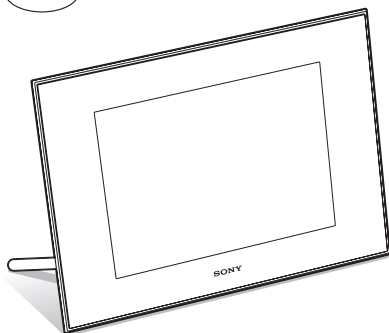


# Cyfrowa ramka na zdjęcia

## DPF-XR100/VR100

PL



Podręcznik użytkownika ramki cyfrowej

Przed użyciem

Czynności podstawowe

Czynności dodatkowe

Użycie komputera

Komunikaty o błędach

Rozwiązywanie problemów

Informacje dodatkowe

---

## Spis treści

---

### Przed użyciem

Różne sposoby użycia ramki na zdjęcia .....	4
Charakterystyka .....	5
Wykaz elementów .....	8
■ Cyfrowa ramka fotograficzna .....	8
■ Pilot .....	9

---

### Czynności podstawowe

Przygotowanie pilota .....	10
Montaż nóżki .....	11
Włączanie ramki .....	12
Nastawianie zegara .....	13
Wkładanie karty pamięci .....	14
Zmianie trybu wyświetlania .....	15
Ekran pokazu slajdów .....	16
Ekran zegara i kalendarza .....	18
Tryb widoku jednego obrazu .....	19
Ekran indeksu obrazów .....	21
Odtwarzanie pliku z filmem .....	21

---

### Czynności dodatkowe

Wyświetlanie pokazu slajdów .....	23
Zmianie ustawień pokazu slajdów .....	23
Wyświetlanie pokazu slajdów z podkładem muzycznym .....	26
Importowanie pliku z muzyką .....	26
Wybieranie pliku z muzyką do odtworzenia .....	26
Odtwarzanie podkładu muzycznego z pokazem slajdów .....	26
Tryb odświeżania .....	27
Tryb konserwacji .....	28
Włączanie trybu konserwacji .....	28
Inicjalizacja systemu .....	28
Importowanie obrazów z karty pamięci do wewnętrznej pamięci .....	29
Wybieranie urządzenia odtwarzającego .....	31
Eksportowanie obrazu z wewnętrznej pamięci na kartę pamięci .....	32
Kasowanie obrazu .....	33
Oznaczanie obrazów .....	35
Sortowanie obrazów .....	36
Zmianie wielkości i układu obrazu .....	37
Powiększanie / zmniejszanie obrazu .....	37
Obracanie obrazu .....	38
Zmianie ustawień funkcji automatycznego włączania / wyłączenia .....	39
Użycie funkcji budzika .....	41

Zmienianie ustawień .....	42
Procedura wyboru ustawień .....	42
Parametry, które można regulować .....	43
Podłączanie do telewizora HD (tylko DPF-XR100) .....	46
Podłączanie do telewizora HD .....	46
Użycie zewnętrznego urządzenia podłączonego do ramki .....	48

---

## **Użycie komputera**

Podłączanie do komputera .....	50
Wymagania systemowe .....	50
Podłączanie do komputera w celu wymiany obrazów .....	50
Odłączanie od komputera .....	51

---

## **Komunikaty o błędach**

Gdy pojawia się komunikat o błędzie 52

---

## **Rozwiązywanie problemów**

Gdy wystąpi jakiś problem .....

54

---

## **Informacje dodatkowe**

Karty pamięci .....	59
„Memory Stick” .....	59
Karta pamięci SD .....	60
xD-Picture Card .....	60
Karta CompactFlash (tylko DPF-XR100) .....	60
Uwagi dotyczące postępowania się kartą pamięci .....	60
Skorowidz .....	62

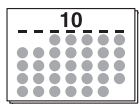
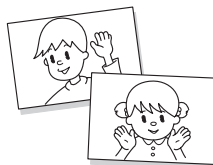
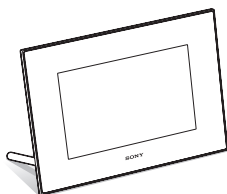
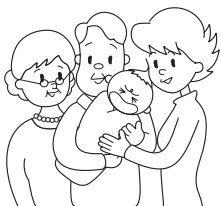
### **Ilustracje i zdjęcia ekranów w instrukcji**

O ile nie zaznaczono inaczej, zamieszczone w instrukcji ilustracje i zdjęcia ekranów dotyczą modelu DPF-XR100.

Ilustracje i zdjęcia ekranów w instrukcji mogą odbiegać wyglądem od stanu faktycznego.

## Różne sposoby użycia ramki na zdjęcia

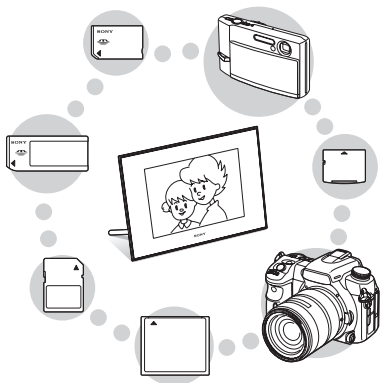
Sony DPF-XR100/VR100 to cyfrowa ramka na zdjęcia umożliwiająca wyświetlanie bez użycia komputera zdjęć wykonanych cyfrowym aparatem fotograficznym lub innym urządzeniem.



# 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 (strona 14, 59).



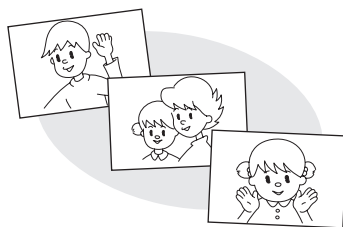
## Różne funkcje wyświetlania

Można wybierać różne tryby wyświetlania: pokazu slajdów, zegara i kalendarza, widoku jednego obrazu i widoku indeksu (strona 15).



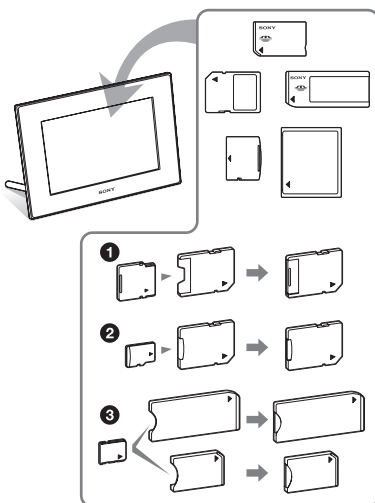
## Różne style pokazu slajdów

Wyświetlane obrazy mogą się automatycznie zmieniać, tak jak przy przeglądaniu kart w albumie. Do wyboru są różne style wyświetlenia pokazu slajdów, w tym z zegarem lub kalendarzem. Można także zmieniać ustawienia odtwarzania, na przykład kolejność wyświetlania (strona 23).



## Importowanie obrazów do wewnętrznej pamięci

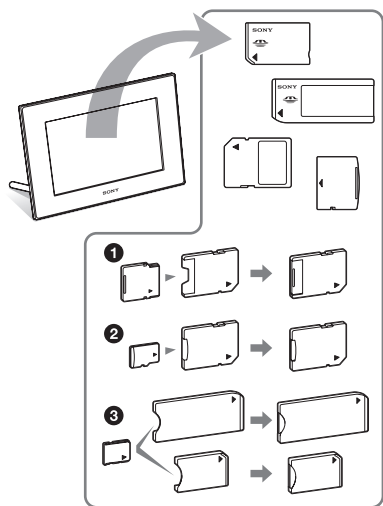
Można importować obrazy i zapisywać je w wewnętrznej pamięci (strona 29).



\* Chcąc użyć karty miniSD / miniSDHC ①, microSD / microSDHC ② lub „Memory Stick Micro” ③, należy ją włożyć do odpowiedniego adaptera.

## ■ Eksportowanie obrazów

Można eksportować obrazy z wewnętrznej pamięci na kartę pamięci (strona 32).



\* Chcąc użyć karty miniSD / miniSDHC ❶, microSD / microSDHC ❷ lub „Memory Stick Micro” ❸, należy ją włożyć do odpowiedniego adaptera.

## ■ Odtwarzanie plików z filmem / odtwarzanie podkładu muzycznego do zdjęć

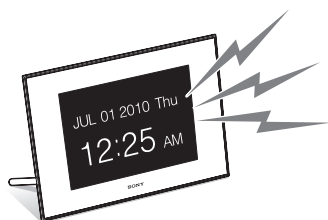
Oprócz zdjęć, można oglądać filmy nagrane aparatem cyfrowym. Można także dodać podkład muzyczny do obrazów (strona 21, 26).

## ■ Funkcja sortowania

Można sortować obrazy na podstawie zdarzenia, folderu, układu obrazu, znacznika i rodzaju (filmy / zdjęcia) (strona 36).

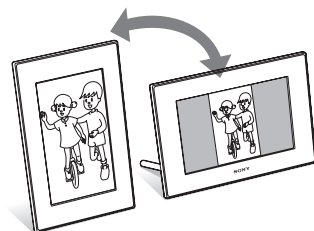
## ■ Funkcja budzika

O zaprogramowanej godzinie w wybranym dniu tygodnia może się włączyć budzik i pojawić ekran budzika (strona 41).



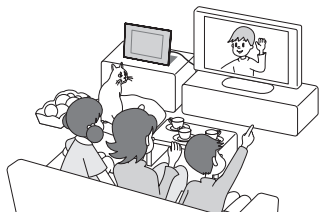
## ■ Automatyczne obracanie obrazów

Ramka automatycznie obraca obraz, aby zapewnić właściwy układ zdjęcia. Obrazy są również automatycznie obracane po ustawieniu ramki poziomo albo pionowo (strona 11).



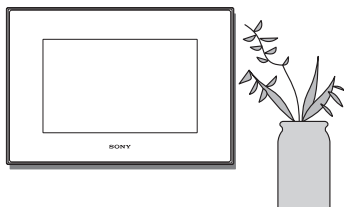
### ■ Wyświetlanie obrazów na dużym ekranie podłączonego telewizora HD (tylko DPF-XR100)

Ramka jest wyposażona w gniazdo wyjścia HDMI OUT umożliwiające wyświetlanie obrazów z karty pamięci, urządzenia zewnętrznego lub wewnętrznej pamięci na dużym ekranie, z akompaniamentem muzycznym (strona 46).



### ■ Wieszanie na ścianie

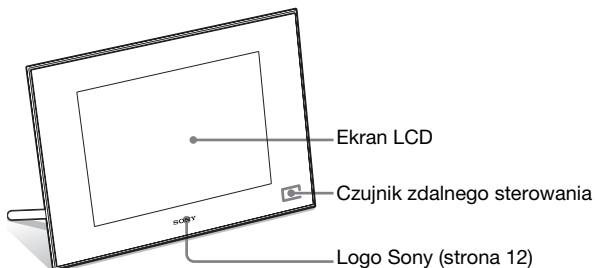
Ramkę można zawiesić na ścianie (dostarczona instrukcja obsługi, „Nóżka – Wieszanie ramki na ścianie”).



