EPSON
EXCEED YOUR VISION

# EasyMP™ Bruksanvisning

## Multimedia Projector

## EB-1735W
## EB-1725

# Innehåll

**Sammanfattning av EasyMP** ..... **4**
**Anmärkningar vid användning av trådlöst LAN** ..... **6**
Villkor för anslutning till kompatibla trådlösa LAN-kort och åtkomstpunkter ..... 6
Specifikationer för medföljande LAN-enhet ..... 6
Elektromagnetiska säkerhetsföreskrifter ..... 6
Föreskrifter för frekvensanvändning ..... 6
Försiktighetsåtgärder vid resor i utlandet ..... 7
Regelverk för trådlös telegrafi ..... 7
Säkerhetsanmärkningar vid användning av trådlösa LAN-enheter ..... 7
**Ansluta med Quick Wireless Connection** ..... **8**
Förbereda USB-nyckeln (endast när medföljande "trådlös LAN-enhet" är installerad) ..... 8
Projicera med USB-nyckel ..... 9
Valfria inställningar ..... 10
**Installera programvaran** ..... **11**
Medföljande programvara ..... 11
Installation ..... 11

## Anslutning med EMP NS Connection

**Överblick av EMP NS Connection** ..... **14**
Två anslutningslägen och deras huvudfunktioner ..... 14
Steg för att ansluta ..... 16
**Förbereda anslutning** ..... **17**
Förbereda datorn ..... 17
**FAnsluta till en projektor på ett nätverk och projicera** ..... **18**
Använda projektorn ..... 18
Använda datorn ..... 18
Använda Anslutningsskärmen ..... 19
Använda verktygsfältet ..... 21
När du inte hittar målprojektorn ..... 24
**Koppla från** ..... **25**
Koppla från datorn ..... 25
Koppla från projektorn ..... 25

## Bekväma EMP NS Connection-funktioner

**Bara projicera ett PowerPoint-bildspel (Presentationsläge)** ..... **27**
**Projicera filmer från en dator (Filmsändningsläge)** ..... **28**
Filtyper som stöds ..... 28
Filmuppspelning ..... 28
**Använda multi-skärmdisplay** ..... **30**
Exempel på justering av den virtuella skärmen ..... 30
Förberedelser före användning av Multi-skärmfunktionen ..... 31
Inställning av virtuell skärm ..... 31
Tilldelning av bild som ska projiceras ..... 37
Projicering av tilldelad bild ..... 38

## Ansluta till en projektor på ett annat nätverk

**Ansluta till en projektor på ett annat nätverk** ..... **41**
**Sökning genom att ange IP-adress och projektornamn (endast "Avancerat anslutningsläge")** ..... **42**
**Sökning med profil** ..... **43**
Skapa en profil ..... 43
Sökning genom att ange en profil ..... 45
Hantera en profil ..... 46

## Ställa in EMP NS Connection

**Använda Ställ in alternativ** ..... **49**
Fliken Allmänna inställningar ..... 49
Fliken Justera prestanda ..... 50

## Använda en dator för att ställa in, övervaka och styra projektorer

**Ändra inställningar med webbläsare (webbstyrning)** ..... **52**
Visa webbstyrning ..... 52
Inställning av projektor ..... 52
**Använda e-postmeddelandefunktionen för att rapportera problem** ..... **53**
**Hantering med SNMP** ..... **54**

## Presentationer med PC Free

**Filer som kan projiceras med PC Free och sparas ..... 56**
Specifikationer för filer som kan projiceras med PC Free ..... 56
PC Free-exempel ..... 57
**Grundläggande funktioner i PC Free ..... 58**
Starta och stänga PC Free ..... 58
Grundläggande funktioner i PC Free ..... 60
Rotera bilden ..... 61
**Projicera scenarion ..... 62**
Skapa och redigera ett scenario ..... 62
Spela upp ett scenario ..... 63
Tillgängliga funktioner under en presentation ..... 64
**Projicera bild- och filmfiler ..... 65**
Projicera bilder/filmer ..... 65
Projicera alla bilder och filmfiler i en mapp efter varandra (bildspel) ..... 66
**Ställa in visningsförhållande och visningsläge för bild- och filmfiler ..... 67**

## Förbereda ett scenario (med EMP SlideMaker2)

**Sammanfattning av scenario ..... 69**
**Filer som kan inkluderas i scenarion ..... 70**
**Konvertera en PowerPoint-fil till ett scenario ..... 71**
**Konvertera alla filer samtidigt utan att starta SlideMaker2 ..... 72**
**Starta SlideMaker2 och omvandla filer ..... 74**
Ställa in egenskaper för ett scenario ..... 74
Inkludera PowerPoint-filer i scenarion ..... 76
Inkludera bild- och filmfiler i scenarion ..... 80
Redigera ett scenario ..... 81
**Sända scenarion ..... 82**
**Ytterligare funktioner ..... 84**
Kontrollera projiceringsstatus för ett scenario från en dator ..... 84
Ställa in animeringar ..... 85
Ställa in bildanimering ..... 85

## Bilaga

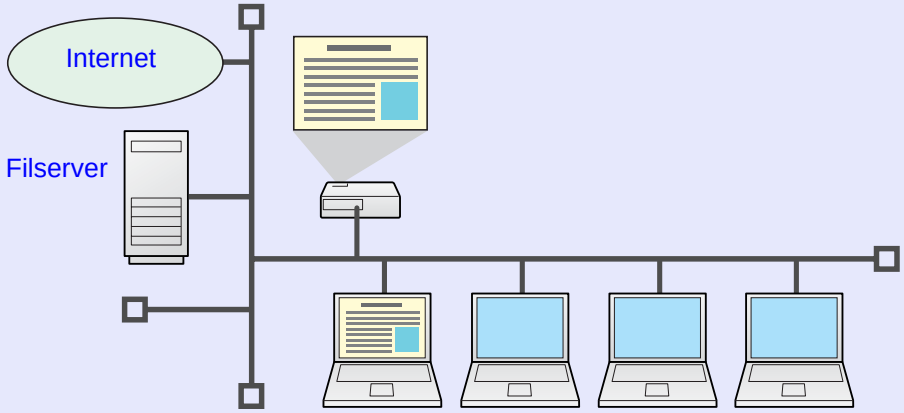
**Begränsningar vid anslutning ..... 88**
Upplösningar som stöds ..... 88
Färger på bildskärmen ..... 88
Antal anslutningar ..... 88
Övrigt ..... 88
När du använder Windows Vista ..... 89
**Felsökning ..... 90**
**Ordlista ..... 100**

# Sammanfattning av EasyMP

Följande funktioner i EasyMP (Epsons administrativa system för möten och presentationer) kan vara dig till stor hjälp när du förbereder effektiva möten och presentationer.

## Olika skärmöverföringar genom nätverksanslutning (EMP NS Connection)

Du kan hålla effektiva möten och presentationer genom att ansluta projektorn till ett nätverk.




### ■ Förberedelser krävs ej

Eftersom du kan visa material som är lagrat på en delad filserver eller på datorns skrivbord direkt från konferensrummet, behöver du inte kopiera data i förväg.

### ■ Problemfritt bruk

Om projektorn är ansluten till ett nätverk, kan du dela projektorn från datorer på nätverket. När du projicerar data från olika datorer under ett möte eller en presentation, behöver du inte göra några avbrott för att byta signalkabel mellan datorer.
Inte ens ett långt avstånd mellan projektor och dator utgör något problem.

### ■ Olika skärmöverföringsfunktioner

- Distributionsfunktion ☛ p.15
- Växlingsfunktion ☛ p.15
- Multi-skärmdisplay ☛ p.30
- Filmsändningsläge ☛ p.28
- Presentationsläge ☛ p.27

### ■ Fjärrövervakning, -konfigurering och -styrning av projektorn

Följande bekväma funktioner hanterar kollektivt projektorer i olika konferensrum.

- Övervaka och detektera problem från en SNMP Manager på nätverket ☛ p.54
- Ta emot e-postmeddelanden när problem uppstår ☛ p.53
- Ställ in och styr projektorn med hjälp av en standardwebbläsare ☛ p.52

## Projicera bilder från datorn med hjälp av "Nätverksprojektor" i Windows Vista

I Windows Vista kan du använda standardfunktionen "Nätverksprojektor" för att ansluta projektorn till en dator via ett nätverk och projicera. På detta sätt kan du skapa presentationer via ett nätverk med hjälp av en vanlig OS-funktion utan att behöva installera någon ny programvara. ☛ *Bruksanvisning* "Om nätverksprojektor (endast EB-1735W/1725)"

## Projicering direkt från sparade filer på en USB-enhet (PC Free)

Du kan skapa presentationer genom att använda USB-kompatibla digitala kameror eller hårddiskar. Om du ansluter ett USB-minne till projektorn kan du direktprojicera JPEG-bilder, filmer och scenarion som är lagrade på USB-enheter. ☛ p.55

## Ansluta en USB-kabel till datorn och projicera bilder från datorskärmen (USB Display)

Genom att använda medföljande USB-kabel för anslutning till en Windows-dator kan du projicera bilder från datorn. ☛ *Bruksanvisning* "Ansluta med en USB-kabel och projicering (endast USB Display EB-1735W/1725)"

## Använda USB-nyckeln för att projicera datorbilder (Quick Wireless Connection)

Med hjälp av medföljande USB-nyckel för Quick Wireless Connection kan du snabbt ansluta en dator till en projektor för omedelbar projicering vid sammanträden osv. ☛ p.8

# Anmärkningar vid användning av trådlöst LAN

## Villkor för anslutning till kompatibla trådlösa LAN-kort och åtkomstpunkter

Medföljande trådlös LAN-enhet kan anslutas till följande produkter i enlighet med IEEE 802.11g, 802.11b och 802.11a.

- Trådlöst LAN-kort
- Datorer med inbyggd trådlös LAN-funktion
- Åtkomstpunkter

Du kan emellertid inte skapa en ad hoc-anslutning för trådlös LAN-utrustning med en dator i IEEE 802.11g. Mer information om trådlös LAN-utrustning finns i specifikationerna.

## Specifikationer för medföljande LAN-enhet

| | |
|---|---|
| Frekvensområde | IEEE 802.11b/g: 2,4 GHz band (1 till 11 Ch),<br>IEEE 802.11a: 5,2 GHz band (W52), 5,3 GHz band (W53)* |
| Modulation | IEEE 802.11b : DS-SS<br>IEEE 802.11a/g: OFDM |
| Potentiellt interferensområde | Mindre än 20 m |
| Lämplighet för frekvensbyte | Kan använda alla band och kan undvika "licensierade" och "olicensierade" band. |

* Du kan endast ansluta till 5,3 GHz band (W53) med hjälp av avancerad anslutning.

## Elektromagnetiska säkerhetsföreskrifter

Var uppmärksam på följande punkter vid användning av medföljande trådlös LAN-enhet.

- Kan utveckla elektromagnetisk interferens och orsaka att pacemakrarna inte fungerar. Kontrollera före användning att det inte uppstår någon elektromagnetisk interferens.
- Kan utveckla elektromagnetisk interferens och orsaka att känslig medicinsk utrustning inte fungerar. Kontrollera före användning att det inte uppstår någon elektromagnetisk interferens.
- Får inte användas nära mikrovågsugnar. Trådlös kommunikation kan avbrytas pga. elektromagnetisk interferens orsakad av mikrovågsugnar.
- I vissa länder finns det restriktioner mot att använda denna produkt. Användningen av denna produkt baseras på vederbörlig varsam användning enligt angivna föreskrifter.

## Föreskrifter för frekvensanvändning

Frekvensbandet för trådlös LAN-enhet som medföljer projektorn är 2,4 GHz/5 GHz. Detta band används för industriella, vetenskapliga och medicinska enheter som t.ex. mikrovågsugnar och används också i radiostationer för identifikationssystem för mobila enheter (RF-ID) i fabrikskedjan (kräver licens) och specificerade radiostationer med låg effekt (kräver ingen licens).

Före användning av trådlöst LAN kontrollerar du att det inte finns några radiostationer för mobil enhetsidentifikation eller specificerade radiostationer med låg effekt i närheten. Om detta trådlösa LAN interfererar elektromagnetiskt med radiostationer som används för mobil enhetsigenkänning upphör du omedelbart användningen och stoppar bildandet av det elektromagnetiska fältet.

Kontakta ditt försäljningsombud eller närmaste adress i *Anvisningar för support och service* ☛ *Kontaktlista för Epson-projektor* om detta trådlösa LAN interfererar elektromagnetiskt med en speciell radiostation med låg effekt som används för mobil enhetsidentifikation eller orsakar liknande problem.

## Försiktighetsåtgärder vid resor i utlandet

Trådlösa LAN-enheter baseras på landets försäljningsspecifikationer. Den trådlösa LAN-enheten är utformad att överensstämma med kanalen och frekvensgränserna i det landet det ska användas i. Om trådlös LAN-enhet används utanför försäljningslandet kontaktar du ditt försäljningsombud för mer information.

## Regelverk för trådlös telegrafi

Följande handlingar är förbjudna i regelverket för trådlös telegrafi.

- Ändra och montera isär (inklusive antennen)
- Ta bort överensstämmelseetiketten
- IEEE 802.11a (5 GHz band) extern användning

## Säkerhetsanmärkningar vid användning av trådlösa LAN-enheter

(Viktig information om kundrättigheter (upprätthålla sekretess))

Fördelen med trådlöst LAN över en LAN-kabel är att eftersom informationen utbyts med radiosignaler kan du enkelt ansluta till nätverket om du befinner dig inom radiosignalsområdet.
En nackdel är att inom ett visst område kan de elektromagnetiska signalerna passera genom barriärer som t.ex. väggar och följande problem uppstå om du inte genomför säkerhetsåtgärder.

- Kommunicerade data kan uppsnappas av andra.
  Tredje part kan ta emot trådlösa sändningar utan behörighet och få personlig information genom dessa sändningar, t.ex. personnummer, lösenord eller kontokortsnummer eller kan snappa upp innehåll i personliga e-postmeddelanden.
- Obehörig åtkomst till nätverket
  Tredje part kan komma åt ett enskilt nätverk eller ett företagsnätverk utan tillåtelse och kan göra följande:
  - Öppna personliga data eller annan hemlig information (informationsläckage)
  - Uppträda som annan användare och sända felaktiga data (personifiering)
  - Skriva över innehållet i uppsnappade data och sända det igen (förfalskning)
  - Föra in datorvirus som kan orsaka dataförlust eller systemkrascher (skada)

Inledningsvis är risken för att sådana problem ska inträffa vid inställningar små avseende säkerheten för trådlös LAN-produkt eftersom det trådlösa LAN-kortet och åtkomstpunkten har säkerhetsåtgärder som tar hand om dessa problem. Vi rekommenderar att du använder denna produkt efter att du gjort säkerhetsinställningar efter eget omdöme och tar på dig fullt ansvar och till fullo förstår vilka problem som kan ske om du inte vidtar några säkerhetsinställningar.

# Ansluta med Quick Wireless Connection

Du kan använda medföljande Quick Wireless Connection USB-nyckel (härefter kallad "USB-nyckel") för att projicera bilder från en ansluten Windows-dator. Denna funktion kallas Quick Wireless Connection. Du kan snabbt projicera bilder genom att ansluta USB-nyckeln till datorn. Driftskraven visas i hänvisningen. ☛ *Bruksanvisning* "Specifikationer", "Programkrav"

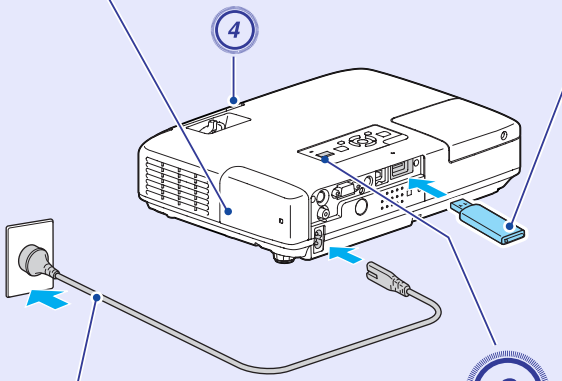
## Förbereda USB-nyckeln (endast när medföljande "trådlös LAN-enhet" är installerad)

Projicera datorbilder genom att starta lagring av projektorinformationen i USB-nyckeln. Anslut sedan USB-nyckeln till datorn.

**Tillvägagångssätt**

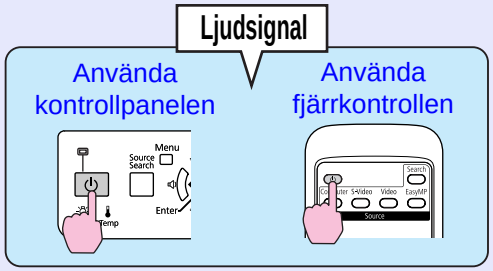
**1 Installera den trådlösa LAN-enheten.**

I "Snabbstartsguide" finns beskrivning över hur du installerar enheten.

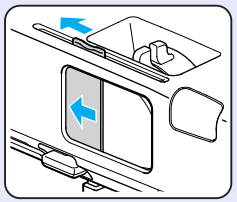



**2 Anslut strömkabeln (medföljande tillbehör).**

**3 Starta projektorn.**




**4 Öppna skjutreglaget för A/V-ljudavstängning.**



**5 Anslut USB-nyckeln.**

När data är sparade och du får ett meddelande på projektionsskärmen tar du bort USB-nyckeln.

```
Nätverksinformationen har uppdaterats.
Ta bort Quick Wireless Connection USB
Key.
```

**Läsa indikatorlampor för åtkomst**

| | |
|---|---|
| Spara data | Orange |
| Data sparade | Grön |
| Skrivfel | Röd |

***Du kan också köra Quick Wireless Connection i följande nätverksinställningar.***

- ***Den "trådlösa LAN-enheten" är installerad och ansluten till en trådlös LAN-åtkomstpunkt på nätverket.***
- ***Tillvalet "LAN-sladdenhet" är installerad och ansluten till nätverket med trådanslutet LAN.***

## Projicera med USB-nyckel

Kontrollera att projektorn är påslagen.

### Projiceringsmetod

**Tillvägagångssätt**

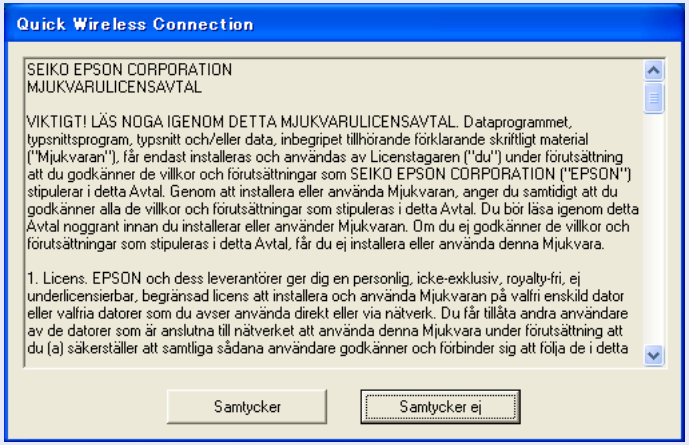
**1 Starta datorn.**

**2 Anslut USB-nyckeln till datorn.**

Om datorn använder Windows 2000 eller Windows XP som operativsystem får du ett meddelande som undrar om du vill starta om datorn när Quick Wireless Connection USB-nyckeln sätts in första gången. Om du får detta meddelande klickar du "Nej". Installationen av programvaran för Quick Wireless Connection fortsätter.

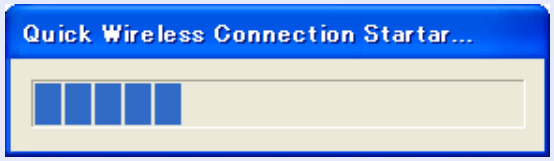
**3 Drivrutinen installeras automatiskt.**

Denna process sker endast när USB-nyckeln ansluts första gången.



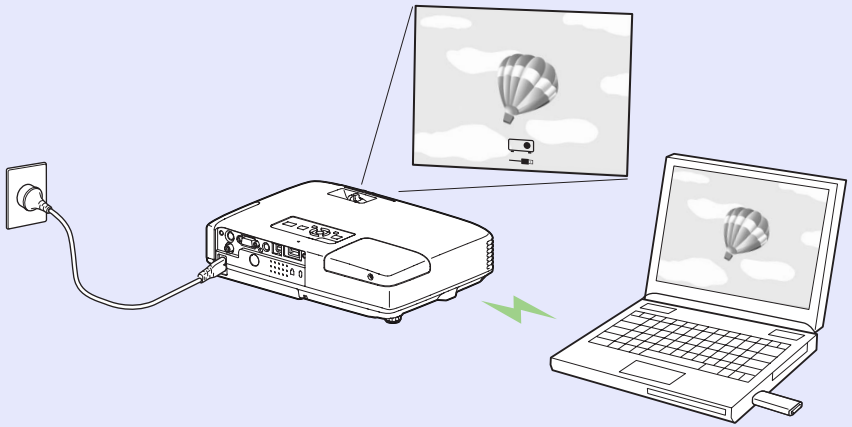

**4 Klicka på "Samtycker".**

Du kan inte köra Quick Wireless Connection om drivenheten inte är installerad. Se till att du väljer "Samtycker". Om du vill avbryta installationen väljer du "Samtycker ej".




**5 Bilder från datorn projiceras.**

Det kan ta en stund innan bilder från datorn projiceras. Lämna installationen som den är och vänta tills datorbilderna projiceras. Ta inte bort USB-nyckeln eller stäng av projektorn vid detta tillfälle.



- *Om det inte projiceras några bilder använder du datorn och markerar "Alla program" - "EPSON Projector" - "Quick Wireless Connection" och klickar på "Quick Wireless Connection Vx.x".*
- *När installationen inte fortsätter automatiskt på datorn väljer du "Min dator" - "EPSON_PJ_QW" och klickar på "LaunchQW.exe".*
- *Avinstallera drivenheten på datorn genom att öppna "Kontrollpanelen" - "Lägga till/Ta bort program" och ta bort "Quick Wireless Connection Vx.x".*

### Avsluta projiceringen

**Avsluta projiceringen av datorbilder genom att utföra "External Device Removal" och ta bort USB-nyckeln.**

## Valfria inställningar

När du ställer in alternativen för Quick Wireless Connection klickar du på "Startmeny" - "Quick Wireless Connection Vx.x-inställningar" och ställer in varje post.

### Fliken Allmänna inställningar

| | |
|---|---|
| Kryptera kommunikation | Ställ in om du vill kryptera data eller inte. Välj för att kryptera och sända data. Även om data hamnar i fel händer kan de inte dekrypteras. |
| Förhindra bortkoppling | Ställ in om du vill avaktivera/tillåta avbrott från annan projektor. |
| Byt LAN | Ställ in vilken nätverksadapter som ska användas när datorn har flera adaptrar. |

### Fliken Justera prestanda

| | |
|---|---|
| Glidreglage för justering av prestanda | Du kan ställa in prestandan på "Snabb", "Normal" och "Fin".<br>Välj "Snabb" om störningar förekommer under en filmprojicering. |
| Överför fönster med lager | Välj om fönster med lager ska överföras eller ej. |

**Viktigt!**

***Quick Wireless Connection USB-nyckel är endast avsedd för användning med Quick Wireless Connection. Får inte användas för att spara allmänna data.***

Quick Wireless Connection använder U3™-teknik från U3 LLC.

# Installera programvaran

Innan du kan använda EasyMP-funktionerna måste du installera programvaran på den medföljande CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" på datorn.

## Medföljande programvara

Följande programvara finns på CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation".

- EMP NS Connection
  Programvara för sändning av datorskärmbilder till anslutna projektorer via en nätverksanslutning.
- EMP SlideMaker2
  Programvara för konvertering av PowerPoint-filer till scenariofiler som kan direktprojiceras med PC Free.
  Bara nödvändiga bilder extraheras och sorteras utan att den ursprungliga PowerPoint-filen ändras, och du kan lägga in grafikfiler och animeringsfiler under arbetets gång.
- EMP Monitor
  Programvara som anger aktuell status för de Epson-projektorer som är anslutna till nätverket samt övervakar och styr dessa projektorer. Du kan hantera flera projektorer samtidigt med EMP Monitor.

## Installation

Kontrollera följande innan du startar installationen.

- Du måste vara inloggad som administratör för att kunna installera på en dator som har Windows XP, Vista eller 2000.
- Kontrollera att alla program är avaktiverade innan du startar installationen.
- Kontrollera att du använder EMP NS Connection Version 2.4. Om du använder en äldre version kommer denna eventuellt inte att anslutas till projektorn på korrekt sätt. Se till att du installerar EMP NS Connection Version 2.4 från CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" som medföljer projektorn.

### Tillvägagångssätt

#### För Windows

1. **Starta datorn.**
2. **Sätt in CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" i datorn.**
   Installationsprogrammet startar automatiskt.
3. **Klicka på "Enkel installation".**
   Välj "Anpassad installation" om du vill välja programvara och installera denna individuellt. Klicka på "Välj ett språk" för att välja programvarans visningsspråk.
4. **Markera de program som ska installeras och klicka på "Installera".**
5. **Klicka på "Ja" när licensavtalsskärmen visas.**

**6 Klicka på "OK" när skärmen "Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display" visas.**

Du måste ställa in "EPSON Virtual Display" för att kunna använda multi-skärmdisplayen. Du kan ställa in detta vid ett senare tillfälle om du vill. ☛ p.31

**7 Klicka på "Avsluta" för att avsluta installationen.**

Programvara som "EMP SlideMaker2" och "EMP Monitor" installeras i den ordning de markeras.

## För Macintosh

**1 Starta datorn.**

**2 Sätt in CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" i datorn.**

**3 Dubbelklicka på ikonen "NSCvx.xx_Installer" i "EPSON"-fönstret.**

Installationen börjar.

**4 Klicka på "Avbryt" för att avsluta installationen.**

- *Om installationen inte börjar automatiskt (gäller endast Windows), ska du välja "Start" - "Kör" och gå till dialogrutan "Kör", där du anger bokstaven för din CD-ROM-enhet, följt av ":\\EPsetup.exe" och klickar på "OK".*
- *Avinstallation*

**För Windows**

*Välj "Start" - "Inställningar" - "Kontrollpanel" - "Lägg till/Ta bort program" eller "Lägg till eller ta bort program" och ta bort "EMP NS Connection".*

**För Macintosh**

*Ta bort mappen "EMP NS Connection" från "Program".*

# Anslutning med EMP NS Connection

I det här avsnittet förklaras hur man ansluter datorn och projektorn via ett nätverk i Avancerat anslutningsläge, samt hur man projicerar bilder från datorskärmen med projektorn.


