 66  
Podłączanie do sieci 19  
Powiększanie / zmniejszanie  
obrazu 47  
Priorytety wyświetlania 26  
Przełącznik ochrony przed  
zapisem 80

## R

Reset 62  
Rozwiązywanie  
problemów 73

## S

Skojarzony plik 33  
Slideshow Settings 36  
    BGM 36  
    Color effect 36  
    Display Mode 36  
    Effect 36  
    Interval 36  
    Shuffle 36  
System Information 61

## T

Telewizor o wysokiej  
rozdzielczości 63  
Tryb widoku jednego  
obrazu 31

## U

Urządzenia zgodne z  
standardem pamięci  
masowej (mass storage) 66  
Urządzenie odtwarzające 45  
USB (przewód) 66  
Ustawianie pionowo lub  
poziomo 17

## W

Wymagania systemowe  
    Macintosh 69  
    Windows 69  
Wymiana baterii  
w pilocie 16  
Wyszukiwanie obrazów 44

## Z

Zalecenia eksploatacyjne 78  
Zasilacz sieciowy 19  
Zmianie ustawień 58





Sony Corporation Printed in Czech Republic (EU)

PL



**Usuwanie zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (dotyczy krajów Unii Europejskiej i innych krajów europejskich z własnymi systemami zbierania odpadów)**

Ten symbol na produkcie lub jego opakowaniu oznacza, że produkt nie powinien być zaliczany do odpadów domowych. Należy go przekazać do odpowiedniego punktu, który zajmuje się zbieraniem i recyklingiem urządzeń elektrycznych i elektronicznych. Prawidłowe usunięcie produktu zapobiegnie potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska naturalnego i zdrowia ludzkiego, których przyczyną mogłoby być niewłaściwe usuwanie produktu. Recykling materiałów pomaga w zachowaniu surowców naturalnych. Aby uzyskać szczegółowe informacje o recyklingu tego produktu, należy się skontaktować z władzami lokalnymi, firmą świadczącą usługi oczyszczania lub sklepem, w którym produkt ten został kupiony.