EPSON
EXCEED YOUR VISION

Návod na použití projektoru

Multimedia Projector

EB-Z8050W

Úvod

Zajištění efektivnějšího používání projektoru. 5
Různé přechody obrazovky způsobené síťovým připojením (EasyMP Network Projection). 5
Projekce pomocí funkce Síťový projektor systému Windows Vista. 5
Monitorování, konfigurace a ovládání projektoru ze vzdáleného místa. 5

Instalace softwaru. 6
Dodávaný Software. 6
Instalace. 6

Připojení prostřednictvím aplikace EasyMP Network Projection

Souhrn EasyMP Network Projection. 9
Hlavní funkce aplikace EasyMP Network Projection. 9
Dva režimy připojení. 9
Režim rozšířeného připojení. 9
Režim rychlého připojení (pouze pokud je nainstalovaná volitelná Jednotka bezdrátové sítě LAN). 10
Kroky pro připojení. 10

Příprava Na Připojení. 11
Příprava počítače. 11
Pro systém Windows. 11
Pro systém Macintosh. 11

Připojení Projektoru Do Sítě a Promítání. 12
Obsluha projektoru. 12
Provoz Počítače. 12

Použití Obrazovky Připojení. 14
Použití nástrojové lišty. 16

EasyMP Network Projection Užitečné funkce

Promítání pouze Prezentace aplikace PowerPoint (Režim prezentace). 19

Používání Zobrazení s Více Obrazovkami. 20
Příklad Nastavení Virtuálního Zobrazení. 21
Postup před použitím funkce zobrazení s více obrazovkami. 21
Nastavení virtuálního zobrazení. 22
Povolení ovladače virtuálního zobrazení (pouze pro systém Windows). 22
Nastavení virtuálního zobrazení. 22
Umístění snímku, který má být promítán. 26
Promítání přidělených snímků. 27

Připojení k projektoru v jiné podsíti

Připojení k projektoru v jiné podsíti. 30

Vyhledávání zadáním IP adresy a Název projektoru (Pouze pro Režim rozšířeného připojení). 31

Provádění vyhledávání pomocí možnosti Profil. 32
Vytvoření možnosti Profil. 32
Vyhledávání zadáním položky Profil. 33
Správa Profil. 34

Nastavení operace aplikace EasyMP Network Projection

Používání Nastavit volby. 37
Nastavení jednotlivých položek. 37
Karta Obecná nastavení. 37
Karta Optimalizovat výkon. 38
Karta Výstupu zvuku. 39

Použití funkce Síťový projektor pro projekci snímků

Použití funkce Síťový projektor. 41

Použití počítače k nastavení, monitorování a ovládání projektorů

Změna nastavení pomocí Webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní). 43

Zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní. 43

Zadání IP adresy projektoru. 43

Nastavení Projektoru. 43

Položky v nabídce Konfigurace, které nelze nastavit pomocí webového prohlížeče 43

Položky, které lze nastavit pouze ve webovém prohlížeči. 44

Použití Funkce Mailová Zpráva Funkce Pro Hlášení Problémů 45

Správa Pomocí SNMP. 46

Příloha

Omezení připojení. 48

Podporovaná Rozlišení. 48

Barvy Zobrazení. 48

Počet připojení. 48

Ostatní. 48

Při použití systému Windows Vista. 48

Omezení při promítání z Windows Fotogalerie. 48

Omezení v prostředí Windows Aero. 49

Odstraňování problémů. 50

Problémy, které se týkají funkcí sítě. 51

Nelze se připojit pomocí aplikace EasyMP Network Projection.. 51

Jakmile je provedeno připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection, zůstává promítaný snímek jak je, a připojení nelze provést z jiného počítače.. . . . 51

Po spuštění aplikace EasyMP Network Projection nebyl projektor nalezen.. 51

Nelze provést připojení v Režimu rozšířeného připojení nebo připojení Kabelová LAN. 52

Prezentaci nelze zobrazit na požadovaném displeji při spuštěné funkci zobrazení s více obrazovkami.. 53

Aplikace se už nezobrazují z obrazovky počítače při spuštěné funkci zobrazení s více obrazovkami.. 53

Na obrazovce počítače se nezobrazuje kurzor myši.. 53

Při připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection obraz se nezobrazí nebo se objevuje pomalu.. 54

Když je připojení provedeno pomocí aplikace EasyMP Network Projection, prezentaci v programu PowerPoint nelze spustit.. 54

Když bylo provedeno připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection, obrazovka nebude obnovena při použití aplikace Office.. 54

Chybová zpráva při spuštění aplikace EasyMP Network Projection. 54

Síťová nastavení nejsou po přerušení připojení k počítači pomocí aplikace EasyMP Network Projection znovu obnovena.. 56

Problémy, které se týkají monitorování a ovládání. 56

E-mail není odeslán, i když v projektoru nastane problém.. 56

Glosář. 57

Všeobecné poznámky. 58

Všeobecná poznámka. 58

Rejstřík. 66

Úvod

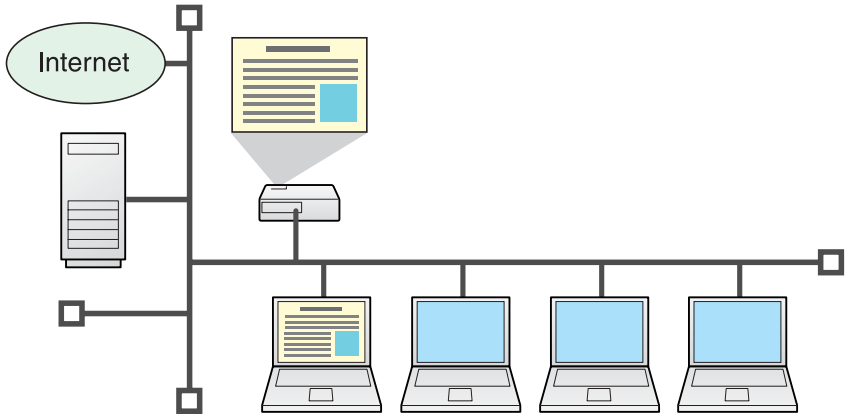
Tato kapitola poskytuje informace o funkcích, které vám umožňují používat projektor prostřednictvím sítě efektivněji.

Následující funkce v systému EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) vám mohou nabídnout obrovskou podporu při vytváření různorodých a efektivních jednání a prezentací.

Různé přechody obrazovky způsobené síťovým připojením (EasyMP Network Projection)

Připojením projektoru k síti použitím aplikace EasyMP Network Projection můžete můžete následujícím způsobem vést efektivní jednání a prezentace.

Před spuštěním aplikace EasyMP Network Projection nainstalujte software z disku „EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring“ dodávaného s projektorem. ☛ s.6



- **Snadná příprava / Správa zabezpečení informací**
  Protože můžete z počítače v přednáškové místnosti, který je připojený k síti, promítat materiály uložené na sdíleném souborovém serveru nebo na vaší pracovní ploše, nemusíte si předem pořizovat kopie dat. Protože také nemusíte kopírovat data do paměti USB nebo přenosného počítače a přenášet je, vaše informace jsou bezpečně chráněné.
- **Hladký průběh**
  Pokud je projektor připojený k síti, můžete k němu provádět sdílený přístup z počítačů na síti. Data lze promítat z různých počítačů během jednání nebo prezentace, a to bez nutnosti vyměňovat signálový kabel mezi počítači. Dokonce i vzdálenost mezi projektorem a počítačem nezpůsobí žádné problémy.
- **Různé funkce přechodu obrazovky**
  - Funkce distribuce ☛ s.9
  - Funkce přepínání ☛ s.9
  - Režim prezentace ☛ s.19
  - Zobrazení s více obrazovkami ☛ s.20

Projekce pomocí funkce Síťový projektor systému Windows Vista

V systému Windows Vista můžete pro připojení projektoru k počítači prostřednictvím sítě a projekci snímků používat funkci Síťový projektor. Tato funkce vám umožňuje provádět prezentace prostřednictvím sítě jednoduchým použitím standardní funkce OS bez instalace jakéhokoliv softwaru. ☛ s.40

Monitorování, konfigurace a ovládání projektoru ze vzdáleného místa

Následující praktické funkce společně řídí projektory v různých přednáškových místnostech.

- Příjem oznámení e-mailem, pokud nastane problém ☛ s.45
- Monitorování a zjišťování problémů v síti z aplikace SNMP Manager ☛ s.46
- Nastavení a ovládání projektoru pomocí standardního počítačového webového prohlížeče ☛ s.43

Na dodaném disku CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring“ se nachází software pro efektivní použití projektoru. Software nainstalujte do počítače, který používáte.

Dodávaný Software

Na disku CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring“ se nachází následující software.

- EasyMP Network Projection
  Software je určen k odesílání snímků z obrazovky počítače na projektor prostřednictvím síťového připojení.
- EasyMP Monitor
  Software, který poskytuje seznam aktuálního stavu projektorů Epson připojených k síti, a monitoruje a řídí tyto projektory. Pomocí aplikace EasyMP Monitor můžete souhrnně řídit více projektorů. Podrobnosti o používání aplikace EasyMP Monitor viz „Návod na použití aplikace EasyMP Monitor“. ☛ *EasyMP Monitor Návod na použití*

Systémové požadavky pro jednotlivé aplikace kontrolujte v části Požadavky na software v „Uživatelské příručce“ dodávané s projektorem.
☛ *Uživatelská příručka* "Podmínky provozu softwaru"

Instalace

Před zahájením instalace se ujistěte, že jsou splněny následující body.

- Používáte-li následující operační systémy, musíte mít pro instalaci aplikace EasyMP Network Projection oprávnění správce.
  - Windows 2000
  - Windows XP
  - Windows Vista
- Používáte-li následující operační systémy, musíte mít pro instalaci aplikace EasyMP Monitor oprávnění správce.
  - Windows 2000
  - Windows NT4.0
  - Windows XP
  - Windows Vista
- Před spuštěním instalace se ujistěte, že jste zavřeli všechny běžící aplikace.
- Používáte-li systém Windows Vista je nutné jej pro použití ukrajinské verze aplikace EasyMP Monitor aktualizovat na verzi Windows Vista SP1.
- V systému Windows NT4.0 je při instalaci aplikace EasyMP Monitor zvolena angličtina, protože arabština a hebrejština nejsou podporovány.
- Je-li zvolený jazyk pro instalaci odlišný od jazyka používaného operačního systému, obrazovky se nemusí zobrazovat správně.
- Správce sítě vám poskytne informace o správě sítě a počítačů, nebo zda je možné aplikace nainstalovat do počítače či nikoli.

- **Pro uživatele programu EMP NS Connection**
  Název EMP NS Connection byl změněn na EasyMP Network Projection.
  Před: EMP NS Connection → Po: EasyMP Network Projection
  Pokud si přejete připojit projektor k počítači s nainstalovanou aplikací EMP NES Connection, nejdříve aplikaci EMP NS Connection odinstalujte a poté nainstalujte EasyMP Network Projection Ver. 2.60. Pomocí aplikace EMP NS Connection není možné provést řádné připojení k projektoru.
- **Pro uživatele programu EMP Monitor**
  Název EMP Monitor byl změněn.
  Před: EMP Monitor → Po: EasyMP Monitor
  Pokud aplikaci EMP Monitor již používáte, můžete ji nahradit aplikací EasyMP Monitor. Chcete-li přejít na aplikaci EasyMP Monitor, nejdříve odinstalujte aplikaci EMP Monitor a poté nainstalujte aplikaci EasyMP Monitor.

Postup

Pro systém Windows

1. **Zapněte počítač.**
2. **Vložte do počítače disk CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring“.**

   Automaticky se spustí instalační program.
3. **Klepněte na „Snadná instalace“.**

   Chcete-li zvolit software a individuálně ho nainstalovat, vyberte volbu **Vlastní instalace**. Chcete-li změnit jazyk, v kterém se software zobrazuje, klepněte na **Jazyk**.
4. **Zkontrolujte aplikace, které mají být nainstalovány, a klepněte na položku „Nainstalovat“.**
5. **Po zobrazení licenční smlouvy klepněte na tlačítko „Ano“.**
6. **Po zobrazení obrazovky Přidat-odebrat EPSON Virtual Display klepněte na „OK“.**

   Pokud chcete používat zobrazení s více obrazovkami, musíte nastavit funkci EPSON Virtual Display. Pokud ji nechcete nastavit nyní, můžete to udělat později. ☛ s.21
7. **Klepnutím na položku „Odej“ dokončete instalaci.**

   Je-li vybrán program EasyMP Monitor, instalace je zahájena.

Pro systém Macintosh

Aplikace EasyMP Monitor není kompatibilní s počítači se systémem Macintosh.

1. **Zapněte počítač.**
2. **Vložte do počítače disk CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring“.**
3. **Poklepejte na ikonu „ENPvx.xx_Installer“ v okně EPSON.**

   Instalace se spustí.
4. **Klepnutím na položku „Odej“ dokončete instalaci.**

- Pokud se instalace nespustí automaticky (pouze u systému Windows)
  Vyberte **Start** - **Spustit** a v dialogovém okně **Spustit** zadejte písmeno vaší jednotky CD-ROM následované :\EPsetup.exe a potom klepněte na **OK**.
- Odinstalace

  Pro systém Windows

  Vyberte **Start** - **Nastavení** - **Ovládací panel** - **Přidat-Odebrat programy** nebo **Přidat nebo odebrat programy** a poté odstraňte položku EasyMP Network Projection.

  Pro systém Macintosh

  Z položky **Applications** odstraňte složku EasyMP Network Projection.

Připojení prostřednictvím aplikace EasyMP Network Projection

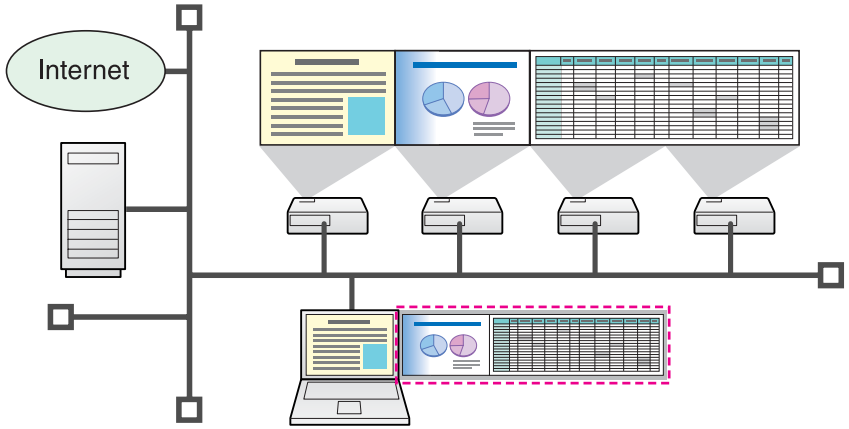
Tato kapitola vysvětluje, jak připojit počítač a projektor pomocí sítě a postup při promítání snímků z obrazovky počítače pomocí projektoru.