**Överblick av EMP NS Connection ..... 14**

- **Två anslutningslägen och deras huvudfunktioner .....14**
  - "Snabbt anslutningsläge" (endast när trådlös LAN-enhet är installerad) ..... 14
  - "Avancerat anslutningsläge" ..... 14
  - Huvudfunktioner ..... 15
- **Steg för att ansluta .....16**

**Förbereda anslutning ..... 17**

- **Förbereda datorn .....17**
  - För Windows ..... 17
  - För Macintosh..... 17

**FAnsluta till en projektor på ett nätverk och projicera .....18**

- **Använda projektorn..... 18**
- **Använda datorn..... 18**
- **Använda Anslutningsskärmen ..... 19**
- **Använda verktygsfältet..... 21**
- **När du inte hittar målprojektorn..... 24**

**Koppla från .....25**

- **Koppla från datorn ..... 25**
- **Koppla från projektorn ..... 25**

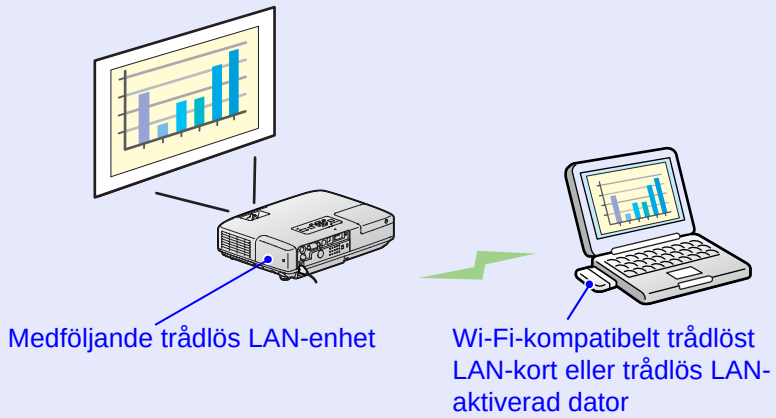
# Överblick av EMP NS Connection

Man kan ansluta projektorn och en dator via ett nätverk med EMP NS Connection på två olika sätt.

## Två anslutningslägen och deras huvudfunktioner

### "Snabbt anslutningsläge" (endast när trådlös LAN-enhet är installerad)

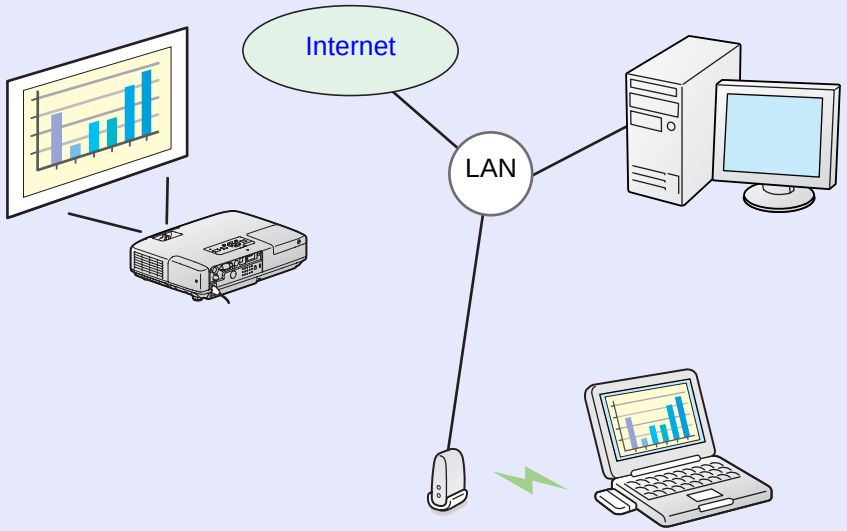
"Snabbt anslutningsläge" körs endast om du har valt att installera medföljande trådlös LAN-enhet i projektorn.
"Snabbt anslutningsläge" tilldelar tillfälligt projektorns SSID till en dator, skapar en ad hoc-anslutning och återställer datorns nätverksinställningar vid bortkopplingen. ☛ p.17




- Du kan enkelt ansluta till en dator och projicera bilder från denna utan att göra några nätverksinställningar.
- På detta sätt kan du enkelt ansluta utan kabel, även om projektorn och datorn befinner sig på en annan plats.

### "Avancerat anslutningsläge"

"Avancerat anslutningsläge" är en infrastrukturanslutning till ett existerande nätverkssystem via en nätverkskabel.
Om du väljer att installera medföljande "trådlös LAN-enhet" i projektorn kan du ansluta till nätverket via en trådlös LAN-åtkomstpunkt. Om du installerar den valfria LAN-sladdenhet kan du ansluta till ett nätverk utan åtkomstpunkt. När du ansluter till ett nätverk via Ethernetenheten ansluter du projektorn till nätverksnavet med en i handeln förekommande LAN-kabel.

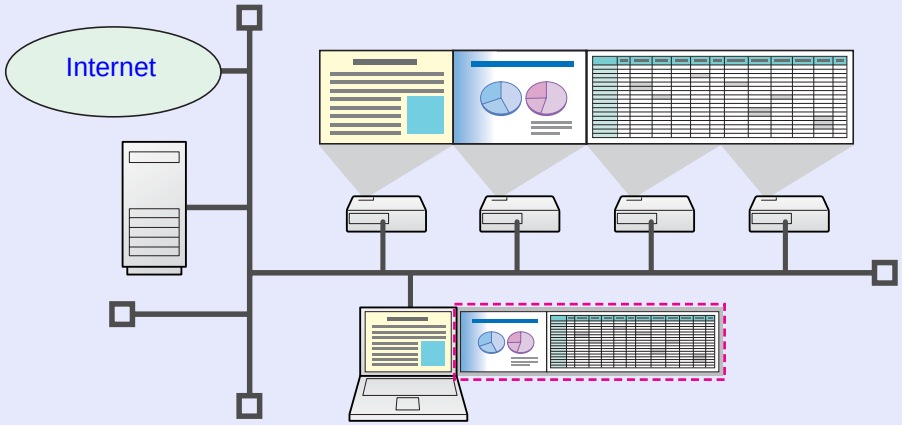



- Från konferensrummet kan du öppna och projicera en fil som är lagrad på en dator eller filserver i ett annat rum.
- Du kan använda Internet.
- Du kan övervaka och styra projektorer på ett nätverk från datorn.

## Huvudfunktioner

Följande bekväma funktioner ger dig möjlighet att förbereda olika möten och presentationer.

- Multi-skärmdisplay ☛ p.30
  Du kan projicera olika bilder från en dator till maximalt fyra projektorer, vilket ger dig möjlighet att projicera liggande bilder, t.ex. rapporter.




- Överföring av filmfiler (Filmsändningsläge) ☛ p.28
  Genom att använda "Filmsändningsläge" kan du projicera en film på ett tydligare sätt än när du sänder den från ett program som körs på datorn. Eftersom ljudet sänds samtidigt som filmen behöver du inte ansluta datorn och projektorn med en ljudkabel.
- Presentationsläge ☛ p.27
  Med den här funktionen kan du projicera PowerPoint-bildspel som körs på en dator. Du kan göra presentationen mer stilfull genom att projicera en svart skärm under dina förberedelser, när du inte visar ett bildspel, etc.
- Distributionsfunktion
  Den skärm som visas från en fjärrdator kan visas samtidigt av upp till fyra projektorer som har motsvarande SSID.
- Växlingsfunktion
  Om EMP NS Connection är installerat på samtliga datorer och växlingsfunktionen används under ett möte, kan presentatörerna turas om att projicera sina bilder utan att behöva byta kablar.

## Steg för att ansluta

Utför följande steg för att ansluta datorn och projektorn för projicering med EMP NS-anslutning. Även om "Snabbt anslutningsläge" och "Avancerat anslutningsläge" är samma har "Avancerat anslutningsläge" vissa egna inställningar. För mer information om proceduren, se anslutningsexemplen för "Snabbt anslutningsläge" på nästa sida. ☛ p.17
I följande illustration behöver du bara utföra de ljusblå avsnitten när du ansluter för första gången.

**Snabbt anslutningsläge** | **Avancerat anslutningsläge**

***Installera EMP NS Connection på den dator som ska anslutas.*** ***☛ p.11***

***Gör nätverksinställningar på datorn och ställ in denna på nätverksanslutning*** ***☛ p.17***

***När en dator ansluts till nätverket och används behöver man i regel inte göra några nätverksinställningar på datorn.***

***Installera den medföljande trådlösa LAN-enheten.***
***☛ Snabbstartsguide***

***Aktivera trådansluten LAN-adapter i "Portar och konfigurationer"***
***☛ Datordokumentation***

***Gör nätverksinställningar på projektorn och ställ in denna på nätverksanslutning***
***☛ Bruksanvisning "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)"***

***Starta EMP NS Connection på datorn och anslut till projektorn*** ***☛ p.18***

# Förbereda anslutning

Gör på följande sätt för att förbereda projektorn och datorn för anslutning.

## Förbereda datorn

### För Windows

Gör nätverksinställningar på datorn med hjälp av den programvara som medföljer LAN-adaptern. Du hittar mer information om programvaran i bruksanvisningen som medföljer LAN-adaptern.

### För Macintosh

Ställ in nätverksport och kommunikationsstatus. Du hittar mer information om hur man ställer in kommunikationsstatus i bruksanvisningen för datorn eller AirPort-kortet.

**Tillvägagångssätt**

1. **Välj "Systeminställningar" - "Nätverk" på Apple-menyn.**

   Skärmen för nätverksinställningar visas.

2. **Bocka för "AirPort" i "Portar och konfigurationer" och klicka på "Utför".**

3. **Stäng skärmen.**

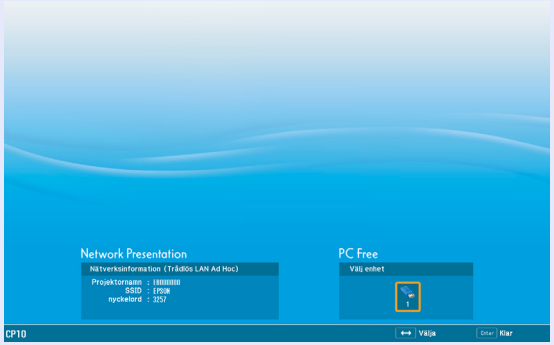
## Använda projektorn

Ställ in projektorn på vänteläge inför anslutning.
Kontrollera att alla nätverksinställningar har gjorts för projektorn och att projektorn är ansluten till en nätverksutrustning, t.ex. ett nätverksnav, med en nätverkskabel som finns i handeln.

**Tillvägagångssätt**

1. **Tryck på knappen [⏻] på fjärrkontrollen för att slå på strömmen.**

2. **Tryck på knappen [EasyMP] på fjärrkontrollen.**
   Vänteskärmen för EasyMP visas.




## Använda datorn

I anvisningarna nedan används Windows-skärmar om inget annat anges.
Du ser samma skärmar även om du använder Macintosh.

**Tillvägagångssätt**

1. **Starta EMP NS Connection.**

   **För Windows**

   Välj "Start" - "Program" (eller "Alla program") - "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".

   **För Macintosh**

   Dubbelklicka på "Program"-mappen för den hårddisk i vilken EMP NS Connection är installerat och dubbelklicka på EMP NS Connection-ikonen.

2. **Markera "Snabbt anslutningsläge" och klicka sedan på "OK".**
   Sökresultaten för projektorn visas. Välj "Ställ in det valda anslutningsläget som standardläge för framtida anslutningar" för att alltid ansluta med "Snabbt anslutningsläge".

3. **Markera den projektor du vill ansluta till och klicka sedan på "Anslut".**
   Klicka på knappen "Automatisk sökning" om den projektor du vill ansluta till inte anges i sökresultatet. Sökningen pågår i ca 30 sekunder.
   Du hittar mer information om anslutningsskärmen i "Använda Anslutningsskärmen". ☛ p.19

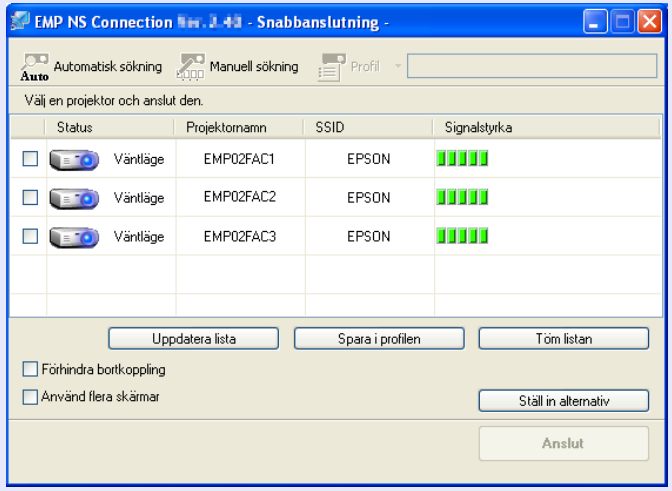
**4** **Inmatningsskärmen för nyckelord visas om Projektornyckelord är "På" på projektorn. Ange det nyckelord som visas på vänteskärmen för EasyMP och klicka på "OK".**

Datorskärmen visas efter anslutningen. Följande EMP NS Connection-verktygsfält visas på datorskärmen. Med detta verktygsfält kan du använda projektorn, göra inställningar och koppla bort dig från nätverket.
Du hittar mer information om hur man använder verktygsfältet i "Använda verktygsfältet". ☛ p.21

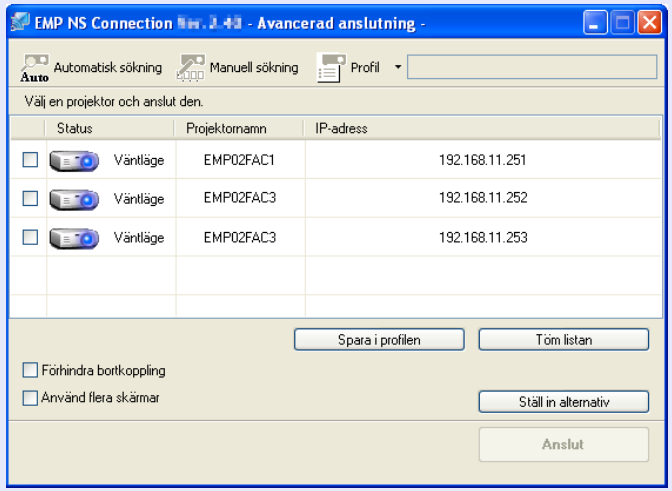
*Vid byte av presentatörer osv. och vid kontinuerlig anslutning från annan dator startar du EMP NS Connection från den dator du vill ansluta. Den dator som för närvarande är ansluten kopplas bort och datorn som försöker ansluta ansluts.*

## Använda Anslutningsskärmen

Följande skärm visas när EMP NS Connection startar. Funktionerna för varje knapp och menyalternativ beskrivs i följande tabell
När systemet startar i "Snabbt anslutningsläge".




När systemet startar i "Avancerat anslutningsläge".



### Automatisk sökning

I "Avancerat anslutningsläge" kan du söka efter tillgängliga projektorer på de nätverk som datorn är ansluten till.
I "Snabbt anslutningsläge" kan du söka efter en projektor baserat på aktuell SSID.

### Manuell sökning

I "Avancerat anslutningsläge" kan du söka efter en projektor baserat på en specifik IP-adress eller projektorns namn.
I "Snabbt anslutningsläge" kan du söka efter en projektor baserat på en SSID som har valts på en lista.

### Profil

Du kan söka efter en projektor på nätverket med hjälp av en profil som sparats med "Spara i profilen". ☛ p.43

### Status

Följande sex ikoner anges status för de projektorer som har hittats.

| | | |
|---|---|---|
| | Vänteläge | Välj för anslutning. |
| | Upptagen | Välj för anslutning. När du klickar på "Anslut" kopplas ansluten dator bort, varefter din dator ansluts. |
| | Upptagen (Förhindra bortkoppling) | Går inte att markera. "Förhindra bortkoppling" är inställt på den andra datorn som redan är ansluten. |
| | Används redan av ett annat program | Projektorns konfigurationsmeny är redan öppen. Du kan välja den efter att ha stängt konfigurationsmenyn och startat sökningen på nytt. |
| | Söker | Visas när du kör "Manuell sökning" eller "Profil". |
| | Hittas ej | Visas när en projektor inte kan hittas genom "Manuell sökning" eller "Profil". |

I "Snabbt anslutningsläge" kan du bara markera de som har samma SSID.

### Projektornamn

Projektets namn visas.

### IP-adress (endast "Avancerat anslutningsläge")

Projektets IP-adress visas.

### SSID (endast "Snabbt anslutningsläge")

Projektets SSID visas.

### Skärm (med "Använd flera skärmar" valt)

Välj skärmantal. ☛ p.38

### Uppdatera lista (endast "Snabbt anslutningsläge")

Uppdaterar "Status" och "Signalstyrka".

### Spara i profilen

Sparar resultatet av en sökning efter projektorer på nätverket som en profil. ☛ p.43

### Töm listan

Tar bort alla sökresultatlistor.

### Förhindra bortkoppling

Välj detta alternativ för att förhindra att andra datorer kopplar bort dig när du är ansluten till vald dator.

### Använd flera skärmar

Välj det här alternativet när du använder multi-skärmfunktionen. Med detta alternativ valt visas "Skärmlayout" och "Skärmegenskaper" längst ner på skärmen. ☛ p.30

| | |
|---|---|
| | **Ställ in alternativ**<br>Du kan välja allmänna inställningsalternativ, t.ex. behandlingsmetod, när EMP NS Connection startar. Du hittar andra inställningsalternativ i ☛ p.49 |
| | **Anslut**<br>Anslut till den projektor du har markerat på sökresultatlistan. Ett verktygsfält visas när en anslutning görs med en projektor. |

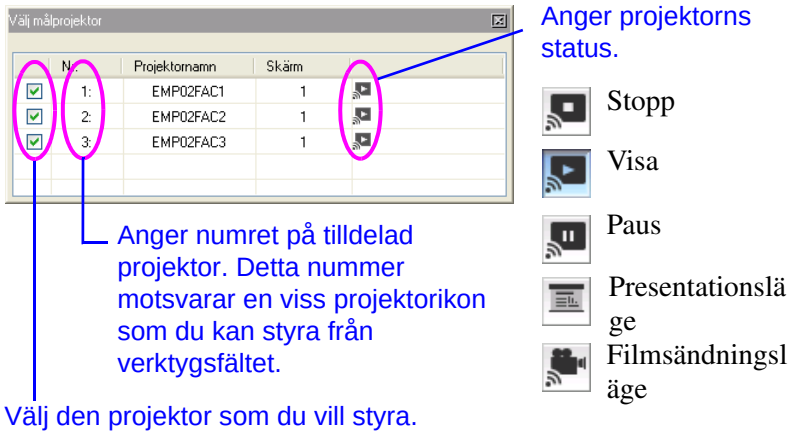
## Använda verktygsfältet

Verktygsfältet visas på datorskärmen när EMP NS Connection startar och en anslutning görs med projektorn. Med detta verktygsfält kan du använda, och göra inställningar för, projektorn

**Välj målprojektor**

Klicka för att begränsa den projektor som används från verktygsfältet när du projicerar från flera projektorer med distributionsfunktionen eller multi-skärmdisplay. Indikeringen under ikonen betyder att projektorn kan styras.
ALLA" betyder att alla anslutna projektorer kan styras.
"1, 3" betyder till exempel att projektorerna 1 och 3 kan styras.

Klicka på för att visa följande skärm.



### Stopp

Stoppar projicering när anslutning med projektorn föreligger. En svart skärm visas när detta sker. Ljudet avaktiveras inte. Använd A/V-dämpningsfunktionen för att stänga av ljudet eller för att visa en användarregistrerad logo när projiceringen har stoppats.

### Visa

Återgång från stopp- eller pausläget.

### Paus

Sätter projicerade bilder på paus vid anslutning till projektorn. Ljudet avaktiveras inte.

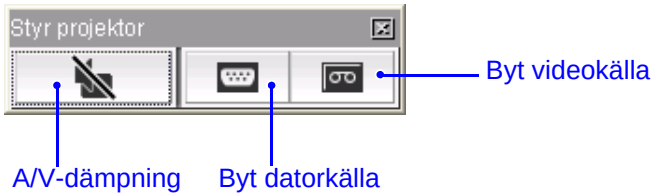
### Presentationsläge

Klicka här för att växla mellan aktivering/inaktivering av presentationsläget. ☛ p.27

### Styr projektor

När projektorn är ansluten till nätverket kan du styra funktionerna "A/V-dämpning", "Byt datorkälla" och "Byt videokälla" med både fjärrkontrollen och projektorns kontrollpanel.

Klicka på för att visa följande verktygsfält.



### A/V-dämpning

Samma funktion som knappen [A/V Mute] på fjärrkontrollen.
☛ *Bruksanvisning* "Fjärrkontroll"

### Byt datorkälla

Ingångskällan alternerar mellan datoringången och EasyMP varje gång du klickar.

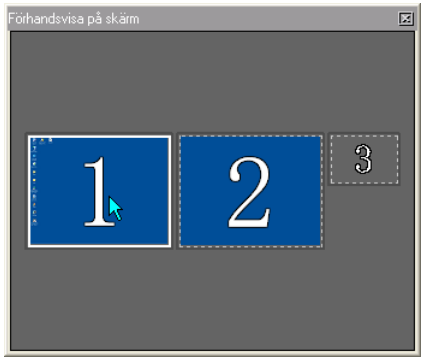
### Byt videokälla

Ingångskällan alternerar mellan S-Video-ingången och Video-ingången varje gång du klickar. Du behöver inte växla ingående port S-video om kabeln ej är ansluten.
Du behöver inte växla ingående port S-video om kabeln ej är ansluten.

### Förhandsvisa på skärm

Förhandsvisar multi-skärmen.

Klicka på för att förhandsvisa en skärm med de inställningar du har gjort. Du kan förstora förhandsvisningsfönstret till helskärmsläget genom att klicka på aktuell skärm.




### Ställ in alternativ

Du kan justera prestandan under överföringen av datorbilder. ☛ p.49

### Filmsändningsläge

Omedelbar uppspelning av en filmfil. ☛ p.28

### Koppla bort

Koppla bort

Bryter anslutningen till projektorn.

### Signalstyrka

Detta visas när anslutning görs i "Snabbt anslutningsläge". Antalet tända lampor ökar i takt med att signalstyrkan ökar.

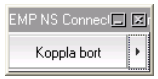
### Ändra visning av verktygsfält

Du ändrar visning av verktygsfältet på följande sätt. Valt visningsalternativ behålls tills det ändras på nytt.

Full

Normal

Enkel

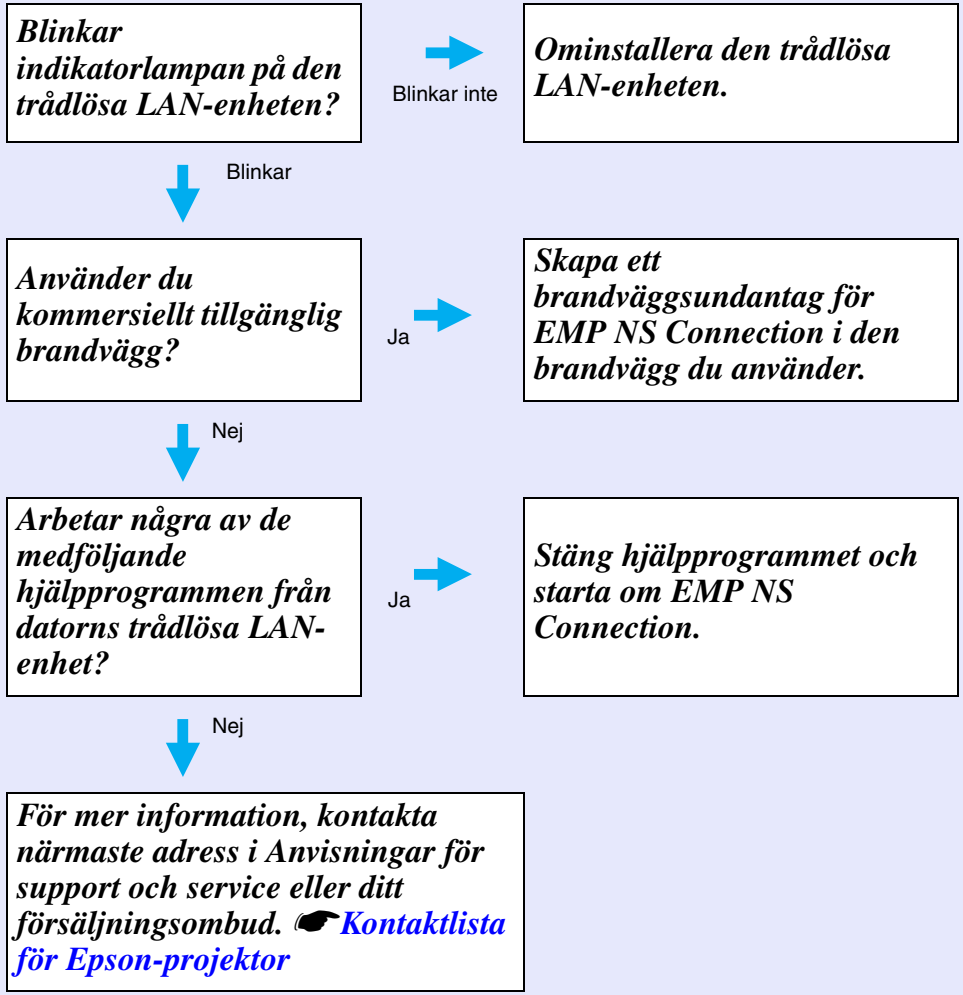


## När du inte hittar målprojektorn

Åtgärd 1. Starta om datorn.

Åtgärd 2. Kontrollera om projektorns nätverksinställningar är inställda på "Snabbt anslutningsläge". ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)"

Åtgärd 3. Kontrollera följande om åtgärderna 1 och 2 inte hjälper. (Om den är frånkopplad kontrollerar du följande.)



# Koppla från

Det finns två sätt att koppla från projektorn och datorn på.

## Koppla från datorn

**Klicka på** Koppla bort **i verktygsraden.**

## Koppla från projektorn

Tillvägagångssätt

1. **Tryck på [Esc]-knappen på fjärrkontrollen.**
2. **Markera "Avsluta" och tryck sedan på [Enter] på fjärrkontrollen.**

# Bekväma EMP NS Connection-funktioner

I detta avsnitt förklaras funktioner som kan vara användbara vid möten eller presentationer, till exempel förmåga att kunna sända filer direkt till en projektor för uppspelning ("Filmsändningsläge") eller sända bilder till flera projektorer från en enda dator ("Multi-skärmdisplay").


**Bara projicera ett PowerPoint-bildspel (Presentationsläge)..... 27**

**Projicera filmer från en dator (Filmsändningsläge)..... 28**

- **Filtyper som stöds .....28**
- **Filmuppspelning.....28**

**Använda multi-skärmdisplay .....30**

- **Exempel på justering av den virtuella skärmen ..... 30**
- **Förberedelser före användning av Multi-skärmfunktionen ..... 31**
- **Inställning av virtuell skärm ..... 31**
  - Aktivering av drivrutin för virtuell skärm (endast Windows)..... 31
  - Arrangering av virtuell skärm ..... 32
- **Tilldelning av bild som ska projiceras..... 37**
- **Projicering av tilldelad bild ..... 38**

# Bara projicera ett PowerPoint-bildspel (Presentationsläge)

I Presentationsläget visas bara bilderna under ett PowerPoint-bildspel på en dator. En svart skärm visas när du stoppar ett bildspel. Detta är användbart om du bara vill visa ett bildspel.
Bortsett från PowerPoint, går det i Macintosh även att använda Keynote i Presentationsläget.