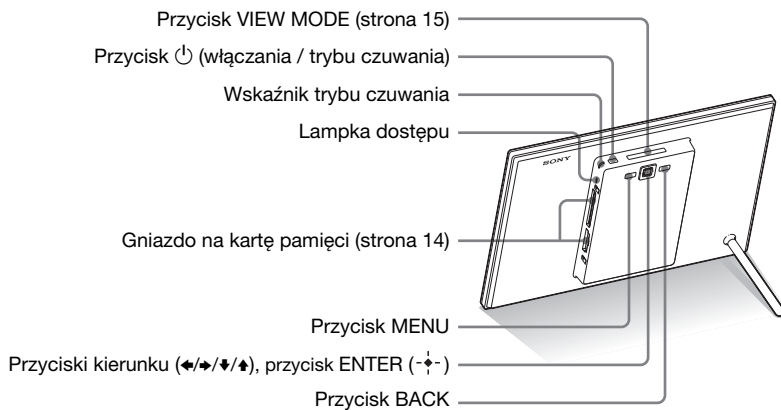
# Wykaz elementów

## ■ Cyfrowa ramka fotograficzna

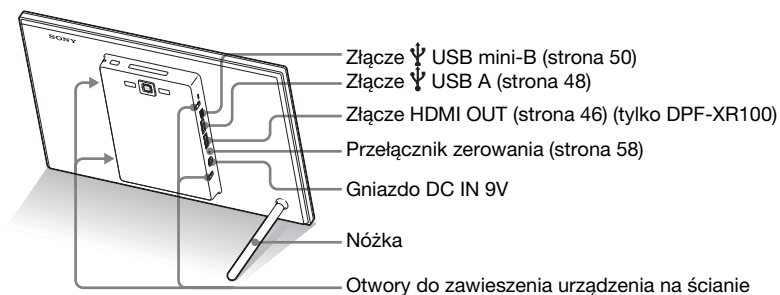
### Przód



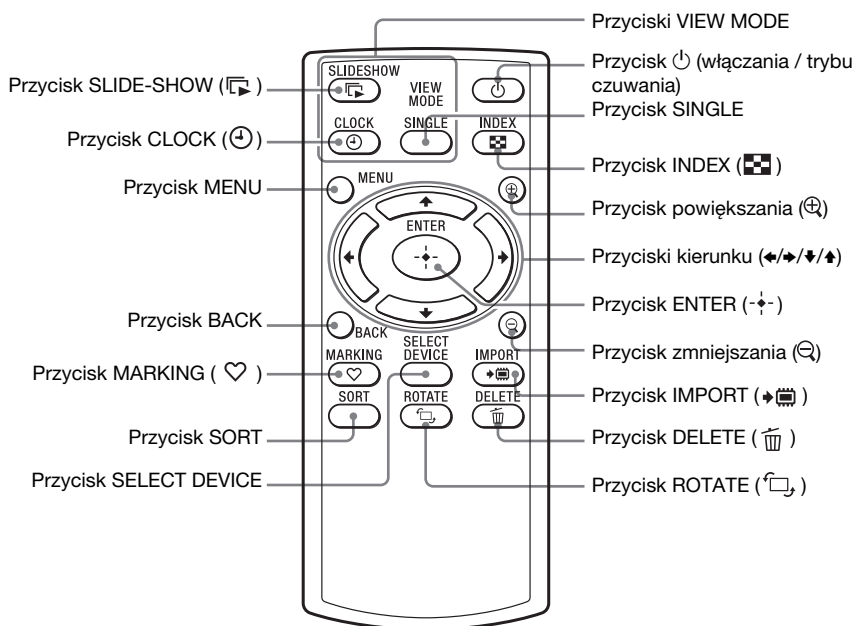
### Tył







## ■ Pilot



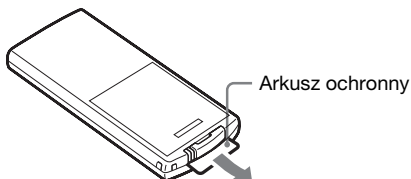
### Zawartość instrukcji

W instrukcji opisano obsługę urządzenia przy użyciu pilota.

Jeśli wykonanie jakiejś czynności wymaga innego postępowania, na przykład użycia pilota i przycisków na ramce, będzie to opisane we wskazówce.

## Przygotowanie pilota

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



## Posługiwanie się pilotem

Kieruj przód pilota w stronę czujnika zdalnego sterowania na ramce.



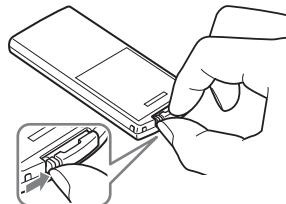
### Uwaga

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

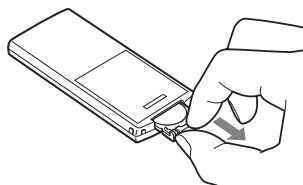
## Wymiana baterii w pilocie

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

**1** Wciśnij występek.



**2** Wysuń oprawkę baterii.



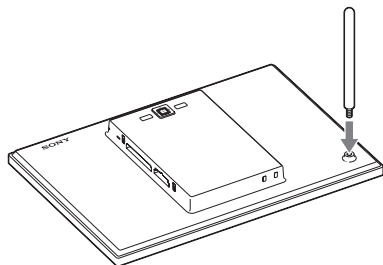
**3** Włóż nową baterię i z powrotem wsuń oprawkę do pilota. Włóż baterię biegunem „+” do góry.

### Uwagi

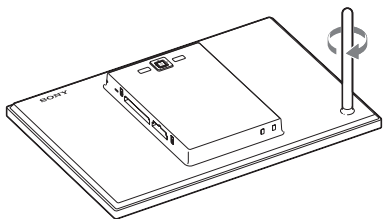
- Użycie baterii innej niż wskazana stwarza ryzyko jej rozerwania.
- Zużyte baterie należy usuwać zgodnie z lokalnymi przepisami.
- Nie zostawiać pilota w bardzo gorących lub wilgotnych miejscach.
- Uważać, aby przy wymianie baterii itp. do wnętrza pilota nie dostały się obce przedmioty.
- Niewłaściwe 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.

## Montaż nóżki

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

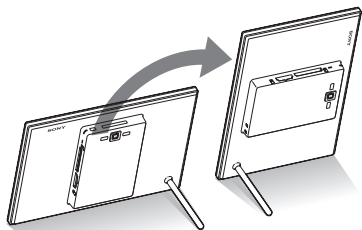


- 2 Starannie, do oporu wkręcić nóżkę w gwintowany otwór.



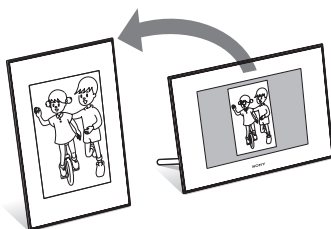
## Stawianie ramki pionowo lub poziomo

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




Kiedy ramka stoi pionowo, z przyciskami po lewej stronie, zawartość wyświetlacza automatycznie obraca się do układu pionowego.

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 stoi pionowo lub jest wyłączona, nie pali się logo Sony.
- Obraz można także obrócić ręcznie (strona 38).
- Kiedy parametr [Auto display orientation] (Automatyczny układ wyświetlania) z grupy [General Settings] na zakładce  (Settings) jest ustawiony na [OFF] (Wył.), ramka nie rozpoznaje układu ani nie koryguje sposobu wyświetlania.
- Zmiana ustawienia ramki nie powoduje automatycznego obrotu pliku z filmem.


### Wskazówka

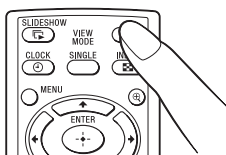
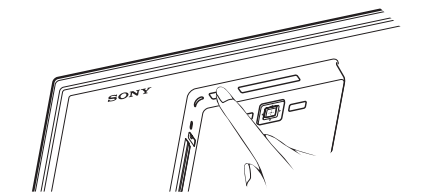
Aby ułatwić sobie odkręcenie nóżki, można ją ciasno owinać paskiem gumy.

## Włączanie ramki


Jeśli ramka została już włączona przez podłączenie jej do sieci, można przejść do następnego podrozdziału.

### Włączanie zasilania

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

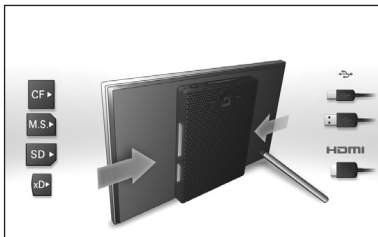
Przytrzymaj wciśnięty przycisk  (włączania / trybu czuwania) na ramce albo pilocie aż do wyłączenia zasilania. Kolor wskaźnika trybu czuwania zmieni się z zielonego na czerwony.

#### Uwaga

Nie wyłączać zasilacza sieciowego z gniazdka sieciowego ani nie odłączać go od ramki, zanim kolor wskaźnika trybu czuwania zmieni się na czerwony. Grozi to uszkodzeniem ramki.


## Działanie w stanie początkowym

Kiedy ramka zostanie włączona bez włożonej karty pamięci lub podłączonego innego urządzenia, pojawi się ekran początkowy.



Jeśli przez pewien czas 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

- 1 Naciśnij przycisk MENU.
- 2 Przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę  (Settings).
- 3 Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Date/time Settings], po czym naciśnij przycisk -♦-.



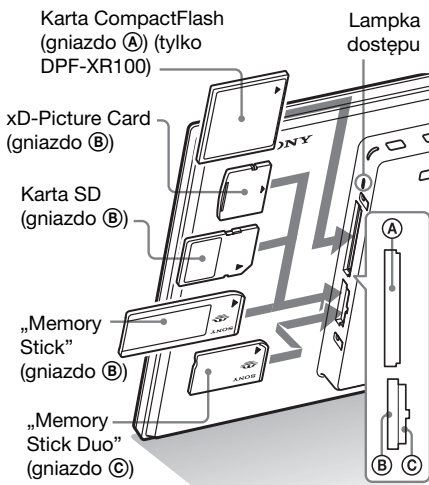
- 4 Nastaw zegar czasu światowego.
  - ① Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [World Clock Settings] i naciśnij przycisk -♦-.
  - ② Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Local Time] i naciśnij przycisk -♦-.
  - ③ Przyciskami ↓/↑ wskaż odpowiednią strefę czasową i naciśnij przycisk -♦-.
  - ④ Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Local DST] i naciśnij przycisk -♦-.
  - ⑤ Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [ON] lub [OFF], po czym naciśnij przycisk -♦-.
  - ⑥ Naciśnij przycisk BACK.  
Można nastawić nawet trzy zegary czasu światowego dla stref innych niż własny region. Powtarzając czynności ② do ⑤, nastaw zegary [Clock 1 Time], [Clock 2 Time] i [Clock 3 Time] oraz wybierz odpowiednie ustawienia czasu letniego.
- 5 Nastaw datę.
  - ① Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Date] i naciśnij przycisk -♦-.
  - ② Przyciskami ◀/▶ wskaż miesiąc, dzień lub rok. Nastaw odpowiednią wartość

przyciskami ↓/↑ i naciśnij przycisk -♦-.

- 6 Nastaw godzinę.
  - ① Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Time] i naciśnij przycisk -♦-.
  - ② Przyciskami ◀/▶ wskaż godzinę, minuty lub sekundy. Nastaw odpowiednią wartość przyciskami ↓/↑ i naciśnij przycisk -♦-.
- 7 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
- 8 Wybierz dzień, od którego będzie się zaczynał tydzień kalendarzowy. Można wybrać dzień tygodnia pojawiający się z lewej strony kalendarza.
  - ① Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [First day of the week] i naciśnij przycisk -♦-.
  - ② Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Sunday] lub [Monday], po czym naciśnij przycisk -♦-.
- 9 Wybierz sposób wyświetlania godziny.
  - ① Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [12hr/24hr display] i naciśnij przycisk -♦-.
  - ② Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [12 hours] lub [24 hours], po czym naciśnij przycisk -♦-.
- 10 Naciśnij przycisk MENU.  
Ekran menu zniknie.

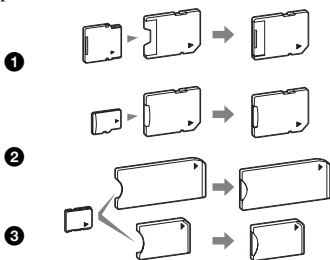
# Wkładanie karty pamięci

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.



## Uwaga

Chcąc użyć karty miniSD / miniSDHC ❶, microSD / microSDHC ❷ lub „Memory Stick Micro” ❸, należy ją włożyć do odpowiedniego adaptera.



Szczegółowe informacje o obsługiwanych kartach pamięci podano na stronach 59 do 61. Obsługiwane formaty plików omówiono w instrukcji obsługi („Dane techniczne”).

## Po włożeniu karty pamięci

Po włożeniu karty pamięci automatycznie wyświetlane są obrazy z tej karty. Wyłączenie zasilania w czasie wyświetlania obrazów i jego ponowne włączenie rozpocznie dalsze wyświetlanie tych samych obrazów.

## Zmianianie urządzenia odtwarzającego

Naciśnij przycisk SELECT DEVICE (strona 31).

## Wyjmowanie karty pamięci

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

Nie wyjmuj karty pamięci w czasie migania lampki dostępu.

## Uwagi

- Gniazdo jest przystosowane do współpracy ze standardowymi kartami „Memory Stick” i kartami Duo, nie wymaga więc użycia adaptera na karty „Memory Stick”.
- Wielofunkcyjne gniazdo na karty „Memory Stick” (standardowa wielkość / Duo) / SD / MMC / xD-Picture Card automatycznie rozpoznaje rodzaj włożonej karty.
- Nie wkładać równocześnie kart do gniazd ❷ i ❸. Po włożeniu więcej niż jednej karty ramka będzie działać niewłaściwie.

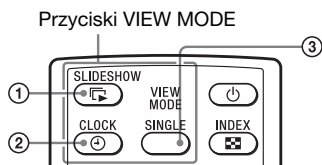
## Wskazówka

- Obraz nie zostanie automatycznie obrócony w następujących przypadkach:
  - Plik z obrazem został zapisany przez aparat cyfrowy, który nie obsługuje zapisu znacznika obrotu Exif.
  - Plik z obrazem był przetwarzany w programie usuwającym znacznik obrotu Exif.

# Zmianianie trybu wyświetlania

Przyciski VIEW MODE umożliwiają zmienianie stylu wyświetlania.

- 1 Naciśnij przycisk odpowiadający żadanemu widokowi.



Wyświetlacz przełączy się na wybrany widok.

- 1   Pokaz slajdów (strona 16)
- 2   Zegar i kalendarz (strona 18)
- 3  **SINGLE**  
Widok jednego obrazu (strona 19)

## Wskazówka









W przypadku korzystania z przycisków na ramce, naciśnij przycisk VIEW MODE znajdujący się u góry, za ekranem LCD.

- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż żądany styl. Naciśnij przycisk  $\downarrow$ . Wyświetlacz przełączy się na wybrany styl wyświetlania.

## Uwaga

Po dłuższej przerwie w użytkowaniu ramki styl, na którym znajdzie się kursor, zostanie wybrany automatycznie.