Můžete vést jednání a prezentace pomocí následujících usnadňujících funkcí.

Hlavní funkce aplikace EasyMP Network Projection

- Režim prezentace ☛ s.19
  Tato funkce umožňuje promítání prezentace snímků programu PowerPoint, která běží na počítači. Můžete předvádět stylové prezentace promítáním černé obrazovky během prováděn příprav, a když nespouštíte prezentaci.

- Zobrazení s více obrazovkami ☛ s.20
  Můžete promítat různé snímky z jednoho počítače na maximálně čtyři projektory, což vám umožňuje promítat snímky ve formátu na šířku, například kalkulační tabulky, jako jeden průběžný snímek.



- Funkce distribuce
  Obrazovku, která se objeví na vzdáleném počítači, lze současně zobrazit až čtyřmi projektory ve stejné síti.

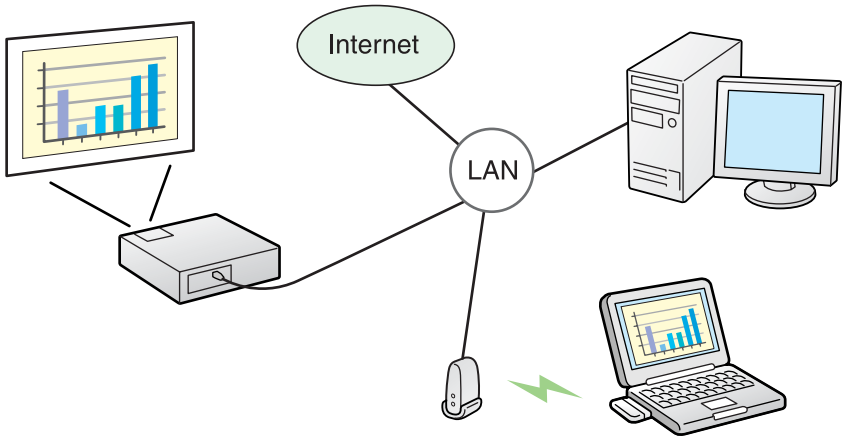
- Funkce přepínání
  Prezentující mohou měnit pořadí snímků a promítat své vlastní snímky bez výměny kabelů.
  K použití této funkce musí být nainstalována aplikace EasyMP Network Projection.

Dva režimy připojení

Existují dva způsoby propojení projektoru a počítače přes síť pomocí aplikace EasyMP Network Projection.

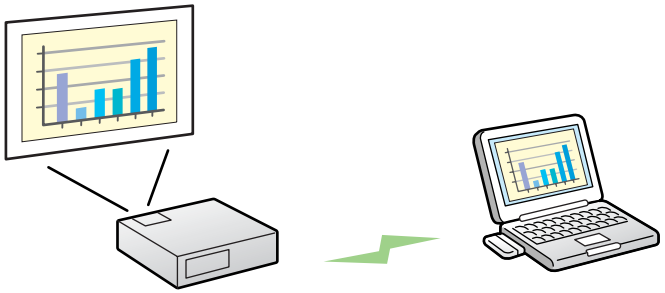
Režim rozšířeného připojení

Režim rozšířeného připojení je připojení infrastruktury k existujícímu systému sítě pomocí síťového kabelu.
Při připojování k síti prostřednictvím Kabelová LAN připojte projektor k síťovému rozbočovači pomocí běžně dostupného síťového kabelu.
Pokud nainstalujete volitelnou Jednotka bezdrátové sítě LAN, můžete se připojit k síti bez přístupového bodu bezdrátové sítě LAN.



Režim rychlého připojení (pouze pokud je nainstalovaná volitelná Jednotka bezdrátové sítě LAN)

Režim rychlého připojení běží pouze pokud do projektoru nainstalujete dodanou Jednotka bezdrátové sítě LAN.
Režim rychlého připojení dočasně přiřadí číslo SSID projektoru počítači a vytvoří připojení ad hoc a po odpojení obnoví síťová připojení počítače. ☛ s.11



- Můžete se snadno připojit k počítači a promítat snímky z počítače, aniž byste prováděli nastavení sítě.
- To vám umožňuje snadné připojení bez propojovacího kabelu a připojení dokonce i v případě, když je projektor a počítač ve vzdálených místech.

Kroky pro připojení

Pro připojení projektoru k počítači a promítání snímků použijte následující kroky EasyMP Network Projection.

Kroky 1 až 4 musíte provést pouze při prvním připojení.

1. Nainstalujte aplikaci EasyMP Network Projection do počítače, který má být připojen. ☛ s.6

↓

2 Proveďte na počítači síťová nastavení a uveďte ho do stavu připojení k síti.*1 ☛ s.11

↓

3. Použití „Režimu rychlého připojení“: Nainstalujte volitelnou bezdrátovou síťovou jednotku k projektoru. (Je-li nainstalovaná, přejděte na krok 5.)
   Použití „Režimu rozšířeného připojení“: Aktivujte adaptér kabelové sítě v části „Port Configurations“.*2 ☛ Dokumentace k počítači

↓

4. Proveďte v projektoru síťová nastavení a uveďte ho do stavu připojení k síti. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"

↓

5. V počítači spusťte aplikaci EasyMP Network Projection a proveďte připojení k projektoru. ☛ s.12

*1 Pokud je používaný počítač již připojený k síti, nemusíte provádět síťová nastavení na počítači.

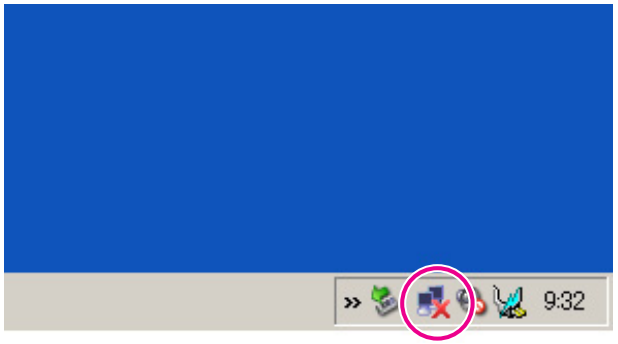
*2 V případě potřeby upravte nastavení přístupového bodu a směrovače.

Pro přípravu připojení počítače použijte následující kroky.

Příprava počítače

Pro systém Windows

Pomocí obslužného softwaru dodaného s adaptérem sítě LAN proveďte nastavení sítě v počítači. Více informací o obslužném softwaru naleznete v Uživatelské příručce dodávané s adaptérem sítě LAN nebo počítačem. Například, jak je ukázáno na následující ilustraci, pokud je přes ikonu sítě na hlavním panelu zobrazen červený křížek (×), nelze připojení k projektoru provést.



Pro systém Macintosh

Nastavte síťový port a stav komunikace. Podrobnější informace o nastavení stavu komunikace naleznete v Uživatelských příručkách vašeho počítače nebo v příručce karty AirPort.

Obsluha projektoru

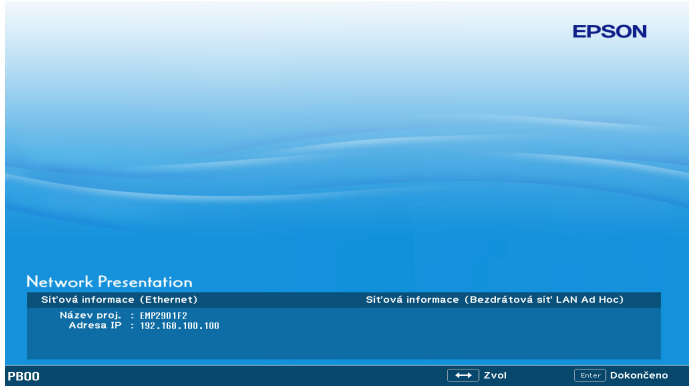
Před připojením projektoru ho uveďte do stavu pohotovostního připojení. Ujistěte se, že jsou síťová nastavení dokončena, a projektor je pomocí běžně dostupného síťového kabelu připojený k zařízením sítě, jako je například síťový rozbočovač.

Postup

1. **Stisknutím tlačítka [⏻] na dálkovém ovládání zapněte napájení.**

2. **Stiskněte tlačítko [LAN] na dálkovém ovladači.**

   Zobrazí se následující obrazovka pohotovostního režimu systému sítě LAN.



Provoz Počítače

V následujících vysvětleních, pokud není uvedeno jinak, jsou použity snímky obrazovek systému Windows. Stejné obrazovky uvidíte i při používání systému Macintosh.

Postup

1. **Spusťte aplikaci EasyMP Network Projection.**

   Pro systém Windows

   Vyberte **Start** - **Programy** (nebo **Všechny programy**) - **EPSON Projector** - **EasyMP Network Projection**.

   Pro systém Macintosh

   Poklepejte na složku Applications na svazku pevného disku, na kterém je nainstalována aplikace EasyMP Network Projection a potom poklepejte na ikonu EasyMP Network Projection.

2. **Zobrazí se obrazovka Režim připojení, vyberte „Režim rozšířeného připojení“ a potom klepněte na „OK“.**

   Zobrazí se výsledky vyhledávání projektoru.

   Pokud se chcete vždy připojovat pomocí Režimu rozšířeného připojení, vyberte na obrazovce Režim připojení volbu **Nastavte vybraný Režim připojení jako výchozí režim pro budoucí připojení.**.

3. **Vyberte projektor, ke kterému se chcete připojit, a klepněte na položku „Připojit“.**

   Lze zvolit až čtyři projektory připojené ke stejné síti a najednou promítat stejné snímky.

   Pokud se ve výsledcích vyhledávání nezobrazí projektor, ke kterému se chcete připojit, klepněte na tlačítko **Automatické vyhledávání**. Vyhledávání trvá asi 30 sekund.
   Podrobnosti o obrazovce připojení naleznete v části „Použití obrazovky připojení“. ☛ s.14

4. **Je-li položka Heslo projektoru nastavena z projektoru na „Zapnuto“, zobrazí se obrazovka zadání hesla. Zadejte heslo**

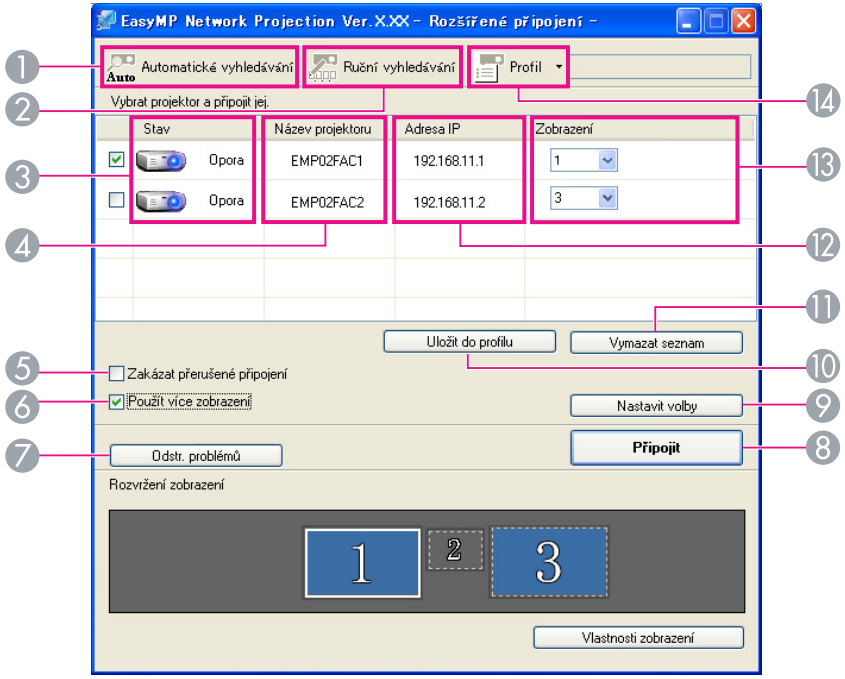
zobrazené na pohotovostní obrazovce sítě LAN a klepněte na tlačítko „OK“.

Po dokončení připojení se promítne obrazovka počítače. Na obrazovce počítače se objeví následující nástrojová lišta aplikace EasyMP Network Projection. Tuto nástrojovou lištu můžete použít k obsluze projektoru, k provádění nastavení a k odpojení síťového připojení. Podrobnosti o použití nástrojové lišty naleznete v části „Použití nástrojové lišty“. ☛ s.16

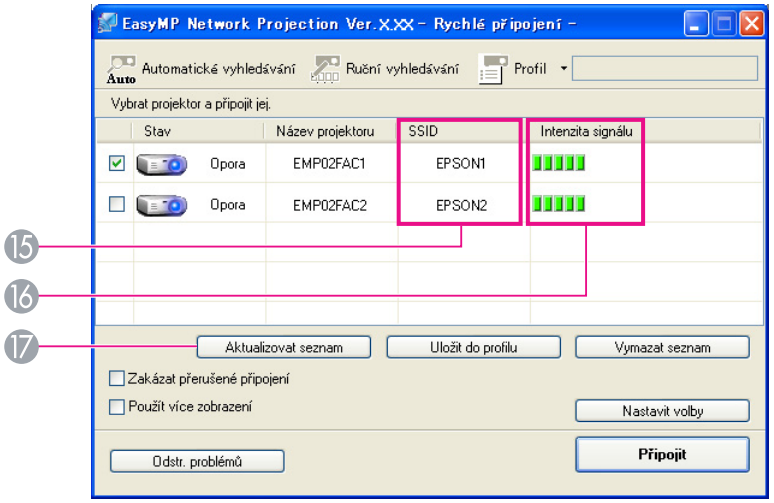
Při připojování z jiného počítače, např. při změnách prezentujících, spusťte aplikaci EasyMP Network Projection z počítače, který chcete připojit. Momentálně připojený počítač je odpojen a projektor je připojen k počítači, který se nyní pokouší o připojení.

Spusťte aplikaci EasyMP Network Projection a zobrazí se následující obrazovka. Použití jednotlivých tlačítek a položek je popsáno v následující tabulce.