**Tillvägagångssätt**

1. **Välj vid behov en annan projektor som ska styras.**
   ☛ p.21

2. **Klicka på knappen i verktygsfältet.**
   Presentationsläget laddas.

3. **I Presentationsläget klickar du på knappen igen för att lämna läget.**

# Projicera filmer från en dator (Filmsändningsläge)

I Filmsändningsläget kan du sända filmfiler direkt till en projektor. Detta innebär att du kan projicera en film på ett mycket bättre sätt än när du sänder den från ett program som körs på datorn.
Eftersom ljudet sänds samtidigt som filmen behöver du dessutom inte ansluta en ljudkabel mellan datorn och projektorn. Du kan ställa in uppspelning av flera filer upprepade gånger och i sekvens.

- ***Filmsändningsläget kan bara användas för en projektor. Det går inte att använda Filmsändningsläget för mer än en projektor.***
- ***Bilden eller ljudet kan hoppa eller frysa om kommunikationsmetoden eller mottagningen inte är den bästa.***

## Filtyper som stöds

I följande tabell anges de filtyper som kan användas i Filmsändningsläget.

| Filtyp (tillägg) | Film Codec | Ljud-codec | Inspelnings kvalitet |
|---|---|---|---|
| .mpg* | MPEG2 | MPEG1 nivå 1/2<br>Linjär PCM- och AC-3-audio kan inte spelas upp. MPEG utan ljudinnehåll kan spelas upp. | Högsta överföringshastighet: 30 fps<br>Högsta upplösning: 720 × 576 |
| .wmv<br>.asf | WMV8<br>WMV9 | WMA | |

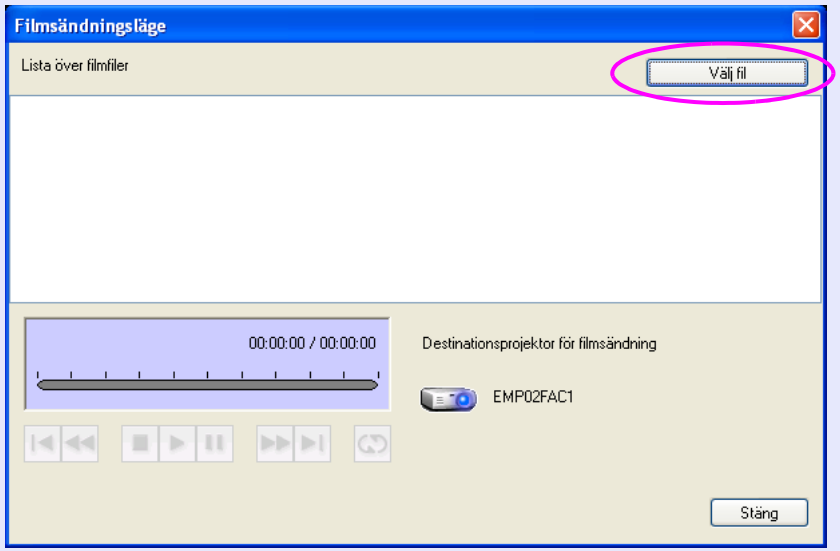
* Filer med tillägget ".mpeg" kan inte projiceras.

Filer med DRM (Digital Rights Management) kan inte projiceras.

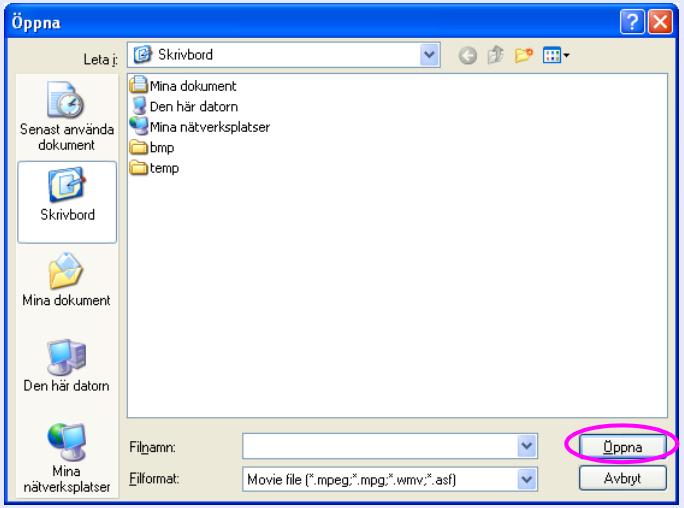
## Filmuppspelning

**Tillvägagångssätt**

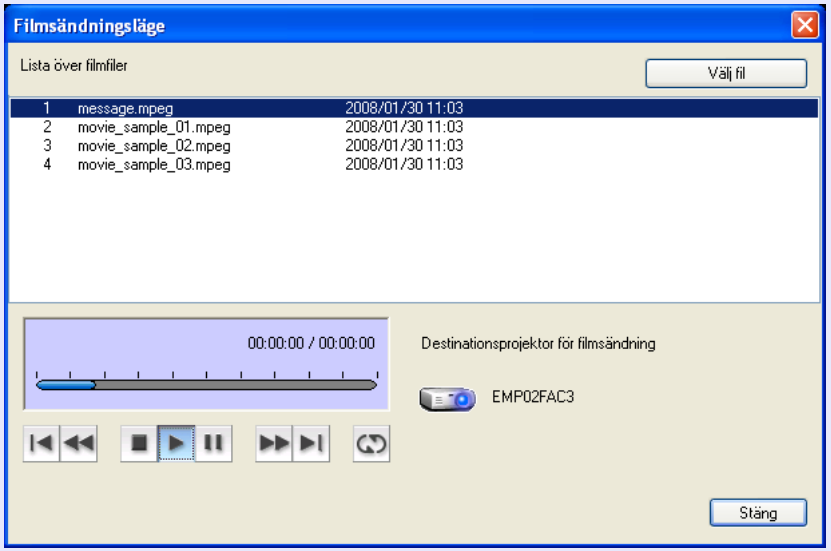
1. **Klicka på knappen i verktygsfältet.**
   Skärmen för projektorval visas.
2. **Välj målprojektor för filmsändningen och klicka på "OK".**
   Skärmen "Filmsändningsläge" visas.
3. **Klicka på "Välj fil".**



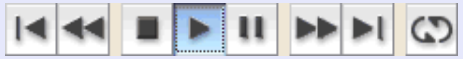
## 4 Välj den fil som ska spelas upp och klicka på "Öppna".




Skärmen "Filmsändningsläge" visas på nytt. Markerade filer visas i filmuppspelningslistan.
Om du använder "Välj fil" på nytt, ändras filmuppspelningslistan när du har gjort ditt val.




## 5 Använd knapparna nedan för att spela upp och stoppa filmfilerna.

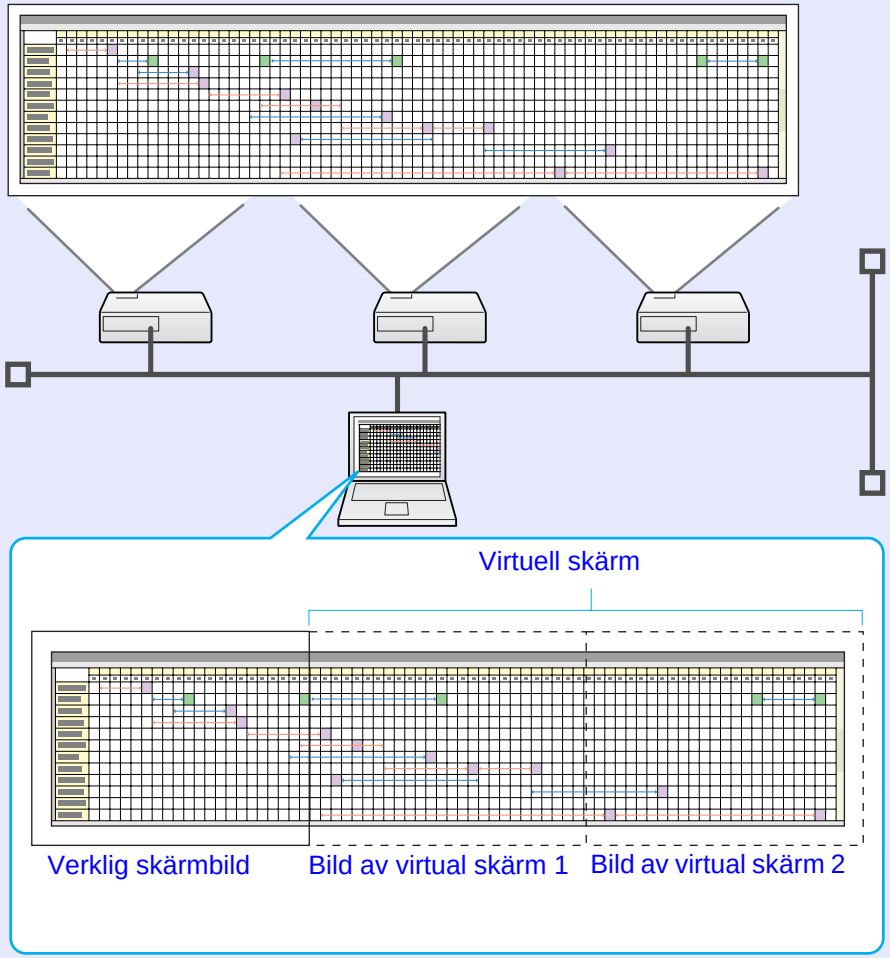


| | |
|---|---|
| | Uppspelning av aktuell film från början. |
| | Snabbspolning bakåt av den film som spelas upp. |
| | Stoppar uppspelning. |
| | Spelar upp filen. |
| | Sätter uppspelning på paus. |
| | Snabbspolning framåt av den film som spelas upp. |
| | Uppspelning från början av nästa fil. |
| | Kontinuerlig uppspelning av fillistan i angiven ordning. Om det finns flera filer på listan går det inte att programmera kontinuerlig uppspelning av bara några av dessa filer. |

## 6 Klicka på "Stäng" för att lämna Filmsändningsläget.

# Använda multi-skärmdisplay

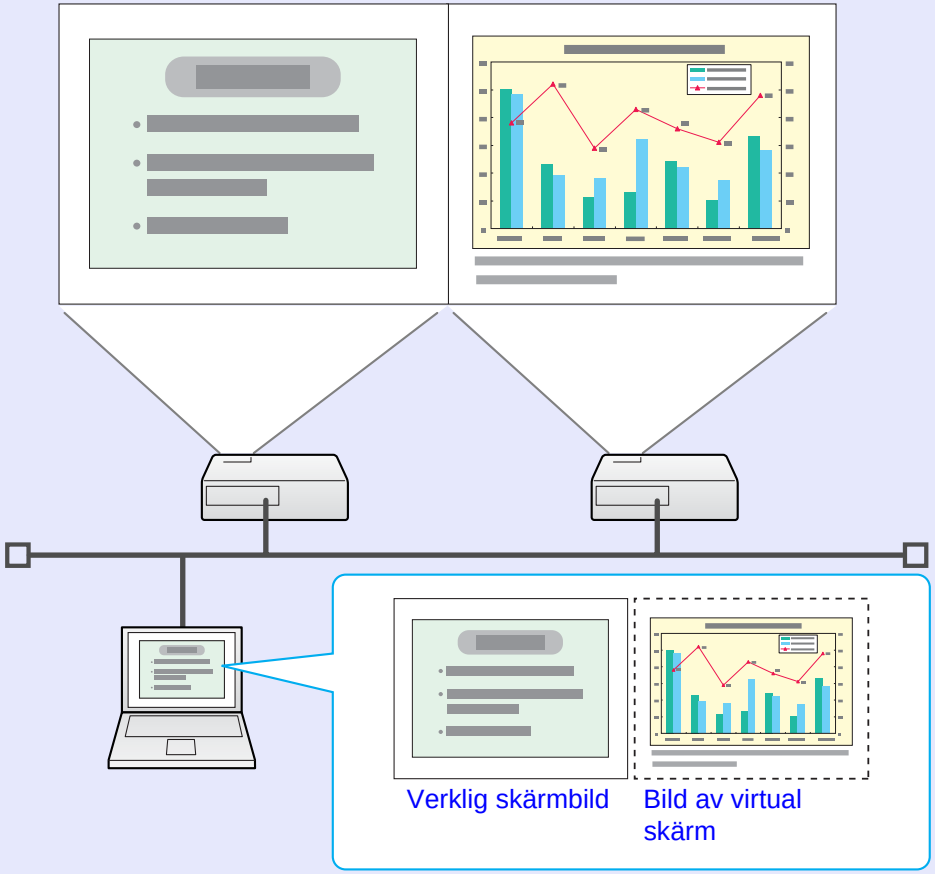
I Multi-skärmläget kan du projicera olika bilder från flera projektorer som är anslutna till en enda dator.
I Windows kan flera virtuella skärmar ställas in på datorn, och alla bilder kan projiceras från projektorn. På grund av begränsningar i Windows Vistas specifikationer är denna funktion inte tillgänglig där.
Vad gäller Macintosh måste en extern skärm som ger användaren möjlighet att använda Multi-skärmfunktionen anslutas till datorn. Förklaringen ovan gäller "virtuell skärm", men i fallet Macintosh avser tillvägagångssättet de skärmar som visas på den fysiskt anslutna skärmen.




## Exempel på justering av den virtuella skärmen

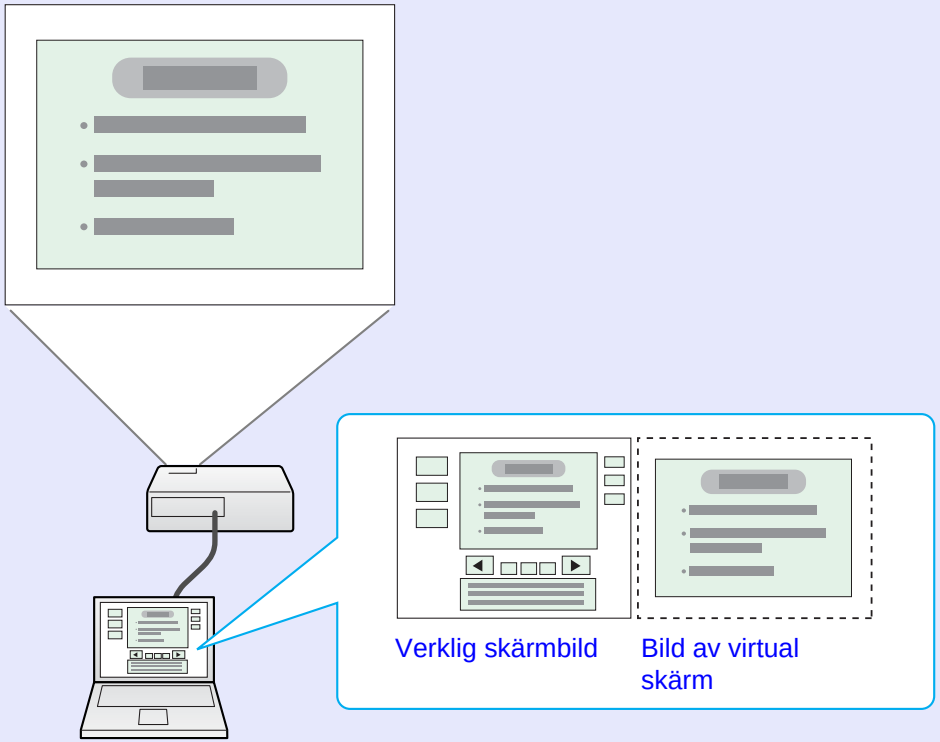
Genom att arrangera tilldelningen för den virtuella skärmen kan du projicera den bild du vill visa under en presentation eller projicera olika bilder från vänster eller höger.

**Exempel 1**




| | |
|---|---|
| Verklig skärm | PowerPoint-fil |
| Virtuell skärm | Excel-fil |

Exempel 2




| | |
|---|---|
| Verklig skärm | Presentationsverktyg för PowerPoint-fil |
| Virtuell skärm | Bildspel med PowerPoint-fil |

## Förberedelser före användning av Multi-skärmfunktionen

1. **Inställning av virtuell skärm** ☛ p.31

   I Windows-miljö aktiverar du vid behov drivrutinen för virtuell skärm. I både Windows och Macintosh ställer du in arrangering av virtuell skärm.

2. **Tilldelning av bild som ska projiceras** ☛ p.37

   Öppna den fil som ska projiceras och flytta därefter skärmen till den virtuella skärmen enligt gällande projiceringsarrangemang.

3. **Tilldelad bild är projicerad** ☛ p.38

   Tilldela ett virtuellt skärmnummer till en projektor som är ansluten via nätverket och starta projiceringen.

## Inställning av virtuell skärm

Nedan förklaras hur man tilldelar datorbilden enligt 30 page "Exempel 1".

### Aktivering av drivrutin för virtuell skärm (endast Windows)

Aktivera drivrutinen för virtuell skärm. De användare som anges nedan behöver inte göra detta. Utför "Arrangering av virtuell skärm" (Windows) eller "Arrangering av virtuell skärm" (Macintosh). ☛ p.32

- Användare som har aktiverat virtuella skärmar via installation av EMP NS Connection.
- Användare av Macintosh-datorer.

Tillvägagångssätt

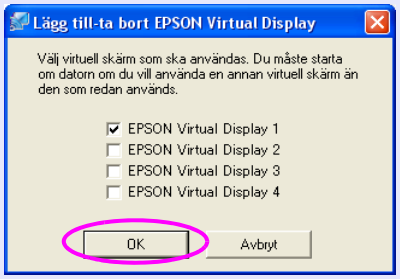
**1 Starta Windows på datorn och välj "Start" - "Program" (eller "Alla program") - "EPSON Projector" - "Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display".**

Skärmen "Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display" visas.

**2 Välj den virtuella skärm som du vill använda.**

Du kan lägga till upp till fyra skärmar. I detta fall använder vi bara en virtuell skärm, så välj bara en. Om du till exempel använder tre projektorer och måste ställa in flera virtuella skärmar, väljer du bara så många skärmar som behövs.
Du kan välja vilken skärm du vill.

**3 Klicka på "OK".**




Drivrutinerna för virtuell skärm aktiveras när du trycker på "OK". Det är normalt för skärmen att flimra i detta läge. Vänta tills skärmen "Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display" stängs.

## Arrangering av virtuell skärm

När EMP NS Connection har startats, ställer man in virtuella skärmar på olika sätt för Windows och Macintosh. Dessa procedurer beskrivs separat nedan.
Windows-användare följer tillvägagångssättet nedan.
Macintosh-användare går till ☛ p.35.

***Kontrollera följande punkter innan EMP NS Connection startas när du ansluter via ett trådlöst nätverk. Multi-skärm kan inte användas om följande inställningar inte är angivna på rätt sätt.***

- ***Datorn och varje projektor måste ha samma SSID.***
- ***Datorn och varje projektors trådlösa nätverkskort måste använda samma typ av trådlöst LAN.***

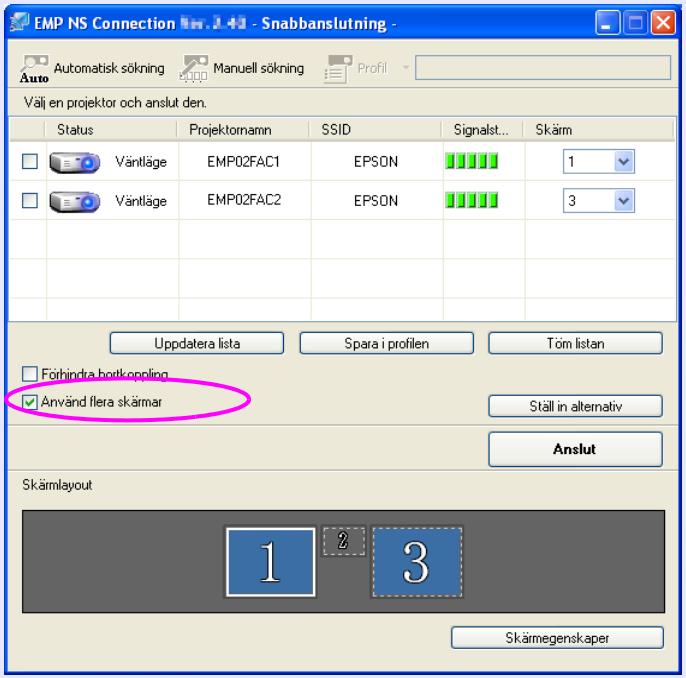
***Du kan ändra SSID och trådlöst LAN för projektorn via menyn "Nätverk" på projektorns konfigurationsmeny.***
***☛ Bruksanvisning "Menyn Trådlöst LAN"***

Tillvägagångssätt

**För Windows**

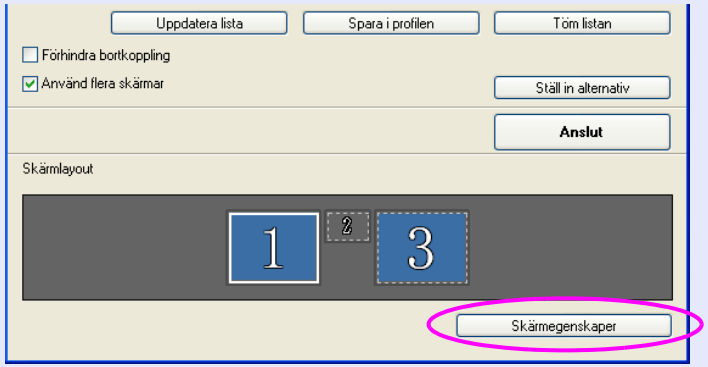
**1 Välj "Start" - "Program" (eller "Alla program") "EPSON Projector" - "EMP NS Connection". EMP NS Connection startar.**

## 2 Markera kryssrutan "Använd flera skärmar".



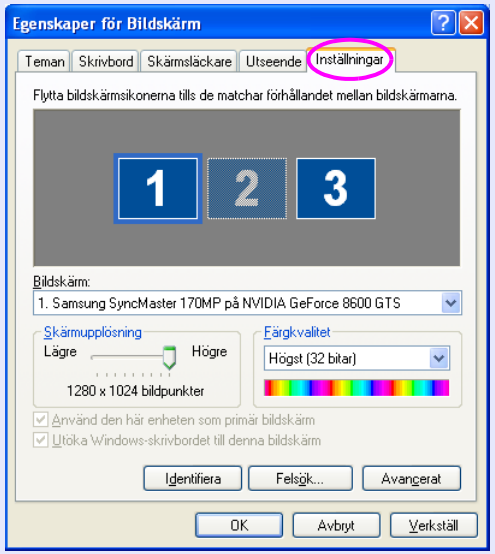

"Skärmlayout" och "Skärmegenskaper" visas längst ner på skärmen.

## 3 Klicka på "Skärmegenskaper".



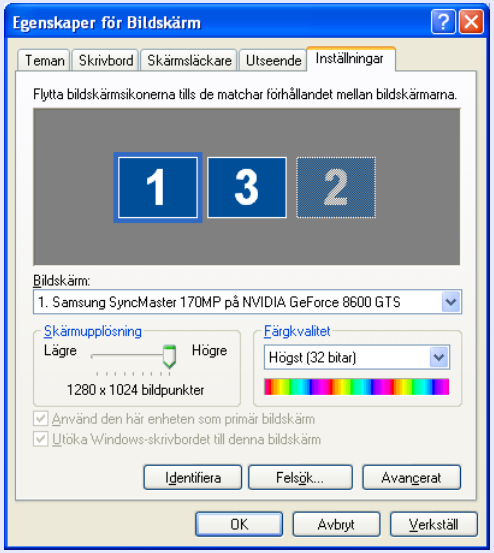

Skärmen "Skärmegenskaper" visas.

## 4 Klicka på fliken "Inställningar".



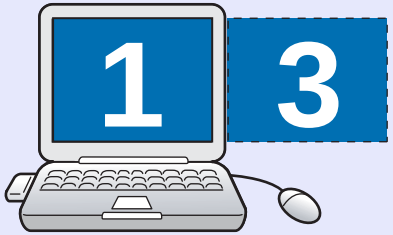
## 5 Dra angiven skärmikon till önskad plats.

Här placeras den verkliga skärmen (1) till vänster och den virtuella skärmen (3) till höger.
Om datorn har flera skärmutgångar följer de virtuella utgångarnas tilldelade nummer de fysiska.




- *Om en extern skärm är ansluten till en sekundär skärm, kan bilden för denna skärm inte visas.*
- *Den sekundära skärmens nummer kan vara annat än "2" (beroende på den maskinvara som används). När skärmikonen visas på skärmen klickar du på denna och kontrollerar att den skärmtyp som anges under "Skärm" inte är "sekundär".*
- *För information om "Skärmupplösning", se "Upplösningar som stöds".* ☛ *p.88*

En virtuell skärm är ansluten när skärmikonen nedan visas.




## 6 Klicka på knappen "OK". Skärmen "Skärmegenskaper" stängs.

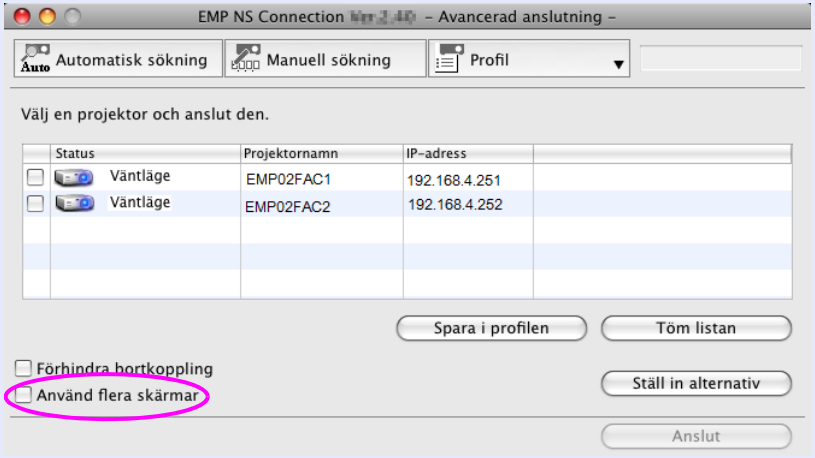
Upp till denna punkt har den virtuella skärmens layout varit fast.
Gå till ☛ p.37.