# Ekran pokazu slajdów

Ekran	Styl	Opis
 Pokaz slajdów	 Single view	Obrazy są wyświetlane po kolei, pojedynczo.
	 Multi image view	Wyświetlanych jest kilka obrazów na raz.
	 Clock view/World Clock	Obrazy są wyświetlane po kolei, a równocześnie jest widoczna aktualna data i godzina.
	 Calendar view	Obrazy są wyświetlane po kolei, a równocześnie jest widoczny kalendarz. Wyświetlana jest aktualna data i godzina.
	 Time Machine	Obrazy są wyświetlane po kolei, a równocześnie jest widoczna data i godzina wykonania zdjęcia. Data i godzina nie są wyświetlane.
	 Scrap-book/Creative	Wyświetlanie obrazu przetworzonego za pomocą szablonu CreativeEdit.
	 Random view	Wyświetlanie obrazów z losowym przełączaniem stylów pokazu slajdów i efektów. <b>Przy wyświetlaniu obrazów w przypadkowej kolejności</b> Styl ten można wybrać, gdy parametr [Shuffle] z grupy [Slideshow Settings] jest ustawiony na [ON] (strona 24).



## Wskazówki

- Jeśli nie jest włożona karta pamięci lub w wewnętrznej pamięci nie ma obrazów, automatycznie włącza się tryb demonstracyjny. Tryb demonstracyjny wyłącza się po włożeniu karty pamięci z obrazami lub po naciśnięciu dowolnego przycisku innego niż ⏻ (włączania / czuwania).
- Szczegółowe informacje o kolejności wyświetlania slajdów podano na stronie strona 44.
- Wybierając tryb wyświetlania pokazu slajdów, można określić częstość zmian obrazu, kolejność wyświetlania, efekt kolorystyczny lub tryb wyświetlania. Patrz punkt „Zmienianie ustawień pokazu slajdów” (strona strona 23).
- Naciśnięcie przycisku -⏮- w czasie pokazu slajdów powoduje wyświetlenie obecnego obrazu w trybie widoku jednego obrazu.
- Jeśli ramka zostanie wyłączona w czasie pokazu slajdów i ponownie włączona, pokaz slajdów zostanie wznowiony od ostatnio oglądanego obrazu.
- Nie można wyświetlić pliku z danymi audio, który nie zawiera zdjęcia ani obrazu filmowego.

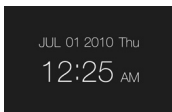
# Ekran zegara i kalendarza



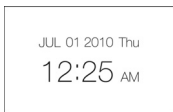
Clock1



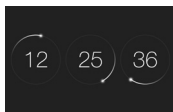
Clock2



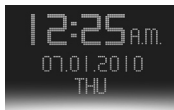
Clock3



Clock4



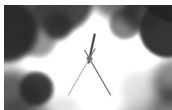
Clock5



Clock6



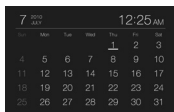
Clock7



Clock8



Clock9



Calendar1



Calendar2



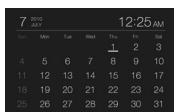
World Clock 1



World Clock 2



World Clock 3



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 kalendarza, można wybrać tylko zakładkę Settings lub Slideshow.

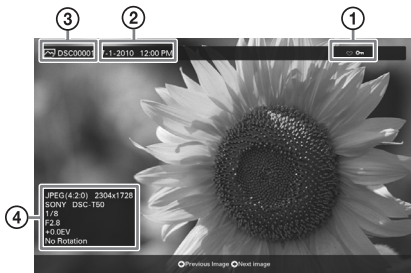
# Tryb widoku jednego obrazu

Ekran	Styl	Opis
SINGLE	 Entire image	Na ekranie widać cały obraz. Do zmieniania wyświetlanych obrazów można używać przycisków ◀/▶.
	 Fit to screen	Obraz wypełnia cały ekran. (Zależnie od współczynnika kształtu zapisanego obrazu, może się częściowo pojawiać jego obramowanie.) Do zmieniania wyświetlanych obrazów można używać przycisków ◀/▶.
	 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 podpunkcie „Informacje wyświetlane na ekranie” (strona 20).
	 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. (Zależnie od współczynnika kształtu zapisanego obrazu, może się częściowo pojawiać jego obramowanie.) Do zmieniania wyświetlanych obrazów można używać przycisków ◀/▶. Szczegóły dotyczące informacji o obrazie podano w podpunkcie „Informacje wyświetlane na ekranie” (strona 20).

## Wskazówki

- Jeśli nie jest włożona karta pamięci lub w wewnętrznej pamięci nie ma obrazów, automatycznie włącza się tryb demonstracyjny. Tryb demonstracyjny wyłącza się po włożeniu karty pamięci z obrazami lub po naciśnięciu dowolnego przycisku innego niż  (włączania / czuwania).
- Naciśnięcie przycisku , gdy w trybie widoku jednego obrazu wyświetlana jest panorama, powoduje wyświetlenie panoramy.
- Aby zmienić tryb wyświetlania, można nacisnąć przycisk VIEW MODE w celu przełączenia trybu na SINGLE, a następnie przyciskami ◀/▶ wybrać tryb Entire image lub Fit to screen. Nie wszystkie obrazy można wyświetlać w trybie Fit to screen.
- Możesz użyć przycisku VIEW MODE na ramce.
- Nie można wyświetlić pliku z danymi audio, który nie zawiera zdjęcia ani obrazu filmowego.

## Informacje wyświetlane na ekranie



Wyświetlane są następujące informacje:

### ① 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.
	Ikona filmu
	Ikona notatki dźwiękowej
	Ikona panoramy

### ② Data / godzina wykonania zdjęcia

Nie pojawia się w przypadku plików z filmem.

### ③ Numer obrazu (numer folderu-pliku)

Wyświetlany, gdy obraz jest zgodny ze standardem DCF.

Jeśli obraz nie jest zgodny z DCF, wyświetlanych jest 10 początkowych znaków nazwy jego pliku.

### ④ Szczegóły dotyczące obrazu


#### ■ Podczas wyświetlania fotografii

- 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






#### ■ Podczas odtwarzania pliku z filmem

- Format pliku (AVI, MOV, MP4, MPEG-2 PS, MPEG-2 TS)
- Rozmiar pliku z filmem
- Czas trwania odtwarzania
- Liczba pikseli (szerokość × wysokość)
- Kodek / przepływność wideo
- Kodek / przepływność audio



## Ekran indeksu obrazów

- 1 W trybie wyświetlania jednego obrazu lub pokazu slajdów naciśnij przycisk  (INDEX). Pojawi się lista z miniaturami.



- 2 Przyciskami , , ,  przemieść kursor na obraz, który chcesz wyświetlić, i naciśnij przycisk . Wybrany obraz pojawi się w trybie widoku jednego obrazu.






### Zmianianie wielkości miniatur

Kiedy jest wyświetlana lista indeksu, naciśnij przycisk  (powiększania) lub  (zmniejszania). Miniatury powiększą się lub zmniejszą; zmieni się także ich liczba.

#### 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.
- Po wskazaniu przyciskami , , ,  obrazu na ekranie indeksu i naciśnięciu przycisku  wybrany obraz pojawi się w trybie widoku jednego obrazu.
- Nie można wyświetlić pliku z danymi audio, który nie zawiera zdjęcia ani obrazu filmowego.


## Odtwarzanie pliku z filmem

W tym podrozdziale opisano obsługę urządzenia przyciskami na dostarczonym pilocie.





- 1 Wybierz plik z filmem.
  - ① Naciśnij przycisk SINGLE.
  - ② Przyciskami ,  wskaż żądany styl, po czym naciśnij przycisk .
  - ③ Przyciskami ,  przeglądaj pliki i wybierz plik z filmem, który chcesz odtworzyć.

### Korzystanie z ekranu indeksu

- ① Naciśnij przycisk  (INDEX).
- ② Przyciskami , , ,  wybierz plik z filmem, który chcesz odtworzyć.

- 2 Naciśnij przycisk . Rozpocznie się odtwarzanie wybranego pliku z filmem.


### Regulacja głośności


Po naciśnięciu przycisku  /  z prawej strony pojawi się ekran regulacji głośności. Aby zwiększyć głośność, naciśnij przycisk . Aby zmniejszyć głośność, naciśnij przycisk .

#### Wskazówka

Głośność można regulować na ekranie początkowym lub na ekranie pojedynczego obrazu.

### Włączanie pauzy w odtwarzaniu

Podczas odtwarzania pliku z filmem naciśnij przycisk .

Aby wznowić odtwarzanie, ponownie naciśnij przycisk .

## Odtwarzanie w przyspieszonym tempie w przód / w tył

Podczas odtwarzania pliku z filmem naciśnij przycisk ◀/▶. Przytrzymanie przycisku ▶ lub ◀ powoduje odtwarzanie filmu w przód lub w tył w przyspieszonym tempie. W momencie puszczenia przycisku rozpocznie się normalne odtwarzanie od obecnego miejsca.

Ramka może nie pozwolić na odtwarzanie w przyspieszonym tempie niektórych plików z filmami.


## Zatrzymywanie odtwarzania

Naciśnij przycisk BACK podczas odtwarzania pliku z filmem.

### Uwagi

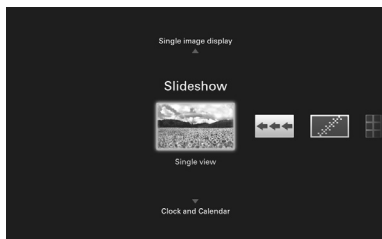
- Nie można odtwarzać następujących plików z filmami:
  - plików z filmami chronionych przed kopiowaniem,
  - plików z filmami o rozdzielczości poziomej lub pionowej przekraczającej dozwolone maksimum.
- Kiedy ramka jest podłączona do telewizora przewodem HDMI, reprodukcja dźwięku, sygnałów kontrolnych i dźwięku budzika odbywa się przez telewizor, nie przez ramkę. Wyreguluj głośność w telewizorze.
- Podczas wyświetlania pokazu slajdów nie działają funkcje odtwarzania w przyspieszonym tempie ani pauzy w odtwarzaniu.
- Nie ma możliwości ciągłego odtworzenia filmów podzielonych po nagraniu na kilka plików. Każdy z plików trzeba odtworzyć osobno.

## Wyświetlanie pokazu slajdów

- 1 Naciśnij przycisk  (SLIDE-SHOW).

### Wskazówka

W przypadku korzystania z przycisków na ramce, naciśnij przycisk VIEW MODE znajdujący się u góry, za ekranem LCD, po czym przyciskami  $\uparrow/\downarrow$  wybierz wariant Slideshow.



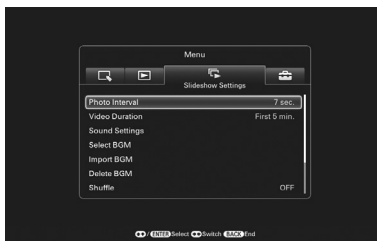
- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż żądany styl, po czym naciśnij przycisk  $\leftarrow\downarrow\rightarrow$ .



Szczegóły dotyczące stylów pokazu slajdów podano w podrozdziale „Ekran pokazu slajdów” (strona 16).

## Zmianie ustawień pokazu slajdów

- 1 Naciśnij przycisk MENU.
- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę [Slideshow Settings].



- 3 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż parametr, który chcesz zmienić, po czym naciśnij przycisk  $\leftarrow\downarrow\rightarrow$ . Szczegółowe informacje o parametrach i ich ustawieniach podano w tabeli na następczej 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.
- Po wyłączeniu lub wyzerowaniu ramki pokaz slajdów rozpoczyna się od pierwszego obrazu.
- Zbyt duża jasność ekranu może wywołać odruch wymiotny. Uważać, aby przy korzystaniu z ramki nie nastawiać za dużej jasności obrazu.

Parametr	Ustawienie	Opis	
Slideshow Settings	Photo 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.	
	Video Interval	Określanie długości odtwarzania początkowego fragmentu pliku. Do wyboru są ustawienia First 15 sec. (pierwszych 15 s), First 30 sec., First 1 min., First 3 min. i First 5 min.* oraz odtwarzanie pliku od początku do końca.	
	<b>Uwaga</b> W zależności od stylu pokazu slajdów, efektu kolorystycznego i wielkości obrazu obrazy mogą się zmieniać z częstością inną niż wybrana w menu.		
	Sound Settings	Patrz podrozdział „Wyświetlanie pokazu slajdów z podkładem muzycznym” (strona 26).	
	Select BGM		
	Import BGM		
	Delete BGM		
	Shuffle	ON	Wyświetlanie obrazów w przypadkowej kolejności.
		OFF*	Wyświetlanie obrazów zgodnie z ustawieniem parametru [Listing Order] w menu [General Settings].
	Color effect	Wybierz żądany efekt kolorystyczny przy wyświetlaniu fotografii:	
		<b>Uwaga</b> Przy wyświetlaniu filmu można wybrać tylko ustawienie Color.	
		Color*	Wyświetlanie obrazu w kolorze.
		Sepia	Wyświetlanie obrazu w sepii.
		Monochrome	Wyświetlanie obrazu czarno-białego.
		Correct Img.	Korygowanie obrazu. Exposure Correction: korygowanie jasności z użyciem funkcji rozpoznawania twarzy. Focus Correction: korygowanie nieostrości obrazu.
Display Mode	Wybierz żadaną wielkość wyświetlanego obrazu:		
	<b>Uwagi</b> • Źródłowe dane o obrazie nie ulegają zmianie. • Przy wyświetlaniu filmu można wybrać tylko ustawienie Entire image.		
	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 obrazu tak, aby wypełniał on cały ekran bez zmiany współczynnika kształtu.  <b>Uwaga</b> W zależności od stylu pokazu slajdów wielkość wyświetlanego obrazu może być inna niż wybrana w menu.	