Pokud je systém spuštěn v Režim rozšířeného připojení



Pokud je systém spuštěn v Režimu rozšířeného připojení



❶

Automatické vyhledávání

V režimu Režim rozšířeného připojení můžete vyhledávat dostupné projektory v systému sítě, ke kterému je počítač připojený.

V režimu Režim rychlého připojení můžete vyhledávat projektor na základě čísla SSID.

❷

Ruční vyhledávání

V režimu Režim rozšířeného připojení můžete vyhledávat projektor na základě udané Adresa IP nebo Název projektoru.

V režimu Režim rychlého připojení můžete vyhledávat projektor na základě čísla SSID vybraného ze seznamu.

❸ **Stav**

Následujících šest ikon indikuje stav zjištěných projektorů.

	Opora	Vyberte pro připojení.
	Zaneprázdněn	Vyberte pro připojení. Když klepnete na tlačítko **Připojit**, odpojí se momentálně připojený počítač a váš počítač se připojí.

	Zaneprázdněn (Zakázat přerušené připojení)	Nelze vybrat. Je nastaveno **Zakázat přerušené připojení** na jiném počítači, který je již připojen.
	Aktuálně používáno jinou aplikací	Je otevřená nabídka Konfigurace projektoru. Můžete ji vybrat po zavření nabídky Konfigurace a spustit vyhledávání znovu.
	Hledání	Zobrazeno během spouštění voleb Ruční vyhledávání nebo Profil.
	Nenalezeno.	Zobrazí se, pokud nelze projektor najít jako výsledek voleb Ruční vyhledávání nebo Profil. V režimu Režim rychlého připojení můžete vybrat více projektorů se stejným číslem SSID.

4 **Název projektoru**
Zobrazí se název projektoru.

5 **Zakázat přerušené připojení**
Zaškrtněte toto políčko, abyste zabránili přerušenému připojení jiných počítačů během připojení k vybranému projektoru.

6 **Použít více zobrazení**
Zaškrtněte toto políčko pro použití funkce zobrazení s více obrazovkami. Je-li tato volba vybrána, zobrazí se ve spodní části obrazovky Rozvržení zobrazení a Vlastnosti zobrazení. ☛ s.20

7 **Odstr. problémů**
Pokud existuje problém a nelze navázat připojení, stisknutím tohoto tlačítka otevřete Obrazovku odstraňování problémů EasyMP Network Projection.

8 **Připojit**
Připojení k projektoru, který jste vybrali ze seznamu výsledků vyhledávání. Je-li provedeno připojení k projektoru, zobrazí se nástrojová lišta.

9 **Nastavit volby**
Můžete provádět obecné možnosti nastavení, jako například způsob zpracování při spuštění aplikace EasyMP Network Projection. Podrobné informace naleznete v části Nastavit volby ☛ s.37

10 **Uložit do profilu**
Uloží výsledky vyhledávání projektorů v síti jako Profil. ☛ s.32

11 **Vymazat seznam**
Odstraní všechny výsledky vyhledávání.

12 **Adresa IP** (pouze v režimu Režim rozšířeného připojení)
Zobrazí se IP adresa projektoru.

13 **Displej**
Vyberte zobrazené číslo (po výběru položky **Použít více zobrazení**). ☛ s.27

14
Profil
Volba Profil umožňuje v síti vyhledat projektor, který byl uložen pomocí funkce **Uložit do profilu**. ☛ s.32

15 **SSID** (pouze v režimu Režim rychlého připojení)
Zobrazí se číslo SSID projektoru.

16 **Intenzita signálu** (pouze v režimu Režim rychlého připojení)
Zvyšující se Intenzita signálu vede ke zvýšení počtu rozsvícených indikátorů.

17 **Aktualizovat seznam** (pouze v režimu Režim rychlého připojení)
Aktualizuje položky Stav a Intenzita signálu.

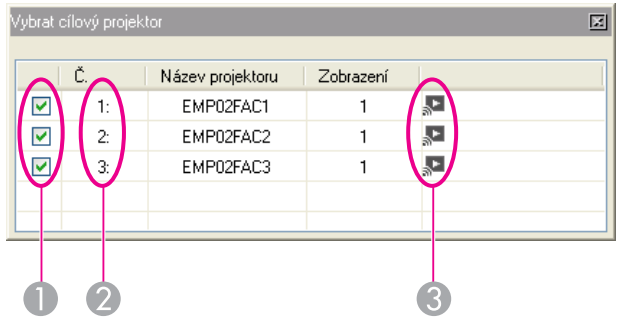
Použití nástrojové lišty

Nástrojová lišta se zobrazí na obrazovce počítače po spuštění aplikace EasyMP Network Projection a připojení s projektorem. Tuto nástrojovou lištu můžete použít k obsluze a provádění nastavení pro projektor.

Vybrat cílový projektor

Klepnutím omezíte projektory obsluhované z nástrojové lišty během promítání z více projektorů pomocí funkce distribuce nebo zobrazení s více obrazovkami. Indikace, která je zobrazená pod ikonou, zobrazuje projektory, které lze ovládat.
VŠE označuje, že lze ovládat všechny připojené projektory.
Pokud je zobrazeno například „1, 3“, lze ovládat projektory č.1 a č.3.

Klepnutím na položku zobrazíte následující obrazovku.



1. Vyberte projektor, který se má ovládat.
2. Indikuje Č. přiděleného projektoru. Toto číslo indikuje č. projektoru, který můžete ovládat z nástrojové lišty.
3. Indikuje stav projektoru.

Zastavit

Zastaví promítání během připojení k projektoru.

Zobrazit

Uvolní Zastavit nebo Pozastavit.

Pozastavit

Pozastaví promítané snímky během připojení k projektoru.

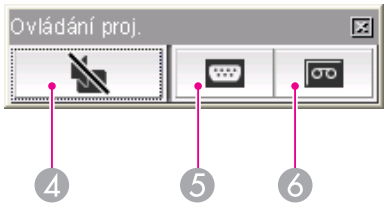
Režim prezentace

Po každém klepnutí se Režim prezentace přepne mezi povoleným a zakázaným stavem. ☛ s.19

Ovládání proj

Během připojení projektoru k síti lze ovládat funkce projektoru Ztlumení A/V, Přepnout zdroj PC a Přepnout zdroj videa dálkovým ovladačem i ovládacím panelem projektoru.

Klepnutím na zobrazíte následující nástrojovou lištu.



4 Ztlumení A/V

Stejná funkce jako má tlačítko [Shutter] na dálkovém ovládání.

☛ *Uživatelská příručka* "Dálkový ovladač"

5 Přepnout zdroj PC

Každým klepnutím se přepíná Zdroj mezi možnostmi Computer, BNC, DVI-D a LAN.

6 Přepnout zdroj videa

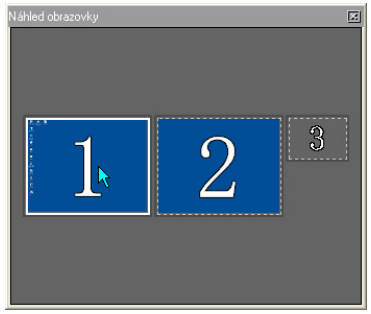
Každým klepnutím se přepíná Zdroj mezi možnostmi S-Video, Video a HDMI. Vstupní port S-Video se nepřepne, pokud není připojený příslušný kabel.

Náhled obrazovky

Zobrazí náhled s více obrazovkami.

Klepnutím zobrazíte náhled s nastaveními, které jste provedli.

Klepnutím na zobrazení zvětšíte každý Náhled obrazovky do režimu celé obrazovky.



Nastavit volby

Lze nastavit přenosové vlastnosti při přenášení snímků z počítače.
☛ s.37

Režim odesílání videa

Není povoleno na tomto projektoru. Objeví se zpráva „Na připojeném projektoru nelze přehrávat filmy“.

Odpojit

Odpojí připojení k projektoru.

Intenzita signálu

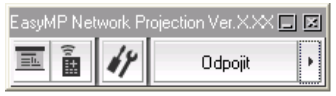
Toto se zobrazí, pokud je připojení provedeno v režimu Režim rychlého připojení. Při zvyšování intenzity signálu se příslušně zvyšuje počet rozsvícených indikátorů.

Přepnout zobrazení nástrojové lišty

Zobrazení nástrojové lišty se změní následujícím způsobem. Zobrazení nástrojové lišty zůstává v původním stavu do příštího přepnutí.

Plný

Normální



Jednoduchý

EasyMP Network Projection Užitečné funkce

Tato kapitola vysvětluje ty funkce, které mohou být užitečné při jednání nebo prezentaci, jako je například funkce umožňující odesílat snímky do více projektorů z jediného počítače (Zobrazení s více obrazovkami).

V Režim prezentace se snímky zobrazují pouze během provádění prezentace snímků programu PowerPoint na počítači. Když prezentaci zastavíte, projektor zobrazí černou obrazovku. Tato funkce je užitečná, pokud chcete zobrazit pouze prezentaci.
Kromě programu PowerPoint, je u systému Macintosh s režimemRežim prezentace kompatibilní i aplikace Keynote.

Postup

1. **V případě potřeby vyberte jiný projektor, který se má být ovládán.** ☛ s.16

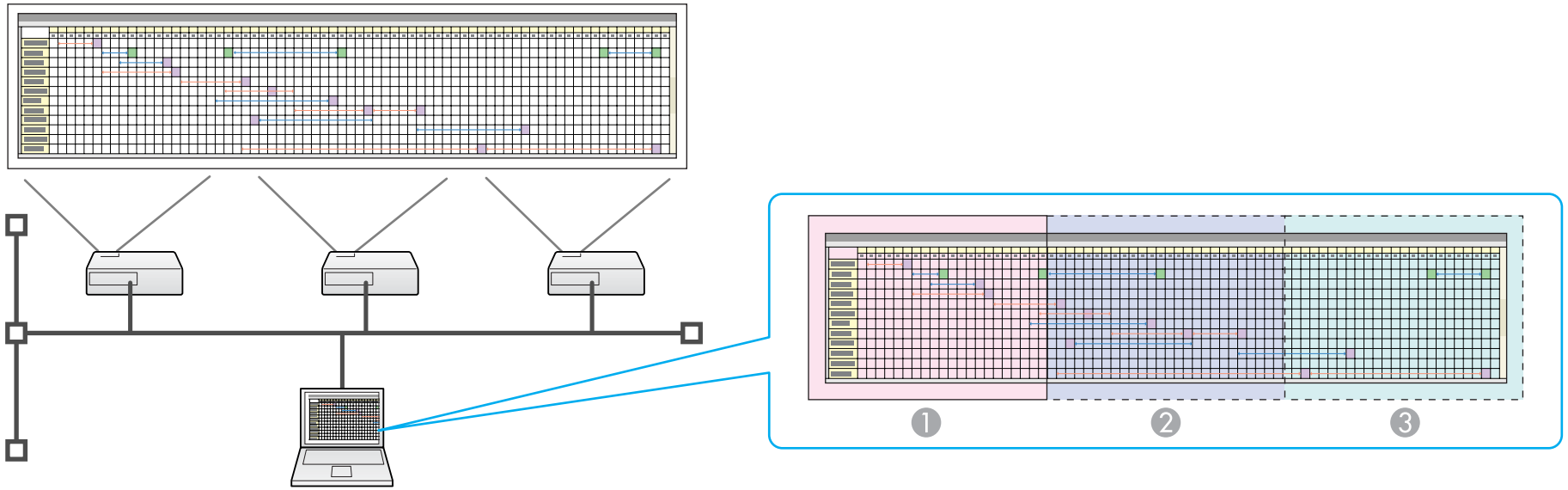
2. **Na nástrojové liště klepněte na tlačítko .**

   Je zahájen Režim prezentace.

3. **Klepněte na tlačítko znovu pro ukončení Režim prezentace.**

> Jestliže během projekce prezentace aplikace PowerPoint stisknete tlačítko [▼], zobrazí se následující snímek. Stisknutím tlačítka [▲] zobrazíte předchozí snímek.

Režim zobrazení s více obrazovkami vám umožňuje promítat různé snímky z více projektorů, které jsou připojeny k jedinému počítače.
U systému Windows můžete nastavit v počítači několik ovladačů virtuálních zobrazení a na projektoru lze promítat všechny snímky. Tato funkce není k dispozici u systému Windows Vista kvůli omezením ve specifikacích systému Windows Vista.
U systému Macintosh musí být k počítači připojený externí monitor, aby bylo možné používat tuto funkci. Zatímco následující vysvětlení se týká virtuálního zobrazení, u systému Macintosh se obsluha vztahuje na obrazovky zobrazené na fyzicky připojeném monitoru.