## För Macintosh

**1** **Starta EMP NS Connection.**
**Dubbelklicka på "Program"-mappen för den hårddisk i vilken EMP NS Connection är installerat och dubbelklicka på EMP NS Connection-ikonen. EMP NS Connection startar.**

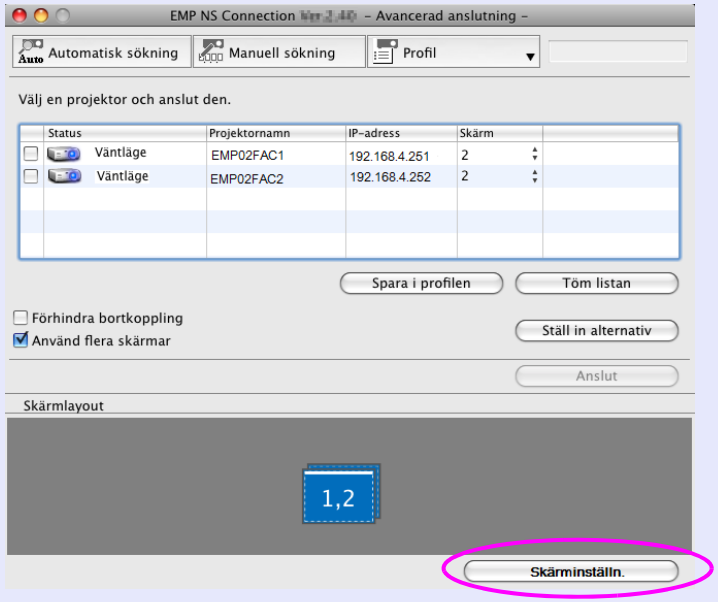
Välj "Avancerat anslutningsläge" och starta upp.
Skärmen "Avancerat anslutningsläge" visas.

**2** **Markera kryssrutan "Använd flera skärmar".**



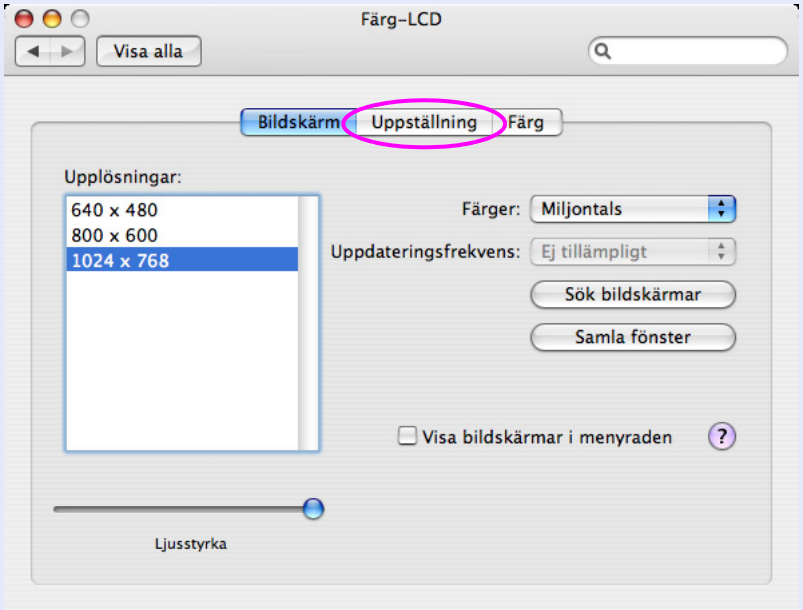

"Skärmlayout" och "Skärmegenskaper" visas längst ner på skärmen.

**3** **Klicka på "Skärmegenskaper".**

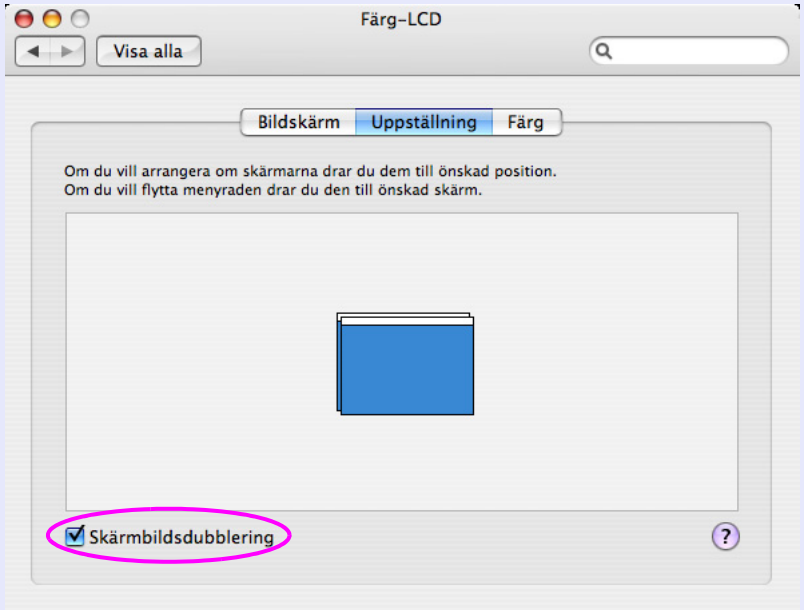



Fönstret för skärminställning visas.

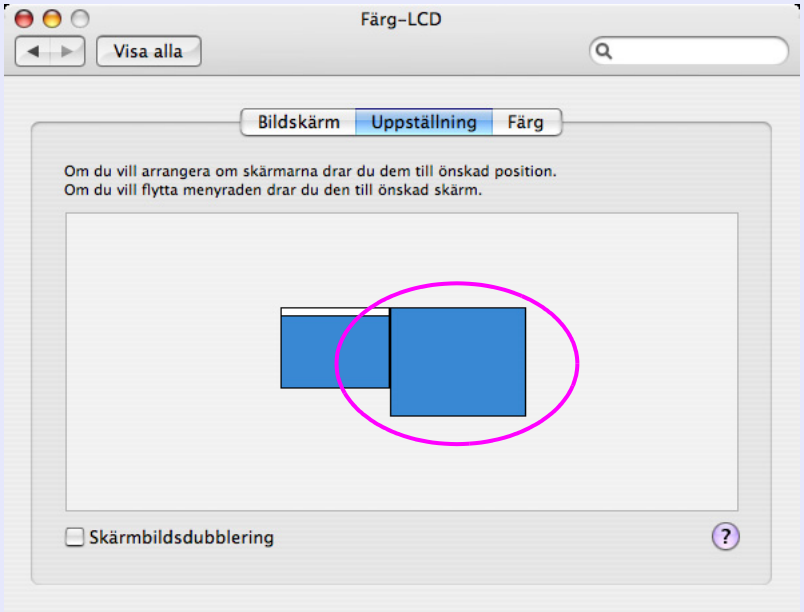
4 Klicka på "Arrangemang".




5 Ta bort markeringen för "Spegelskärmar".



**6** **Dra angiven skärmikon till önskad plats.**




**7** **Stäng fönstret för skärminställning.**

Upp till denna punkt har skärmens layout varit fast.

## Tilldelning av bild som ska projiceras

Nedan förklaras hur man tilldelar datorbilden enligt 30 page "Exempel 1".

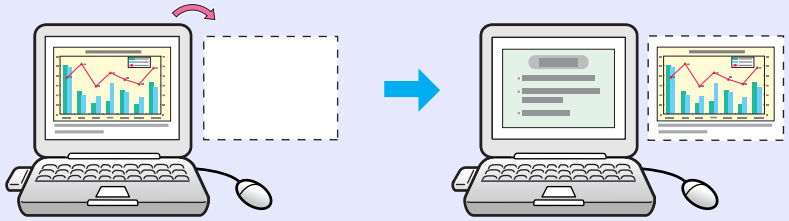
**Tillvägagångssätt**

**1** **Öppna den fil som ska projiceras.**

Starta PowerPoint- och Excel-filerna.

**2** **Dra fönstret till önskad virtuell skärm och tilldela den där bilden ska projiceras.**

Dra Excel-fönstret åt höger tills det inte längre kan ses. Som ett resultat av detta visas PowerPoint-fönstret på den verkliga skärmen och Excel-fönstret på den virtuella skärmen till höger.

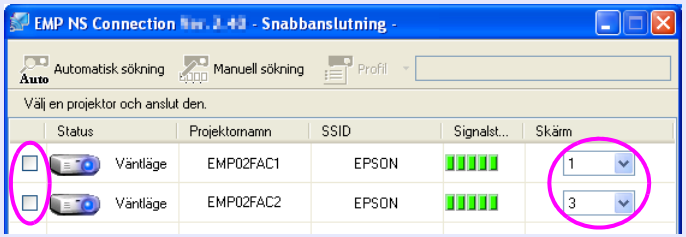


## Projicering av tilldelad bild

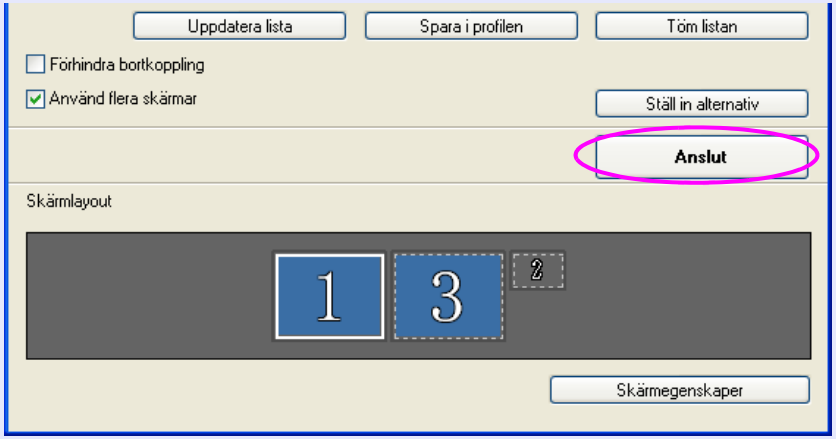
Nedan förklaras hur man tilldelar datorbilden enligt 30 page "Exempel 1".

**Tillvägagångssätt**

**1** **Välj det antal virtuella skärmar som ska tilldelas till "Skärm", och ställ in vilka bilder som ska projiceras från en viss projektor.**




**2** **Klicka på "Anslut".**




Tilldelade bilder projiceras på avsedda projektorer.

I Windows kan du inte visa den bild som sänds till en virtuell skärm på datorn. Du måste således justera bilden på den virtuella skärmen när du visar den i projicerat skick.
Om du vill utföra åtgärder med musen på den virtuella skärmen, måste du först flytta muspekaren så att den får kontakt med den virtuella skärmen.

**3** **Klicka på "Koppla bort" på verktygsfältet för att stänga av multi-skärmfunktionen.**

- *Om drivrutinen för virtuell skärm har aktiverats i Windows så att muspekaren kan flyttas utanför skärmen, kan det hända att du förlorar kontrollen över pekarens läge. När du inte använder virtuell skärm ska du ta bort kryssmarkeringen "Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display" så att musen inte längre kan flyttas utanför skärmen. När du återigen vill använda multi-skärmfunktionen markerar du helt enkelt "Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display" igen för avsedd skärm. Se följande för hur man tar bort en kryssmarkering.*
  ☛ *p.31*
- *Du kan justera färgtonen för varje projektor.*
  ☛ *Bruksanvisning "Korrigera färgen för flera projektorer (färgjustering för flera skärmar)"*

# Ansluta till en projektor på ett annat nätverk

I det här kapitlet förklaras hur man ansluter en dator till en projektor på ett annat nätverk via en kabelansluten LAN-åtkomstpunkt eller en trådlös LAN-åtkomstpunkt på ett existerande nätverk.


**Ansluta till en projektor på ett annat nätverk ..... 41**

**Sökning genom att ange IP-adress och projektornamn (endast "Avancerat anslutningsläge") ..... 42**

**Sökning med profil ..... 43**

- **Skapa en profil .....43**
- **Sökning genom att ange en profil .....45**
- **Hantera en profil .....46**

# Ansluta till en projektor på ett annat nätverk

Som standard söker det här programmet endast efter projektorer som ligger på samma nätverk som datorn. När du söker efter projektorer på nätverket, kommer de som finns på andra nätverk således inte att hittas.
Du kan dock identifiera och ansluta till en projektor på ett annat nätverk på följande sätt.

- Ange en IP-adress eller ett projektornamn och börja att söka.
  Du kan ange IP-adressen direkt. Förutsatt att namnet på ansluten server är registrerad på DNS-servern, kan du dessutom söka genom att helt enkelt ange namnet. ☛ p.42
- Sökning baserad på profil.
  När du har sökt efter en projektor på ett annat nätverk genom att ange en IP-adress eller ett projektornamn, kan du spara sökningen som en profil genom att ange ett namn som du lätt kommer ihåg och därefter använda denna profil när du vill söka efter en projektor på ett annat nätverk. ☛ p.43

***Följande har förmodligen inträffat om ingen projektor hittas under sökningen. Följ de anvisningar som ges för de specifika felen.***
***Både Windows och Macintosh***

- ***Den trådlösa LAN-signalen är utom räckhåll eller för svag.***
  ***Kontrollera om det finns något som stör signalen.***

***När medföljande trådlösa LAN-enhet är installerad på projektorn och Macintosh är ansluten till ett trådlöst LAN***

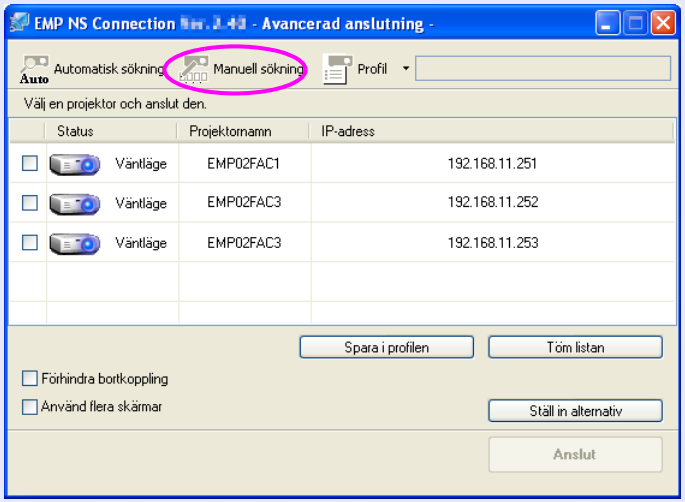
- ***"AirPort: På" är inte inställt, eller så har korrekt åtkomstpunkt inte valts.***
  ***Kontrollera om AirPort är "På". Eller kontrollera om korrekt åtkomstpunkt har valts.***

# Sökning genom att ange IP-adress och projektornamn (endast "Avancerat anslutningsläge")

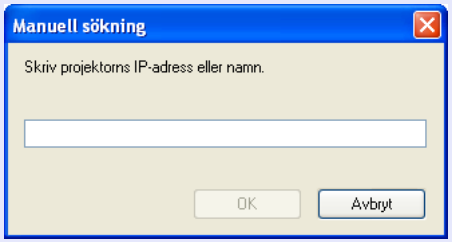
I anvisningarna nedan används Windows-skärmar om inget annat anges.
Du ser liknande skärmar även om du använder Macintosh.

**Tillvägagångssätt**

**1 Klicka på "Manuell sökning" på EMP NS Connections projektvalskärm.**




**2 Ange IP-adressen eller projektornamnet för den projektor du vill ansluta till och klicka på "OK".**

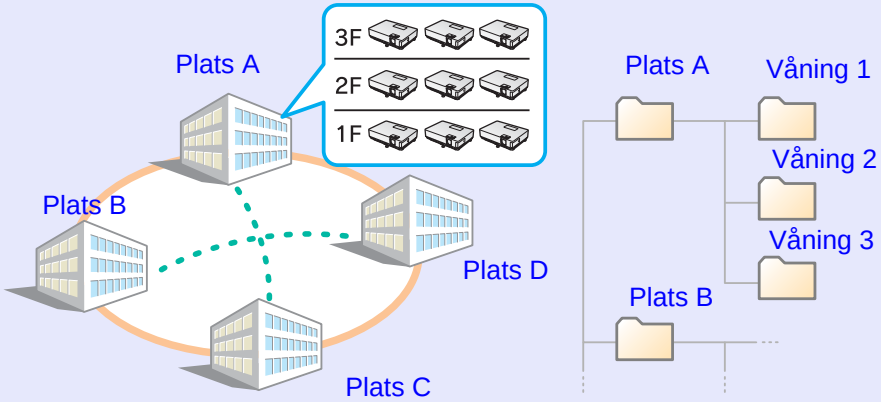



Sökresultatet anges på EMP NS Connections projektvalskärm. Om målprojektorn har identifierats väljer du denna projektor och klickar på "Anslut" för att ansluta.
Om du avser att använda denna projektor även i fortsättningen, sparar du sökningen som en profil så att du inte behöver ange samma information varje gång du genomför en sökning. ☛ p.43

***Du kan ange SSID om du använder dig av "Manuell sökning" i "Snabbt anslutningsläge". Om flera projektorer finns kan du begränsa sökningen med hjälp av SSID.***

# Sökning med profil

Du kan spara en sökning för en ofta använd projektor som en profil. En "profil" är en fil som innehåller all information om en viss projektor, till exempel projektorns namn, IP-adress och SSID. När du anger denna profil under framtida sökningar genomförs dessa med den sparade IP-adressen och det sparade projektornamnet. Du hittar till exempel din målprojektor snabbt om du skapar en grupp av profiler för varje plats på vilken en projektor är inställd och hanterar dessa platser med hjälp av mappar.



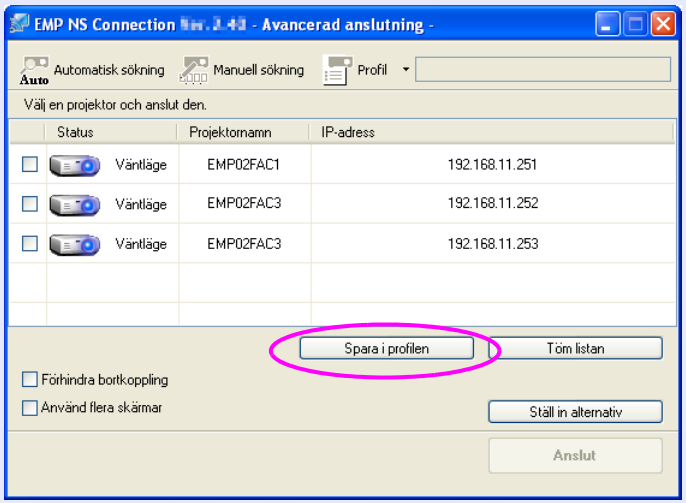

I det här avsnittet förklaras hur man skapar och redigerar en profil.

## Skapa en profil

Man skapar profiler genom att spara sökresultat.
Du hittar information om hur man redigerar en redan sparad profil i "Hantera en profil". ☛ p.46
Du hittar information om hur man lokaliserar en projektor på ett annat nätverk i "Sökning genom att ange IP-adress och projektornamn (endast "Avancerat anslutningsläge")". ☛ p.42

**Tillvägagångssätt**

**1 Klicka på "Spara i profilen" när projektorn anges på EMP NS Connections projektvalskärm.**




Skärmen "Spara i profilen" visas.

## 2 Ange ett profilnamn och klicka på "Lägg till".

Projektorinformationen registreras i profilen.
Om du redan har sparat en profil tillfrågas du om du vill överskriva den. Välj "Spara som" för att spara en profil som ett nytt namn.
Följande skärmar visas om du har skapat en mapp för en profil.
Klicka på "Lägg till" när du har angivit profilens namn och markerat var den ska sparas.

### För Windows

### För Macintosh

*Du hittar information om hur man skapar en mapp för en profil "Hantera en profil".* ☛ *p.46*

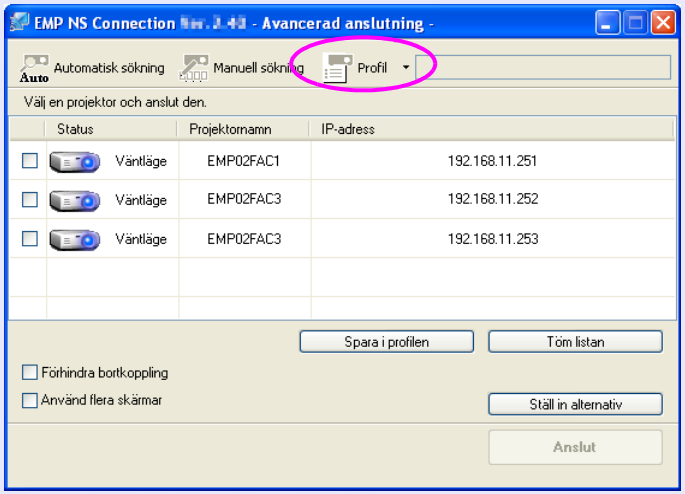
## Sökning genom att ange en profil

Du kan söka genom att ange en profil som du har skapat.

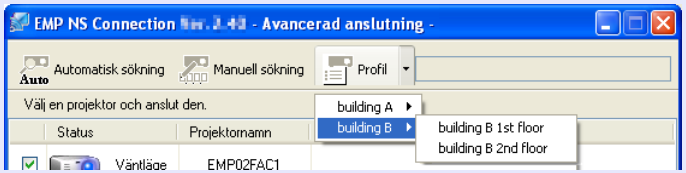
**Tillvägagångssätt**

### 1 Klicka på "Profil" på EMP NS Connections projektvalskärm.

Du kan bara välja en "Profil" om du har registrerat en profil.




### 2 Välj den projektor du vill ansluta till på den meny som visas.




Sökresultatet anges på EMP NS Connections projektvalskärm. Om avsedd projektor har hittats vid sökningen väljer du denna projektor och klickar på "Anslut" för att ansluta.

## Hantera en profil

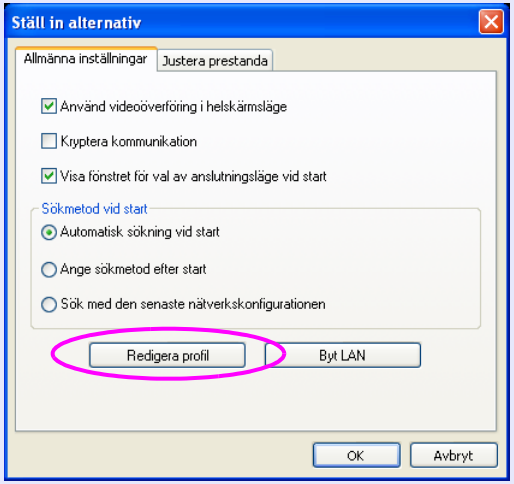
Du kan ändra en profils namn och hierarkiska struktur.

**Tillvägagångssätt**

**1** **Klicka på "Ställ in alternativ" på EMP NS Connections huvudskärm.**

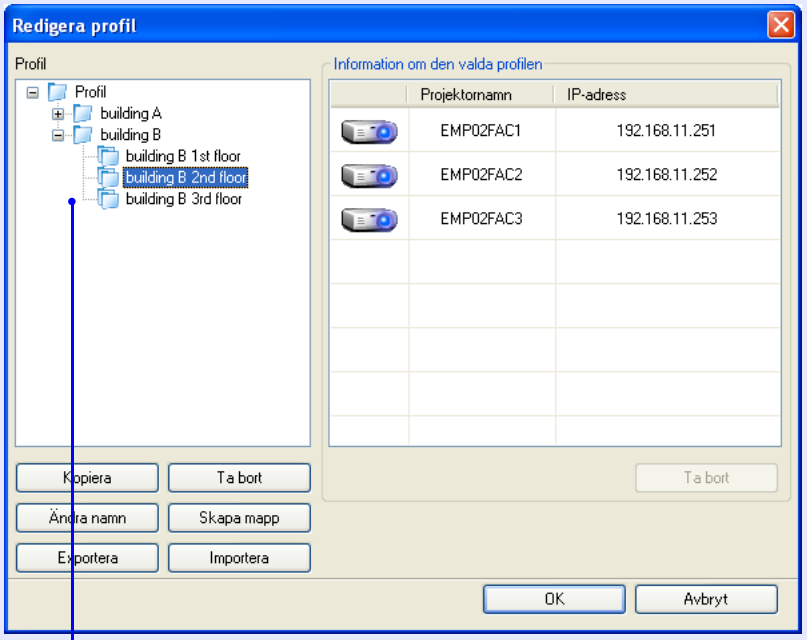
Skärmen "Ställ in alternativ" visas.

**2** **Klicka på "Redigera profil".**




Skärmen "Redigera profil" visas.

**3** **Redigera profilens registrerade innehåll.**




: Markerar en mapp.

: Markerar en profil.

| Profil | |
|---|---|
| **Alternativ** | **Funktion** |
| Profil | Du kan visa en registrerad profil. Du kan hantera den genom att skapa en mapp. Du kan ändra profil- eller mappordningen genom att dra och släppa. |
| Kopiera | Du kan kopiera en profil. Den kopierade profilen sparas i samma mapp som originalet och med samma namn. |
| Ta bort | Du kan ta bort en profil och en mapp. |
| Ändra namn | Du kan visa dialogrutan för namnändring och ändra namnet på en mapp eller en profil. Du kan skriva upp till 32 tecken i dialogrutan för namnändring. |
| Skapa mapp | Du kan skapa en ny mapp. |
| Exportera | Du kan exportera en profil (samt importera och använda en profil). |
| Importera | Används när du vill läsa och använda en exporterad profil. |
| **Information om den valda profilen** | |
| **Alternativ** | **Funktion** |
| Projektornamn<br>IP-adress | Du kan visa den projektorinformation som är registrerad för profilen. |
| Ta bort | Du kan ta bort informationen för markerad projektor. Även profilen tas bort om all projektorinformation tas bort. |

**4** **Klicka på "OK".**

Detta sparar dina redigeringar och stänger skärmen "Redigera profil".

# Ställa in EMP NS Connection

Du kan välja allmänna inställningsalternativ, t.ex. behandlingsmetod, när EMP NS Connection startar.


**Använda Ställ in alternativ ..... 49**

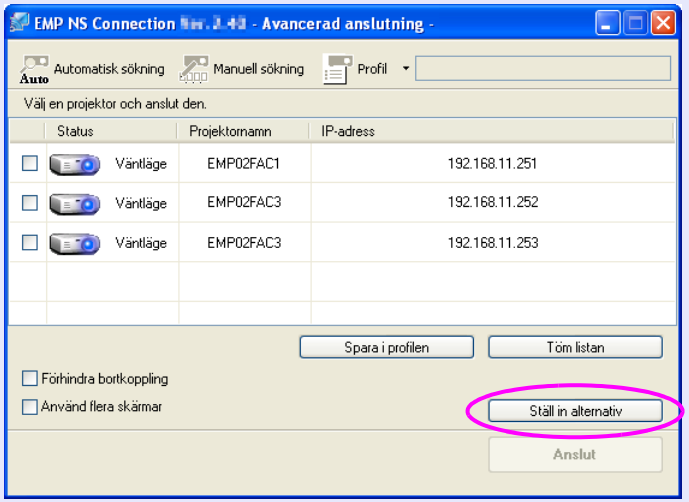
- **Fliken Allmänna inställningar .....49**
- **Fliken Justera prestanda .....50**

# Använda Ställ in alternativ

Du kan välja allmänna inställningsalternativ, t.ex. behandlingsmetod, när EMP NS Connection startar.
Du kallar upp inställningsalternativen på EMP NS Connections huvudskärm.