\*: Ustawienia fabryczne

<b>Parametr</b>	<b>Ustawienie</b>	<b>Opis</b>	
Slideshow Settings	Optimize Speaker Output	ON*	Optymalizacja reprodukcji dźwięku przy wykorzystaniu cyfrowego procesora sygnału.
		OFF	Dźwięk nie jest optymalizowany.

# Wyświetlanie pokazu slajdów z podkładem muzycznym

## Importowanie pliku z muzyką

- 1 Włóż do ramki kartę pamięci zawierającą żądany plik z muzyką.
- 2 Naciśnij przycisk MENU i przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę [Slideshow Settings].
- 3 Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Import BGM], po czym naciśnij przycisk -♦-.
- 4 Przyciskami ▼/▲ wybierz kartę pamięci włożoną w czynności 1.
- 5 Przyciskami ▼/▲ wskaż na liście plików z muzyką plik, który chcesz zaimportować. Naciśnij przycisk -♦-.  
Obok wybranego pliku pojawi się symbol zaznaczenia (✓).
- 6 Powtarzaj czynność 5, jeśli chcesz wybrać więcej niż jeden plik.

### Wskazówka

Aby zrezygnować z wyboru, wskaż odpowiedni plik i naciśnij przycisk -♦-. Symbol zaznaczenia (✓) wyświetlany obok wybranego pliku zniknie.

- 7 Po zakończeniu wybierania plików z muzyką naciśnij przycisk MENU.
- 8 Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk -♦-. Wybrany plik z muzyką zostanie zaimportowany do wewnętrznej pamięci ramki.

### Wskazówki

- Aby skasować plik z muzyką zaimportowany do wewnętrznej pamięci, podczas wykonywania czynności 2 wybierz z ekranu [Slideshow Settings] wariant [Delete BGM] i naciśnij przycisk -♦-. Przyciskami ▼/▲ wskaż na liście plików z muzyką plik, który chcesz usunąć. Naciśnij przycisk -♦-. Plik zostanie usunięty z listy plików z muzyką.
- Zaimportowaną muzykę można odtwarzać jako podkład muzyczny do pokazu slajdów.
- Jako podkład muzyczny można odtwarzać tylko pliki z muzyką zaimportowane do wewnętrznej pamięci.
- Do wewnętrznej pamięci ramki można zaimportować maksymalnie 40 plików z muzyką.

## Wybieranie pliku z muzyką do odtworzenia

- 1 Naciśnij przycisk MENU i przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę [Slideshow Settings].
- 2 Przyciskami ▼/▲ wskaż wariant [Select BGM], po czym naciśnij przycisk -♦-.
- 3 Przyciskami ▼/▲ wskaż na liście zaimportowanych plików z muzyką plik, który chcesz odtworzyć. Naciśnij przycisk -♦-.  
Obok wybranego pliku pojawi się symbol zaznaczenia (✓).
- 4 Powtarzaj czynność 3, jeśli chcesz wybrać więcej niż jeden plik.
- 5 Naciśnij przycisk MENU.

## Odtwarzanie podkładu muzycznego z pokazem slajdów

Aby odtwarzać plik muzyczny zaimportowany do wewnętrznej pamięci jako podkład muzyczny do pokazu slajdów lub odtwarzanego filmu, wykonaj następujące czynności:

- 1 Naciśnij przycisk MENU i przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę [Slideshow Settings].
- 2 Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Sound Settings], po czym naciśnij przycisk -♦-.
- 3 Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Sound for Photos] lub [Sound for Videos], po czym naciśnij przycisk -♦-.
- 4 Wybierz ustawienie podkładu muzycznego.

### Sound for Photos

[BGM ON]: podczas pokazu slajdów odtwarzany jest podkład muzyczny.

[BGM OFF]: podczas pokazu slajdów nie jest odtwarzany podkład muzyczny.

### Sound for Videos

[BGM]: podczas wyświetlania filmu odtwarzany jest podkład muzyczny.

[Video sound]: podczas wyświetlania filmu lub pokazu slajdów odtwarzany jest dźwięk nagrany w pliku z filmem.

[OFF]: podczas wyświetlania filmu i pokazu slajdów nie jest odtwarzany dźwięk.

### Uwaga

Nie jest możliwe odtwarzanie muzyki z plików chronionych przed kopiowaniem.

## Regulacja głośności

Po naciśnięciu przycisku ↓/↑ z prawej strony pojawi się ekran regulacji głośności. Aby zwiększyć głośność, naciśnij przycisk ↑. Aby zmniejszyć głośność, naciśnij przycisk ↓.

### Wskazówka

Głośność można regulować na ekranie początkowym lub na ekranie pojedynczego obrazu.

## Tryb odświeżania

Ze względu na właściwości sprzętowe, przy odczycie obrazów przechowywanych przez długi czas lub odczytywanych wiele razy mogą występować błędy.

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 automatycznie po wybraniu wariantu [Yes] lub jeśli przez 30 sekund nie zostanie wykonana żadna operacja. Wybór wariantu [No] spowoduje, że ekran potwierdzenia odświeżania pojawi się następnym razem, gdy będzie potrzebne odświeżanie.



Podczas odświeżania wewnętrznej pamięci nie należy wyłączać ramki. Grozi to awarią. Odświeżanie wewnętrznej pamięci może trwać około 5 minut.

### Uwagi

- Dla uniknięcia utraty danych zalecamy okresowe wykonywanie ich zapasowej kopii.
- Unikać ciągłego wyświetlania pokazu slajdów zawierającego mniej niż 10 obrazów z częstotliwością zmian ustawioną na 3 s. Grozi to uszkodzeniem danych w wewnętrznej pamięci.

# Tryb konserwacji

W tym trybie można zaktualizować oprogramowanie układowe ramki lub wykonać inicjalizację jej systemu.

## Wskazówka

Aktualizację oprogramowania układowego lub inicjalizację systemu ramki należy wykonać w następujących przypadkach:

### Aktualizacja oprogramowania układowego:

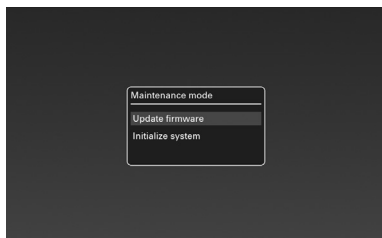
Aktualizacja oprogramowania układowego pozwala na uzyskanie optymalnego działania ramki i na wprowadzenie w niej ulepszeń funkcjonalnych.

### Inicjalizacja systemu:

Jeżeli ramka nie uruchamia się prawidłowo, należy wykonać inicjalizację jej systemu. Jeśli problem będzie nadal występował, prosimy o skontaktowanie się z autoryzowaną stacją serwisową Sony.

## Włączanie trybu konserwacji

- 1 Upewnij się, że ramka jest wyłączona.
- 2 Przytrzymaj wciśnięty przycisk VIEW MODE i włącz ramkę przyciskiem  $\text{⏏}$ .  
Trzymaj przycisk VIEW MODE dotąd, aż pojawi się następujący ekran:



Włączy się tryb konserwacji.

- 3 Przyciskami  $\text{⏏}$ / $\text{⏏}$  wskaż wariant [Update firmware] lub [Initialize system], po czym naciśnij przycisk  $\text{⏏}$ .

## Update firmware:

Szczegółowe informacje o uzyskiwaniu pliku z aktualizacją oraz o aktualizacji oprogramowania układowego można znaleźć pod adresem <http://www.sony.net/DPF>.

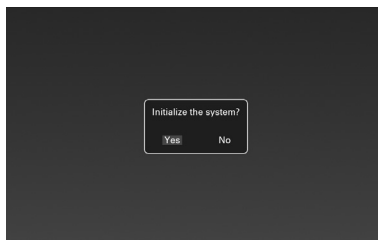
## Initialize system:

Pojawi się ekran operacji.

Przejdź do punktu „Inicjalizacja systemu”.

## Inicjalizacja systemu

- 1 Przyciskami  $\text{⏏}$ / $\text{⏏}$  wskaż na ekranie inicjalizacji systemu wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk  $\text{⏏}$ .

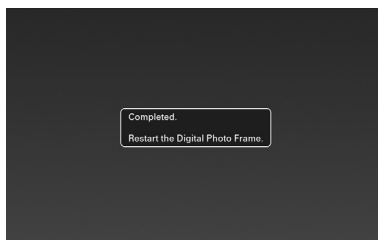


Wykonana zostanie inicjalizacja systemu ramki.


## Wskazówka

Inicjalizacja systemu powoduje skasowanie ustawień wybranych w menu i oznaczeń obrazów; nie są kasowane obrazy i nagrania przechowywane w wewnętrznej pamięci ramki.

- 2 Po wyświetleniu komunikatu o zakończeniu naciśnij przycisk  $\text{⏏}$  (włączania / trybu czuwania) na ramce, aby ją wyłączyć.



**3** Używając małego, wąskiego przedmiotu naciśnij przełącznik zerowania z tyłu ramki.

**4** Naciśnij przycisk  (włączania / trybu czuwania) na ramce, aby ją włączyć.

System ramki uruchomi się na nowo.

#### Wskazówka


Pierwsze uruchomienie systemu po inicjalizacji może trwać mniej więcej 1 minutę.

## Importowanie obrazów z karty pamięci do wewnętrznej pamięci







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

#### Wskazówki

- Zapisując obrazy w wewnętrznej pamięci, można skorzystać z parametru [Image import size] w menu. Określa on, czy obrazy mają być skalowane do optymalnego rozmiaru, czy zapisywane bez kompresji (strona 44).
- Kiedy parametr [Image import size] jest ustawiony na [Resize], w wewnętrznej pamięci można zapisać około 4000 obrazów. Przy ustawieniu [Original] maksymalna liczba obrazów zależy od wielkości plików ze źródłowymi obrazami.

**1** Kiedy na ekranie widać obraz z karty pamięci, naciśnij przycisk  (IMPORT).

#### Wskazówka

W przypadku korzystania z przycisków na ramce naciśnij przycisk MENU, przyciskami  /  wskaż zakładkę  (Editing), przyciskami  /  wskaż wariant [Import] i naciśnij przycisk .

### Ekran widoku jednego obrazu



## Ekran pokazu slajdów



- 2** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Import this image], [Import multiple images] lub [Import all images], po czym naciśnij przycisk  $\rightarrow\leftarrow$ .

Po wybraniu wariantu [Import this image] obecnie wyświetlany obraz zostanie zaimportowany do wewnętrznej pamięci. Przejdź do czynności 5. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)

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

Po wybraniu wariantu [Import all images] pojawi się lista obrazów ze znakami zaznaczenia w polach wyboru każdego z obrazów. Przejdź do czynności 4.

- 3** Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż na liście obrazów obraz, który chcesz zaimportować, i naciśnij przycisk  $\rightarrow\leftarrow$ .

Wybrany obraz zostanie oznaczony symbolem wyboru (✓).

Aby w ramach jednej operacji oznaczyć wiele obrazów, powtarzaj tę czynność.



Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz i naciśnij przycisk  $\rightarrow\leftarrow$ . Symbol wyboru (✓) zniknie.

## O sortowaniu obrazów na liście obrazów

Po włączeniu sortowania:

Lista zawiera wszystkie obrazy spełniające kryteria sortowania.

Kiedy sortowanie nie jest włączone:

Lista zawiera wszystkie obrazy z urządzenia zawierającego obecnie wyświetlany obraz.

Patrz podrozdział „Sortowanie obrazów” (strona 36).

- 4** Naciśnij przycisk MENU. Pojawi się ekran wyboru folderu.

- 5** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż folder docelowy, po czym naciśnij przycisk  $\rightarrow\leftarrow$ .

Pojawi się ekran potwierdzenia zamiaru zaimportowania obrazu do wewnętrznej pamięci.



## Wskazówka

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

- 6** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk  $\rightarrow\leftarrow$ . Obraz jest zapisywany we wskazanym folderze w wewnętrznej pamięci.

**7** Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk  $\leftarrow$ .

#### Uwagi

- Do wewnętrznej pamięci nie można importować obrazów zapisanych w tej pamięci.
- Podczas importowania obrazów do wewnętrznej pamięci należy unikać wykonywania poniższych czynności. Grozi to uszkodzeniem ramki, karty pamięci lub danych.
  - Wyłączanie zasilania
  - Wyjmowanie karty pamięci
  - Wkładanie innej karty
- Do importowania plików z filmem do wewnętrznej pamięci nie można używać przycisków na ramce na zdjęcia. Aby zaimportować plik z filmem, należy podłączyć do ramki komputer i skopiować plik z filmem z komputera do wewnętrznej pamięci ramki. Szczegóły – patrz podrozdział „Podłączanie do komputera” (strona 50).