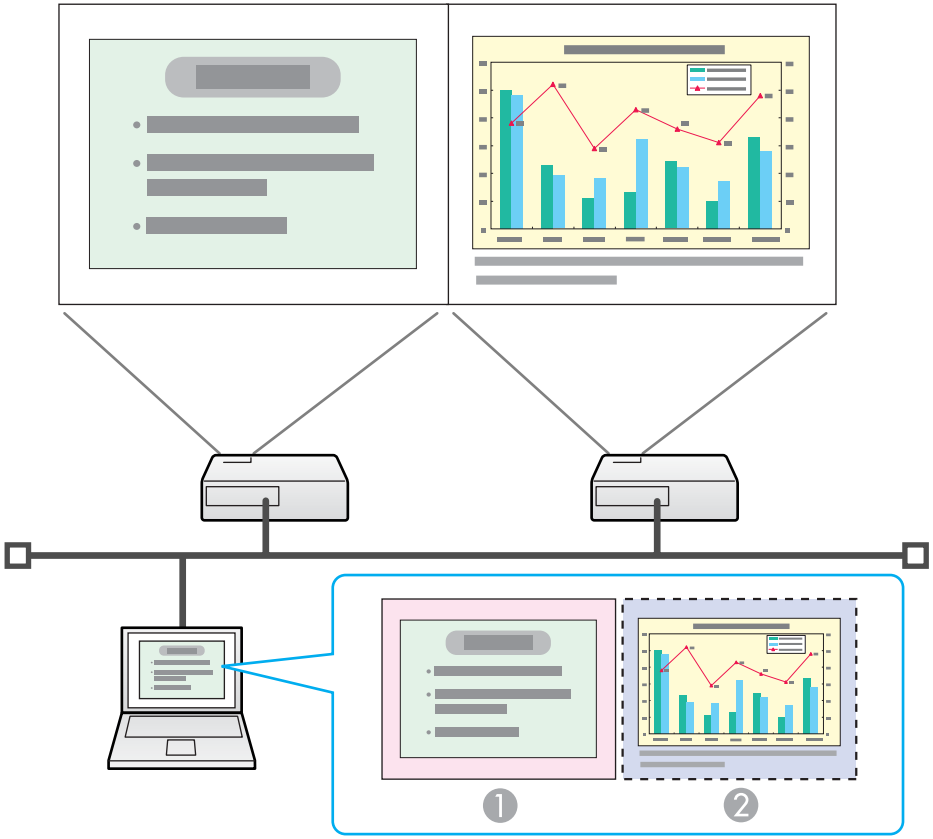


1. Snímek aktuálního monitoru
2. Snímek virtuálního zobrazení 1
3. Snímek virtuálního zobrazení 2

Příklad Nastavení Virtuálního Zobrazení

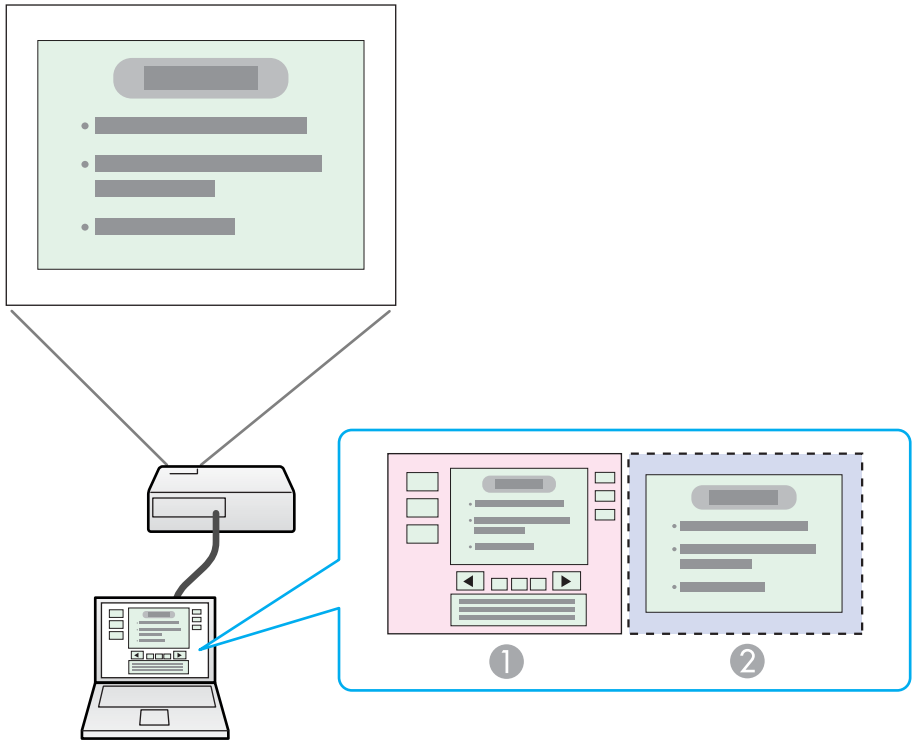
Uspořádáním přidělení virtuálního zobrazení můžete promítat pouze snímek, který chcete v prezentaci ukázat nebo promítat nebo můžete promítat různé snímky zleva doprava.

Příklad uspořádání 1



❶	Snímek aktuálního monitoru	Soubor PowerPoint
❷	Snímek virtuálního zobrazení	Soubor Excel

Příklad uspořádání 2



❶	Snímek aktuálního monitoru	Nástroje prezentujícího souboru PowerPoint
❷	Snímek virtuálního zobrazení	Prezentace pomocí souboru PowerPoint

Postup před použitím funkce zobrazení s více obrazovkami

1. **Nastavení virtuálního zobrazení** ☛ s.22

V prostředí systému Windows povolte podle potřeby ovladač virtuálního zobrazení. V prostředí obou systémů, Windows i Macintosh, nastavte uspořádání virtuálního zobrazení.

2. **Vyhledání snímku, který má být promítnut** s.26

   Otevřete soubor, který se má promítat, a přesuňte obrazovku do virtuálního zobrazení v souladu s aktuálním uspořádání promítání.

3. **Promítání přidělených snímků** ☛ s.27

   Přidělte číslo virtuálního zobrazení projektoru, který je připojený prostřednictvím sítě, a spusťte promítání.

Nastavení virtuálního zobrazení

Tato kapitola vysvětluje uspořádání virtuálního zobrazení příkladu 1. ☛ s.21

Povolení ovladače virtuálního zobrazení (pouze pro systém Windows)

Povolte ovladač virtuálního zobrazení. Následující uživatelé nemusejí tuto operaci provádět. Přejděte na postup ☛ "Nastavení virtuálního zobrazení" s.22.

- Uživatelé, kteří mají povolená virtuální zobrazení instalováním aplikace EasyMP Network Projection.
- Pro uživatele systému Macintosh.

Postup

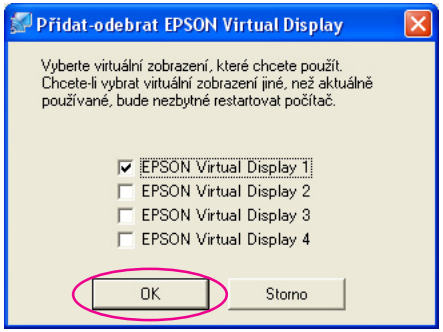
1. **Spusťte systém Windows na počítači, potom vyberte „Start“ - „Programy“ (nebo „Všechny programy“) - „EPSON Projector“ - „Přidat-odebrat EPSON Virtual Display“.**

   Zobrazí se obrazovka Přidat-odebrat EPSON Virtual Display.

2. **Vyberte virtuální zobrazení, které chcete použít.**

   Lze přidat až čtyři monitory. V tomto příkladě se bude používat jediné virtuální zobrazení. Při nastavování více virtuálních zobrazení vyberte tolik zobrazení, kolik je potřeba.
   Lze vybrat libovolné zobrazení.

3. **Klepněte na tlačítko „OK“.**



Když klepnete na **OK**, budou povoleny ovladače virtuálního zobrazení. V tomto okamžiku je normální, pokud obrazovka bliká. Počkejte na uzavření obrazovky Přidat-odebrat EPSON Virtual Display.

Nastavení virtuálního zobrazení

Po spuštění EasyMP Network Projection se nastavení virtuálních zobrazení liší u systémů Windows a Macintosh. Postupy jsou v následující části vysvětleny samostatně.

Před spuštěním aplikace EasyMP Network Projection při připojování prostřednictvím bezdrátové sítě LAN zkontrolujte následující body. Pokud následující body nejsou nastaveny správně, zobrazení s více obrazovkami nebude možné použít.

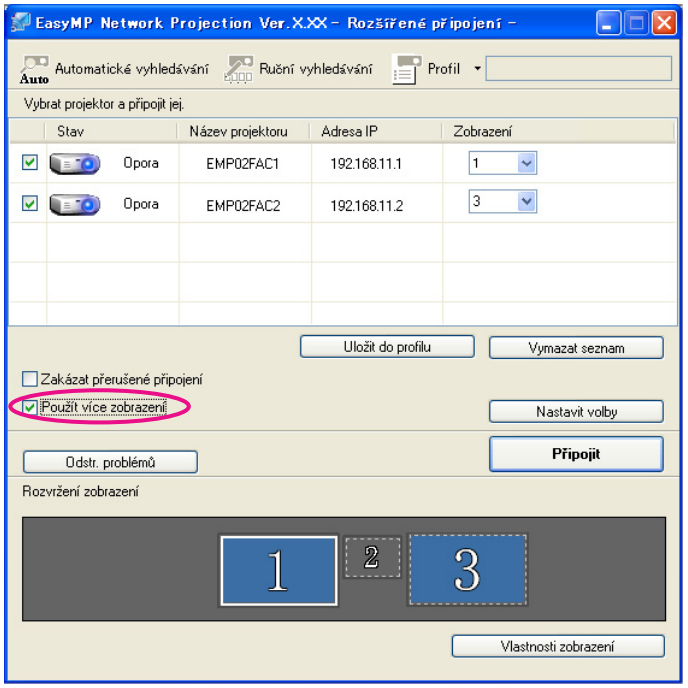
- SSID počítače a jednotlivých projektorů musí být shodné.
- Systém bezdrátové sítě LAN karty počítače a bezdrátové sítě LAN jednotlivých projektorů se musí shodovat.
  SSID a systém bezdrátové sítě LAN projektoru můžete měnit v nabídce projektoru Síť - Konfigurace.☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Bezdrátová síť LAN (pouze pokud je nainstalovaná volitelná jednotka bezdrátové sítě LAN)"

Postup

Pro systém Windows

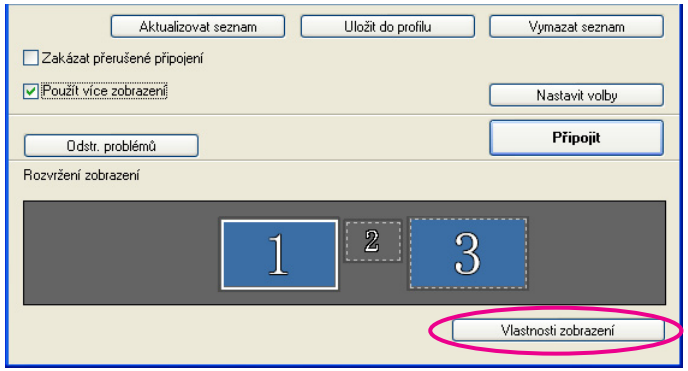
1. **Vyberte nabídku „Start“ - „Programy“ (nebo „Všechny programy“) - „EPSON Projector“ - „EasyMP Network Projection“, chcete-li spustit aplikaci EasyMP Network Projection.**

2. **Zaškrtněte políčko „Použít více zobrazení“.**



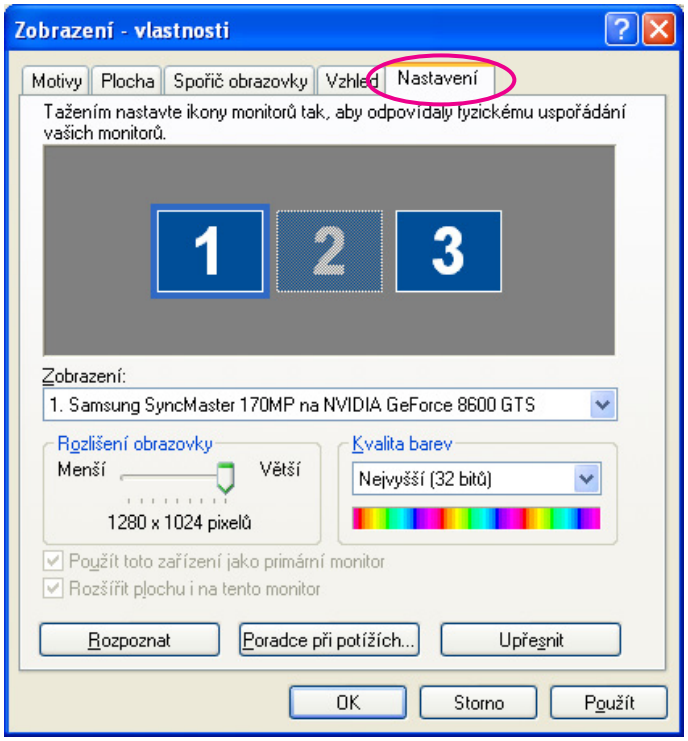
Rozvržení zobrazení a **Vlastnosti zobrazení** se přidají do spodní části obrazovky.

3. **Klepněte na položku „Vlastnosti zobrazení“.**



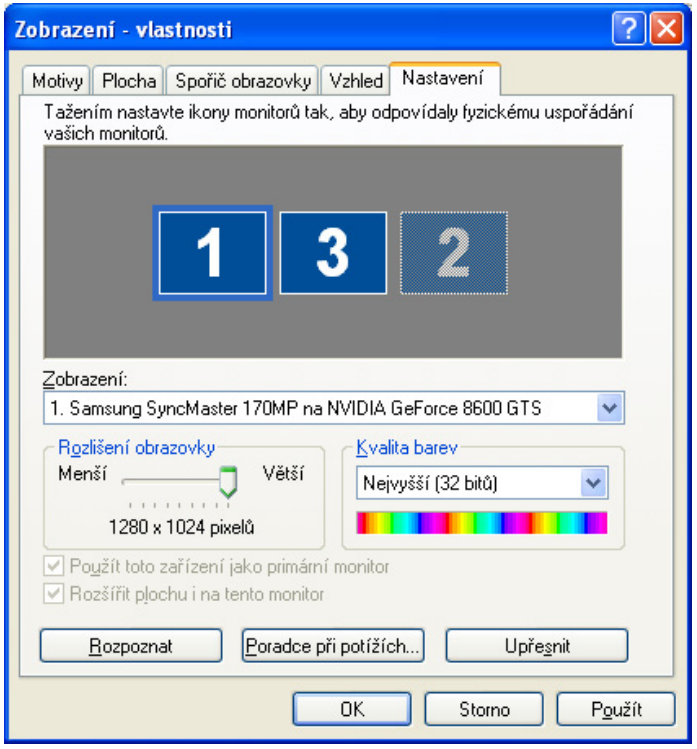
Zobrazí se obrazovka „Vlastnosti zobrazení“.

4 Klepněte na kartu „Nastavení“.



5 Přetáhněte zobrazenou ikonu monitoru a umístěte ji na požadované místo.

Zde je aktuální monitor (1) umístěn vlevo, zatímco virtuální monitor (3) je umístěn vpravo.
Pokud má počítač výstupní konektory pro více monitorů, budou čísla přiřazená virtuálním monitorům v pořadí čísel fyzických monitorů.



- Je-li externí monitor připojený jako sekundární monitor, nelze promítat snímek pro tuto obrazovku.
- V závislosti na hardwaru může být číslo sekundárního monitoru jiné než „2“. Když se na obrazovce zobrazí ikona monitoru, klepněte na tuto ikonu a potvrďte, že typ monitoru, který je zobrazen pod položkou „Zobrazení“, je jiný než „sekundární“.
- Chcete-li nastavit Rozlišení obrazovky, podívejte na následující informace. ☛ s.48

Když je ikona monitoru uspořádána, virtuální zobrazení je připojeno podle následujícího obrázku.