**Tillvägagångssätt**

**1 Klicka på "Ställ in alternativ" på EMP NS Connections huvudskärm.**

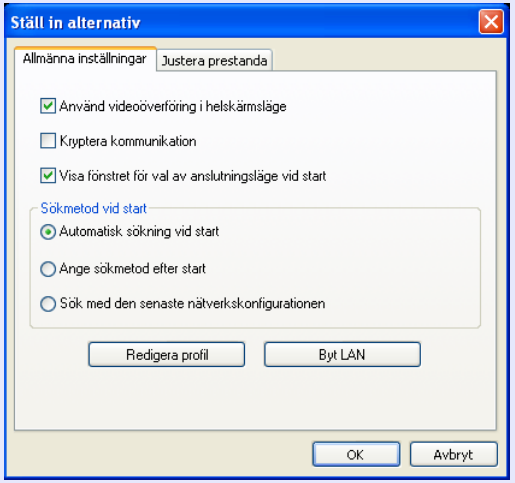



Skärmen "Ställ in alternativ" visas.

**2 Ställ in de olika alternativen.**

Bekräfta därefter dina inställningar. Klicka på "OK" för att stänga skärmen "Ställ in alternativ" när du har gjort dina inställningar.

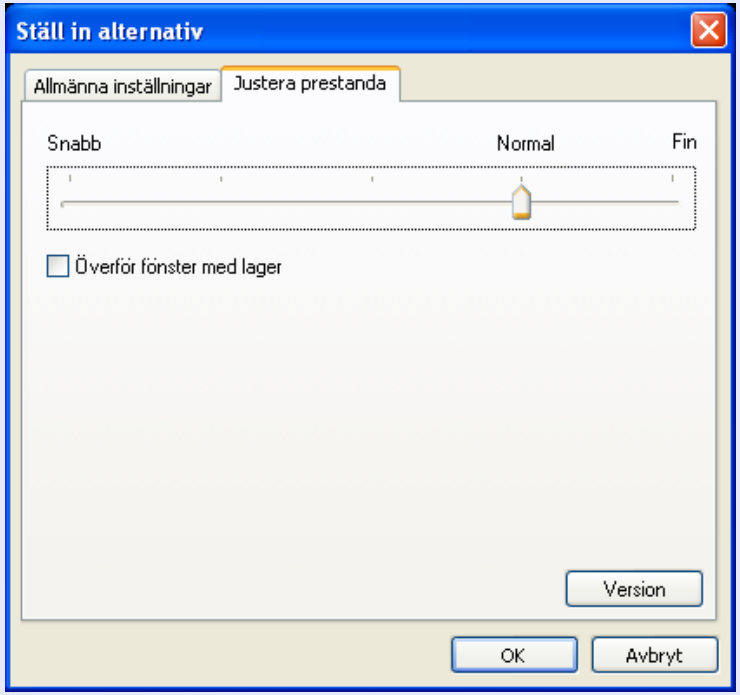
## Fliken Allmänna inställningar




| | |
|---|---|
| Använd videoöverföring i helskärmsläge | Endast Windows (ej Windows Vista)<br>Markera den här kryssrutan om du vill visa Windows mediaspelare i fullskärmsläge. Ta dock bort denna kryssmarkering om filmen inte spelas upp mjukt. |
| Kryptera kommunikation | Välj för att koda och sända data. Även om datan hamnar i fel händer kan den inte tydas.<br>Kom ihåg att alltid markera den här kryssrutan när du använder "Snabbt anslutningsläge". |
| Visa fönstret för val av anslutningsläge vid start | Välj om skärmen "Snabbt anslutningsläge"/"Avancerat anslutningsläge" ska visas när EMP NS Connection startar.<br>Ta bort kryssmarkeringen när du har etablerat en regelbunden startmetod. |
| Sökmetod vid start | Välj vilken av följande projektorsökningsmetoder som ska aktiveras när EMP NS Connection startas.<br>"Automatisk sökning vid start"<br>Ange sökmetod efter start"<br>Sök med den senaste nätverkskonfigurationen" |
| Redigera profil | Dialogrutan "Redigera profil" visas. ☛ p.46 |

| | |
|---|---|
| Byt LAN | Endast Windows<br>Dialogrutan Byt nätverksadapter visas. Detta används när man behöver byta nätverksadapter inför en sökning om datorn har flera adaptrar.<br>Som standard används alla nätverksadaptrar för sökning. Välj en kabelansluten LAN-adapter om ett kabelanslutet LAN alltid används som kommunikationsmetod. |

## Fliken Justera prestanda




| | |
|---|---|
| Glidreglage för justering av prestanda | Du kan ställa in prestandan på "Snabb", "Normal" och "Fin".<br>Välj "Snabb" om störningar förekommer under en filmprojicering. |
| Överför fönster med lager | Endast Windows<br>Välj om fönster med lager ska överföras eller ej. Fönster med lager används om projektorn inte projicerar det innehåll, t.ex. meddelanden, som visas på datorn. Markera den här kryssrutan för att projicera innehåll, t.ex. meddelanden, som använder fönster med lager. |

***Bara fliken Justera prestanda visas om du klickar på i verktygsfältet.***

# Använda en dator för att ställa in, övervaka och styra projektorer

I det här kapitlet förklaras hur man använder en dator som är ansluten till ett nätverk för att ändra projektorinställningar och styra projektorn.


**Ändra inställningar med webbläsare (webbstyrning) ..... 52**

- **Visa webbstyrning ..... 52**
  - Ange projektorns IP-adress ..... 52
- **Inställning av projektor ..... 52**
  - Alternativ på konfigurationsmenyn som inte kan ställas in med webbläsaren ..... 52

**Använda e-postmeddelandefunktionen för att rapportera problem ..... 53**

**Hantering med SNMP ..... 54**

# Ändra inställningar med webbläsare (webbstyrning)

Du kan ställa in och styra projektorn från en dator genom att använda en webbläsare på en dator som är ansluten till projektorn via ett nätverk. Inställning och styrning kan ske med fjärrfunktionen om denna är aktiverad. Eftersom du kan använda datorns tangentbord går det också lättare att ange tecken under inställningen.
Använd Microsoft Internet Explorer 6.0 eller senare som webbläsare.
Om du använder Macintosh kan du även använda Safari.
Om du däremot använder Safari i Macintosh 10.2.8, kan eventuellt vissa av webbstyrningens knappar inte visas korrekt.

> ***Du kan ställa in och styra med en webbläsare om du väljer "Nätverk på" under "Utökad" på projektorns konfigurationsmeny även om projektorn befinner sig i vänteläge (när strömmen är bruten).***

## Visa webbstyrning

Du visar webbstyrningen på följande sätt.

> ***Webbstyrningen kan inte visas om din webbläsare är inställd på att ansluta via en hjälpserver. För att kunna använda webbstyrningen måste du ställa in en nätverksanslutning via något annat än en hjälpserver.***

### Ange projektorns IP-adress

Du öppnar webbstyrningen genom att ange projektorns IP-adress på följande sätt i "Avancerat anslutningsläge".

**Tillvägagångssätt**

1. **Starta webbläsaren på datorn.**
2. **Ange projektorns IP-adress i webbläsarens adressinskrivningsfält och tryck på [Enter] på datorns tangentbord.**
   Webbstyrningen visas.
   Skriv "Användarnamn" och "Lösenord" när "Kontr.lösen f. Web" är aktiverat på menyn "Nätverk" på projektorns konfigurationsmeny.
   Skriv "EPSONWEB" som "Användarnamn".

## Inställning av projektor

Du kan ställa in alternativ som normalt ställs in på projektorns konfigurationsmeny. De nya inställningarna anges på konfigurationsmenyn.

### Alternativ på konfigurationsmenyn som inte kan ställas in med webbläsaren

Alla alternativ utom de nedan kan ställas in på konfigurationsmenyn.
- "Inställningar" - "Visarens form"
- "Inställningar" - "Användarknapp"
- Registrera en användarlogo med "Utökad" - "Användarlogo"
- "Utökad" - "Drift" - "Hög höjd läge"
- "Utökad" - "Link21L", "Språk"
- "Återställ" - "Återställ alla", "Återst. lampans timmar"

Alternativen på alla menyer är desamma på både konfigurationsmenyn och projektorn.
☛ *Bruksanvisning* "Lista över funktioner", "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)"
"MAC-adress▸▸" visas inte.

# Använda e-postmeddelandefunktionen för att rapportera problem

Om du ställer in e-postmeddelandefunktionen på projektorns konfigurationsmeny, kommer meddelanden att sändas till förinställda e-postadresser när ett problem uppstår eller en varning ges för en projektor. Detta innebär att operatören informeras om projektorproblem även om han/hon befinner sig på en annan plats.

☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)", "Menyn E-post"

- ***Maximalt tre meddelandedestinationer (adresser) kan registreras, till vilka meddelanden sänds samtidigt.***
- ***Om en projektor drabbas av ett allvarligt problem och upphör att fungera, kan eventuellt inte meddelande om detta sändas till operatören.***
- ***Du kan övervaka projektorer om du har "Nätverk på" under "Utökad" på projektorns konfigurationsmeny inställt även om projektorn befinner sig i vänteläge (när strömmen är bruten).***

# Hantering med SNMP

Om du ställer in SNMP på projektorns konfigurationsmeny, kommer meddelanden att sändas till förinställda e-postadresser när ett problem uppstår eller en varning ges för en projektor. Detta är användbart när man fjärrstyr projektorer centralt.

☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)", "Menyn Övriga"

- ***SNMP bör hanteras av en nätverksadministratör eller någon som väl känner till nätverket.***
- ***Den SNMP-funktion som övervakar projektorn kräver SNMP Manager på datorn för att kunna fungera.***
- ***Hanteringsfunktionen med SNMP kan inte användas via ett trådlöst LAN i "Snabbt anslutningsläge".***
- ***Högst två mottagande IP-adresser kan sparas.***

# Presentationer med PC Free

I det här kapitlet förklaras hur man projicerar bild- och filmfiler som lagras på USB-enheter och scenarion som skapas med EMP SlideMaker2 och PC Free.


**Filer som kan projiceras med PC Free och sparas ..... 56**

- **Specifikationer för filer som kan projiceras med PC Free ..... 56**
- **PC Free-exempel ..... 57**
  - Projicera bilder och filmer som lagras på en USB-enhet ..... 57
  - Projicera ett PowerPoint-bildspel utan att ansluta till en dator ..... 57

**Grundläggande funktioner i PC Free ..... 58**

- **Starta och stänga PC Free ..... 58**
  - Starta PC Free ..... 58
  - Stänga PC Free ..... 60
- **Grundläggande funktioner i PC Free ..... 60**
- **Rotera bilden ..... 61**

**Projicera scenarion ..... 62**

- **Skapa och redigera ett scenario ..... 62**
  - Grundläggande scenarioredigering ..... 62
- **Spela upp ett scenario ..... 63**
- **Tillgängliga funktioner under en presentation ..... 64**

**Projicera bild- och filmfiler ..... 65**

- **Projicera bilder/filmer ..... 65**
- **Projicera alla bilder och filmfiler i en mapp efter varandra (bildspel) ..... 66**

**Ställa in visningsförhållande och visningsläge för bild- och filmfiler ..... 67**

# Filer som kan projiceras med PC Free och sparas

Med PC Free kan du direktprojicera filer som lagras på digitala kameror och USB-enheter som är anslutna till datorn.

***Du kan inte använda USB-lagringsenheter som innehåller säkerhetsfunktioner.***

## Specifikationer för filer som kan projiceras med PC Free

| Typ | Filtyp (tillägg) | Kommentar |
|---|---|---|
| Scenariofil | .sit | Detta är scenariofiler som skapas med SlideMaker2. Information om hur man skapar scenarion finns på ☛ p.62<br>Du kan även spela ljudfiler (.wav) inställda som BGM vid skapandet av scenariot.<br>Du kan också projicera scenarion som skapats för andra projektorer med hjälp av EMP SlideMaker. |
| Bild | .bmp | Kan inte projicera bilder med större upplösning än 1024 × 768. |
| | .gif | Kan inte projicera bilder med större upplösning än 1024 × 768. |
| | .jpg | Följande kan inte projiceras.<br>• CMYK-färgformat<br>• Progressiva format<br>• Bilder med större upplösning än 4608 × 3072<br>• Filer med tillägget ".jpeg"<br>Normalt kan inte jpeg-bilder projiceras tillräckligt tydligt om komprimeringen är för högt inställd. |
| | .png | Kan inte projicera bilder med större upplösning än 1024 × 768. |

| Typ | Filtyp (tillägg) | Kommentar |
|---|---|---|
| DPOF | .mrk | Vad gäller DPOF version 1.10 kan bara filer med namnet AUTPLAYx.mrk (där x är ett nummer mellan 0 och 9) projiceras. |

Filmfiler som stöds

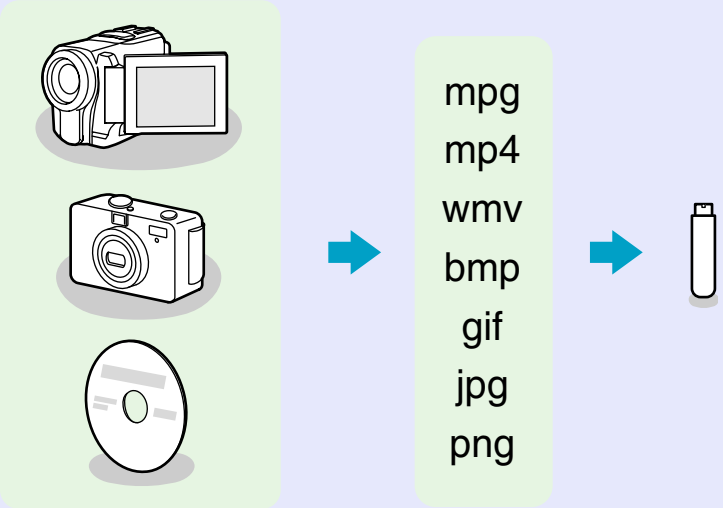
| Filtyp (tillägg) | Film Codec | Ljud-codec | Inspelningskvalitet |
|---|---|---|---|
| .mpg* | MPEG2 | MPEG1 nivå 1/2<br>Linjär PCM- och AC-3-audio kan inte spelas upp.<br>MPEG utan ljudinnehåll kan spelas upp. | Högsta överföringshastighet: 30 fps<br>Maximal upplösning: 720×576 |
| .mp4* | MPEG4 ASP<br>MPEG-4AVC | MPEG4 AAC-LC | |
| .wmv<br>.asf | WMV8<br>WMV9 | WMA | |

* Filer med tillägget ".mpeg" kan inte projiceras.

- ***Filer med DRM (Digital Rights Management) kan inte projiceras.***
- ***Om du använder en USB-lagringsenhet med långsam åtkomsthastighet när du spelar upp filmer och scenarion med BGM (vid hög bitöverföringshastighet), kanske inte filmfilerna spelas upp korrekt eller ljudet återges rätt.***
- ***Om du använder USB-hårddisk, rekommenderar vi att du brukar en AC-adapter som strömkälla.***
- ***Projektorn stöder inte media som har formaterats på vissa filsystem. Använd media som har formaterats i Windows om du får problem med projiceringen.***
- ***Formatera media med FAT16/32-filsystemet.***

## PC Free-exempel

### Projicera bilder och filmer som lagras på en USB-enhet



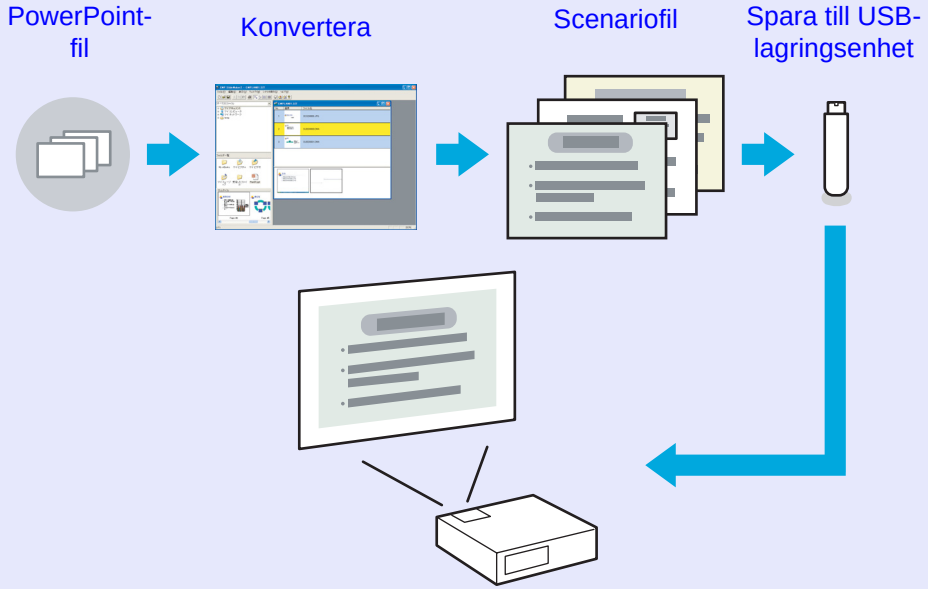

Du kan spela upp bilder och filmfiler på ett av följande sätt. Om du använder PC Free, kommer projicerade filmbilder att återges mycket bättre än vid återgivning med andra datorprogram.

**Exempel 1: Förbereda flera bilder och projicera dem kontinuerligt (bildspel)** ☛ p.66

**Exempel 2: Välja en bildfil eller filmfil åt gången och projicera den** ☛ p.65

### Projicera ett PowerPoint-bildspel utan att ansluta till en dator

Du kan använda EMP SlideMaker2 för att konvertera din PowerPoint-fil till scenarioformat. Genom att lagra denna scenariofil på en USB-enhet, kan du projicera ett PowerPoint-bildspel utan att ansluta till en dator.




Vid konverteringen ställer du in uppspelningsmetod för den fil som ska projiceras på följande sätt.

**Exempel 1: Konvertera en PowerPoint-fil till ett scenario och projicera det**
☛ "Konvertera en PowerPoint-fil till ett scenario" p.71
☛ "Projicera scenarion" p.62

**Exempel 2: Ställa in ett scenario på automatisk uppspelning (autorun)**
☛ "Sända scenarion" p.82

**Exempel 3: Projicera scenario med BGM** ☛ p.74

Med PC Free kan du spela upp och projicera scenarion, bildfiler och filmfiler i USB-lagringsenheter samt bildfiler i digitala kameror.
I det här avsnittet förklaras de grundläggande funktionerna i PC Free.
Eftersom följande funktioner styrs med fjärrkontrollen hänvisar knappnamnen till knapparna på fjärrkontrollen.

## Starta och stänga PC Free

### Starta PC Free

**Tillvägagångssätt**

**1 Anslut en av följande enheter till projektorn.**

- Digitala kameror eller USB-lagringsenhet ☛ *Bruksanvisning* "Ansluta och ta bort USB-enheter (endast EB-1735W/1725)"
- USB MultiCard Reader (om ett minneskort är isatt) ☛ *Bruksanvisning* "Ansluta och ta bort USB-enheter (endast EB-1735W/1725)"

**2 Tryck på knappen [EasyMP]. Vänteskärmen för EasyMP visas.**

Ikoner för USB-lagringsenheter visas på vänteskärmen.

**3 Använd [✥]-knapparna för att placera markören på projiceringsmålets ikon och tryck sedan på [Enter].**

PC Free startar och visar innehållet på USB-lagringsenheten.

JPEG-filer och MPEG-filer visas som miniatyrer (filinnehåll visas som små bilder). Andra filer eller mappar visas som ikoner (se tabellen nedan).

| Ikon | Filtyp | Ikon | Filtyp |
|---|---|---|---|
| DPOF | Digitalt kameraformat | JPEG | JPEG-fil |
| MPEG | MPEG-fil | PNG | PNG-fil |
| WMV | WMV-filer | PFX | Elektronisk certifikatfil |
| BMP | BMP-fil | CER | |
| GIF | GIF-fil | | |

- ***Om automatisk uppspelning (autorun) är inställd för ett scenario, ges uppspelningen företräde framför alla andra källor. Tryck på knappen [Esc] på fjärrkontrollen om du vill stoppa uppspelningen.*** ☛ *p.82*
- ***Följande USB-ikoner visas om en USB-multikortläsare är ansluten till projektorn, och de kortplatser i vilka kort är isatta anges med en blå ikon.***

- ***Vissa JPEG-filer kan visas som ikoner i stället för miniatyrer. En filikon visas i ett sådant fall.***

## Stänga PC Free

**Tillvägagångssätt**

**1** **Använd [ ]-knapparna för att placera markören på "Avsluta"-knappen.**

**2** **Tryck på [Enter].**

PC Free stängs av och vänteskärmen för EasyMP visas.

**3** **Bryt strömmen till projektorn efter att du har brutit strömmen till den digitala kameran eller USB-lagringsenheten.**

> *Om du lämnar USB-lagringsenheten ansluten när du stänger PC Free och vänteskärmen för EasyMP visas, ska du koppla bort USB-lagringsenheten och ansluta den på nytt innan du startar PC Free igen.*

# Grundläggande funktioner i PC Free

Nedan förklaras hur man spelar upp bilder, filmer och scenarion med PC Free samt hur man projicerar.

**Tillvägagångssätt**

**1** **Använd [ ]-knapparna för att placera markören på den fil eller mapp du vill nå.**

> *Om inte alla filer och mappar får plats i aktuellt fönster, trycker du på knappen [⇧] eller flyttar markören till knappen "Nästa sida" och trycker på knappen [Enter]. Återvänd till föregående sida genom att trycka på knappen [⇩] eller genom att placera markören på knappen "Föregående sida" och trycka på knappen [Enter].*

**2** **Tryck på [Enter].**

Markerad bild visas.
När en mapp markeras visas filerna i denna mapp. Välj "Till toppen" på den skärm som visas och tryck på knappen [Enter] för att återvända till föregående skärm.

## Rotera bilden

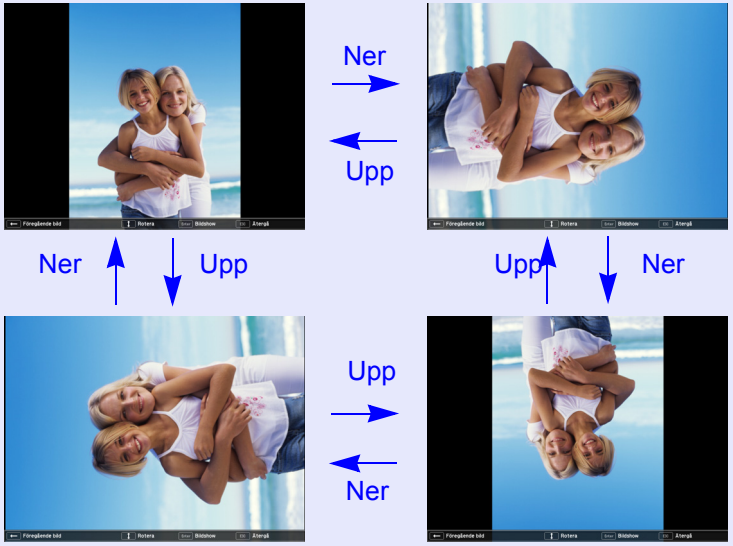
Du kan rotera JPEG-bilder i 90 steg när du visar dem med PC Free. Du kan även använda roteringsfunktionen under ett bildspel.
Du roterar JPEG-bilder på följande sätt.

**Tillvägagångssätt**

**1** **Visa bilder eller scenarion i JPEG-format eller visa ett bildspel.**

Visa JPEG-bilder ☛ p.65
Visa scenarion ☛ p.63
Visa bildspel ☛ p.66

**2** **När du projicerar en JPEG-bild trycker du på [▲] eller [▼]-knappen.**



# Projicera scenarion

I det här avsnittet förklaras hur man spelar upp scenarion som lagras på en USB-enhet samt åtgärderna under uppspelning av scenarion. Eftersom följande funktioner styrs med fjärrkontrollen hänvisar knappnamnen till knapparna på fjärrkontrollen.

## Skapa och redigera ett scenario

Skapa scenariot i förväg med EMP SlideMaker2 och överför det därefter till projektorns USB-lagringsenhet med hjälp av funktionen " Scenariosändnin". ☛ p.82

> ***Du kan ställa in automatisk och kontinuerlig uppspelning när du överför ett scenario.*** ***☛ p.82***

### Grundläggande scenarioredigering

För scenarion som lagras på en USB-enhet gäller att man kan ändra den ordning i vilken bilderna projiceras samt ställa in visning/icke-visning av enskilda bilder.

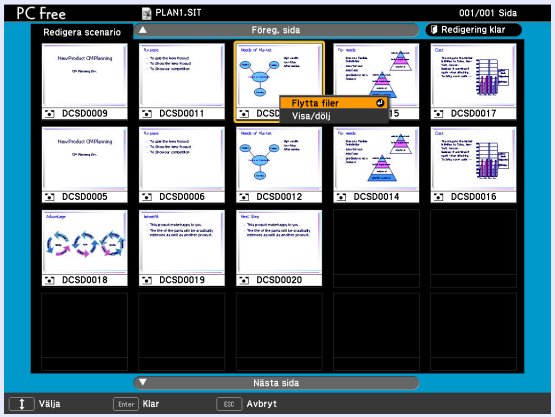
**Tillvägagångssätt**

**1** **Använd [ ]-knapparna för att placera markören på projiceringsmålets ikon och tryck sedan på [Esc].**

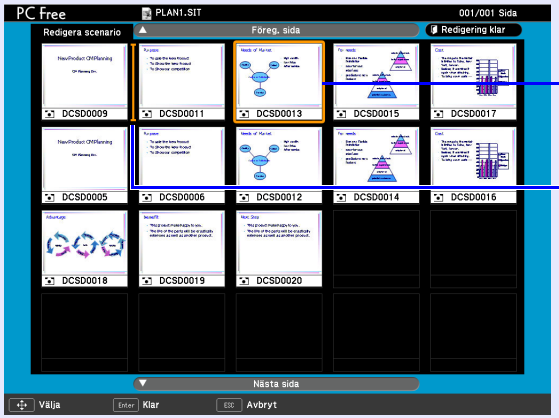
**2** **Välj "Redigera scenario" på den meny som visas och tryck på knappen [Enter].**

**3** **Placera markören på önskad bild i bildspelet och tryck på knappen [Esc].**

En undermeny visas.
Välj "Flytta filer" för att ändra bildernas inbördes ordning, på "Visa/dölj" för att visa eller dölja filer och tryck på knappen [Enter].
Gå till steg 4 när du väljer "Flytta filer".
Gå till steg 5 när du väljer "Visa/dölj".



**4** **Flytta markören till önskad plats och tryck på knappen [Enter].**




**5** **När du avslutat redigeringen placerar du markören på redigeringsknappen "Redigering klar" med hjälp av [ ]-knapparna och trycker sedan på [Enter].**

Du kan bara nå det redigerade innehållet när USB-lagringsenheten finns i projektorn.