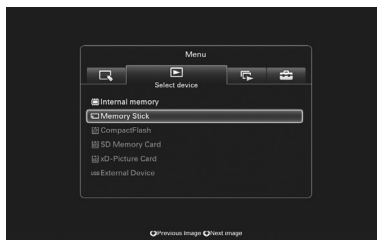
#### Wskazówka

- Zmianę wielkości miniatur na liście obrazów umożliwiają ikony [Q/C].
- Ze względu na właściwości wewnętrznej pamięci, przy odczycie obrazów przechowanych przez długi czas lub odczytywanych wiele razy mogą występować błędy. Dla uniknięcia utraty danych zalecamy okresowe wykonywanie ich zapasowej kopii.

## Wybieranie urządzenia odtwarzającego

Można określić, czy wyświetlanie ma się odbywać z karty pamięci, czy z wewnętrznej pamięci.

**1** Naciśnij przycisk SELECT DEVICE.



#### Wskazówki

- Wykonując tę czynność bez użycia pilota, naciśnij przycisk MENU, po czym przyciskami  $\leftarrow$ / $\rightarrow$  wskaż zakładkę  $\square$  (Select device).
- Jeśli karta pamięci, której chcesz użyć, nie jest włożona, włóż ją.

#### Uwaga

Zakładki  $\square$  (Select device) nie można wybrać w czasie wyświetlania zegara i kalendarza (Clock and Calendar).


**2** Przyciskami  $\downarrow$ / $\uparrow$  wskaż urządzenie, które ma być używane do wyświetlania, po czym naciśnij przycisk  $\leftarrow$ .  
Wyświetlane będą obrazy z wybranego urządzenia.

#### Wskazówka

Funkcja sortowania automatycznie się wyłączy po zmianie urządzenia odtwarzającego.

# Eksportowanie obrazu z wewnętrznej pamięci na kartę pamięci

Obrazy z wewnętrznej pamięci można eksportować na kartę pamięci.

- 1 Kiedy na ekranie widać obraz z wewnętrznej pamięci, naciśnij przycisk MENU.
- 2 Przyciskami ←/→ wskaż zakładkę  (Editing).
- 3 Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Export], po czym naciśnij przycisk -♦-.

## Tryb widoku jednego obrazu



- 4 Przyciskami ↓/↑ wskaż wariant [Export this image], [Export multiple images] lub [Export all images], po czym naciśnij przycisk -♦-. Po wybraniu wariantu [Export this image] obecnie wyświetlany obraz zostanie wyeksportowany do urządzenia. Przejdź do czynności 7. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.) Po wybraniu wariantu [Export multiple images] możesz wybrać obraz, który chcesz wyeksportować, z listy obrazów. Przejdź do czynności 5. Po wybraniu wariantu [Export all images] pojawi się lista obrazów ze znakami

zaznaczenia w polach wyboru każdego z obrazów. Przejdź do czynności 6.

- 5 Przyciskami ←/→/↓/↑ wskaż na liście obrazów obraz, który chcesz wyeksportować, i naciśnij przycisk -♦-.

Do wybranego obrazu zostanie dodany symbol zaznaczenia (✓).

Aby w ramach jednej operacji wyeksportować wiele obrazów, powtarzaj tę czynność.

Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz i naciśnij przycisk -♦-. Symbol wyboru (✓) zniknie.

## O sortowaniu obrazów na liście obrazów

Po włączeniu sortowania:

Lista zawiera wszystkie obrazy spełniające kryteria sortowania.

Kiedy sortowanie nie jest włączone:

Lista zawiera wszystkie obrazy z wewnętrznej pamięci.

Patrz podrozdział „Sortowanie obrazów” (strona 36).

- 6 Naciśnij przycisk MENU. Pojawi się ekran wyboru karty pamięci, na którą ma być wyeksportowany obraz.
- 7 Przyciskami ↓/↑ wskaż kartę pamięci, na którą ma być wyeksportowany obraz, po czym naciśnij przycisk -♦-.





- 8** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż folder docelowy, po czym naciśnij przycisk  $\rightarrow$ .
- Pojawi się ekran potwierdzenia zamiaru wyeksportowania obrazu.



#### Wskazówka

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

- 9** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk  $\rightarrow$ . Obraz zostanie wyeksportowany.

- 10** Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk  $\rightarrow$ . Obraz będzie skopiowany na wskazaną kartę pamięci.

#### Uwaga

Podczas eksportowania obrazu należy unikać wykonywania poniższych czynności. Grozi to uszkodzeniem ramki, karty pamięci lub danych.

- Wyłączanie zasilania
- Wyjmowanie karty pamięci
- Wkładanie innej karty pamięci

#### Wskazówki

- Można również użyć przycisku MENU na ramce.
- Zmianę wielkości miniatur na liście obrazów umożliwiają ikony [Q/Q].
- Urządzenia nierozpoznawane przez ramkę mają szary kolor i nie można ich wybrać.
- Z wewnętrznej pamięci można również eksportować pliki z filmami.

## Kasowanie obrazu

- 1** Podczas wyświetlania obrazu na ekranie naciśnij przycisk  $\rightarrow$  (DELETE).

#### Wskazówka

W przypadku korzystania z przycisków na ramce naciśnij przycisk MENU, przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę [Editing], przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Delete] i naciśnij przycisk  $\rightarrow$ .

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

Po wybraniu wariantu [Delete this image] obecnie wyświetlany obraz zostanie skasowany. Przejdź do czynności 5. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)

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

Po wybraniu wariantu [Delete all images] pojawi się lista obrazów ze znakami zaznaczenia w polach wyboru każdego z obrazów. Przejdź do czynności 4.

- 3** Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż na liście obrazów obraz, który chcesz skasować, i naciśnij przycisk  $\rightarrow$ . Do wybranego obrazu zostanie dodany symbol zaznaczenia (✓).

Aby w ramach jednej operacji skasować wiele obrazów, powtarzaj tę czynność.

Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz i naciśnij przycisk  $\rightarrow$ . Symbol wyboru (✓) zniknie z obrazu.

## O sortowaniu obrazów na liście obrazów

Po włączeniu sortowania:

Lista zawiera wszystkie obrazy spełniające kryteria sortowania.

Kiedy sortowanie nie jest włączone:

Lista zawiera wszystkie obrazy z urządzenia zawierającego obecnie wyświetlany obraz.

Patrz podrozdział „Sortowanie obrazów” (strona 36).

- 4** Naciśnij przycisk MENU. Pojawi się ekran potwierdzenia zamiaru kasowania.
- 5** Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk  $\rightarrow\leftarrow$ . Obraz zostanie skasowany.
- 6** Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk  $\rightarrow\leftarrow$ .


### Uwagi

- Podczas kasowania obrazu należy unikać wykonywania poniższych czynności. Grozi to uszkodzeniem ramki, karty pamięci lub danych.
  - Wyłączanie zasilania
  - Wymywanie karty pamięci
  - Wkładanie innej karty pamięci
- Jeśli na ekranie pojawi się komunikat [Cannot delete a protected file.], 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.

### Wskazówka


Zmianę wielkości miniatur na liście obrazów umożliwiają ikony  $\oplus/\ominus$ .

## Formatowanie wewnętrznej pamięci







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




# 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  (MARKING).

## Wskazówka

W przypadku korzystania z przycisków na ramce naciśnij przycisk MENU, przyciskami   wskaż zakładkę  (Editing), przyciskami   wskaż wariant [Marking] i naciśnij przycisk .

- 2 Przyciskami   wskaż żądane oznaczenie, po czym naciśnij przycisk .









- 3 Przyciskami   wskaż wariant [Mark this image], [Mark/Unmark multiple images] lub [Mark all images], po czym naciśnij przycisk .



Po wybraniu wariantu [Mark this image] oznaczony zostanie obecnie wyświetlany obraz. Przejdź do czynności 6. (Wariantu tego nie można wybrać z ekranu pokazu slajdów.)

Po wybraniu wariantu [Mark/Unmark multiple images] możesz wybrać obraz, który chcesz oznaczyć, z listy obrazów. Przejdź do czynności 4.

Po wybraniu wariantu [Mark all images] pojawi się lista obrazów ze znakami zaznaczenia w polach wyboru każdego z obrazów. Przejdź do czynności 5.

- 4 Przyciskami     wskaż na liście obrazów obraz, który chcesz oznaczyć, i naciśnij przycisk . Do wybranego obrazu zostanie dodany symbol zaznaczenia .

Aby w ramach jednej operacji oznaczyć wiele obrazów, powtarzaj tę czynność.

Aby zrezygnować z wyboru, wskaż obraz i naciśnij przycisk . Symbol wyboru  zniknie z obrazu.

## O sortowaniu obrazów na liście obrazów




Po włączeniu sortowania:

Lista zawiera wszystkie obrazy spełniające kryteria sortowania.


Kiedy sortowanie nie jest włączone:

Lista zawiera wszystkie obrazy z urządzenia zawierającego obecnie wyświetlany obraz.

Patrz podrozdział „Sortowanie obrazów” (strona 36).

- 5 Naciśnij przycisk MENU. Pojawi się ekran potwierdzenia.
- 6 Przyciskami   wskaż wariant [Yes], po czym naciśnij przycisk . Wybrany obraz zostanie oznaczony.

## Usuwanie oznaczenia obrazu

Podczas wykonywania czynności 3 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]:  
Po włączeniu sortowania:  
Usuwanie oznaczenia ze wszystkich obrazów spełniających kryteria sortowania.  
Kiedy sortowanie nie jest włączone:  
Usuwanie oznaczenia ze wszystkich obrazów znajdujących się na karcie pamięci zawierającej obecnie wyświetlany obraz.

#### Uwaga

Oznaczenie jest zapisywane tylko z obrazami przechowywanymi w wewnętrznej pamięci. Oznaczenie obrazu z karty pamięci jest usuwane w momencie wyłączenia ramki lub zmiany urządzenia służącego do wyświetlania.

#### Wskazówki


- Do wyboru są trzy rodzaje oznaczeń.
- Zmianę wielkości miniatur na liście obrazów umożliwiają ikony [⊕/⊖].

## Sortowanie obrazów

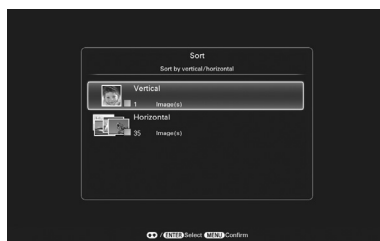
Istnieje możliwość sortowania obrazów z wewnętrznej pamięci lub karty pamięci na podstawie zdarzenia, folderu, układu obrazu, oznaczeń itp.

- 1 Podczas wyświetlania obrazu na ekranie naciśnij przycisk SORT.

#### Wskazówka

W przypadku korzystania z przycisków na ramce naciśnij przycisk MENU, przyciskami ◀▶ wskaż zakładkę  (Editing), przyciskami ↕/↕ wskaż wariant [Sort] i naciśnij przycisk -↕-.

- 2 Przyciskami ↕/↕ wskaż żądany styl sortowania. Naciśnij przycisk -↕-.



- [Sort by event]:  
Filtracja na podstawie rodzaju zdarzenia.
- [Sort by folder]:  
Filtracja na podstawie folderu.
- [Sort by vertical/horizontal]:  
Filtracja na podstawie układu obrazu.
- [Sort by mark]:  
Filtracja na podstawie oznaczenia.
- [Sort by videos / photos]  
Filtracja na podstawie zawartości pliku (film / zdjęcie).

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

- 4** Powtórz czynność 3, a po zakończeniu sortowania naciśnij przycisk MENU.

## Wyłączanie sortowania

Podczas wyświetlania posortowanych obrazów naciśnij przycisk MENU, wskaż wariant [Exit sort (show all photos)] i naciśnij przycisk  $\blacktriangleleft$ .

## Zmianianie stylu sortowania

Podczas wyświetlania posortowanych obrazów naciśnij przycisk BACK, po czym wybierz wariant [Reselect].

### Uwagi

- Podczas sortowania nie wyłączać zasilania ani nie wyjmować karty pamięci. Grozi to uszkodzeniem ramki lub karty pamięci oraz uszkodzeniem danych.
- Sortowanie jest automatycznie wyłączone w następujących przypadkach:
  - po zmianie urządzenia odtwarzającego,
  - jeśli sortowane są obrazy z karty pamięci i karta ta zostanie wyjęta.
- Podczas sortowania obrazów w trybie [Sort by event] nie są wybierane pliki z filmem, ponieważ dla takich plików nie można uzyskać daty wykonania zdjęć. Zostaną one zaliczone do kategorii [No shooting date].