6 Klepněte na tlačítko „OK“. Obrazovka Vlastnosti zobrazení se zavře.

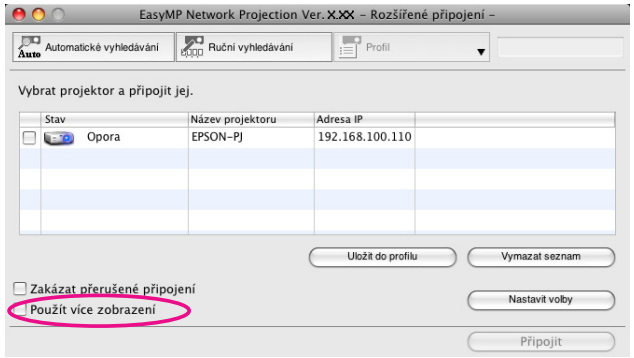
Do tohoto bodu bylo rozvržení virtuálního zobrazení pevně určeno. V dalším kroku přidělte promítané snímky. ☛ s.26

Pro systém Macintosh

1 Spusťte aplikaci EasyMP Network Projection. Poklepejte na složku Applications na svazku pevného disku, na kterém je nainstalována aplikace EasyMP Network Projection a potom poklepejte na ikonu EasyMP Network Projection.

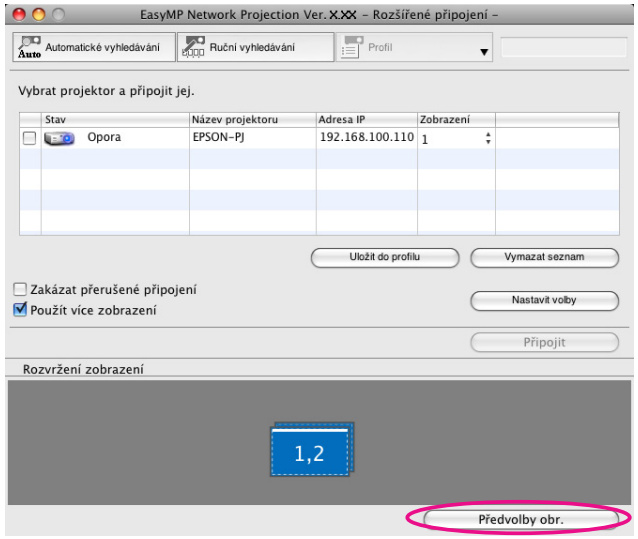
Vyberte **Režim rozšířeného připojení** a potom proveďte spuštění.

2 Zaškrtněte políčko „Použít více zobrazení“.



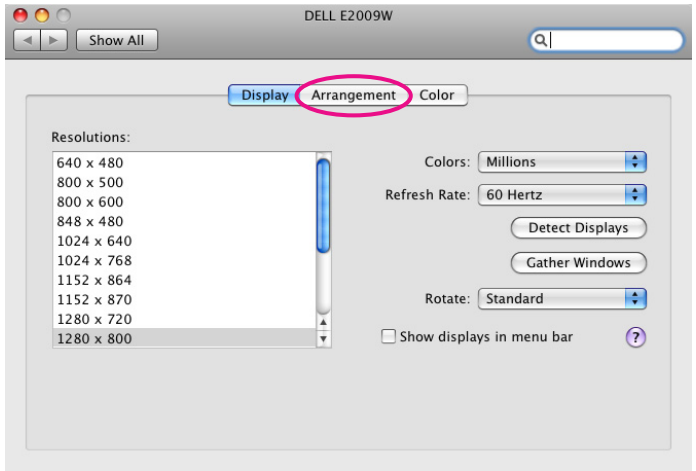
Do spodní části obrazovky budou přidány položky Rozvržení zobrazení a **Předvolby obr.**.

3 Klepněte na položku „Předvolby obr.“.

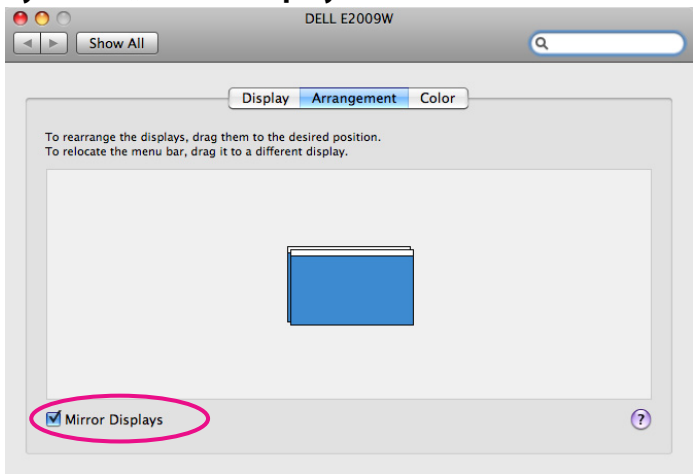


Zobrazí se obrazovka nastavení zobrazení.

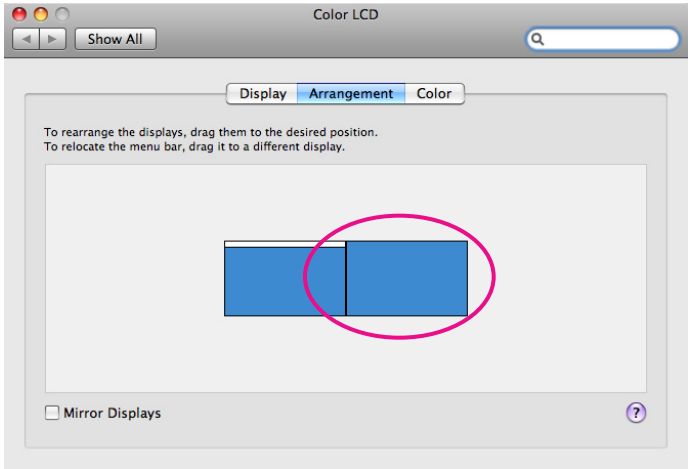
4 Klepněte na položku „Arrangement“.



5 **Vymažte „Mirror Displays“.**



6 **Přetáhněte zobrazenou ikonu monitoru a umístěte ji na požadované místo.**



7 **Zavřete obrazovku nastavení zobrazení.**

Až do tohoto bodu bylo rozvržení obrazovky pevně určeno.

Umístění snímku, který má být promítán

Tato kapitola vysvětluje uspořádání virtuálního zobrazení příkladu 1.
☛ s.21

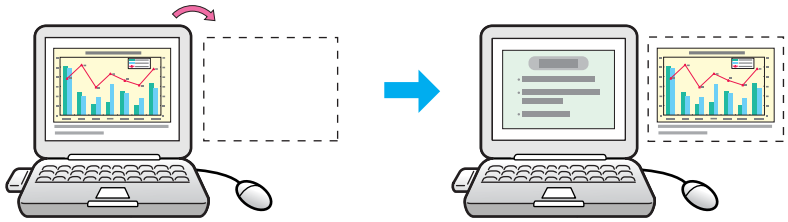
Postup

1 **Otevřete soubor, který se má promítat.**

Spusťte PowerPoint a soubory Excel.

2 **Přetáhněte okno do požadovaného monitoru virtuálního zobrazení a přidělte ho na místo, kde se má snímek promítat.**

Táhněte okno aplikace Excel doprava, dokud nezmizí. Výsledkem je, že se okno programu PowerPoint objeví na aktuálním monitoru a okno programu Excel se objeví na virtuálním zobrazení napravo.

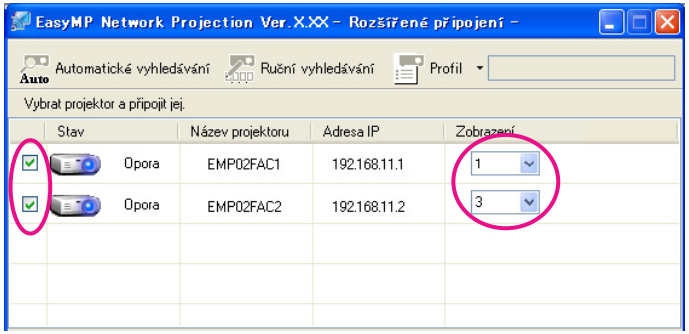


Promítání přidělených snímků

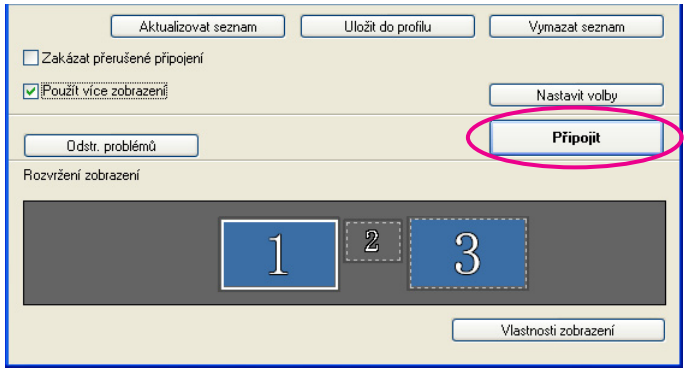
Tato kapitola vysvětluje uspořádání virtuálního zobrazení příkladu 1.
☛ s.21

Postup

1. **Vyberte číslo virtuálního zobrazení, které se má přidělit na „Zobrazení“ a nastavte snímek, který se má promítat z projektoru.**



2. **Klepněte na položku „Připojit“.**



Je promítnut snímek přidělený příslušnému projektoru.

V prostředí systému Windows nelze zobrazit snímek, který byl odeslán do virtuálního zobrazení na počítači. Chcete-li přizpůsobit snímek na virtuálním displeji, musíte to provést v průběhu prohlížení promítaného snímku.

Pokud chcete na virtuálním displeji provádět operace s myší, přesuňte ukazatel myši na virtuálním displeji takovým směrem, aby se ukazatel objevil na virtuálním displeji.

3 **Chcete-li ukončit zobrazení s více obrazovkami, klepněte na „Odpojit“ na nástrojové liště.**

- V prostředí systému Windows, pokud byl ovladač virtuálního displeje povolen, kdy lze ukazatel myši přesunout mimo okraje obrazovky, může dojít k situacím, kdy ztratíte stopu umístění ukazatele. Pokud nepoužíváte virtuální displej, vymažte kontrolní značku virtuálního displeje pod Přidat-odebrat EPSON Virtual Display, aby nebylo možné ukazatel myši přesunout mimo okraje obrazovky. Chcete-li potom použít zobrazení s více obrazovkami znovu, umístěte znovu kontrolní značku proti požadovanému zobrazení pod položkou Přidat-odebrat EPSON Virtual Display. Chcete-li vymazat kontrolní značku, přečtěte si následující informace. ☛ s.22
- Lze přizpůsobit barevný tón jednotlivých projektorů. ☛ *Uživatelská příručka* "Oprava barvy pro více projektorů (Úprava barev více obrazovek)"

Připojení k projektoru v jiné podsíti

Tato kapitola vysvětluje, jak připojit počítač k projektoru v jiné podsíti pomocí přístupového bodu v drátované nebo bezdrátové síti LAN v existujícím síťovém systému.

Ve výchozím stavu tato aplikace vyhledává pouze projektory ve stejné podsíti jako počítač. Proto platí, že i když provádíte vyhledávání projektorů v síti, projektory v jiné podsíti nebudou nalezeny.
Můžete ale identifikovat a připojit se k projektoru v jiné podsíti následujícím způsobem:

- Zadejte buď IP adresu nebo Název projektoru a proveďte vyhledání. Adresu IP lze zadat přímo. Za předpokladu, že na Serveru DNS byl registrován Název projektoru určeného k připojení, lze vyhledávání jednoduše provést zadáním tohoto Názvu projektoru. ☛ s.31
- Provádění vyhledávání na základě Profil
  Jakmile jste provedli vyhledávání projektoru v jiné podsíti, zadáním buď adresy IP, nebo pomocí volby Název projektoru, můžete vyhledávání uložit jako Profil se snadno zapamatovatelným názvem a potom použít tento Profil kdykoliv budete následně chtít vyhledat projektor v jiné podsíti. ☛ s.32

Pokud je vyhledávání projektoru neúspěšné, jsou nejpravděpodobnější příčiny následující. Postupujte vhodným způsobem v závislosti na příčině selhání.

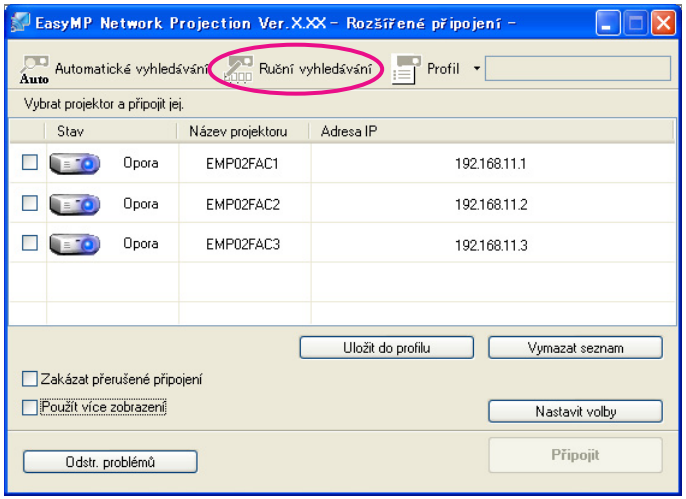
Pro systém Windows i Macintosh

- Signál bezdrátové sítě LAN je buď mimo dosah, nebo je slabý.
  Zkontrolujte, jestli neexistuje něco, co by mohlo rušit signál.
  Když je na projektoru nainstalovaná volitelná Jednotka bezdrátové sítě LAN a počítač Macintosh je připojen k bezdrátové síti LAN
- Volba AirPort: Není nastavena na On nebo nebyl vybrán vhodný přístupový bod.
  Zkontrolujte, jestli je položka AirPort nastavena na On. Můžete také zkontrolovat, jestli byl vybrán vhodný přístupový bod.

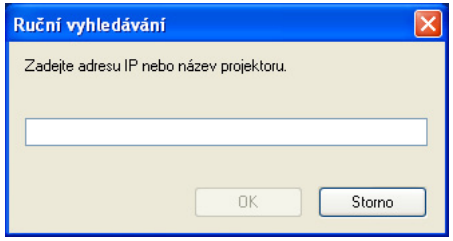
V následujících vysvětleních, pokud není uvedeno jinak, jsou použity snímky obrazovek systému Windows.
Stejnou obrazovku uvidíte i při používání systému Macintosh.