## Spela upp ett scenario

**Tillvägagångssätt**

**1** **Starta PC Free.** ☛ p.58

Innehållet i ansluten digitalkamera, USB-lagringsenhet visas.

**2** **Använd [ ]-knapparna för att placera markören på målscenariofilen.**

**3** **Tryck på [Enter].**

Uppspelningen startar.

**4** **Fillistskärmen visas automatiskt när uppspelningen är klar om "Fortsätt" är inställt på "Automatiskt efter".**
**Scenariot upprepas från början om "Upprepa" är valt.**

I avsnittet "Tillgängliga funktioner under en presentation" förklaras vad man kan göra under ett scenario när "Fortsätt" är inställt på "Vid musklick" och hur man stoppar och avbryter.

- *Du kan rotera bilder i JPEG-format i ett scenario som projiceras.* ☛ *p.61*
- *Filmfiler i ett scenario kan spolas framåt och bakåt samt sättas på paus under en uppspelning.* ☛ *p.66*
- *Man kan även ställa in visningstid för bilderna i ett scenario med hjälp av kommandot "Fortsätt" i EMP SlideMaker2.* ☛ *p.86*

## Tillgängliga funktioner under en presentation

Du kan göra följande med fjärrkontrollen samtidigt som du spelar upp ett scenario.

| | |
|---|---|
| Växla bild | Fortsätt till nästa bild genom att trycka på [Enter] eller [⊡]. Återgå till föregående bild genom att trycka på [⊡]. |
| Stoppa uppspelning | Meddelandet "Vill du avsluta uppspelning av scenariot?" visas när du trycker på knappen [Esc]. Stäng genom att välja "Avsluta" och trycka på knappen [Enter]. Fortsätt uppspelningen genom att välja "Återgå" och trycka på knappen [Enter]. |

Du kan använda följande funktioner på projektorn när du projicerar ett scenario eller en bildfil med PC Free.

- Frysa
- A/V ljudavstängning
- E-zoom

Du hittar information om de olika funktionerna i ☛ *Bruksanvisning* "Frysa bilden (frysa)""Slå av ljud och bild tillfälligt (A/V-ljudavstängning)" "Förstora en del av bilden (E-zoom)"

# Projicera bild- och filmfiler

Bildfiler från en digital kamera samt bild- och filmfiler som lagras på en USB-enhet kan projiceras med PC Free på ett av följande två sätt.

- Projicera markerade bild- och filmfiler
  Med den här funktionen projicerar man enstaka filer.
- Projicera alla bilder och filmfiler i en mapp efter varandra (bildspel)
  Med den här funktionen projicerar man filinnehållet i en mapp i vald ordning (en fil i taget).

**Viktigt!**

***USB-lagringsenheten avfrågas kontinuerligt under en uppspelning av filmfiler. Koppla inte bort USB-lagringsenheten i detta skede. PC Free kan börja att krångla vid en bortkoppling.***

Eftersom följande funktioner styrs med fjärrkontrollen hänvisar knappnamnen till knapparna på fjärrkontrollen.

## Projicera bilder/filmer

**Tillvägagångssätt**

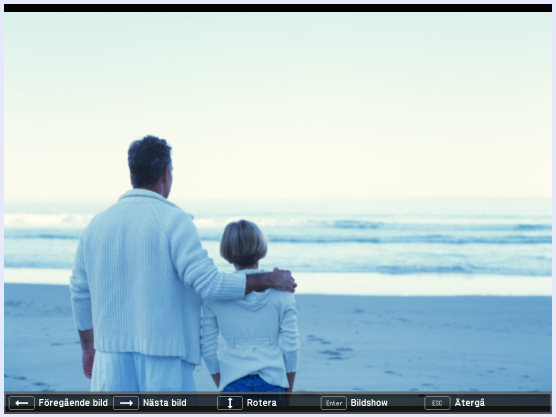
**1** **Starta PC Free.** ☛ p.58

Innehållet i ansluten digitalkamera eller USB-lagringsenhet visas.

**2** **Använd [ ]-knapparna för att placera markören på den bild- eller filmfil du vill projicera.**

**3** **Tryck på [Enter].**

Bilden eller filmen spelas upp.




**4** **Du återvänder till fillistan på följande sätt.**

- När du projicerar stillbilder: tryck på knappen [Esc].
- När du projicerar filmer: tryck på knappen [Esc]. Välj "Avsluta" och tryck på knappen [Enter] på den skärm som visas.

- *Du kan rotera bilder i JPEG-format under projiceringen.* ☛ *p.61*
- *Du kan använda följande funktioner med fjärrkontrollen när du spelar upp filmfiler.*
  *Snabbspolning framåt: Tryck på [ ▸ ]-knappen*
  *Spolning bakåt: Tryck på [ ◂ ]-knappen*
  *Frysning (paus): Tryck på [ ▾ ]-knappen*
  *Det finns tre olika hastigheter för snabbspolning framåt/bakåt, och dessa ändras med varje ny knapptryckning.*
  *Återgå till normal uppspelning genom att trycka på knappen [Enter].*
  *Ljudet hörs inte under en snabbspolning framåt/bakåt eller när pausfunktionen används.*

## Projicera alla bilder och filmfiler i en mapp efter varandra (bildspel)

Du kan projicera bild- och filmfiler efter varandra (en åt gången). Denna funktion kallas för ett bildspel. Du visar ett bildspel på följande sätt.

*Du kan ställa in visningsalternativ, till exempel upprepad projicering och tillägg av effekter, när filerna växlas. Om du vill växla film- och bildfiler automatiskt under ett bildspel, går du till valmenyn i PC Free och ställer in bildväxlingstiden på något annat än "Nej". Förinställt: "Nej"* ☛ *p.67*

**Tillvägagångssätt**

**1** **Starta PC Free.** ☛ **p.58**

Innehållet i ansluten digitalkamera eller USB-lagringsenhet visas.

**2** **Använd [ ]-knapparna för att placera markören över mappen för det bildspel som ska köras och tryck på [Enter].**

**3** **Välj "Bildspel" på fillistskärmen och tryck på knappen [Enter].**

Bildspelet startar.
Fillistan visas automatiskt när den sista filen har projicerats. Om du väljer att ha "Kontinuerlig uppspelning" "På" i fönstret Alternativ, kommer en avslutad projicering att starta från början igen. ☛ p.67

Precis som är fallet med scenarion, kan du gå vidare till nästa bild, återvända till föregående bild eller stoppa uppspelningen av ett bildspel. ☛ "Tillgängliga funktioner under en presentation" p.64

*Om bildväxlingstiden är inställd på "Nej", kommer inte filerna att växlas automatiskt under ett bildspel. Tryck på knappen [Enter] eller [⊡] på fjärrkontrollen för att fortsätta till nästa fil.*

# Ställa in visningsförhållande och visningsläge för bild- och filmfiler

Du kan ställa in visningsförhållande och visningsläge för uppspelning av bild- eller filmfiler som bildspel i PC Free.

## Tillvägagångssätt

**1 Använd [ ]-knapparna för att placera markören på den mapp där visningsvillkoren ska ställas in. Markera "Alternativ" i den visade menyn och tryck på [Enter]-knappen.**

**2 Gör önskade inställningar på den visade alternativskärmen.**

Aktivera inställningar genom att placera markören på målposten och trycka på knappen [Enter].
Information om poster ger nedan.

| | |
|---|---|
| Visa ordning | Du kan ställa in den ordning med vilken filerna ska visas. Du kan välja sortering av filer efter filnamn eller revideringsdatum. |
| Kontinuerlig uppspelning | Du kan välja att upprepa bildspelet. |
| Bildväxlingstid | Du kan ställa in hur länge en fil ska visas under ett bildspel. Välj en tid mellan "Nej" (0) och 60 sekunder. Automatisk uppspelning avaktiveras om du väljer "Nej". |
| Effekt | Här ställer du in överföringseffekten mellan filerna. |

**3 Använd [ ]-knapparna för att placera markören över "OK" och tryck på [Enter].**

Inställningarna aktiveras.
Om du inte vill aktivera inställningarna placerar du markören på "Avbryt" och trycker på knappen [Enter].

# Förbereda ett scenario (med EMP SlideMaker2)

I det här kapitlet förklaras hur man skapar och sänder scenarion.


**Sammanfattning av scenario ..... 69**

**Filer som kan inkluderas i scenarion ..... 70**

**Konvertera en PowerPoint-fil till ett scenario ..... 71**

**Konvertera alla filer samtidigt utan att starta SlideMaker2 ..... 72**

**Starta SlideMaker2 och omvandla filer ..... 74**

Skapa ett scenario ..... 74

- **Ställa in egenskaper för ett scenario ..... 74**
- **Inkludera PowerPoint-filer i scenarion ..... 76**

Inkludera samtliga bilder i en PowerPoint-fil ..... 77
Inkludera utvalda bilder genom att markera miniatyrer ..... 79

- **Inkludera bild- och filmfiler i scenarion ..... 80**
- **Redigera ett scenario ..... 81**

Lägga till filer och bilder ..... 81
Ta bort en bild ..... 81
Ändra bildordning ..... 81

**Sända scenarion ..... 82**

**Ytterligare funktioner ..... 84**

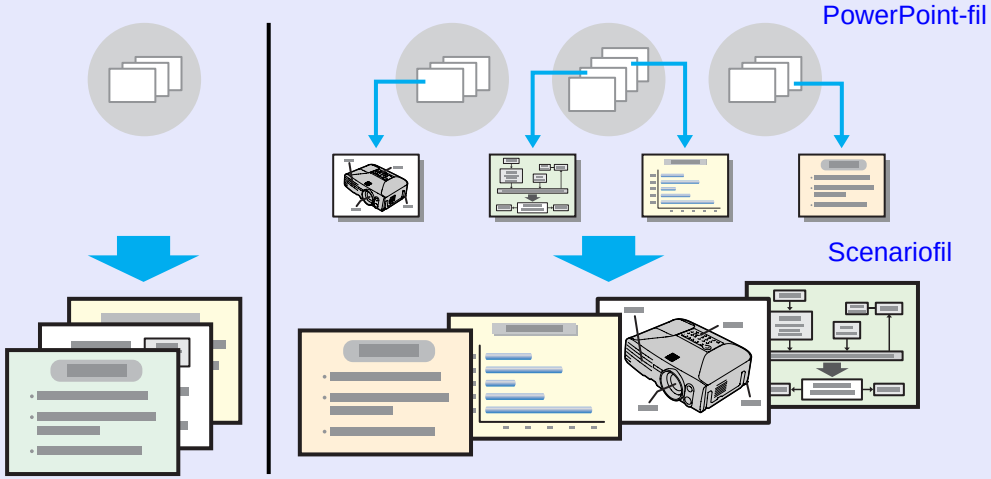
- **Kontrollera projiceringsstatus för ett scenario från en dator ..... 84**
- **Ställa in animeringar ..... 85**
- **Ställa in bildanimering ..... 85**

# Sammanfattning av scenario

Ett scenario är en kombination av PowerPoint, bild och filmfiler som är arrangerade i projiceringsordning och sparade som en enkel fil som skapas med EMP SlideMaker2.
Du skapar ett scenario för att enkelt och effektivt kunna förbereda presentationsmaterial genom att extrahera nödvändiga delar av filer och arrangera dessa i en viss ordning utan att redigera de ursprungliga filerna.

**Konvertera alla filer samtidigt utan att starta SlideMaker2**

**Konvertera alla filer samtidigt genom att starta SlideMaker2**




Överför skapade scenarion till en USB-lagringsenhet som är ansluten till datorn. Anslut därefter USB-lagringsenheten till projektorn så att du kan använda projektorns PC Free-funktion för att projicera scenariot.
Du hittar information om hur man ansluter USB-lagringsenheter i
☛ *Bruksanvisning* "Ansluta och ta bort USB-enheter (endast EB-1735W/1725)"

> ***EMP SlideMaker2 ska vara installerat på datorn.***
> ***Du hittar information om hur man installerar EMP SlideMaker2 finns på*** ☛ *p.11*

Skapa PowerPoint-filen, bildfilerna och filmfilerna — **Från en dator**

↓

**EMP SlideMaker2** — **Från en dator**

Det finns två sätt på vilka du kan använda EMP SlideMaker2 för att konvertera en PowerPoint-presentation till ett scenario.

- ***Dra och släpp PowerPoint-filer till EMP SlideMaker2-ikonen på datorns skrivbord*** ☛ *p.72*
- ***Starta SlideMaker2 och omvandla filer*** ☛ *p.74*

↓

Sända scenarion ☛ p.82

↓

**PC Free** — **Från projektorn**

Projicera scenarion ☛ p.62

# Filer som kan inkluderas i scenarion

Du kan kombinera följande filer när du skapar ett scenarion.

| Typ | Filtyp (tillägg) | Kommentar |
|---|---|---|
| PowerPoint | .ppt | Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003 |
| | .pptx | Microsoft PowerPoint 2007 |
| Bild | .bmp | Kan inte reproducera bilder med större upplösning än 1024 × 768. |
| | .jpg | Alla versioner. CMYK-färgformat och progressiva format kan dock inte spelas upp. |
| Film | .mpg | MPEG2-PS<br>Filer som är större än 720 × 576 eller inte har samma format som DVD (sekvenshuvud arrangerad för varje GOP) kan inte spelas upp.<br>Det reproducerbara formatet är MPEG1 nivå 2.Linear PCM och AC-3-ljud kan inte spelas upp. |
| Ljud | .wav | PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bitar |

- ***Följande inställningar för bildväxlingseffekter och animering i PowerPoint-menyn "Bildspel" reflekteras i ett scenario.***
  - ***Flyg***
  - ***Schackbräde***
  - ***Smygtitt***
  - ***Dela***
  - ***Sväng***
  - ***Persienner***
  - ***Kryp***
  - ***Linjer***
  - ***Sträck***
  - ***Tork***
  - ***Box***
  - ***Lös upp***
  - ***Spiral***
  - ***Ränder***
  - ***Zoom***

  ***Andra bildväxlingseffekter än de som nämnts ovan konverteras till "Klipp" och animeringar konverteras till "Animeringsregler (förinställt: Klipp)".*** ☛ *p.85*
- ***Bild- och filmfiler i tabellen till vänster behöver inte konverteras till scenarion om de ska spelas upp som filenheter. När du har sparat filen på en USB-lagringsenhet, kan du spela upp och projicera direkt med PC Free genom att ansluta USB-lagringsenheten till projektorn.*** ☛ *p.65*

I följande tabell kan du se om scenarion som har skapats med programvara för andra projektorer kan öppnas av EMP SlideMaker2 på din projektor.

| Projektor | Programvara | Kan öppnas av denna projektors EMP SlideMaker2 |
|---|---|---|
| EB-G5350/G5150<br>EMP-1825/1815<br>EMP-1715/1705<br>EMP-7950/7850<br>EMP-835<br>EMP-765/755/745/737<br>ELP-735 | EMP SlideMaker2 | ○ |
| ELP-8150/8150NL | EMP Scenario | × |
| ELP-715/505 | EMP SlideMaker | × |

# Konvertera en PowerPoint-fil till ett scenario

Du kan konvertera PowerPoint-filer till scenarion på följande tre sätt. Använd metod 1 eller 2 om du vill använda en PowerPoint-fil i dess befintliga skick.

1 **Gruppkonvertering utan att starta EMP Slidemaker2**
Alla bilder i en PowerPoint-presentation kan gruppkonverteras till ett scenario. ☛ "Konvertera alla filer samtidigt utan att starta SlideMaker2" p.72

2 **Inkludera en PowerPoint-fil från fillistan**
När du har gruppkonverterat PowerPoint-filer för att skapa ett scenario, kan du konvertera en bild- eller filmfil för att skapa ytterligare ett scenario.
☛ "Starta SlideMaker2 och omvandla filer" p.74

3 **Inkludera bara de bilder du önskar från miniatyrerna**
Välj bara de PowerPoint-bilder du behöver och konvertera dem därefter till ett scenario. ☛ p.74

- ***Om du skapar scenarion med metod 1 eller 2, reflekteras även följande inställda animeringar i PowerPoint i scenariot.***
  - ***Flyg***
  - ***Schackbräde***
  - ***Smygtitt***
  - ***Dela***
  - ***Sväng***
  - ***Persienner***
  - ***Kryp***
  - ***Linjer***
  - ***Sträck***
  - ***Tork***
  - ***Box***
  - ***Lös upp***
  - ***Spiral***
  - ***Ränder***
  - ***Zoom***
- ***Andra animeringar än de som nämnts ovan ersätts av animeringarna i "Animeringsregler (förinställt: Klipp)".*** ☛ *p.85*
- ***Bildkvaliteten för scenarion som har skapats med metod 1 är "Normal" från ett möjligt "Högsta kvalitet", "Hög kvalitet" och "Normal". Använd metod 2 eller 3 om du vill skapa ett scenario med hög bildkvalitet.***

I följande tabell anges skillnaderna mellan metod 1, 2 och 3.

| | Bildkvalitet | Animering | Scenariosändning |
|---|---|---|---|
| 1 | Bara "Normal" | Reflekteras | Kontinuerlig åtgärd*1 |
| 2 | Välj "Högsta kvalitet", "Hög kvalitet" eller "Normal" | Reflekteras | Kontinuerlig åtgärd*1 |
| 3 | Välj "Högsta kvalitet", "Hög kvalitet" eller "Normal" | Reflekteras ej | Sker senare*2 |

*1 Skärmen "Scenarionsändning" visas automatiskt när scenariot är skapat.
*2 När scenariot är skapat övergår du till "Sända scenarion" ☛ p.82.

# Konvertera alla filer samtidigt utan att starta SlideMaker2

Nedan förklaras hur man enkelt skapar ett scenario utan att starta EMP SlideMaker2.

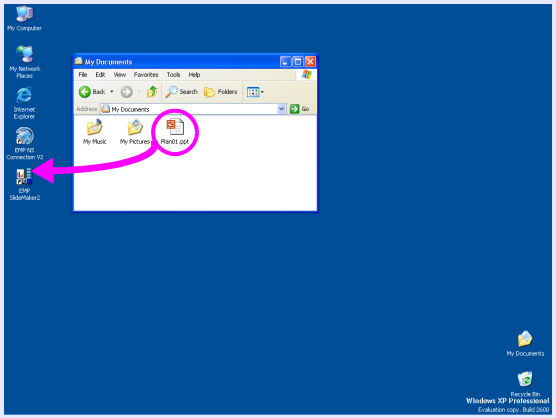
- *Observera att följande inte är möjligt om EMP SlideMaker2 har startats. Stäng EMP SlideMaker2 först.*
- *Inkorporerade scenarion innehåller den animering som är inställd i PowerPoint. Denna animering aktiveras vid projicering med PC Free.* ☛ *p.71*

## Tillvägagångssätt

**1 Anslut USB-lagringsenheten till datorn för att spara scenariot.**

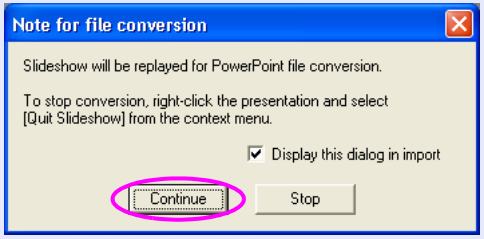
**2 Dra och släpp PowerPoint-filikonen till programikonen för EMP SlideMaker2 på datorns skrivbord.**

Observera att det i detta fall inte går att välja flera PowerPoint-filer och konvertera dem i grupp. Välj bara en fil för konvertering.

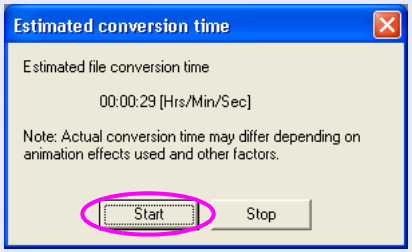


EMP SlideMaker2 startar.

**3 Kontrollera meddelandet och klicka på "Fortsätt".**




**4 Kontrollera meddelandet och klicka på "Start".**

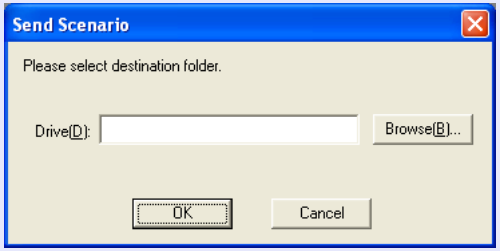



I detta läge konverteras filen till ett scenario. Bildspelet visas under konverteringen.
Scenariot stängs utan att skapas om du avbryter bildspelet innan det är slut.

**5 Klicka på skärmen när bildspelet är slut.**

Dialogrutan för val av scenariots överföringsdestination visas.

**6** **Välj den enhet och mapp som USB-lagringsenheten är ansluten till och klicka på "OK".**




Gå till steg 3 i "Sända scenarion" ☛ p.82.

***Scenarion som skapas med dra och släpp-metoden ges automatiskt namnet "Scnxxxx" (där xxxx är ett nummer).***

# Starta SlideMaker2 och omvandla filer

Kontrollera följande innan du skapar ett scenario.

- De data som ska kombineras i skapandet av ett scenario, till exempel PowerPoint-, bild- eller filmfiler, måste skapas i förväg.
- Bara filer som anges under "Filer som kan inkluderas i scenarion" kan användas. ☛ p.70

## Skapa ett scenario

Du skapar scenarion på följande sätt.

**Starta EMP SlideMaker2 och ställ in egenskaper för scenariot (till exempel scenariots namn, bakgrundsfärg och bildkvalitet).** ☛ p.74

↓

**Inkludera de filer som ska användas i scenariot.**
☛ "Inkludera PowerPoint-filer i scenarion" p.76
☛ "Inkludera bild- och filmfiler i scenarion" p.80

↓

**Sortera slutligen de individuella filerna i önskad ordning.** ☛ p.81

*När scenariot är skapat genomför du stegen i "Sända scenarion".* ☛ p.82

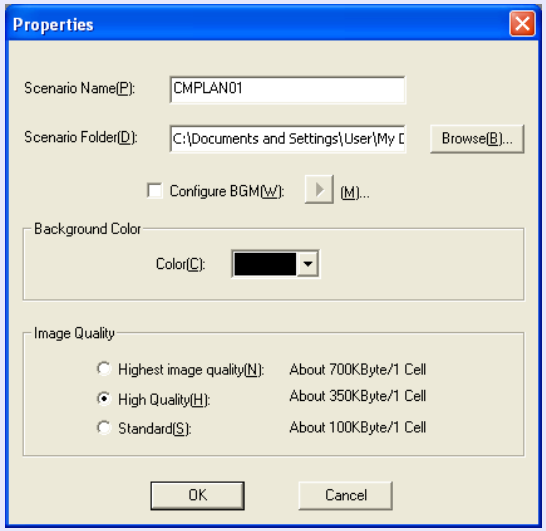
## Ställa in egenskaper för ett scenario

**Tillvägagångssätt**

1. **Starta Windows på datorn och välj "Start" - "Program" (eller "Alla program") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".**

   EMP SlideMaker2 startar och scenarioegenskaperna visas.

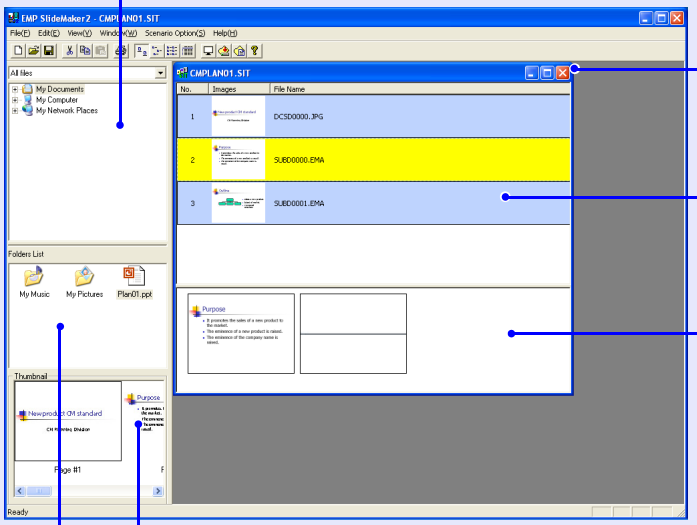
2. **Gör inställningar med hjälp av informationen i följande tabell och klicka på "OK".**



| | |
|---|---|
| Scenariots namn | Ange filnamnet på skapat scenario. Du måste ange ett filnamn. Filnamnet kan bestå av högst åtta versaler och siffror. Begränsa det totala antalet tecken i scenariomappens fil- och katalognamn till 127 eller mindre. |
| Scenariomapp | Ange var den scenariomapp som ska användas vid skapandet av scenariot ska skapas. Scenariomappen ges samma namn som scenariots namn. |
| Konfigurera BGM | Markera kryssrutan om du vill spela upp BGM under ett scenario. Fönstret för val av ljudfil (WAVE-format) visas i detta fall. I detta fönster väljer du den fil som ska användas som BGM. Klicka på knappen "▶" till höger när du har valt ljudfil.<br>Avbryt uppspelningen genom att klicka på knappen "■". |
| Bakgrundsfärg | Välj bakgrundsfärg för scenariots bilddata. |
| Bildkvalitet | Med EMP SlideMaker2 konverteras varje bild i en PowerPoint-fil till en JPEG-fil och sparas. Med den här funktionen kan du välja bildkvalitet när bilderna konverteras till JPEG-filer.<br>Du kan välja "Högsta bildkvalitet", "Hög kvalitet" och "Standard". Om du väljer "Standard" blir kvaliteten lägre än vid andra inställningar. Vi rekommenderar "Högsta bildkvalitet" och "Hög kvalitet".<br>Denna inställning ignoreras om JPEG-filerna har inkluderats direkt i ett scenario. I ett sådant fall projiceras JPEG-filen med dess ursprungliga bildkvalitet. |

***Du kan ändra inställningarna om du går till "Fil" - "Egenskaper" i EMP SlideMaker2.***

Följande fönster visas.



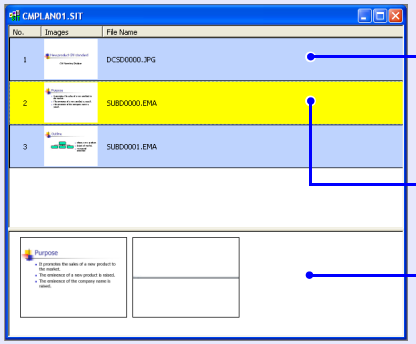

***Se hjälpfunktionen för EMP SlideMaker2 för information om menyfunktionerna i EMP SlideMaker2.***

## Inkludera PowerPoint-filer i scenarion

Du kan inkludera PowerPoint-filer i scenarion på följande två sätt. Animeringar som ställts in i PowerPoint aktiveras när du skapar ett scenario med följande metod.