## Zmianianie wielkości i układu obrazu

### Powiększanie / zmniejszanie obrazu

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

Aby powiększyć obraz, naciśnij przycisk  $\oplus$  (powiększania) na pilocie. Aby zmniejszyć powiększony obraz, naciśnij przycisk  $\ominus$  (zmniejszania).

Każde naciśnięcie przycisku  $\oplus$  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.

### Zapisywanie powiększonego lub zmniejszonego obrazu

- ① Podczas wyświetlania powiększonego lub zmniejszonego obrazu naciśnij przycisk MENU.
- ② Przyciskami  $\blacktriangledown$ / $\blacktriangleup$  wskaż sposób zapisu. Jeśli wybierzesz wariant [Save as new image], zapisana zostanie kopia obrazu. Przejdź do czynności ③. Jeśli wybierzesz wariant [Overwrite], nowy obraz zastąpi poprzedni. Przejdź do czynności ⑤.
- ③ Przyciskami  $\blacktriangledown$ / $\blacktriangleup$  wskaż urządzenie zawierające zapisany obraz. Naciśnij przycisk  $\blacktriangleleft$ .
- ④ Przyciskami  $\blacktriangledown$ / $\blacktriangleup$  wskaż folder docelowy, po czym naciśnij przycisk  $\blacktriangleleft$ .
- ⑤ Przyciskami  $\blacktriangledown$ / $\blacktriangleup$  wskaż wariant „Yes”, po czym naciśnij przycisk  $\blacktriangleleft$ . Obraz zostanie zapisany.
- ⑥ Kiedy pojawi się ekran potwierdzenia, naciśnij przycisk  $\blacktriangleleft$ .

## Wskazówka

Jeśli podczas wykonywania czynności ① przemieścisz powiększony obraz przyciskami ◀/▶/↶/↷/↵ i naciśniesz przycisk MENU, obraz zostanie skadrowany do wyświetlanego fragmentu i tak zapisany.



## Uwagi

- Zastępować można tylko pliki JPEG (rozszerzenie: .jpg lub .jpeg).
- Zależnie od wielkości obrazu powiększenie go może obniżyć jego jakość.
- Nie można powiększać obrazu przyciskami na ramce.
- Nie można powiększyć ani zmniejszyć pliku z filmem.

## Obracanie obrazu

Można obrócić obraz wyświetlany w trybie widoku jednego obrazu.



## Obsługa za pomocą menu ramki

- 1 W trybie widoku jednego obrazu naciśnij przycisk MENU.
- 2 Przyciskami ◀/▶ wskaż zakładkę  (Editing).
- 3 Przyciskami ↕ wskaż wariant [Rotate], po czym naciśnij przycisk .



- 4 Przyciskami ↕ wskaż kierunek obrotu, po czym naciśnij przycisk


.

- :  
Obracanie obrazu o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- :  
Obracanie obrazu o 90° przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

## Uwaga


Nie można obracać powiększonego obrazu.

## Wskazówki

- Obraz można również obracać przyciskiem  (ROTATE) na pilocie. Każde naciśnięcie przycisku powoduje obrót obrazu o 90° przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.
- Informacje o obrocie obrazu przechowywanego w wewnętrznej pamięci są zachowywane nawet po wyłączeniu zasilania.
- Można obrócić obraz wyświetlany na ekranie indeksu.
- Nie można obrócić filmu.

# Zmienianie ustawień funkcji automatycznego włączania / wyłączenia

Kiedy ramka jest włączona, można użyć wyłącznika czasowego i zaprogramować automatyczne włączanie i wyłączenie ramki o żądanej godzinie.

- 1 Naciśnij przycisk MENU.
- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  (Settings).
- 3 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Auto Power ON/OFF], po czym naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ .



- 4 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Setup method], po czym naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ . Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Simple], [Advanced] lub [Auto off] i naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ . [Simple]:

Przeżyj 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.

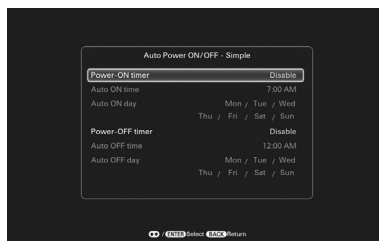
[Auto off]:

Nastawianie automatycznego wyłączenia ramki po upływie określonego okresu

bezczywności. Można wybrać dwie albo cztery godziny.

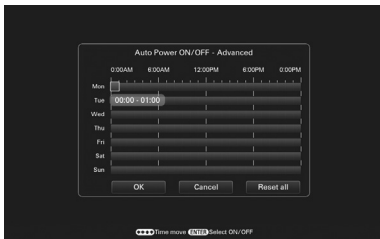
- 5 Przyciskiem  $\downarrow$  wskaż wariant [Time Setting], po czym naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ .

[Simple]



- ① Wskaż element, dla którego chcesz nastawić godzinę. Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Power-ON timer] lub [Power-OFF timer]. Naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ . Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Enable], po czym naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ .
- ② Nastaw godzinę, o której ma się uaktywnić wybrany układ czasowy. Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Auto ON time] lub [Auto OFF time]. Naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ . Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż godzinę lub minuty, po czym przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  nastaw godzinę lub minuty. Naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ .
- ③ Wybierz dzień tygodnia, w którym ma się uaktywnić wybrany układ czasowy. Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Auto ON day] lub [Auto OFF day] i naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ . Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż dzień tygodnia, w którym ma się uaktywnić wybrany układ czasowy, i naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ . Wybrany dzień tygodnia zostanie zaznaczony. Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  przemieść kursor na wariant [OK] i naciśnij przycisk  $\leftarrow/\rightarrow$ .

## [Advanced]



- ① Przciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  nastaw godziny użycia funkcji automatycznego włączania / wyłączenia. Godzinę można ustawić z dokładnością do pełnej godziny, niezależnie dla każdego z dni tygodnia (od poniedziałku do niedzieli). Po wybraniu godziny i naciśnięciu przycisku  $\downarrow$  kolor wybranej strefy czasowej zmienia się na niebieski. W godzinach oznaczonych na niebiesko ramka będzie włączona. Po wybraniu niebieskiej strefy czasowej i naciśnięciu przycisku  $\downarrow$  kolor wybranej strefy zmienia się na szary. W godzinach oznaczonych na szaro ramka będzie wyłączona.

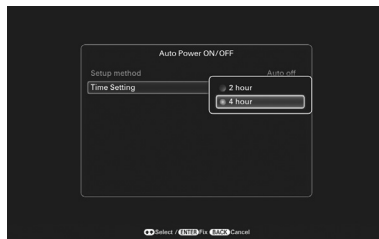
### Wskazówka

Kiedy podczas używania ramki nadejdzie godzina określona za pomocą parametru [Power-OFF timer], ramka automatycznie się wyłączy.

Kiedy w trybie czuwania nadejdzie godzina określona za pomocą parametru [Power-ON timer], ramka automatycznie się włączy.

- ② Przciskami  $\leftarrow/\rightarrow/\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [OK] i naciśnij przycisk  $\downarrow$ .

## [Auto off]



Przciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant „2 hour” lub „4 hour” i naciśnij przycisk  $\downarrow$ .

- 6** Naciśnij przycisk MENU.



# Użycie funkcji budzika

Ramka może pełnić funkcję budzika. Kiedy nadejdzie godzina budzenia w wybranym dniu tygodnia, włączy się dźwięk i pojawi się ekran budzika.

## 1 Nastaw budzik.

- ① Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [ON/OFF] i naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .
- ② Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [ON] i naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .

## 2 Nastaw godzinę budzenia.

- ① Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [Time] i naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .
- ② Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wybierz czas i naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .

## 3 Wybierz dzień tygodnia.

- ① Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [Day] i naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .
- ② Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wybierz dzień tygodnia i naciśnij przycisk OK.

### Wskazówka

Fabrycznie wybrane są wszystkie dni tygodnia. Usuń zaznaczenia z tych dni, w które nie chcesz używać budzika.

## 4 Wybierz dźwięk budzika.

- ① Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [Alarm sound] i naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .  
Pojawi się lista plików muzycznych zaimportowanych do wewnętrznej pamięci do pokazu slajdów (strona 26).
- ② Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wybierz z listy żądany plik muzyczny, po czym naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .

## 5 Nastaw głośność budzenia.

- ① Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  wskaż wariant [Alarm volume] i naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .
- ② Przciskami  $\blacktriangledown/\blacktriangle$  nastaw żądaną głośność (1 do 7), po czym naciśnij przycisk  $\blacklozenge$ .

## Wyłączanie budzika

Naciśnij na ramce dowolny przycisk inny niż  $\text{⏻}$  (włączania / trybu czuwania).

### Wskazówki

- Nastawianie zegara – patrz podrozdział „Nastawianie zegara” (strona 13).
- Kiedy włączy się budzik, nie działa funkcja Power-OFF timer.

### Uwaga


Kiedy ramka jest podłączona do telewizora przewodem HDMI, reprodukcja dźwięku budzika odbywa się przez telewizor.

# Zmianie ustawień

Można zmieniać następujące ustawienia:

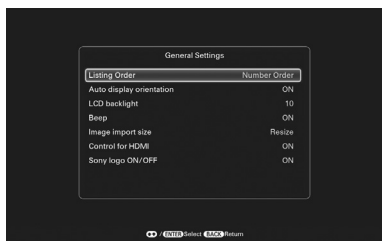
- Picture mode
- Alarm Settings
- Auto Power ON/OFF
- Date/time Settings
- General Settings (Listing Order, Sony logo ON/OFF itp.)
- Language Setting
- Initialize

## Procedura wyboru ustawień

- 1 Naciśnij przycisk MENU.
- 2 Przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  (Settings).



- 3 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż parametr, który chcesz zmienić, po czym naciśnij przycisk  $\downarrow$ .  
Pojawi się ekran ustawiania wybranego parametru.



Przykład: po wybraniu parametru [General Settings].

- 4 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż parametr, który chcesz zmienić, po czym naciśnij przycisk  $\downarrow$ .  
Umożliwia to zmienianie ustawień poszczególnych parametrów (strona 43).


### 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 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż żądane ustawienie, po czym naciśnij przycisk  $\downarrow$ .  
Każde naciśnięcie przycisku  $\downarrow/\uparrow$  powoduje zmianę ustawienia.  
W przypadku wartości numerycznych naciskaj przycisk  $\uparrow$ , aby zwiększać wartość, lub przycisk  $\downarrow$ , aby ją zmniejszać.  
Naciśnięcie przycisku  $\downarrow$  potwierdza wybór ustawienia.

- 6 Naciśnij przycisk MENU.  
Menu zniknie.

## Przywracanie ustawień fabrycznych

- 1 Naciśnij przycisk MENU, po czym przyciskami  $\leftarrow/\rightarrow$  wskaż zakładkę  (Settings).
- 2 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Initialize], po czym naciśnij przycisk  $\downarrow$ .
- 3 Przyciskami  $\downarrow/\uparrow$  wskaż wariant [Initialize settings], po czym naciśnij przycisk  $\downarrow$ .  
Wszystkie zmienione wartości (oprócz ustawień zegara) przyjmą wartości fabryczne.

### Wskazówka

Można również użyć przycisku MENU na ramce.

## Parametry, które można regulować

\*: Ustawienia fabryczne

Parametr	Ustawienie	Opis	
Picture mode	Portrait	Wyświetlanie obrazu o optymalnym kontraście i naturalnej kolorystyce.	
	Standard*	Wyświetlanie obrazu o dużej ekspresji, z podkreślonymi kolorami.	
	Vivid	Wyświetlanie żywego, wyostzonego obrazu z nasyconymi kolorami.	
Alarm Settings	Nastawianie budzika (strona 41).		
Auto Power ON/OFF	Nastawianie programatora automatycznie włączającego i wyłączającego ramkę. Funkcja ta pozwala na wybór ustawień poniższych parametrów (strona 39).		
	Simple	Godzinę automatycznego włączenia / wyłączenia można nastawić z dokładnością do jednej minuty (strona 39).	
		Power-ON timer	Nastawianie programatora (godziny / dnia tygodnia) sterującego automatycznym włączeniem zasilania.
		Power-OFF timer	Nastawianie programatora (godziny / dnia tygodnia) sterującego automatycznym wyłączeniem zasilania.
	Advanced*	Nastawianie funkcji automatycznego włączenia / wyłączenia dla poszczególnych dni tygodnia, z dokładnością do jednej godziny.	
		OK	Naciśnięcie tego przycisku po nastawieniu godziny automatycznego włączenia / wyłączenia lub dnia tygodnia potwierdza ustawienia i powoduje powrót do poprzedniego ekranu.
		Cancel	Naciśnięcie tego przycisku po nastawieniu godziny automatycznego włączenia / wyłączenia lub dnia tygodnia anuluje operację i powoduje powrót do poprzedniego ekranu.
		Reset all	Naciśnięcie tego przycisku po nastawieniu godziny automatycznego włączenia / wyłączenia lub dnia tygodnia powoduje skasowanie wszystkich nastawionych godzin.
	Auto off	Można wybrać czas (dwie lub cztery godziny)*, po którym ramka automatycznie się wyłączy, jeśli nie zostanie na niej naciśnięty żaden przycisk.	
	OFF	Funkcja Auto Power ON/OFF jest wyłączona.	
Date/time Settings	Nastawianie daty, godziny, dnia rozpoczynającego tydzień itd. (strona 13)		