Postup

1 Na výběrové obrazovce projektoru aplikace EasyMP Network Projection klepněte na položku „Ruční vyhledávání“.



2 Zadejte adresu IP nebo Název projektoru pro projektor, který chcete připojit, a klepněte na tlačítko „OK“.

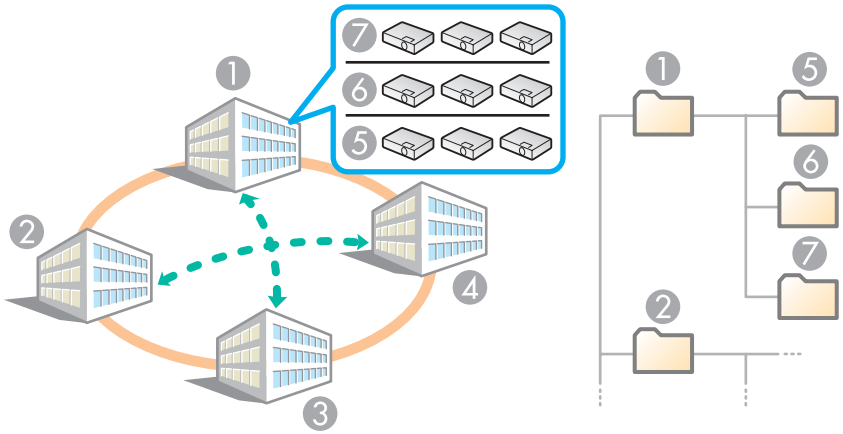


Výsledky vyhledávání jsou zobrazeny na výběrové obrazovce aplikace EasyMP Network Projection projektoru.

Za předpokladu, že byl identifikován cílový projektor, vyberte tento projektor a klepněte na **Připojit** pro zřízení připojení.
Pokud budete vždy používat tento projektor, uložte vyhledávání jako Profil, abyste nemuseli zadávat příslušné podrobnosti po každém provádění vyhledávání. ☛ s.32

Pokud použijete v režimu Režimu rychlého připojení nastavení Ruční vyhledávání, můžete zadat číslo SSID. Pokud je k dispozici hodně projektorů, můžete zúžit pole vyhledávání pomocí čísla SSID.

Vyhledávání často používaného projektoru můžete uložit jako Profil. Profil je soubor, který obsahuje všechny informace vztahující se k danému projektoru, jako je například Název projektoru, jeho IP adresa a číslo SSID. Jestliže zadáte profil při každém vyhledávání, není nutné zadávat adresu IP nebo Název projektoru. Cílový projektor lze rychle nalézt například vytvořením skupiny Profilů pro každé místo, kde je projektor nastaven, a jejich správou pomocí složek.



1	Budova A	5	Patro 1
2	Budova B	6	Patro 2
3	Budova C	7	Patro 3
4	Budova D		

Tato kapitola vysvětluje, jak vytvářet a upravovat Profil.

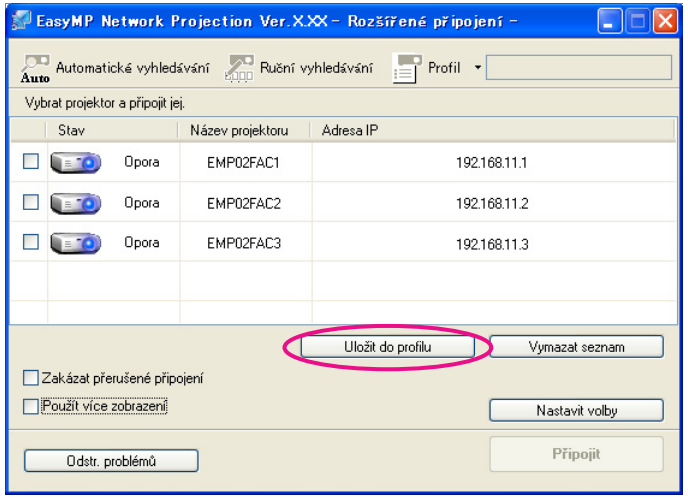
Vytvoření možnosti Profil

Profil se provádějí uložením vyhledaných výsledků.

Podrobné informace o úpravě dříve uložené volby Profil naleznete v následující části. ☛ s.34

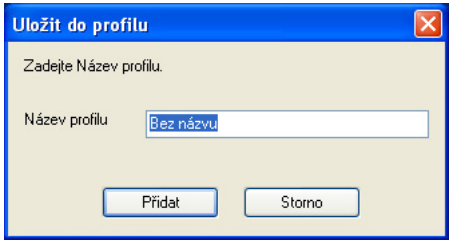
Postup

1 **Je-li projektor zobrazený na výběrové obrazovce aplikace EasyMP Network Projection projektoru, klepněte na „Uložit do profilu“.**



Objeví se obrazovka Uložit do profilu.

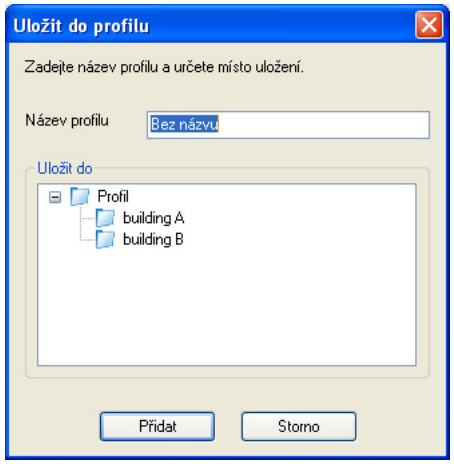
2 **Zadejte Název profilu a klepněte na volbu „Přidat“.**



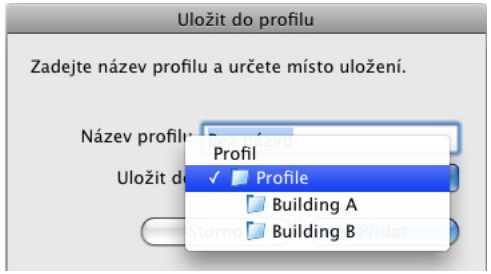
Informace o projektoru je zaregistrována v Profil.
Pokud jste dříve uložili Profil, budete vyzváni k potvrzení, že lze tento profil přepsat. Chcete-li uložit profil s jiným názvem, vyberte **Uložit jako**. Pokud jste vytvořili pro Profil složku, objeví se

následující obrazovky. Po zadání údaje Název profilu a výběru cíle volby **Uložit do** klepněte na položku **Přidat**.

Pro systém Windows



Pro systém Macintosh



Podrobné informace o způsobu vytvoření složky pro Profil naleznete v následující části. ☛ s.34

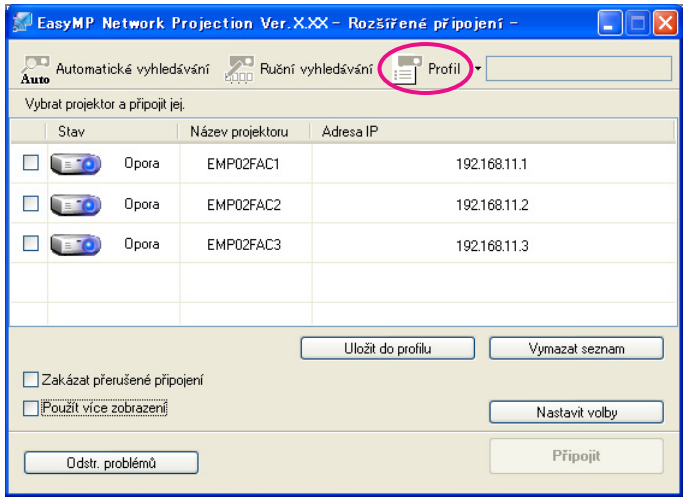
Vyhledávání zadáním položky Profil

Vyhledávání můžete provádět stanovením vytvořeného nastavení Profil.

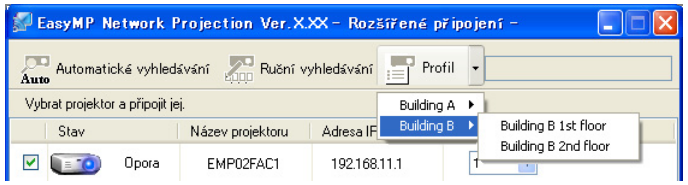
Postup

1 Klepněte na „Profil“ na výběrové obrazovce aplikace EasyMP Network Projection projektoru.

Pokud není Profil zaregistrovaný, nelze vybrat volbu **Profil**.



2 Ze zobrazené nabídky vyberte projektor, ke kterému se chcete připojit.



Výsledky vyhledávání jsou zobrazeny na výběrové obrazovce aplikace EasyMP Network Projection projektoru.
Za předpokladu, že byl identifikován cílový projektor, vyberte tento projektor a klepněte na **Připojit** pro zřízení připojení.

Správa Profil

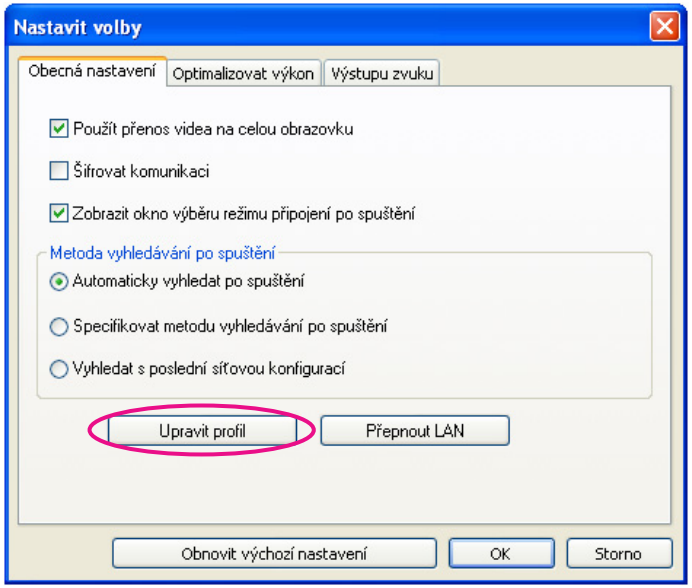
Můžete měnit název a hierarchickou strukturu Profil.

Postup

1. **Klepněte na položku „Nastavit volby“ na hlavní obrazovce aplikace EasyMP Network Projection.**

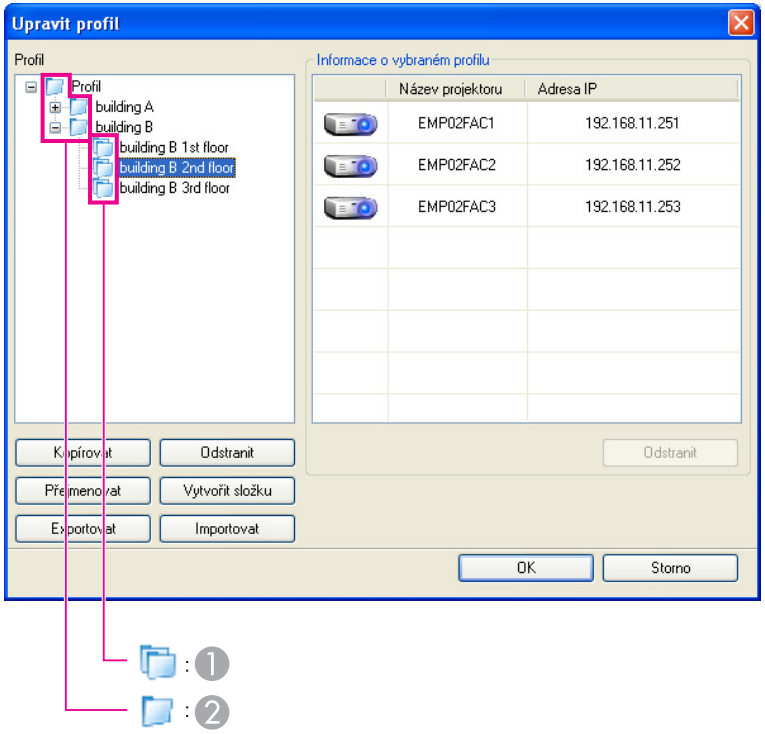
   Zobrazí se obrazovka Nastavit volby.

2. **Klepněte na položku „Upravit profil“.**



   Zobrazí se obrazovka Upravit profil.

3. **Upravte obsah zaregistrovaný v možnosti Profil.**



1 :Označuje složku.

2 :Označuje Profil.

Profil	
Položka	**Funkce**
Profil	Můžete zobrazit zaregistrovaný Profil. Můžete ho spravovat vytvořením složky. Přetažením myší můžete změnit pořadí položky Profil nebo složky.
Kopírovat	Profil můžete kopírovat. Zkopírovaný Profil je uložen do stejné složky jako původní se stejným názvem.
Odstranit	Profil a složku můžete odstranit.

Profil	
Položka	Funkce
Přejmenovat	Můžete zobrazit dialogové okno Přejmenovat a složku nebo Profil přejmenovat. Do dialogového okna Přejmenovat můžete zadat až 32 znaků.
Vytvořit složku	Můžete vytvořit novou složku.
Exportovat	Profil lze Exportovat, Profil lze Importovat a potom také používat.
Importovat	Tuto volbu používejte, když chcete načíst a použít exportovaný Profil.

Informace o vybraném profilu	
Položka	Funkce
Název projektoru, Adresa IP	Můžete zobrazit informace o projektoru zaregistrované v Profil.
Odstranit	Můžete odstranit informace pro vybraný projektor. Když jsou odstraněny všechny informace o projektoru, profil se odstraní také.

4 **Klepněte na tlačítko „OK“.**

Vaše úpravy se uloží a zavře se obrazovka Upravit profil.

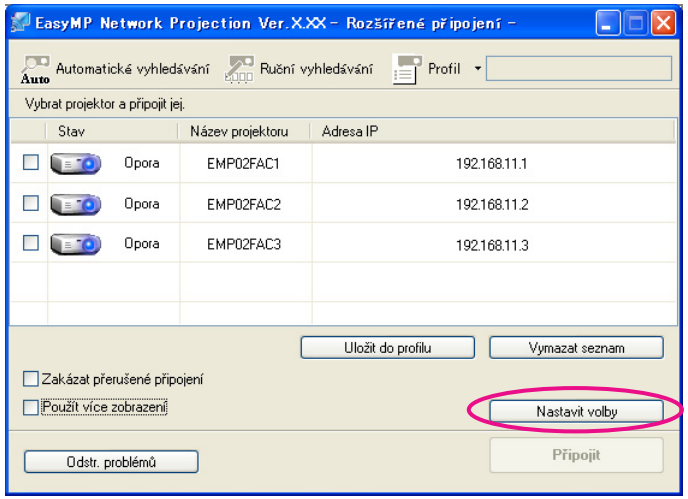
Nastavení operace aplikace EasyMP Network Projection

Můžete provádět možnosti nastavení, jako například způsob zpracování při spuštění aplikace EasyMP Network Projection.