- Grupp som innehåller PowerPoint-filer ☛ p.77
  Inkorporerade scenarion inkluderar den animering som är inställd i PowerPoint. Denna animering aktiveras vid projicering med PC Free.
- Inkludera utvalda bilder genom att markera miniatyrer
  Om du bara inkluderar utvalda bilder, ignoreras de inställningar du har gjort i PowerPoint. ☛ p.79

***Filmfiler i en PowerPoint-fil kan inte spelas upp i scenariot. Filmfiler måste konverteras individuellt till scenarion.***




- *Miniatyrer kan bara visas om PowerPoint är installerat på datorn.*
- *Animeringar kan ställas in i egenskapsfönstret i EMP SlideMaker2, men animeringar som ställs in i förväg i PowerPoint-filen spelas upp mjukare under scenariot. Vi rekommenderar att du ställer in animeringar i själva PowerPoint-filen om du avser att använda animeringar i PowerPoint-bildspel. Om du vill ställa in animeringar för bilder eller vill lägga till animeringsinställningar i bilder som har förlorat inställningarna i ett scenario, ska du göra dessa inställningar i egenskapsfönstret i EMP SlideMaker2.* ☛ *p.86*

## Inkludera samtliga bilder i en PowerPoint-fil

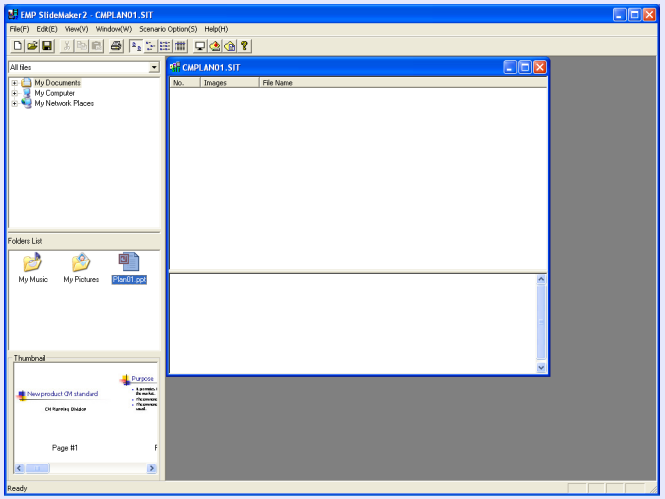
Skapa ett scenario genom att dra och släppa PowerPoint-filen i filfönstret till scenariofönstret. Skärmen "Scenariosändning" visas automatiskt när scenariot är skapat, varefter scenariot kan överföras.
Inställda animeringar i PowerPoint förblir aktiva om bilder inkluderas vid bruk av den här metoden.

**Tillvägagångssätt**

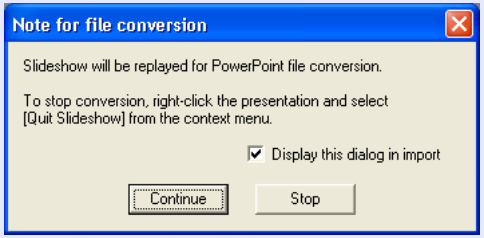
1. **Anslut USB-lagringsenheten till datorn för att spara scenariot.**
2. **Starta Windows på datorn och välj "Start" - "Program" (eller "Alla program") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".**
   EMP SlideMaker2 startar och scenarioegenskaperna visas.
3. **Ställ in scenarioegenskaper.** ☛ p.74
4. **Välj den mapp som innehåller PowerPoint-målfilen i mappfönstret.**

## 5 Dra PowerPoint-filen från filfönstret och släpp den i scenariofönstret.

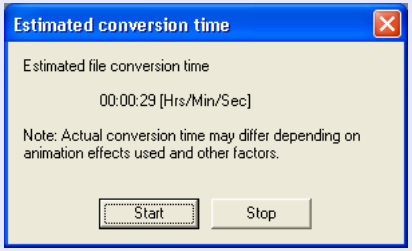
Du kan även dubbelklicka på PowerPoint-målfilens ikon i filfönstret.



## 6 Kontrollera meddelandet och klicka på "Fortsätt".




## 7 Kontrollera meddelandet och klicka på "Start".

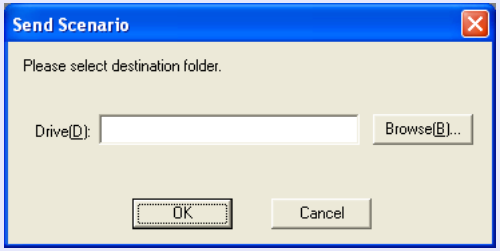



Konverteringen till ett scenario inleds och bildspelet visas automatiskt.
Tryck på [Esc] på tangentbordet när bildspelet visas för att avbryta detta. I detta läge stängs scenariot innan det kan skapas.

## 8 Klicka på skärmen när bildspelet har visats.

Dialogrutan för val av scenariots överföringsdestination visas.

**9** **Välj den enhet och mapp som USB-lagringsenheten är ansluten till och klicka på "OK".**




Gå till steg 3 i "Sända scenarion" ☛ p.82.

> ***Du kan enkelt skapa ett scenario med bara en PowerPoint-fil genom att använda dra och släpp-metoden.*** ☛ *p.72*

## Inkludera utvalda bilder genom att markera miniatyrer

Gör på följande sätt för att bara inkludera markerade bilder i en PowerPoint-fil för ett scenario. Observera att eventuella animeringar som har ställts in med PowerPoint ignoreras när den här metoden används.

**Tillvägagångssätt**

**1** **Klicka på PowerPoint-målfilens ikon i filfönstret.**

**2** **Dubbelklicka på de miniatyrer du vill inkludera i scenariot.**

Markerade bilder visas i scenariofönstret.

Gör på följande sätt för att markera mer än en bild och inkludera dessa samtidigt.

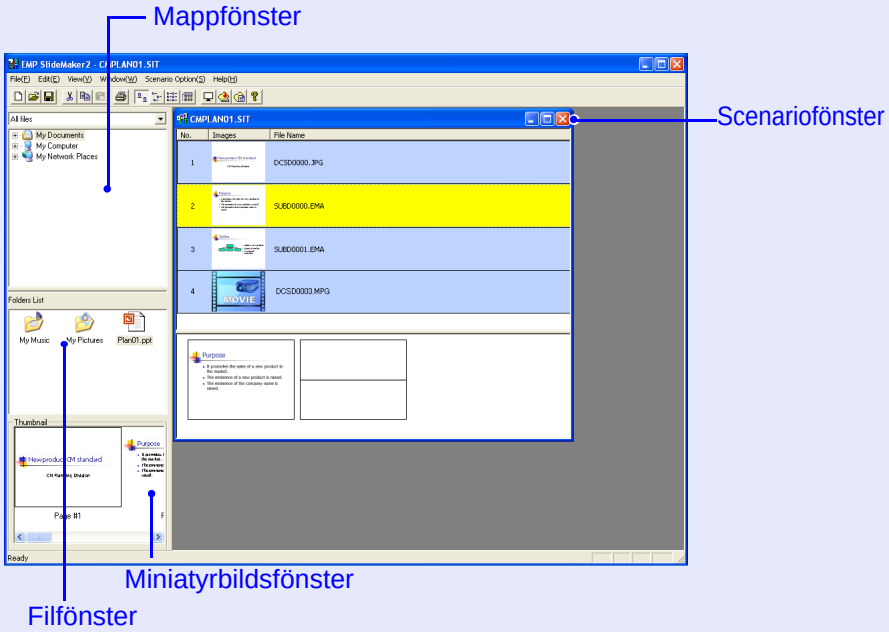
(1) Klicka på fler bilder i tur och ordning i miniatyrbildsfönstret.
Alla bilder som du klickar på kommer att väljas.
Klicka på en redan markerad bild för att ta bort markeringen.

(2) När alla målbilder har markerats drar du en av bilderna till scenariofönstret och släpper den på avsedd inläggningsplats.
De markerade bilderna läggs till scenariot i detta läge.

Gå till steg 3 i "Sända scenarion". ☛ p.82.

## Inkludera bild- och filmfiler i scenarion

Du kan inkludera bild- och filmfiler i ett scenario.




### Tillvägagångssätt

**1 Klicka på målmappen i mappfönstret.**

De filer som ligger i mappen visas som en lista i filfönstret.

**2 Klicka på bildfilens ikon i filfönstret.**

Bildfilens innehåll visas i miniatyrbildsfönstret.
Vad gäller filmfiler visas en ikon i miniatyrbildsfönstret.

**3 Klicka på målbildfilens ikon i filfönstret.**

Markerad fil visas i scenariofönstret och inkluderas i scenariot.

**4 Lägg till mer än en fil gruppvis genom att hålla [Ctrl] nedtryckt på tangentbordet samtidigt som du klickar på avsedda filikoner. När alla filer som ska läggas till har markerats drar du en av filerna till scenariofönstret och släpper den på avsedd plats.**

De markerade filerna läggs till scenariot i detta läge.

*Välj bort alla markerade filer genom att klicka i det vita området utanför ikonen.*

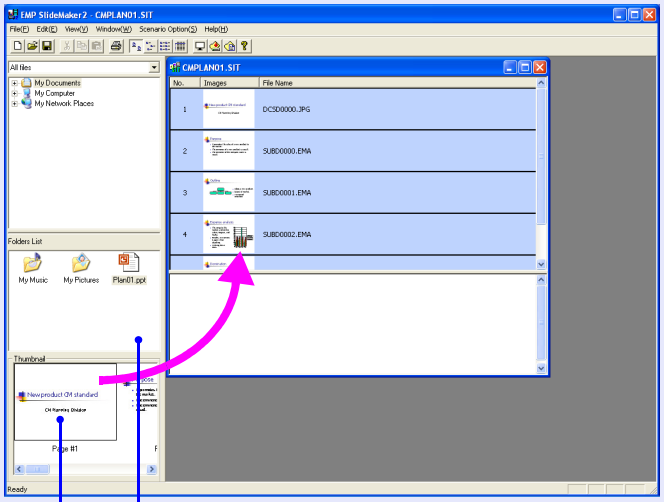
## Redigera ett scenario

I PC Free hanteras scenarier i scenariefönstret i ordningsföljd med början längst upp.
Du kan redigera ett scenario genom att lägga till och ta bort bilder eller ändra bild- eller filordningen.

### Lägga till filer och bilder

**Tillvägagångssätt**

**Dra filer som visas i filfönstret eller PowerPoint-bilder som visas i miniatyrbildsfönstret till scenariofönstret och släpp dem där de ska läggas in.**




Du kan lägga till målfiler och -bilder i scenariofönstret genom att dra och släppa dem.

Det redigerade scenariot överförs.
Gå till steg 3 på ☛ p.82.

### Ta bort en bild

**Tillvägagångssätt**

**Högerklicka i den cell som ska tas bort och välj "Töm" eller "Klipp ut" på snabbmenyn.**

### Ändra bildordning

**Tillvägagångssätt**

**Du kan ändra cellordningen genom att dra och släppa en cell i scenariofönstret.**
**Du kan även gå till snabbmenyn och välja "Klipp ut" och "Klistra in".**

Det redigerade scenariot överförs.
Gå till steg 3 på ☛ p.82.

# Sända scenarion

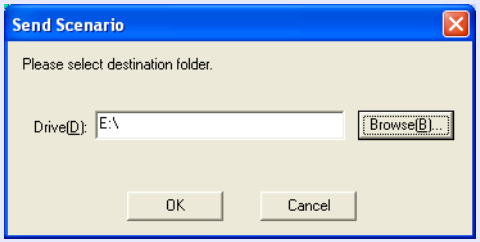
Du projicerar ett skapat scenario i projektorn genom att sända scenariot till en USB-lagringsenhet med alternativet "Sänd scenario" i EMP SlideMaker2.
Ange en USB-lagringsenhet som är ansluten till datorns USB-port som destination.
Du kan även ställa in automatisk och kontinuerlig projicering av ett scenario när projektorn startas. Den automatiska projiceringsfunktionen kallas för autorun.

- *Under funktionen "Sänd scenario" sparas scenariofilen i destinationen som "Scenarionamn.sit". Dessutom skapas en mapp med samma namn som scenariot, och alla bilder konverteras till bildfiler och sparas efter bildkvalitet. I PC Free visas dock inte en mapp som har samma namn som scenariot.*
- *Om du använder "Sänd scenario" utan att spara, skapas en mapp med samma namn som scenariot och en "scenarionamn.sit"-fil i scenariomappen. Alla bilder konverteras till bildfiler och sparas i den skapade mappen efter bildkvalitet.*

## Tillvägagångssätt

1. **När scenariot är färdigt ansluter du en USB-lagringsenhet till datorn och väljer "Scenarioalternativ" - "Sänd scenario".**

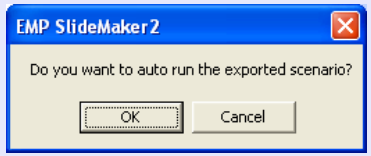
2. **En dialogruta för val av destinationsenhet visas. Välj den enhet och mapp som USB-lagringsenheten är ansluten till och klicka på "OK".**



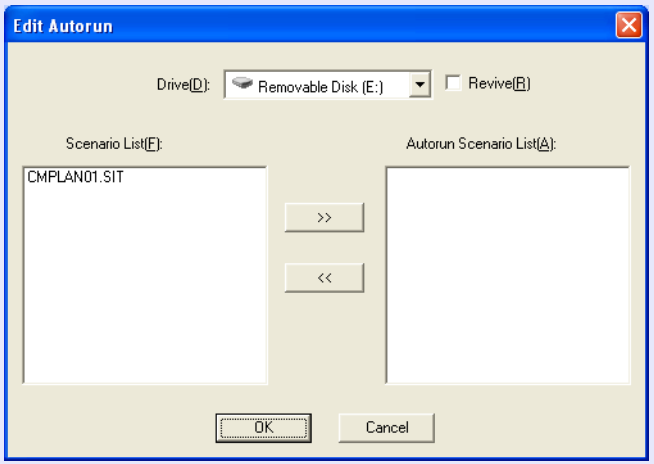

3. **Klicka på "OK" när meddelandet om bekräftelse visas.**

   Sändning till vald destinationsenhet sker i detta läge.

**4** **Efter överföringen tillfrågas du om du vill ställa in autorun. Om du vill göra detta klickar du på "OK" och fortsätter till nästa steg. I annat fall klickar du på "Avbryt" för att stänga.**




Alla scenariofiler på destinationsenheten anges i formatet "mappnamn/filnamn" på scenariolistan till vänster.




**5** **Bruk av automatisk uppspelning (autorun)**

Ställ in ett scenario på automatisk uppspelning när projektorn startas genom att först klicka på scenariots namn på scenariolistan och därefter på ">>".
Scenariot anges som en autorun-fil i autorun-listan till höger .
Scenariofiler i en mapp med djup hierarki eller med ett långt mappnamn kan inte väljas.

### Projicera ett scenario upprepade gånger

Upprepa projiceringen från det första scenariot när projiceringen av alla scenarior på "Autorun-listan" är genomförd genom att markera kryssrutan "Upprepa".

- *Du kan även ställa in autorun genom att välja "Scenarioalternativ" - "Redigera Autorun".*
- *Autorun-inställningar kan inte anges för PC Free i EasyMP.*
- *Om fler än en fil är inställda på autorun, spelas de upp i ordningsföljd med början längst upp på "Autorun-listan".*

**6** **Klicka på "OK" när autorun-scenariot är inställt.**

**7** **Ta bort USB-lagringsenheten från datorn.**

Metoden för denna bortkoppling beskrivs i datorns bruksanvisning.

**8** **När du har överfört scenariot ansluter du USB-lagringsenheten till projektorn och börjar projiceringen med PC Free.** ☛ p.58

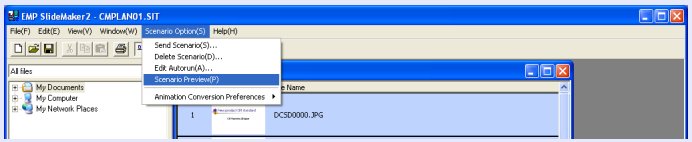
## Kontrollera projiceringsstatus för ett scenario från en dator

Med hjälp av PC Free kan du kontrollera på en dator hur ett skapat scenario spelas upp på en projektor. Alla strukturerade element i ett scenario, inklusive bilder, animering och BGM, kan spelas upp.

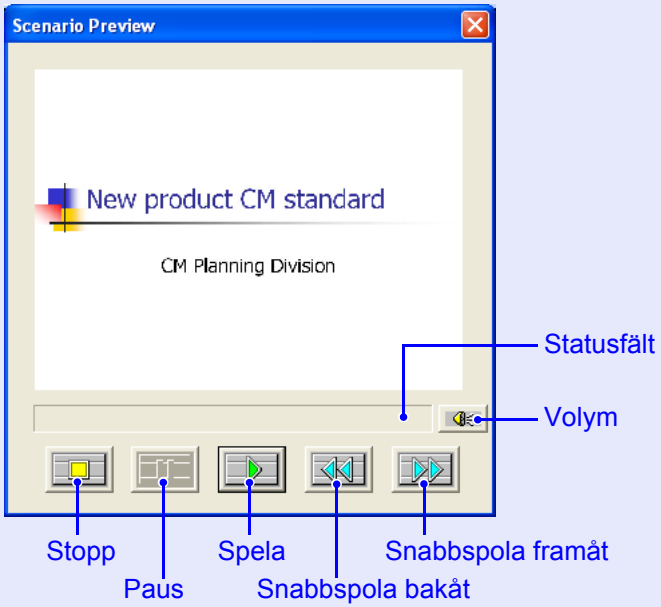
**Tillvägagångssätt**

**1 Öppna det scenario som ska kontrolleras i EMP SlideMaker2.**

**2 Välj "Scenarioalternativ" - "Förhandsvisa scenario".**



Skärmen Förhandsvisa scenario visas.




I följande tabell beskrivs alla knappfunktioner.

| | |
|---|---|
| Stopp | Stoppar uppspelning och återgår till den första bilden. |
| Paus | Sätter bildspelet på paus när "Automatiskt efter" har valts under "Fortsätt". ☛ p.86 |
| Spela | Starta en förhandsvisning av scenariot. Knappen startar dessutom scenarion som har stoppats eller satts på paus. Följande bild visas när "Vid musklick" har valts under "Fortsätt". ☛ p.86 |
| Snabbspola bakåt | Återgår till föregående bild eller till skärmen före animeringen. Animeringseffekterna spelas inte upp efter återgången. |
| Snabbspola framåt | Går vidare till nästa bild eller skärmen efter animeringen. I detta läge spelas inte animeringseffekterna upp. |
| Volym | Volymen styrs härifrån. Justerar volymen för BGM. |
| Statusfält | Anger scenariots förlopp i ett fält. Från att vara tomt sträcks detta fält ut åt höger i takt med att scenariot spelas upp. Scenariot avslutas längst ut till höger i fältet. |

**3 Klicka på "✕" längst upp till höger i fönstret Förhandsvisa scenario när du är klar.**

## Ställa in animeringar

Följande PowerPoint-animeringar reflekteras även i ett scenario.

- Flyg
- Kryp
- Spiral
- Sväng
- Persienner
- Lös upp
- Dela
- Tork
- Box
- Smygtitt
- Sträck
- Zoom
- Schackbräde
- Linjer
- Ränder

Du kan ställa in ersättningsanimeringar för de som nämnts ovan (förinställt: Klipp).

**Tillvägagångssätt**

1. **Starta EMP SlideMaker2.**
   Klicka på "Avbryt" om bildegenskaperna visas.
2. **Välj "Scenarioalternativ" - "Kandidat för animeringsersättning".**
3. **Markera inställd animering.**

## Ställa in bildanimering

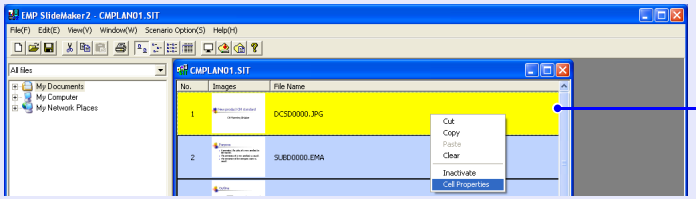
Med EMP SlideMaker2 kan du ställa in effekter som påminner om animeringseffekterna i PowerPoint för varje cell i scenariot. Du kan projicera bilder som behåller animeringsinställningarna i PowerPoint genom att ställa in projiceringstid eller animering för varje delad scen. I detta fall högerklickar du på målanimeringen i fönstret för animeringskontroll och på "Cellegenskaper".

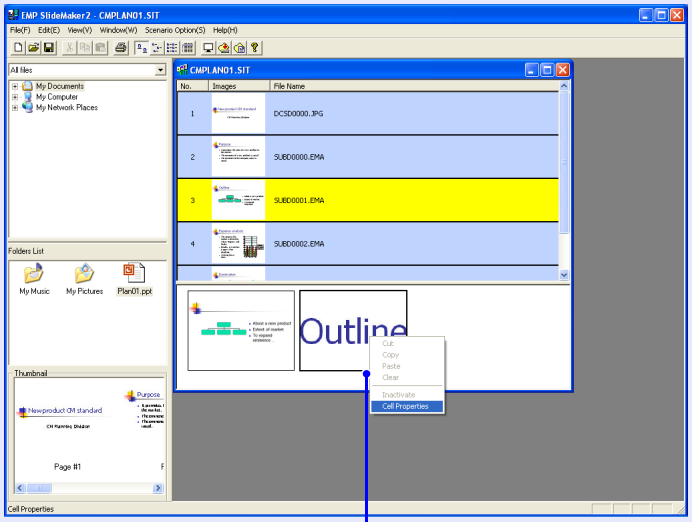
***Animeringar som ställts in i PowerPoint i förväg och som inkluderats i ett scenario spelas upp mjukt. Vi rekommenderar att du ställer in animeringar i själva PowerPoint-filen om du avser att använda animeringar i PowerPoint-bildspel. Om du vill ställa in animeringar för bildfiler eller vill lägga till animeringsinställningar i bilder som har förlorat inställningarna i ett scenario, lägger du till dessa inställningar på följande sätt.***

## Tillvägagångssätt

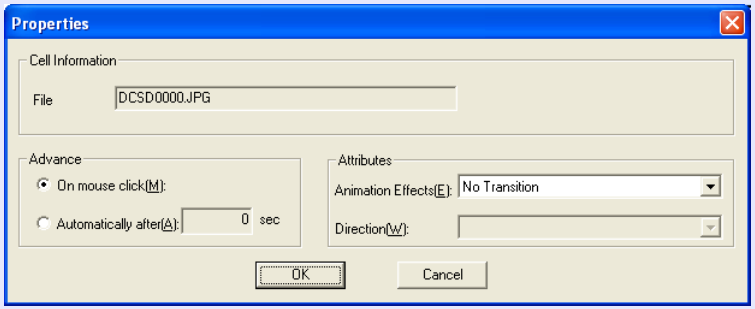
### 1 Högerklicka i målcellen eller animeringen och välj "Cellegenskaper".

Om du vill göra samma inställningar för ett antal celler eller animeringar, markerar du cellerna genom att hålla [Shift] eller [Ctrl] nedtryckt på tangentbordet, högerklicka och välja "Cellegenskaper".




### 2 Skärmen "Egenskaper" visas. Gör inställningar med hjälp av informationen i följande tabell och klicka på "OK".




| | |
|---|---|
| Fortsätt | Om "Automatiskt efter" har valts kan du ställa in växlingstiden på mellan 0 och 1800 sekunder. Om "Vid musklick" har valts växlar du bilder genom att trycka på fjärrkontrollknappen [⬇] eller [⬆] under projiceringen. |
| Animeringseffekter | Du kan ange vilka effekter som ska användas under en bildöverföring.<br>Välj "Riktning" enligt den animering som är markerad.<br>Här följer exempel på tillgängliga effekter.<br>Flyg: bilden ändras beroende på vilken riktning som väljs.<br>Box In: Bilden ändras inifrån. |

# Bilaga


**Begränsningar vid anslutning ..... 88**

- **Upplösningar som stöds.....88**
- **Färger på bildskärmen .....88**
- **Antal anslutningar .....88**
- **Övrigt .....88**
- **När du använder Windows Vista .....89**

Begränsningar vid projicering i Windows Fotogalleri .....89
Begränsningar i Windows Aero .....89

**Felsökning .....90**

**Ordlista.....100**

# Begränsningar vid anslutning

Följande begränsningar gäller när man projicerar bilder med EMP NS Connection. Kontrollera detta.

## Upplösningar som stöds

Följande skärmupplösningar kan projiceras. Du kan inte ansluta till en dator som har en högre upplösning än UXGA.

- VGA 640 × 480
- SVGA 800 × 600*
- XGA 1024 × 768*
- SXGA 1280 × 960
- SXGA 1280 × 1024*
- SXGA+ 1400 × 1050*
- UXGA 1600 × 1200

* Upplösningar som stöds när multi-skärmfunktionen är aktiverad.

Om följande meddelanden visas ska du ansluta efter att ha ställt in datorns upplösning på SXGA eller mindre.

| |
|---|
| En eller flera av de anslutna projektorerna har inte stöd för upplösningar över SXGA. Minska skärmupplösningen och anslut igen. |

Om du använder en dator med en speciell skärmhöjd och -bredd som inte anges ovan, ska du välja det alternativ vars bredd ligger närmast på listan. I ett sådant fall projiceras de horisontella marginalerna på en bred skärm, men på smalare skärmar är de tomma vertikala marginalerna svarta.

## Färger på bildskärmen

Antalet färger på datorskärmar kan projiceras.

| Windows | Macintosh |
|---|---|
| 16-bitars färg | Cirka 32 000 färger (16 bitar) |
| 24-bitars färg | - |
| 32-bitars färg | Cirka 16,7 miljoner färger (32 bitar) |

Driftsgarantin för multi-skärmvisning ligger på 16-bitars och 32-bitars färg.

## Antal anslutningar

Du kan ansluta upp till fyra projektorer till en dator och projicera samtidigt.
Du kan inte ansluta flera datorer till en projektor samtidigt.

## Övrigt

- Om överföringshastigheten via ett trådlöst LAN är låg kan nätverksanslutningen brytas helt även i de fall som du ansluter och plötsligt kopplas bort.
- Ljud överförs ej.
- Filmer spelas inte upp lika mjukt som på datorn.
- Program som använder DirectX-funktioner kommer eventuellt inte att visas korrekt (gäller endast Windows).
- MS-DOS-prompter visas inte i fullskärmsläget (gäller endast Windows).
- I vissa fall överensstämmer inte bilden på datorskärmen helt med den bild som visas på projektorn.

## När du använder Windows Vista

Observera följande när du använder EMP NS Connection på en dator som kör Windows Vista.