\*: Ustawienia fabryczne

Parametr	Ustawienie	Opis		
General Settings	Listing Order	Określanie kolejności wyświetlania obrazów. Wybrane ustawienie wpływa na kolejność w grupie [Slideshow Settings].		
		Shoot. Date	Porządkowanie obrazów według daty wykonania zdjęcia. <b>Uwaga</b> Wariant Shoot. Date nie pojawia się w przypadku plików z filmem.	
		Number Order*	Porządkowanie obrazów według numerów plików.	
	Auto display orientation	ON* / OFF: automatyczne obracanie obrazów w celu ich dopasowania do sposobu ustawienia ramki.		
	LCD backlight	Regulacja jasności podświetlenia ekranu LCD w zakresie od 1 do 10*.		
	Beep	ON*/OFF: włączanie lub wyłączenie sygnalizacji dźwiękowej.		
	Image import size	Resize*	Skalowanie obrazów zapisywanych w wewnętrznej pamięci po ich zaimportowaniu z karty pamięci. Umożliwia zapis większej liczby obrazów. Jeżeli jednak obrazy są wyświetlane na dużym monitorze za pośrednictwem komputera itp., mają gorszą rozdzielczość niż oryginały.	
		Original	Obrazy zapisywane w wewnętrznej pamięci nie są poddawane kompresji. Nie pogarsza się jakość, ale można zapisać mniej obrazów.	
Control for HDMI (tylko DPF-XR100)	ON*/OFF: włączanie lub wyłączenie funkcji sterowania przez HDMI. Przy ustawieniu ON telewizor podłączony do złącza HDMI ramki automatycznie przełącza się na wejście wideo i wyświetla obrazy zapisane w ramce. Do obsługi ramki można używać 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.	
Language Setting	Określanie języka wyświetlania na ekranie LCD. Japoński, Angielski*, Francuski, Hiszpański, Niemiecki, Włoski, Rosyjski, Koreański, Uproszczony chiński, Tradycyjny chiński, Holenderski, Portugalski, Arabski, Perski, Węgierski, Polski, Czeski, Tajski, Grecki, Turecki, Malajski, Szwedzki, Norweski, Duński, Fiński <b>Uwaga</b> Standardowe ustawienie języka zależy od regionu zakupu.			

\*: Ustawienia fabryczne

Parametr	Ustawienie	Opis
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 innych urządzeń, takich jak komputer.</li></ul>
	Initialize settings	Przywracanie ustawień fabrycznych z wyjątkiem ustawienia daty i godziny w grupie [Date/time Settings].

# Podłączanie do telewizora HD (tylko DPF-XR100)

## Podłączanie do telewizora HD

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

### Technologia „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.

#### Uwaga

Możliwość wyświetlenia obrazu o dużej rozdzielczości zależy od źródłowego obrazu.

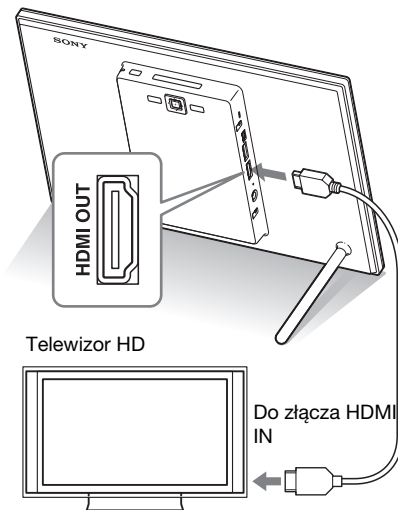
**1** Podłącz zasilacz sieciowy do ramki i do ściennego gniazdka sieciowego (dostarczona instrukcja obsługi – „Włączanie ramki”).

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

#### Uwagi

- Długość używanego przewodu HDMI nie może przekraczać 3 m.
- Użyj przewodu HDMI z logo HDMI.
- Nie gwarantuje się możliwości podłączenia urządzenia do wejścia telewizora innego niż HDMI, przy użyciu przewodu lub złącza przejściowego.

**3** Połącz złącze HDMI OUT (typu A) ramki ze złączem HDMI IN telewizora.



**4** Włącz ramkę (strona 12).

**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 dźwięk.



### Uwagi

- Nie gwarantuje się współpracy ze wszystkimi telewizorami.
- Podłączenie telewizora powoduje wyłączenie ekranu LCD ramki.
- Kiedy ramka jest podłączona do telewizora przewodem HDMI, reprodukcja dźwięku, sygnałów kontrolnych i dźwięku budzika odbywa się przez telewizor, nie przez ramkę. Wyreguluj głośność w telewizorze.
- 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.
- 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 wewnętrznej pamięci, eksportowania ich i kasowania. Spowoduje to przerwanie wykonywanej operacji.










## Użycie pilota od telewizora do sterowania ramką

Jeśli telewizor jest zgodny z funkcją sterowania przez 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).
- Do sterowania ramki przez HDMI można używać przycisków  , [Enter] i [Return].
- Jeśli w telewizorze wyłączona jest funkcja sterowania przez interfejs HDMI, nie można sterować ramką za pomocą pilota od telewizora. Sposób wybierania ustawień zależy od używanego telewizora. Szczegółowych informacji należy szukać w instrukcji obsługi telewizora.
- Jeśli parametr [Control for HDMI] w menu ramki jest ustawiony na [OFF], nie można sterować ramką za pomocą pilota od telewizora.

## Podstawy obsługi ramki za pomocą pilota od telewizora

- Kiedy na ekranie widać kursor, na przykład po wyświetleniu listy lub menu, przemieszczanie kursora umożliwiają przyciski    .
- Kiedy kursor nie jest wyświetlany (np. w trybie widoku jednego obrazu), naciśnij przycisk . Na ekranie telewizora pojawi się pulpit sterowania ramki. Przyciskami  ,   na pilocie od telewizora wskaż żądany przycisk i naciśnij przycisk [Enter].



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

### Uwaga

Pilot od telewizora nie pozwala na użycie następujących funkcji:

- Powiększanie / zmniejszanie obrazu.
- Kadrowanie i zapisywanie
- Importowanie / Eksportowanie / Sortowanie / Oznaczenie / Kasowanie
- Wybieranie / Importowanie / Kasowanie podkładu muzycznego

## Uwaga o funkcji sterowania przez HDMI

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

- Możliwe jest wyłączenie ramki razem z telewizorem.
- Możliwe jest automatyczne przełączanie wejścia telewizora na sygnał z ramki przez jej podłączenie do telewizora. Jeśli telewizor będzie przełączony w tryb czuwania, włączy się.
- Możliwa jest obsługa ramki pilotem od telewizora.
- Zmiana języka wyświetlania w telewizorze połączonym z ramką spowoduje automatyczną zmianę języka wyświetlania 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 urządzeń zewnętrznych.
- Podłączenie urządzenia zewnętrznego do gniazda USB A w czasie odtwarzania obrazu z wewnętrznej pamięci spowoduje przełączenie źródła na urządzenie zewnętrzne.

**1** Podłącz do ramki zasilacz sieciowy i włącz go do gniazdka sieciowego (dostarczona instrukcja obsługi – „Włączanie ramki”).

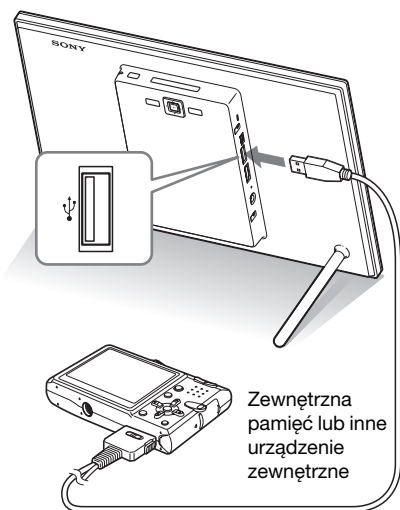
**2** Przełącz aparat cyfrowy lub urządzenie zewnętrzne w tryb pamięci masowej (mass storage). Sposób obsługi i przełączania zależy od aparatu cyfrowego lub urządzenia zewnętrznego. Dalszych informacji należy szukać w instrukcji obsługi aparatu cyfrowego lub urządzenia zewnętrznego. (W przypadku aparatu Cyber-shot, należy zmienić ustawienie parametru „USB Connect” na [Normal] lub [Mass Storage].)

**3** Włącz ramkę (strona 12).

**4** Podłącz aparat cyfrowy lub urządzenie zewnętrzne do złącza USB A na ramce.

Do połączenia użyj przewodu USB dostarczonego z aparatem lub urządzeniem zewnętrznym.





## 5 Wybierz urządzenie odtwarzające (strona 31).

Na ekranie pojawi się obraz z urządzenia.

Więcej informacji o pokazach slajdów – patrz strona 21. Więcej informacji o dodawaniu obrazów do wewnętrznej pamięci – patrz strona 29.

### 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 odłączać przewodu USB ani nie wyłączać 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 koncentratorem.
- Ramka nie pozwala na wykorzystanie danych, które zostały zaszyfrowane albo poddane kompresji przy użyciu podsystemu skanera odcisku palca, hasła itp.
- Użyj przewodu USB z logo USB.

## Podłączanie do komputera

Podłączenie komputera umożliwia wyświetlanie obrazów z wewnętrznej pamięci ramki na komputerze oraz kopiowanie obrazów między ramką a komputerem.

### Wymagania systemowe

Komputer podłączany do ramki powinien spełniać następujące wymagania systemowe:

#### ■ Windows

Zalecany system operacyjny: Microsoft Windows 7 / Windows Vista SP2 / Windows XP SP3

Port: port USB

#### ■ Macintosh

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

Port: port USB

#### Uwagi

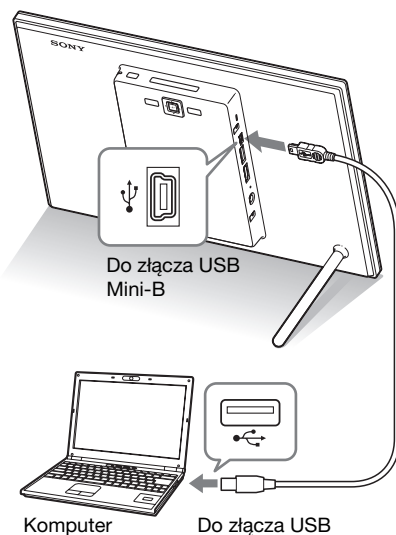
- Jeśli do komputera są podłączone różne urządzenia USB albo używany jest koncentrator, mogą wystąpić problemy.
- Nie jest możliwa obsługa ramki za pośrednictwem innego, równocześnie używanego urządzenia USB.
- Nie odłączać ani nie podłączać przewodu USB podczas przesyłania danych.
- Nie gwarantuje się 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.
- Do formatowania wewnętrznej pamięci nie używać komputera. Aby sformatować wewnętrzną pamięć, odłącz od ramki przewód USB, wyświetl menu i wybierz wariant [Format internal memory] (strona 34).

## Podłączanie do komputera w celu wymiany obrazów

#### Uwaga

W tym punkcie tytułem przykładu opisano podłączenie do komputera z systemem Microsoft Windows Vista. Wygląd ekranu i sposób postępowania zależą od używanego systemu operacyjnego.

- 1** Podłącz do ramki zasilacz sieciowy i włącz go do gniazdka sieciowego. (dostarczona instrukcja obsługi, „Włączanie ramki”)
- 2** Połącz komputer i ramkę za pomocą dostępnego w handlu przewodu USB.



#### Uwaga

Użyj przewodu USB typu mini-B o długości mniejszej niż 3 m.

- 3** Włącz ramkę (strona 12).

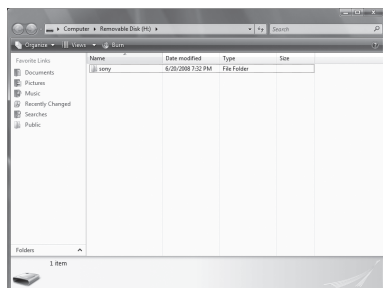
**4** Kiedy na ekranie komputera pojawi się okno [AutoPlay], kliknij na wariancie [Open folder to view files (Otwórz folder, aby wyświetlić pliki)].

Jeśli okno [AutoPlay] nie pojawi się, wybierz z menu Start wariant [Computer (My Computer) (Komputer (Mój komputer))], po czym otwórz nośnik wymienny.

**5** Przemieść 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 plik z obrazem, który chcesz skopiować, a następnie skopiuj go techniką „przeciągnij i upuść” do folderu „sony”.

#### Uwagi



- Zapisując obrazy z komputera w wewnętrznej pamięci, należy za pomocą komputera 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.

- Przetworzenie lub zapis pliku w komputerze może spowodować zmianę lub skasowanie daty wykonania zdjęcia. W takim przypadku kolejność wyświetlania zdjęć na ekranie indeksu może być niezgodna z kolejnością ich wykonywania.
- 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.