Můžete provádět možnosti nastavení, jako například způsob zpracování při spuštění aplikace EasyMP Network Projection.
Importujte Nastavit volby z hlavní obrazovky aplikace EasyMP Network Projection.

Postup

1 **Klepněte na položku „Nastavit volby“ na hlavní obrazovce aplikace EasyMP Network Projection.**



Objeví se obrazovka Nastavit volby.

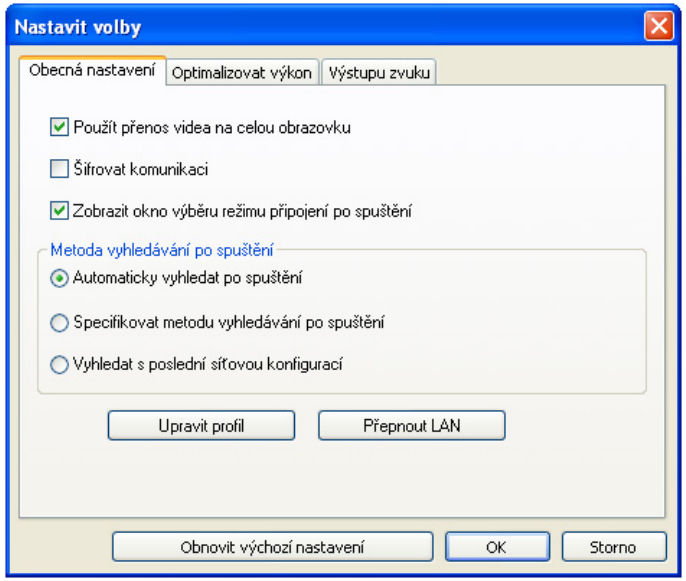
2 **Nastavte jednotlivé položky.**

V následujícím kroku potvrďte podrobnosti nastavovaných položek. Po provedení všech potřebných nastavení klepnutím na **OK** zavřete obrazovku Nastavit volby.

Nastavení jednotlivých položek

Jednotlivé položky nastavte na kartách Obecná nastavení a Optimalizovat výkon.

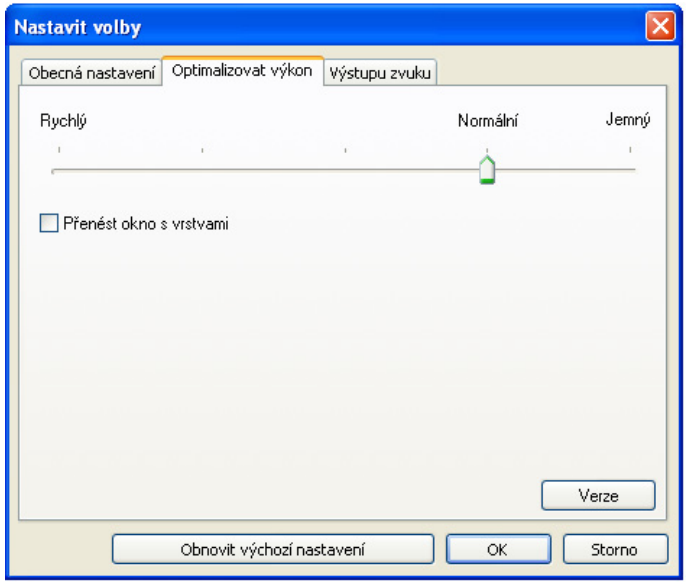
Karta Obecná nastavení



Použít přenos videa na celou obrazovku	Tato položka nastavení je vypnutá, protože tento projektor nepodporuje funkci odesílání filmu.
Šifrovat komunikaci	Vyberte pro šifrování a přenos dat. I když jsou data zachycena, nelze je dešifrovat. Při každém použití Režim rychlého připojení se ujistěte, že jste toto políčko zaškrtnuli.

Zobrazit okno výběru režimu připojení po spuštění	Nastavte, jestli se při spuštění aplikace EasyMP Network Projection zobrazí nebo nezobrazí obrazovka Režim rychlého připojení/Režim rozšířeného připojení. Zrušte zaškrtnutí tohoto políčka, pokud jste se shodli na běžném způsobu spuštění.
Metoda vyhledávání po spuštění	Vyberte z následujících možností způsob vyhledávání projektoru, který se provede při spuštění aplikace EasyMP Network Projection. **Automaticky vyhledat po spuštění** **Specifikovat metodu vyhledávání po spuštění** **Vyhledat s poslední síťovou konfigurací**
Upravit profil	Zobrazí se dialogové okno Upravit profil. ☛ s.34
Přepnout LAN	Pouze pro systém Windows Zobrazí se dialogové okno Přepnout síťový adaptér. Tato volba se používá, pokud je nutné přepnout síťový adaptér, který se použije pro vyhledávání, když má počítač více adaptérů. Ve výchozím nastavení se pro provádění vyhledávání použijí všechny síťové adaptéry. Pokud bude drátovaná síť LAN vždy použita coby způsob připojení, vyberte adaptér drátové sítě LAN.
Obnovit výchozí nastavení	Všechny hodnoty položek na kartě Obecná nastavení lze nastavit na výchozí hodnoty, kromě položek Upravit profil a Přepnout LAN.

Karta Optimalizovat výkon



Jezdec nastavení výkonu	Výkon lze nastavit na **Rychlý**, **Normální** a **Jemný**. Nastavte na **Rychlý**, když jsou promítání filmu přerušována.
Přenést okno s vrstvami	Pouze systém Windows (s výjimkou systému Windows Vista) Nastavuje, jestli se má nebo nemá přenášet vrstvené okno. Vrstvené okno se používá, když se projektorem nepromítá obsah jako jsou například zprávy zobrazené na počítači. Toto políčko zaškrtněte, pokud chcete promítat obsah jako například zprávy, které používají okno s vrstvami. Pokud nechcete, aby kurzor myši na obrazovce blikal, zrušte zaškrtnutí políčka.
Obnovit výchozí nastavení	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech nastavení funkcí karty Optimalizovat výkon.

Pokud na panelu nástrojů klepnete na ikonu , zobrazí se pouze karta Optimalizovat výkon.

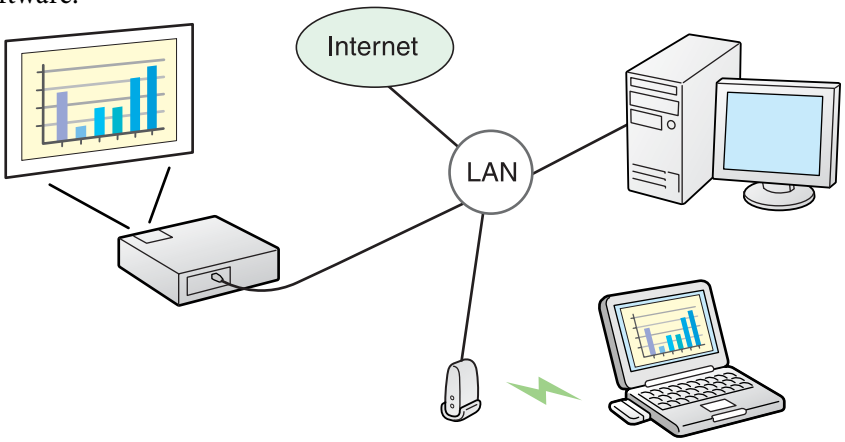
Karta Výstupu zvuku

Nastavení na kartě Výstup zvuku je vypnuté, protože tento projektor nepodporuje funkci odesílání zvuku.

Použití funkce Síťový projektor pro projekci snímků

Tato kapitola vysvětluje, jak promítat snímky z počítače použitím funkce Síťový projektor, což je standardní aplikace dodávaná se systémem Windows Vista.

„Síťový projektor“ je standardní funkcí systému Windows Vista. Můžete promítat obrazy z počítače detekováním projektoru v síti a pomocí funkce operačního systému, aniž byste museli nainstalovat speciální software.



Prostřednictvím sítě můžete promítat po připojení počítače k jednomu projektoru.

Kompatibilní operační systém
Windows: Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

Tato část poskytuje jednoduché informace o funkci Síťový projektor.

Zkontrolujte projektor a počítač, zda jsou připojeny k síti, a proveďte následující operace.

Postup

1. **Zapněte projektor a pak stiskněte tlačítko [LAN] na dálkovém ovladači.**

2. **Na počítači spusťte systém Windows a pak klepněte na „Start“ - „Programy“ - „Příslušenství“ - „Připojit k síťovému projektoru“.**

   Zobrazí se obrazovka nastavení připojení.
   Nyní můžete identifikovat projektor zadáním jeho adresy IP nebo nechte všechny připojené projektory automaticky rozpoznat operačním systémem.

3. **Jakmile operační systém rozpozná všechny připojené konektory, vyberte ten, který chcete použít a klepněte na „Připojit“.**

   Když se zobrazí obrazovka pro zadání hesla projektoru, zadejte heslo projektoru zobrazené na obrazovce pohotovostního režimu sítě LAN. ☛ s.12

Když používáte „**Síťový projektor**“ v nabídce „**Možnosti**“ položky **Windows Meeting Space**, nastavte barvy počítačové obrazovky, kterou používáte na nejvyšší úroveň (32 bitů). Pokud projektor není schopen zobrazovat 32bitové barvy, zobrazí se hlášení a nebudete se moci připojit.

Použití počítače k nastavení, monitorování a ovládání projektorů

Tato kapitola vysvětluje, jak používat počítač, který je připojený k síti, aby bylo možné změnit nastavení projektoru a ovládání projektoru.

Projektor můžete nastavovat z počítače pomocí webového prohlížeče počítače, který je připojený k projektoru pomocí sítě. Operace nastavení a ovládání lze provádět dálkově, pokud se použije tato funkce. Kromě toho, protože můžete používat klávesnici počítačů, je zadávání znaků vyžadovaných pro nastavení snadnější.
Jako webový prohlížeč použijte Microsoft Internet Explorer 6.0 nebo vyšší verzi. Pokud používáte Macintosh, můžete také použít Safari. Pokud ovšem používáte Safari pod systémem Mac OS X 10.2.8, nemusí se některá přepínací tlačítka Ovládání pomocí webového rozhraní zobrazovat správně.

Nastavení a ovládání pomocí webového prohlížeče je možné, pokud je volba projektoru **Síť zapnuta** z nabídky Konfigurace nastavena na **Rozšířené**, i když je projektor v režimu **Pohotovostní režim** (když je napájení vypnuto).

Zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní

Následující postup slouží k zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní.

Pokud je váš webový prohlížeč nastavený pro připojení přes proxy server, nelze Ovládání pomocí webového rozhraní zobrazit. Chcete-li použít ovládání z webu, musíte provést nastavení síťového připojení pomocí jiného serveru než proxy serveru.

Zadání IP adresy projektoru

Ovládání pomocí webového rozhraní lze otevřít zadáním IP adresy projektoru následujícím způsobem při použití režimu Režim rozšířeného připojení.

Postup

1. **Spusťte webový prohlížeč na počítači.**
2. **Zadejte IP adresu projektoru do vstupního pole webového prohlížeče a stiskněte klávesu [Enter] na klávesnici počítače.**

   Zobrazí se Ovládání pomocí webového rozhraní.

   Když je Příst. heslo na web nastaveno v nabídce Síť z nabídky Konfigurace, zadejte Heslo. Vložte sadu znaků pro položku Příst. heslo na web.

Nastavení Projektoru

Můžete nastavovat položky, které se obvykle nastavují v nabídce Konfigurace projektoru. Obsahy nastavení se odrážejí v nabídce Konfigurace. Existují také položky, které lze nastavit pouze ve webovém prohlížeči.

Položky v nabídce Konfigurace, které nelze nastavit pomocí webového prohlížeče

Lze nastavit všechny položky v nabídce Konfigurace s výjimkou následujících položek.

- Nabídka Signál - Video.r.DVI/HDMI
- Nabídka Nastavení - Lichoběžník - Quick Corner
- Nabídka Nastavení - Tvar ukazatele
- Nabídka Nastavení - Zkušební vzor
- Nabídka Nastavení - Uživatelské tlačítko
- Nabídka Rozšířené - registrace Uživatelské logo
- Nabídka Rozšířené - Provoz - Ukončení synch. BNC
- Nabídka Rozšířené - Jazyk
- Nabídka Rozšířené - Provoz - Vysoká nadm. výška

- Nabídka Rozšířené - Provoz - Časovač závěrky
- Nabídka Reset - Resetovat vše

Položky, které jsou k dispozici v jednotlivých nabídkách, jsou stejné jako nabídka Konfigurace projektoru.

☛ *Uživatelská příručka* "Seznam Funkcí"

Položky, které lze nastavit pouze ve webovém prohlížeči

Následující položky lze nastavit pouze ve webovém prohlížeči.

- SNMP Název komunity
- Heslo pro monitor

Nastavením funkce Mailová zpráva z nabídky Konfigurace projektoru budou na přednastavené e-mailové adresy odeslány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektorem problém nebo je vydáno varování. To umožňuje oznámit obsluze problémy s projektory, i když jsou v lokalitách, které jsou od nich vzdálené.

☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Mail"

- Lze zaznamenat maximálně až tři místa určení pro oznámení (adresy) a zprávy s oznámením budou odeslány do všech tří míst najednou.
- Pokud se u projektoru objeví kritický problém a náhle přestane fungovat, nemusí být schopen odeslat zprávu, která oznamuje obsluze, že nastal problém.
- Monitorování je možné, pokud je nastavena volba **Síť zapnuta** z nabídky Konfigurace **Rozšířené** projektoru, i když je projektor v režimu **Pohotovostní režim** (když je napájení vypnuto).

Nastavením položky SNMP z nabídky projektoru Konfigurace budou na přednastavené e-mailové adresy odeslány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektorem problém nebo je vydáno varování. To je užitečné, když se projektory ovládají souhrnně v místě, které je od nich vzdálené.

☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Další"

- Správu SNMP by měl provádět správce sítě nebo někdo, kdo je se sítí seznámený.
- Chcete-li ke sledování projektoru použít funkci SNMP, potřebujete do počítače nainstalovat program správce SNMP.
- Funkce správy pomocí protokolu SNMP nelze používat u bezdrátové sítě LAN, je-li nastaven Režim rychlého připojení.
- Lze uložit až dvě IP adresy cílového místa.

Příloha

Při promítání snímků z počítače během spouštěné aplikace EasyMP Network Projection platí následující omezení. Potvrďte tyto body.