### Begränsningar vid projicering i Windows Fotogalleri

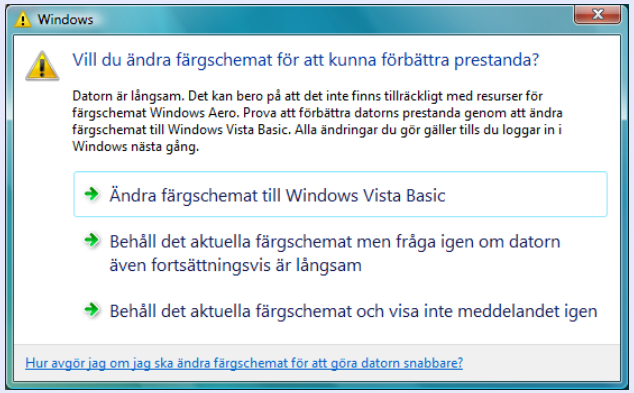
Ge akt på de två begränsningarna nedan vad gäller bruk av Windows Fotogalleri tillsammans med EMP NS Connection.

- Bildspel spelas upp i enkelt läge vid projicering från Windows Fotogalleri.
  Eftersom verktygsfältet inte visas kan du inte göra några ändringar när du spelar upp ett "tema" (effekt) oavsett vilket "Windows Experience Index" du har.
  När enkelt läge är aktiverat kan du inte byta läge när Windows Fotogalleri körs, även om du stänger EMP NS Connection. Starta om Windows Fotogalleri.
- Du kan inte spela upp filmer.

### Begränsningar i Windows Aero

Ge akt på de två begränsningarna nedan om du använder Windows Aero på datorn.

- Fönster med lager projiceras oavsett inställningen "Överför fönster med lager" under "Ställ in alternativ".
  Om exempelvis "Överför fönster med lager" för EMP NS Connections verktygsfält är avaktiverat, bör det inte visas på datorskärmen oavsett hur verktygsfältet projiceras.
- Följande meddelande visas ett par minuter efter att du har anslutit datorn till projektorn över ett nätverk med EMP NS Connection.
  Vi rekommenderar att du väljer "Behåll det aktuella färgschemat och visa inte meddelandet igen". Detta val förblir aktivt tills du startar om datorn.



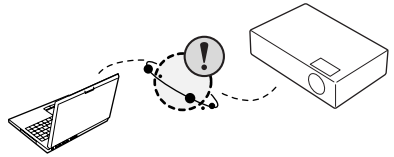
Se informationen på angiven sida om något av följande problem uppstår.

## Problem med EasyMP

- **EMP NS Connection kan inte användas för anslutning** ☛ p.91
- Plötsliga förändringar på EasyMP-skärmen ☛ p.91
- Den projicerade bilden bibehålls när en anslutning görs med EMP NS Connection, varvid en anslutning inte kan göras från en annan dator. ☛ p.91
- Det går inte att hitta projektorn när EMP NS Connection startas ☛ p.92
- Det går inte att ansluta i "Avancerat anslutningsläge" eller kabelanslutet LAN-läge ☛ p.93
- Varken bild eller ljud hörs/visas i filmer med EMP NS Connection, bilder laddas långsamt eller film/ljud upphör ☛ p.94
- Ett PowerPoint-bildspel startar inte vid anslutning med EMP NS Connection ☛ p.95
- När anslutning sker med EMP NS Connection, uppdateras inte skärmen om ett Office-program körs. ☛ p.95
- Det går inte att ange filer med EMP SlideMaker2 ☛ p.95
- Felmeddelanden vid start av EMP NS Connection ☛ p.95
- Felmeddelanden vid start av EMP SlideMaker2 ☛ p.97
- Kan inte projicera med Quick Wireless Connection ☛ p.98
- Problem med USB-nyckeln för Quick Wireless Connection ☛ p.98

## Problem med övervakning och styrning

- Det sänds inget e-postmeddelande trots att ett fel uppstår i projektorn ☛ p.99



### ■ EMP NS Connection kan inte användas för anslutning

Läs meddelandet längst ner till vänster på skärmen och vidta följande åtgärder.

| Felmeddelanden | Åtgärd |
|---|---|
| Stöd saknas för programversionen som används. | Du använder en äldre version av EMP NS Connection. Det går inte att upprätta en anslutning. Installera den senaste versionen som finns på CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" som medföljer projektorn. |

### ■ Plötsliga förändringar på EasyMP-skärmen

Felkod längst ner till vänster på skärmen: notera numret och vidta följande åtgärder.

| Felkod | Felets art | Åtgärd |
|---|---|---|
| 2,50,53,245,-103 | Det gick inte att starta EasyMP. | Stäng av projektorn och starta den igen. |
| 51,52,100 | Det gick inte att hantera EasyMP. | Anslut till EMP NS Connection på nytt om detta program används.<br>Anslut USB-kabeln på nytt om du använder USB Display. |
| -101 | Kommunikationen bröts från åtkomstpunkten. | Kontrollera att åtkomstpunkten fungerar. |
| -102,-105 | Trådlös kommunikation är instabil. | Kontrollera nätverkstrafikens status och anslut EMP NS Connection på nytt efter en paus. |

### ■ Den projicerade bilden bibehålls när en anslutning görs med EMP NS Connection, varvid en anslutning inte kan göras från en annan dator.

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Lämnade presentatören konferensrummet utan att bryta nätverksanslutningen? | Med EMP NS Connection kan föregående anslutning till datorn brytas när en annan dator försöker att ansluta till projektorn, varefter anslutning sker med den nya datorn.<br>Om ett nyckelord för projektorn inte har ställts in eller om du känner till projektorns nyckelord, kan du således bryta aktuell anslutning och genomföra en ny anslutning till projektorn.<br>Om ett nyckelord för projektorn har ställts in eller om du inte känner till projektorns nyckelord, kan du bryta anslutningen från projektorn och ansluta på nytt. Bryt anslutningen från projektorn genom att trycka på knappen [Esc] på fjärrkontrollen, välja "Stäng" på stängningsmenyn och trycka på knappen [Enter] på fjärrkontrollen. När aktuell anslutning har brutits kan du ansluta från måldatorn. |

### ■ Det går inte att hitta projektorn när EMP NS Connection startas

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Är den trådlösa LAN-enheten ansluten?<br>**För trådlöst LAN** | Kontrollera att medföljande trådlösa LAN-enhet är korrekt ansluten. |
| Är projektorns konfigurationsmeny öppen? | Nätverksanslutningar kan inte göras när konfigurationsmenyn visas. Stäng konfigurationsmenyn och återvänd till vänteskärmen för EasyMP. |
| Är datorns LAN-kort och den inbyggda LAN-funktionen tillgängliga? | Kontrollera att LAN fungerar genom att gå till "Kontrollpanel" -"System" i enhetshanteraren, osv. |
| Överensstämmer din SSID med åtkomstpunktens SSID?<br>**Snabbt anslutningsläge** | Ställ in en SSID som är annorlunda än åtkomstpunktens SSID. ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)" |
| Är DHCP-funktionen för kabelanslutet LAN aktiverad?<br>**Snabbt anslutningsläge** | Stäng av "DHCP"-inställningen för "Kabelanslutet LAN" på konfigurationsmenyn. ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)" |
| Valdes aktuell nätverksadapter korrekt med EMP NS Connection? | Om datorn täcker flera LAN-miljöer kan den inte ansluta förrän rätt nätverksadapter väljs. Om du använder Windows ska du starta EMP NS Connection och välja önskad nätverksadapter under "Ställ in alternativ" - "Byt LAN". ☛ p.49 |
| För trådlös LAN-anslutning: är den trådlösa LAN-inställningen aktiverad när datorn befinner sig i energisparläget? | Aktivera trådlöst LAN. |
| Föreligger några hinder mellan åtkomstpunkten och datorn eller projektorn?<br>**För trådlöst LAN** | Ibland kan en situation som involverar elektromagnetiska vågor hindra att projektorn hittas under en sökning. Kontrollera om några hinder föreligger mellan åtkomstpunkten och datorn eller projektorn, och flytta på enheterna för att komma till rätta med problemet. |
| Är inställningen av elektromagnetiska vågor för låg för datorns trådlösa LAN? | Ställ in den elektromagnetiska vågstyrkan på maxvärdet. |
| Överensstämmer den trådlösa LAN-enheten med 802.11g, 802.11b<br>eller 802.11a? | Den är bara kompatibel med standard 802.11g, 802.11b och 802.11a, inte med andra standarder, till exempel 802.11. |

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Är brandväggen avaktiverad eller har brandväggen registrerats som ett undantag?<br>**För trådlöst LAN** | Om du inte vill avaktivera brandväggen eller registrera den som ett undantag, ska du göra nödvändiga inställningar för att öppna portarna.<br>EMP NS Connection använder portarna "3620", "3621" och "3629". |
| Är nätverkskabeln korrekt ansluten?<br>**För kabelanslutet LAN** | Kontrollera att nätverkskabeln är korrekt ansluten. Anslut kabeln om den är felaktigt ansluten eller inte ansluten alls. |

### ■ Det går inte att ansluta i "Avancerat anslutningsläge" eller kabelanslutet LAN-läge

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Är SSID-inställningen annorlunda? | Ställ in datorn, åtkomstpunkten och projektorn på samma SSID.<br>☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)" |
| Är samma WEP-nyckel inställd? | Om du väljer WEP under "Säkerhet", ska du ställa in åtkomstpunkten, datorn och projektorn på samma WEP-nyckel. ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)" |
| Är funktioner för anslutningsvägran, till exempel begränsningar för MAC-adress▸▸ och port korrekt inställda vid åtkomstpunkten? | Ställ in datorn på att tillåta anslutningar från åtkomstpunkten. |
| Är IP-adress, nätmask och Gateway-adress för åtkomstpunkt och projektor korrekt inställda? | Justera varje inställning om du inte använder DHCP. ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)" |
| Skiljer sig åtkomstpunktens och datorns nätmask från varandra? | Välj "Manuell sökning" i EMP NS Connection, ange IP-adressen och anslut.<br>☛ p.42 |

### ■ Bildspelet kan inte visas på önskad skärm vid bruk av multi-skärmfunktionen.

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Använder du PowerPoint 2002 eller en tidigare version?<br>**För Windows** | Du kan ställa in och använda två eller flera virtuella skärmar▸▸ om du använder PowerPoint 2003, eller genom att begränsa antalet virtuella skärmar till en enda innan du visar bildspelet. |

### ■ Program visas inte längre på datorskärmen vid bruk av multi-skärmfunktionen.

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Körs ett annat program på den virtuella skärmen▸▸? **För Windows** | Ett annat program körs ibland på den virtuella skärmen när EPSON Virtual Display är installerat. I ett sådant fall ställer du in "EPSON Virtual Display" på "Av" under "Skärmegenskaper". |

### ■ Musmarkören visas inte på datorskärmen.

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Är EPSON Virtual Display installerat? **För Windows** | Musmarkören har flyttats till den virtuella skärmen▸▸. Ta bort kryssmarkeringen för den virtuella skärmen på skärmen "Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display" för att få musen att återvända till skärmen. |

### ■ Varken bild eller ljud hörs/visas i filmer med EMP NS Connection, bilder laddas långsamt eller film/ljud upphör

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Försökte du att spela upp filmer med Mediaspelaren eller köra en förhandsgranskning av skärmsläckaren? | Den dator du använder avgör om skärmen för filmuppspelning visas i Mediaspelaren eller om förhandsgranskningen av skärmsläckaren visas på normalt sätt. |
| Är WEP-krypteringen aktiverad eller är flera projektorer anslutna? | Visningshastigheten minskar om WEP-krypteringen är aktiverad eller om flera projektorer är anslutna. |
| Har du aktiverat DHCP? | Det tar tid att nå vänteläget för EasyMP om DHCP är "PÅ" i "Avancerat anslutningsläge" eller "Kabelanslutet LAN-läge" och en DHCP-server som kan anropas inte hittas. |
| Startades EMP NS Connection när en film spelades upp, eller ändrades upplösningen och färgantalet? **För Macintosh** | Starta EMP NS Connection innan du börjar att spela upp några filmer. Om du startar EMP NS Connection när en film spelas upp och upplösningen och färgantalet ändras, ska du flytta filmuppspelningsfönstret, minimera det eller ändra storleken på det, etc. |
| Används trådlöst LAN 802.11g/b i "Snabbt anslutningsläge"? | Ibland kan en situation som involverar elektromagnetiska vågor störa bild- och ljudåtergivningen för en film. När du använder filmsändningsfunktionen använder du "Avancerat anslutningsläge", eller trådlöst LAN 802.11a i "Snabbt anslutningsläge". |

### ■ Ett PowerPoint-bildspel startar inte vid anslutning med EMP NS Connection

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Startades EMP NS Connection när PowerPoint var aktiverat?<br>**För Windows** | Stäng PowerPoint innan du ansluter med EMP NS Connection. Bildspelet körs eventuellt inte om anslutning sker när detta program är aktiverat. |

### ■ När anslutning sker med EMP NS Connection, uppdateras inte skärmen om ett Office-program körs.

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Flyttas musen kontinuerligt? | Skärmen uppdateras när du slutar att flytta musmarkören. Sluta att flytta musmarkören om skärmen inte uppdateras snabbt nog. |

### ■ Det går inte att ange filer med EMP SlideMaker2

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Används en PowerPoint-fil (.ppt) med ett PowerPoint 95/97-format? | Filer som skapats med PowerPoint 95/97 och filer som sparats i PowerPoint 95/97-format kan inte redigeras med EMP SlideMaker2. Du kan använda dessa filer om de sparas med PowerPoint 2000/2002/2003. ☛ p.70 |
| Om en PowerPoint-fil (.ppt) inte kan inkluderas i ett scenario eller inte kan visas som en miniatyr: är Microsoft Office JPEG-konverteraren installerad? | Installera JPEG-konverteraren. I bruksanvisningen för Microsoft Office finns information om hur man installerar JPEG-konverteraren. |

### ■ Felmeddelanden vid start av EMP NS Connection

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Det går inte att återansluta till projektorn. | Försök att ansluta igen. Om den nya anslutningen misslyckas ska du kontrollera nätverksinställningarna på datorn och för projektorns EasyMP.<br>Du hittar information om hur man gör nätverksinställningar på projektorn i ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)". |
| Nyckelordet är inte korrekt. Kontrollera projektorns nyckelord och ange det på nytt. | Kontrollera projektorns nyckelord som anges på EasyMP-skärmen och ange det. |

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Den valda projektorn är upptagen. Vill du fortsätta med anslutningen? | Du har försökt att ansluta till en projektor som är ansluten till en annan dator.<br>Klicka på knappen "Ja" för att ansluta till projektorn. Anslutningen bryts mellan projektorn och den andra datorn.<br>Klicka på knappen "Nej" för att inte ansluta till projektorn.<br>Anslutningen bibehålls mellan projektorn och den andra datorn. |
| Det går inte att återställa EMP NS Connection. | Starta om EMP NS Connection. Om meddelandet fortfarande visas ska du avinstallera och ominstallera EMP NS Connection.<br>☛ p.11 |
| Det går inte att ansluta pga. fel lösenord. | Fel nyckelord anges vid anslutning till en projektor som har ett inställt nyckelord.<br>Kontrollera det nyckelord som anges på projektorns vänteskärm inför anslutning. Vid nästa anslutningsförsök anger du projektorns nyckelord på den inmatningsskärm som visas.<br>☛ p.18 |
| Det går inte att hitta information om nätverksadaptern. | Kontrollera följande:<br>• Är en nätverksadapter installerad på datorn?<br>• Är drivrutinen för nätverksadaptern installerad på datorn?<br>Efter denna kontroll startar du om datorn och försöker att ansluta på nytt.<br>Kontrollera följande om anslutningen ändå inte fungerar:<br>Kontrollera nätverksinställningarna på datorn och på projektorn.<br>Du hittar information om hur man gör nätverksinställningar på projektorn i ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)". |
| En eller flera av de anslutna projektorerna har inte stöd för upplösningar över SXGA▸▸. Minska skärmupplösningen och anslut igen. | Det finns en ELP-735-projektor vid anslutningsdestinationen. Ändra datorns skärmupplösning till SXGA (1280 × 1024) eller lägre. |
| En eller flera projektorer svarar inte. | Du kan inte ansluta till flera projektorer samtidigt. Kontrollera nätverksinställningarna på datorn och på projektorn.<br>Du hittar information om hur man gör nätverksinställningar på projektorn i ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)". |
| Skriv nyckelordet som visas på projektorn. | Kontrollera projektorns nyckelord som anges på vänteskärmen för EasyMP och ange det. |

### ■ Nätverksinställningarna återställs inte efter att anslutningen till datorn med EMP NS Connection har brutits.

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Ansluter du manuellt till ett trådlöst LAN när datorn startar?<br>**Snabbt anslutningsläge** | Försök att ansluta manuellt till den trådlösa LAN-enheten. |

### ■ Felmeddelanden vid start av EMP SlideMaker2

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| **.SIT är redan registrerad.<br>(** Scenariofilnamn) | Scenariofiler som redan har lagts till "Autorun-listan" kan inte läggas till igen. ☛ p.82 |
| Scenariofilen kan inte läggas till eftersom mapphierarkin är för djup. | Hierarkin i den mapp som scenariofilen ska sändas till via "Autorun-listan" är så djup att ett val inte kan ske. Ändra sänddestination för målscenariofilen. ☛ p.82 |
| Otillräckligt diskutrymme. | Det finns inte tillräckligt med utrymme på enheten för att sända ett scenario. Skapa tillräckligt med utrymme på enheten genom att ta bort onödiga filer så att scenariot kan sändas. |
| **Felaktig sökväg.<br>(** det sökvägsnamn som inkluderar scenariofilnamnet) | Sökvägen för den fil som ska öppnas hittades inte. Detta kan bero på följande:<br>Scenariofilen har flyttats till en annan mapp sedan den senast sparades med EMP SlideMaker2.<br>• Namnet på den mapp som innehåller scenariofilen har ändrats sedan filen senast sparades med EMP SlideMaker2.<br>• Den scenariofil som du försöker att öppna har tagits bort.<br>• Välj "Arkiv" - "Öppna" och öppna målscenariofilen eller sök efter den med hjälp av Windows sökfunktion, etc. |
| **Disken blev full under åtkomst.<br>(** det sökvägsnamn som inkluderar scenariofilnamnet) | Det finns inte tillräckligt med utrymme på den enhet som innehåller arbetsmappen, så det går inte att spara scenariofilen. Skapa tillräckligt med utrymme genom att ta bort onödiga filer på den enhet som innehåller arbetsmappen så att scenariofilen kan sändas. |
| Angivet dokument kan inte öppnas. | Den PowerPoint-fil som du försöker att lägga till scenariot är korrumperad eller kan inte användas på grund av att den är felaktig. Använd en annan PowerPoint-fil. |
| Ange ett annat namn eller en annan katalog. | En fil med det namnet finns redan. Byt namn på scenariot och spara det. |

## ■ Kan inte projicera med Quick Wireless Connection

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Är den trådlösa LAN-enheten ansluten?<br>**För trådlöst LAN** | Kontrollera att medföljande trådlösa LAN-enhet är korrekt ansluten. |
| Är projektorn påslagen? | Starta projektorn. ☛ p.8 |
| Sparas projektorinformationen i USB-nyckeln? | Spara först projektorinformationen i USB-nyckeln. Anslut sedan USB-nyckeln till datorn. ☛ p.8 |
| Är USB-nyckeln för Quick Wireless Connection ansluten till datorn? | Anslut USB-nyckeln till datorn. Om USB-nyckeln redan är ansluten tar du bort den och ansluter den på nytt. Om projiceringen misslyckas ändå kanske informationen i USB-nyckeln blivit raderad. Gå till Epson hemsida för återställning.Gå till http://www.epson.com och välj supportavsnittet på din lokala Epson-webbplats. |
| Har du ändrat projektorinställningarna efter att du sparat projektorinformationen i USB-nyckeln? | Spara projektorinformationen igen i USB-nyckeln.<br>Anslut sedan USB-nyckeln till datorn. |

## ■ Problem med USB-nyckeln för Quick Wireless Connection

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Fanns det något meddelande på skärmen när projektorinformationen sparades i USB-nyckeln? | Om det inte visades något meddelande kanske den sparade informationen i USB-nyckeln raderats. Gå till Epson hemsida för återställning. Gå till http://www.epson.com och välj supportavsnittet på din lokala Epson-webbplats. |

### ■ Det sänds inget e-postmeddelande trots att ett fel uppstår i projektorn

| Kontrollera | Åtgärd |
|---|---|
| Är den trådlösa LAN-enheten ansluten?<br>**För trådlöst LAN** | Kontrollera att medföljande trådlösa LAN-enhet är korrekt ansluten. |
| Är inställningarna för nätverksanslutning korrekt? | Kontrollera projektorns nätverksanslutningar. ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Nätverk (endast EB-1735W/1725)" |
| Är "Vänteläge" inställt på "Nätverk på"? | Välj "Nätverk på" under "Vänteläge" på konfigurationsmenyn om du vill använda e-postmeddelandefunktionen när projektorn befinner sig i vänteläget. ☛ *Bruksanvisning* "Menyn Utökad" |
| Uppstod ett allvarligt fel så att projektorn plötsligt slogs av? | När projektorn plötsligt slås av kan e-post inte skickas.<br>Om felet inte avhjälps vid en kontroll av projektorn, ska du kontakta din lokala handlare eller närmaste kontaktperson i *Anvisningar för support och service.* ☛ *Kontaktlista för Epson-projektor* |
| Tillförs ström till projektorn? | Kontrollera att eluttaget eller strömkällan fungerar korrekt. |
| Är nätverkskabeln korrekt ansluten?<br>**För kabelanslutet LAN** | Kontrollera att nätverkskabeln är korrekt ansluten. Anslut kabeln om den är felaktigt ansluten eller inte ansluten alls. |

# Ordlista

I detta avsnitt förklaras vanliga termer som används med projektorn och svåra termer som inte förklaras i texten i denna handbok. Mer information hittar du i andra publikationer som finns i handeln.

| | |
|---|---|
| DPOF | En förkortning av Digital Print Order Format och ett format för inspelning av information (fotografier som du vill skriva ut, antal kopior, etc.) för utskrift av fotografier som tagits med en digital kamera i inspelningsmedia som minneskort. |
| MAC-adress | En förkortning av Media Access Control. En MAC-adress är ett ID-nummer som är unikt för varje nätverksadapter. Ett unikt nummer tilldelas varje nätverksadapter, och data sänds mellan nätverksadaptrar mot bakgrund av denna identifiering. |
| SVGA | En typ av videosignal med en upplösning på 800 (horisontellt) × 600 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer. |
| SXGA | En typ av videosignal med en upplösning på 1 280 (horisontellt) × 1 024 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer. |
| UXGA | En typ av videosignal med en upplösning på 1 600 (horisontellt) × 1 200 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer. |
| VGA | En typ av videosignal med en upplösning på 640 (horisontellt) × 480 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer. |
| XGA | En typ av videosignal med en upplösning på 1 024 (horisontellt) × 768 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer. |
| Ad hoc | En trådlös LAN-anslutning som kommunicerar med trådlösa LAN-klienter utan bruk av åtkomstpunkt. Det går inte att kommunicera med två eller flera enheter samtidigt. |
| Virtuell skärm | Innehållet på en datorskärm sänds till flera skärmar. Man kan skapa en stor virtuell skärm med hjälp av flera mindre skärmar. |

**Allmänt:**

Windows Vista and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies.
IBM, DOS/V och XGA är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör International Business Machines Corporation.
Macintosh, Mac och iMac är varumärken som tillhör Apple Inc.
Windows, WindowsNT, Windows Vista och PowerPoint är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA.

Denna produkt innehåller programmen RSA® BSAFE Cryptographic från RSA Security Inc. RSA Security Inc. Med ensamrätt. RSA och BSAFE är antingen registrerade varumärken som tillhör RSA Security Inc. i USA och/eller andra länder.

Denna produkt innehåller ***NetNucleus® WPA*** kryptografiska programvara från TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.
***NetNucleus*** är ett registrerat varumärke som tillhör TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION i Japan.
WPA™, WPA2™ och Wi-Fi Protected Setup™ är registrerade varumärken som tillhör Wi-Fi Alliance.
Pixelworks och DNX är varumärken som tillhör Pixelworks Inc.
EasyMP är ett varumärke som tillhör Seiko Epson Corporation.
Övriga produktnamn som nämns i dokumentet används endast för identifiering och kan vara varumärken som tillhör respektive ägare. Epson frånsäger sig alla rättigheter till dessa varumärken.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2008. All rights reserved.

**Upphovsrättsskyddad programvara:**

Denna produkt innehåller kostnadsfri programvara samt programvara som detta företag äger upphovsrätten till.
Nedan ges information om denna produkts kostnadsfria programvara.

1. LGPL
   (1) Detta företag använder kostnadsfri programvara i denna produkt enligt villkoren i GNU LESSER General Public License Version 2 från juni 1991 (härefter kallat "LGPL") eller senare versioner.
   Du kan läsa den fullständiga LGPL-texten på följande webbplatser:
   [LGPL]http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html
   Enligt villkoren i LGPL ger detta företag ut källkoden för den kostnadsfria programvara som används i denna produkt.
   Kontakta servicepersonal på Kontaktlista för Epson-projektor om du vill reproducera, modifiera och/eller distribuera den kostnadsfria programvaran.
   Följ LGPL-villkoren när du reproducerar, modifierar och/eller distribuerar den kostnadsfria programvaran.
   Den avsedda kostnadsfria programvaran erbjuds "i befintligt skick" utan några garantier. Termen garanti inkluderar, men är inte begränsad till, tillbörlig kommersialisering, affärspotential, ändamål för användandet och överträder inte tredje persons rättigheter (inklusive, men inte begränsat till, patenträttigheter, copyrights och fabrikshemligheter).
   (2) Som uppgivits under (1) ges ingen garanti för den kostnadsfria programvara som medföljer denna produkt, för vilken LGPL gäller, beroende på egenskaperna hos den kostnadsfria programvaran som redan har använts i denna produkt. Eventuella problem med denna produkt (inklusive sådana som grundas på den kostnadsfria programvaran) påverkar inte (de skrivna) garantivillkoren som utfärdats av detta företag.
   (3) Enligt LGPL-villkoren anges källkoden för, samt ägaren till, den kostnadsfria programvara som används i denna produkt; se (1).

2. Annan kostnadsfri programvara
   Bortsett från den kostnadsfria programvara som används enligt LGPL-villkoren, använder sig detta företag även av följande kostnadsfria programvara i produkten.
   Nedan anges varje innehavare, villkor, etc. Vidare finns det ingen garanti för den kostnadsfria programvaran, beroende på egenskaperna hos den kostnadsfria programvaran som redan har använts i denna produkt.
   Eventuella problem med denna produkt (inklusive sådana som grundas på den kostnadsfria programvaran) påverkar inte (de skrivna) garantivillkoren som utfärdats av detta företag.
   (1) libpng
   Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
   Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger
   Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.
   (2) zlib
   Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

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

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

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

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

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

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

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

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

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

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

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

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

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

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

   a) The modified work must itself be a software library.

   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not

permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

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

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

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

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

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

## NO WARRANTY

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

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

## END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

> <one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
> Copyright© <year> <name of author>
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

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

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

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1990
> Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

### For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright © 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

### For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

### For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP:// WWW.MPEGLA.COM

### For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.