- 1** Dwukrotnie kliknij na ikonie  (odłącz) na pasku zadań.
- 2** Kliknij na wariantach  (urządzenie pamięci masowej USB) → [Stop].
- 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. Do gniazda USB A nie jest podłączone urządzenie zewnętrzne. Włóż kartę pamięci do odpowiedniego gniazda lub podłącz urządzenie zewnętrzne. (strona 14, 48)</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 USB A 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 file.	<ul style="list-style-type: none"><li>Aby skasować plik objęty ochroną, wyłącz ochronę w aparacie lub komputerze.</li></ul>
Memory card is protected. Remove protection then try again.	<ul style="list-style-type: none"><li>Karta pamięci jest chroniona przed zapisem. Przetaw przełącznik ochrony przed zapisem w położenie umożliwiające zapis (strona 59).</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 internal memory./ 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><b>W przypadku urządzenia zewnętrznego:</b> Urządzenie zewnętrzne może być chronione przed zapisem. Wyłącz ochronę przed zapisem używanego urządzenia. Wewnętrzna pamięć aparatu cyfrowego może być chroniona przed zapisem.</li> <li><b>W przypadku wewnętrznej pamięci:</b> Wykonaj inicjalizację wewnętrznej pamięci.</li> </ul>
Write error on the Memory Stick. / Write error on the CompactFlash card. / Write error on the SD Memory Card. / Write error on the xD-Picture Card. / Write error on the internal memory./ Write error on the External Device.	<p><b>Uwaga</b></p> <p>Zwracamy uwagę, że inicjalizacja wewnętrznej pamięci powoduje skasowanie zaimportowanych do niej plików z obrazami.</p>
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>
Memory card format not supported.	<ul style="list-style-type: none"> <li>W przypadku karty pamięci, sformatuj kartę za pomocą aparatu cyfrowego lub innego urządzenia.</li> <li>W przypadku wewnętrznej pamięci, wykonaj inicjalizację pamięci za pomocą ramki.</li> </ul> <p><b>Uwaga</b></p> <p>Inicjalizacja nośnika powoduje usunięcie z niego wszystkich plików.</p>
Cannot open the image.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ramka nie pozwala na wyświetlanie i otwieranie plików z obrazami w nieobsługiwanych formatach.</li> </ul>
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>Podłączone urządzenie nie jest zgodne z trybem pamięci masowej lub w zewnętrznym urządzeniu wybrany jest tryb USB inny niż pamięci masowej. Podłącz urządzenie zgodne z trybem pamięci masowej lub sprawdź tryb USB w zewnętrznym urządzeniu i w razie potrzeby zmień go na 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 włącza się zasilanie.	<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 14, 48).
	<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 (dostarczona instrukcja obsługi – „Dane techniczne”).
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy plik ma format zgodny z DCF?</li> </ul>	→ Ramka nie pozwala 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
Niekóre obrazy nie są wyświetlane.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy obrazy pojawiają się na ekranie indeksu?</li> </ul>	<p>→ 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.</p> <p>→ Ramka nie pozwala na wyświetlanie plików niezgodnych z formatem DCF, nawet jeśli można je wyświetlić na komputerze.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy na ekranie indeksu pojawia się pokazany pod spodem znak?</li> </ul> <div data-bbox="308 525 383 584" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy obrazy były tworzone przy użyciu programu komputerowego?</li> </ul>	<p>→ 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.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy na ekranie indeksu pojawia się pokazany pod spodem znak?</li> </ul> <div data-bbox="308 911 383 970" style="text-align: center;">  </div>	<p>→ 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.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy wewnętrzna pamięć, karta pamięci lub urządzenie zewnętrzne zawierają ponad 9999 obrazów?</li> </ul>	<p>→ Ramka może odtworzyć, zapisać, skasować itp. maksymalnie 9999 plików z obrazami.</p>
	<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 nie pozwalać na wyświetlenie obrazu.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy karta pamięci lub urządzenie zewnętrzne zawiera folder z więcej niż ośmioma poziomami hierarchii?</li> </ul>	<p>→ Ramka nie pozwala na wyświetlanie obrazów zapisanych na dziewiątym lub dalszych poziomach folderów.</p>

<b>Objaw</b>	<b>Co sprawdzić</b>	<b>Przyczyna / Rozwiązania</b>
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 dziesięć początkowych znaków nazwy pliku.</p>

## Zapisywanie i kasowanie obrazów

<b>Objaw</b>	<b>Co sprawdzić</b>	<b>Przyczyna / Rozwiązania</b>
Nie można zapisać obrazu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy karta pamięci jest chroniona przed zapisem?</li> </ul>	→ Wyłącz ochronę przed zapisem i ponów próbę zapisu.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy przełącznik ochrony karty pamięci przed zapisem znajduje się w położeniu [LOCK]?</li> </ul>	→ Przetwórz przełącznik ochrony przed zapisem w położenie umożliwiające zapis.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy karta pamięci jest pełna?</li> </ul>	→ Skasuj niepotrzebne obrazy (strona 33) lub użyj karty pamięci, na której pozostaje wystarczająca ilość wolnego miejsca .
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy wewnętrzna pamięć jest pełna?</li> </ul>	→ Skasuj niepotrzebne obrazy (strona 33).
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy przy przesyłaniu obrazów z komputera do wewnętrznej pamięci został w niej utworzony folder?</li> </ul>	→ Jeśli folder nie zostanie utworzony, będzie można zapisać tylko 512 obrazów. Maksymalna liczba zapisywanych 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.



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]?	→ Przeważ 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 20). 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. Wyłącz i z powrotem włącz ramkę. → Urządzenie USB może nie współpracować z ramką.
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 od ramki 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 9)
Ramka nie uruchamia się.	—	→ Użyj trybu konserwacji, by wykonać inicjalizację systemu ramki (strona 28).

## Pilot

Objaw	Co sprawdzić	Przyczyna / Rozwiązania
Używanie pilota nie daje żadnych efektów.	• Czy bateria w pilocie jest prawidłowo włożona?	→ Wymień baterię (strona 10). → Włóż baterię (strona 10). → Włóż baterię, zwracając uwagę na właściwe ułożenie biegunów (strona 10).
	—	→ Kieruj przód pilota w stronę czujnika zdalnego sterowania na ramce (strona 10). → Usuń wszelkie przeszkody z linii między pilotem a czujnikiem zdalnego sterowania.
	• Czy włożony jest arkusz ochronny?	→ Wyjmij arkusz ochronny (strona 10).

## Karty pamięci

### „Memory Stick”

#### Rodzaje kart „Memory Stick”, z którymi współpracuje ramka

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

Typ karty „Memory Stick”	Wyświetlanie	Kasowanie / Zapis
„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 32 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.

<sup>\*6</sup> 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” (dostarczona instrukcja obsługi, tył okładki).
- Nie wkładać kilku kart „Memory Stick” równocześnie. Grozi to problemami z ramką.
- Aby użyć z ramki 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 inicjalizowania kart „Memory Stick” należy używać funkcji inicjalizacji dostępnej w aparacie cyfrowym. Użycie do inicjalizacji komputera może spowodować niewłaściwe wyświetlanie obrazów.
- Inicjalizacja powoduje skasowanie wszystkich chronionych obrazów. Aby uniknąć przypadkowego skasowania ważnych danych, przed inicjalizacją należy sprawdzić zawartość karty „Memory Stick”.
- Po przestawieniu przełącznika ochrony przed zapisem w położenie LOCK nie można zapisywać 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 miniSDHC, microSDHC, (Konieczne jest użycie adaptera.)<sup>\*2</sup>
- kart SDXC<sup>\*4</sup>,
- kart pamięci zgodnych ze standardem MMC<sup>\*5</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 na środku tylnej części 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 SDXC o pojemności 64 GB lub mniejszej.

<sup>\*5</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

W ramce można używać kart xD-Picture Card<sup>\*6</sup>. Nie gwarantuje się właściwego działania wszystkich rodzajów kart xD-Picture Card.

<sup>\*6</sup> Przeprowadzone badania wykazały współpracę ramki z kartami xD-Picture Card o pojemności 2 GB lub mniejszej.

## Karta CompactFlash (tylko DPF-XR100)

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>\*7</sup>,

Zastosowanie dostępnego w handlu adaptera na karty CompactFlash<sup>\*8</sup> pozwoli ponadto na użycie kart Smart Media.

Nie gwarantuje się właściwego działania wszystkich rodzajów kart CompactFlash.

<sup>\*7</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>\*8</sup> W przypadku użycia dostępnego w handlu adaptera na karty CompactFlash należy zapoznać się z jego instrukcją obsługi oraz sposobem instalacji karty i adaptera. Pewne adaptery CompactFlash mogą 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. Niewłaściwe wkładanie grozi uszkodzeniem ramki.
- Przy wkładaniu karty pamięci nie należy używać siły, gdyż grozi to uszkodzeniem karty pamięci i / lub ramki.
- Nie wyjmować karty pamięci ani nie wyłączać ramki, gdy trwa odczyt albo zapis danych i miga wskaźnik dostępu. Grozi to skasowaniem lub uszkodzeniem 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.

### **Uwagi dotyczące licencji**

Ramka na zdjęciu zawiera oprogramowanie wykorzystywane przez Sony na zasadzie umowy licencyjnej z właścicielem praw autorskich. Właściciel praw autorskich do oprogramowania zobowiązuje nas do przekazywania treści umowy naszym klientom.

Treść licencji znajduje się na dostarczonym dysku CD-ROM. Prosimy o przeczytanie pliku „NOTICE.html”, który znajduje się w folderze License na dysku CD-ROM.

### **Uwaga dotycząca oprogramowania podlegającego licencji GNU GPL / LGPL**

Ten produkt zawiera oprogramowanie podlegające warunkom Powszechnej Licencji Publicznej GNU (GNU General Public License, zwanej dalej „GPL”) lub Mniejszej Powszechnej Licencji Publicznej GNU (GNU Lesser General Public License, zwanej dalej „LGPL”). Zgodnie z tymi warunkami klienci mają prawo do uzyskiwania, modyfikowania i redystrybucji kodu źródłowego tego oprogramowania na warunkach dostarczonej licencji GPL lub LGPL.

Kod źródłowy powyższego oprogramowania jest dostępny w Internecie.

Aby go pobrać, należy odwiedzić poniższy adres URL i wybrać symbol modelu „DPF-XR100/VR100”.

URL: <http://www.sony.net/Products/Linux/>  
Zwracamy uwagę, że Sony nie jest w stanie udzielać żadnych odpowiedzi na zapytania dotyczące zawartości kodu źródłowego.

# Skorowidz

## A

Auto Power ON/OFF

Advanced 40

Auto off 40

Simple 39

Automatyczne włączanie /  
wyłączanie 39, 43

## B

Budzik 41, 43

## C

Cechy 5

Color effect 24

Control for HDMI 44

## D

Display Mode 24

## E

Ekran indeksu obrazów 21

Ekran informacji 20

Ekran początkowy 12

Ekran pokazu slajdów 16

Ekran zegara i kalendarza 18

Eksportowanie obrazu 32

## F

Format internal memory 34,  
45

## G

General Settings 44

Gniazdo na kartę pamięci 14

## H

HDMI OUT 46

## I

Image import size 44

Importowanie do  
wewnętrznej pamięci 29

Initialize 42, 45

Initialize settings 45

## J

Jakość obrazu 43

## K

Karty pamięci 14, 59

„Memory Stick” 14, 59

CompactFlash 14, 60

SD 14, 60

Uwagi eksploatacyjne 59,  
60

xD-Picture Card 14, 60

Kasowanie obrazu 33

Komunikaty 52

## L

Lampka dostępu 8, 14

Language Setting 44

Listing Order 44

## M

Marking 35

Montaż nóżki 11

## O

Obracanie obrazu 38

Odtwarzanie pliku  
z filmem 21

## P

Pilot 10

Podłączanie

Komputer 50

Telewizor 46

Urządzenie zewnętrzne 48

Przełącznik ochrony przed  
zapisem 59

Przywracanie ustawień  
fabrycznych 42

## R

Rozwiązywanie  
problemów 54

## S

Skojarzony plik 20

Slideshow Settings 24

Color effect 24

Display Mode 24

Photo Interval 24

Shuffle 24

Video Interval 24

Sortowanie obrazów 36

System Information 44

## T

Telewizor o wysokiej  
rozdzielczości 46

Tryb odświeżania 27

Tryb widoku jednego  
obrazu 19

## **U**

- Urządzenia zgodne ze standardem pamięci masowej (mass storage) 48
- Urządzenie odtwarzające 31
- USB (przewód) 48
- USB Mini-B (złącze) 9, 50
- Ustawianie pionowo lub poziomo 11
- Ustawienia daty / godziny 13, 43
- Ustawienia fabryczne 42, 43

## **W**

- Wkładanie karty pamięci 14
- Włączanie / wyłączanie zasilania 12
- Wymagania systemowe
  - Macintosh 50
  - Windows 50
- Wymiana baterii w pilocie 10

## **Z**

- Zerowanie 58
- Zmienianie ustawień 42
- Zwiększanie / zmniejszanie obrazu 37

Sony Corporation

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.