Podporovaná Rozlišení

Lze promítat následující rozlišení počítačové obrazovky. Nelze se připojit k počítači s rozlišením vyšším než UXGA.

- VGA (640x480)
- SVGA (800x600)*
- XGA (1024x768)*
- SXGA (1 280x960)
- SXGA (1280x1024)*
- SXGA+ (1400x1050)*
- WXGA (1 280x768)
- WXGA (1 280x800)
- WXGA+ (1 440x900)
- UXGA (1 600x1 200)

* Podporovaná rozlišení, když je zapnutá funkce zobrazení s více obrazovkami.

Pokud je použit počítač se speciální velikostí obrazovky, kde poměr výšky a šířky není popsaný, vybere se z uvedeného seznamu 10 rozlišení obrazovky rozlišení s nejbližší šířkou.
V tomto případě se u široké obrazovky promítají vodorovné okraje, u úzké obrazovky jsou prázdné svislé okraje černé.

Barvy Zobrazení

Počet barev pro obrazovky počítače, které lze promítat.

Windows	Macintosh
16bitová barva	Asi 32 000 barev (16 bitů)
32bitová barva	Asi 16,7 miliónů barev (32 bitů)

Provozní záruka pro zobrazení na více obrazovkách je pro 16bitové a 32bitové barvy.

Počet připojení

K jednomu počítači můžete připojit až čtyři projektory a promítat současně. K jednomu projektoru nemůžete současně připojit více počítačů.

Ostatní

- Pokud je přenosová rychlost bezdrátové sítě LAN nízká, může být síť neočekávaně odpojena.
- Když se přehrávají videoklipy, nemusí se přehrávat tak hladce, jako když se zobrazují na počítači.
- Aplikace, které používají část funkcí DirectX, se nemusí zobrazovat správně. (Pouze pro systém Windows)
- Nelze promítat celoobrazovkové výzvy MS-DOS. (Pouze pro systém Windows)
- Existují doby, kdy snímek na obrazovce počítače a snímek promítaný projektorem nemusí přesně souhlasit.

Při použití systému Windows Vista

Pokud používáte aplikaci EasyMP Network Projection s počítačem, na kterém běží systém Windows Vista, věnujte pozornost následujícím bodům.

Omezení při promítání z Windows Fotogalerie

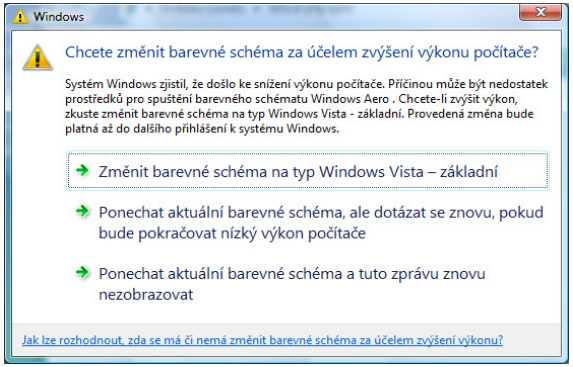
Věnujte pozornost následujícím omezením, když používáte Windows Fotogalerii při spuštěné aplikaci EasyMP Network Projection.

- Prezentace se při promítání z Windows Fotogalerie přehrávají v jednoduchém režimu.
  Protože se nástrojová lišta nezobrazí, nelze provádět změny během přehrávání Motivu (efektů), bez ohledu na parametr Index uživatelských zkušeností se systémem Windows.
  Jakmile se Stručný režim spustil, nelze provádět změnu režimů při běžící aplikaci Windows Fotogalerie, i když zavřete aplikaci EasyMP Network Projection. Restartujte aplikaci Windows Fotogalerie.
- Nelze přehrávat filmy.

Omezení v prostředí Windows Aero

Je-li návrh oken pro počítač v režimu Windows Aero, uvědomte si následující dvě omezení.

- V aplikaci EasyMP Network Projection se okno s vrstvami promítá bez ohledu na funkci Přenést okno s vrstvami, která je součástí nabídky Nastavit volby.
  Například, pokud je volba Přenést okno s vrstvami pro nástrojovou lištu aplikace EasyMP Network Projection zakázána, neměla by se promítat, i když je uvedená na obrazovce počítače, nicméně nástrojová lišta se promítá.
- Několik minut po připojení počítače k projektoru prostřednictvím sítě pomocí aplikace EasyMP Network Projection se zobrazí následující zpráva.
  Doporučuje se, abyste vybrali **Ponechat aktuální barevné schéma a tuto zprávu znovu nezobrazovat**. Tato volba je povolena, dokud se počítač nerestartuje.



Pokud nastane jakýkoliv z následujících problémů, podívejte se na stránky určené pro příslušný problém.

Problémy, které se týkají funkcí sítě

"Nelze se připojit pomocí aplikace EasyMP Network Projection." ☛ s.51

"Jakmile je provedeno připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection, zůstává promítaný snímek jak je, a připojení nelze provést z jiného počítače." ☛ s.51

"Po spuštění aplikace EasyMP Network Projection nebyl projektor nalezen." ☛ s.51

"Nelze provést připojení v Režimu rozšířeného připojení nebo připojení Kabelová LAN" ☛ s.52

"Prezentaci nelze zobrazit na požadovaném displeji při spuštěné funkci zobrazení s více obrazovkami." ☛ s.53

"Aplikace se už nezobrazují z obrazovky počítače při spuštěné funkci zobrazení s více obrazovkami." ☛ s.53

"Na obrazovce počítače se nezobrazuje kurzor myši." ☛ s.53

"Při připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection obraz se nezobrazí nebo se objevuje pomalu." ☛ s.54

"Když je připojení provedeno pomocí aplikace EasyMP Network Projection, prezentaci v programu PowerPoint nelze spustit." ☛ s.54

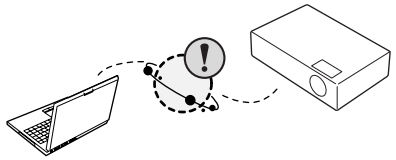
"Když bylo provedeno připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection, obrazovka nebude obnovena při použití aplikace Office." ☛ s.54

"Chybová zpráva při spuštění aplikace EasyMP Network Projection" ☛ s.54

"Síťová nastavení nejsou po přerušení připojení k počítači pomocí aplikace EasyMP Network Projection znovu obnovena." ☛ s.56

Problémy týkající se monitorování a ovládání

"E-mail není odeslán, i když v projektoru nastane problém." ☛ s.56



Problémy, které se týkají funkcí sítě

Nelze se připojit pomocí aplikace EasyMP Network Projection.

Zkontrolujte zprávu na obrazovce a pak použijte následující protiopatření.

Chybové zprávy	Náprava
Použitá verze aplikace není podporována. Do počítače nainstalujte nejnovější verzi aplikace.	Nainstalujte aktuální verzi aplikace EasyMP Network Projection z disku CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring dodávaného s projektorem.

Jakmile je provedeno připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection, zůstává promítaný snímek jak je, a připojení nelze provést z jiného počítače.

Zkontrolujte	Náprava
Opustil prezentující konferenční místnost bez přerušení síťového připojení?	Při používání aplikace EasyMP Network Projection může být přerušeno spojení s počítačem, který byl předtím připojen, když se jiný počítač pokoušel o připojení k projektoru, a ten se připojil se k počítači, který se pokoušel o připojení. Proto pokud není nastaveno heslo projektoru nebo heslo projektoru znáte, můžete přerušit aktuální připojení, a pokud provedete operaci připojení, můžete se připojit k projektoru. Když je pro projektor nastaveno Heslo projektoru a toto Heslo projektoru neznáte, restartujte projektor a znovu proveďte připojení.

Po spuštění aplikace EasyMP Network Projection nebyl projektor nalezen.

Zkontrolujte	Náprava
Je Jednotka bezdrátové sítě LAN připojena? **Pro bezdrátovou síť LAN**	Zkontrolujte, že je dodaná Jednotka bezdrátové sítě LAN bezpečně připojena.
Je na projektoru uvedena obrazovka Konfigurace sítě z nabídky Konfigurace?	Je-li obrazovka Konfigurace sítě na projektoru zobrazená, připojení sítě pro aplikaci EasyMP Network Projection je vypnuté. Zavřete nastavení sítě na projektoru a vraťte se do pohotovostní obrazovky sítě LAN.
Je k dispozici karta bezdrátové sítě počítače a vestavěná funkce LAN?	Kontrolou nastavení Ovládací panel - Systém - Hardware ve správci zařízení, atd. zkontrolujte, že je síť LAN platná.

Zkontrolujte	Náprava
Je číslo SSID stejné jako číslo přístupového bodu? **Režim rychlého připojení**	Nastavte číslo SSID, které se liší od čísla přístupového bodu. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Je funkce DHCP pro drátovanou síť LAN nastavena na Zapnuto? **Režim rychlého připojení**	Položku **DHCP** volbu **Kabelová LAN** z nabídky Konfigurace nastavte na **Vypnuto**. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Byl použitý síťový adaptér vybrán správně pomocí aplikace EasyMP Network Projection?	Pokud má počítač více prostředí sítí LAN, nemůže se připojit, pokud není síťový adaptér vybraný správně. Při použití počítače se systémem Windows spusťte aplikaci EasyMP Network Projection a z nabídky **Nastavit volby** - **Přepnout LAN** vyberte síťový používaný adaptér. ☛ s.37
Je u bezdrátového připojení sítě LAN povoleno nastavení bezdrátové sítě LAN, když je počítač v režimu úspory energie?	Povolte bezdrátovou síť LAN.
Existují nějaké překážky mezi přístupovým bodem a počítačem nebo projektorem? **Pro bezdrátovou síť LAN**	Někdy situace s elektromagnetickými vlnami zabraňuje nalezení projektoru při vyhledávání. Zkontrolujte, jestli jsou nějaké překážky mezi přístupovým bodem a počítačem nebo projektorem, a změňte jejich umístění, abyste zlepšili situaci s elektromagnetickým vlněním.
Je elektromagnetické vlnění bezdrátové sítě LAN nastaveno na nízkou intenzitu?	Nastavte intenzitu elektromagnetického vlnění na maximum.
Vyhovuje bezdrátová síť LAN standardům 802.11g, 802.11b nebo 802.11a?	Je kompatibilní se standardy 802.11g, 802.11b a 802.11a, a ne s jinými standardy jako například 802.11.
Je brána firewall vypnuta nebo byla registrována jako výjimka?	Když nechcete vypnout bránu firewall nebo ji registrovat jako výjimku, proveďte potřebná nastavení k otevření portů. Porty použité aplikací EasyMP Network Projection jsou „3620“, „3621“ a „3629“.
Je síťový kabel připojený správně? **Pro kabelovou síť LAN**	Zkontrolujte, že je síťový kabel připojený správně. Připojte ho znovu, pokud není připojený nebo není připojený správně.

Nelze provést připojení v Režimu rozšířeného připojení nebo připojení Kabelová LAN

Zkontrolujte	Náprava
Liší se nastavení SSID?	Nastavte počítač, přístupový bod a projektor na stejné SSID. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Je nastaven stejný klíč WEP?	Při výběru klíče **WEP** z volby **Zabezpečení** nastavte přístupový bod, počítač a projektor na stejný klíč WEP. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"

Zkontrolujte	Náprava
Jsou funkce odmítnutí připojení, jako například omezení Adresa MAC a omezení portů, nastaveny správně u přístupového bodu?	Nastavte projektor tak, aby umožňoval připojení z přístupového bodu.
Jsou IP adresa, maska podsítě a adresa brány pro přístupový bod a projektor nastaveny správně?	Pokud nepoužíváte DHCP, nastavte všechna nastavení. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Jsou podsítě přístupového bodu a projektoru různé?	Vyberte **Ruční vyhledávání** z aplikace EasyMP Network Projection, zadejte adresu IP a proveďte připojení. ☛ s.31

Prezentaci nelze zobrazit na požadovaném displeji při spuštěné funkci zobrazení s více obrazovkami.

Zkontrolujte	Náprava
Používáte program PowerPoint 2002 nebo dřívější verzi? **Pro systém Windows**	Chcete-li nastavit a používat dvě nebo více virtuálních zobrazení, použijte program PowerPoint 2003 nebo vyšší verzi nebo omezte počet virtuálních zobrazení na jedno před zobrazením prezentace.

Aplikace se už nezobrazují z obrazovky počítače při spuštěné funkci zobrazení s více obrazovkami.

Zkontrolujte	Náprava
Je spuštěná jiná aplikace na virtuálním zobrazení? **Pro systém Windows**	Pokud je nainstalována aplikace EPSON Virtual Display, běží někdy na virtuálním zobrazení jiná aplikace. V tomto případě nastavte ve „Vlastnostech obrazovky“ položku EPSON Virtual Display na „Vypnuto“.

Na obrazovce počítače se nezobrazuje kurzor myši.

Zkontrolujte	Náprava
Je nainstalována aplikace EPSON Virtual Display? **Pro systém Windows**	Kurzor myši byl přesunutý na virtuální zobrazení. Když je zrušeno zaškrtnutí políčka virtuálního zobrazení na obrazovce Přidat-odebrat EPSON Virtual Display, vrátí se ukazatel myši do oblasti zobrazení obrazovky.

Při připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection obraz se nezobrazí nebo se objevuje pomalu.

Zkontrolujte	Náprava
Zkoušeli jste přehrávat filmy pomocí aplikace Media Player nebo pracovali jste s náhledem spořiče obrazovky?	V závislosti na počítači se nemusí zobrazit obrazovka přehrávání filmu v aplikaci Media Player a náhled spořiče obrazovky se nemusí zobrazit normálně.
Je v činnosti šifrování WEP nebo je připojeno více projektorů?	Rychlost zobrazení se snižuje, pokud je v činnosti šifrování WEP, nebo je připojeno více projektorů.
Povolili jste DHCP?	Když je DHCP nastaveno na **Zapnuto** v režimu Režim rozšířeného připojení nebo kabelovém připojení sítě LAN, pokud není server DHCP nalezen, vstup do pohotovostního režimu sítě LAN trvá určitou dobu.

Když je připojení provedeno pomocí aplikace EasyMP Network Projection, prezentaci v programu PowerPoint nelze spustit.

Zkontrolujte	Náprava
Byla aplikace EasyMP Network Projection spuštěna, když běžel program PowerPoint? **Pro systém Windows**	Při připojování pomocí aplikace EasyMP Network Projection zajistěte, že nejprve zavřete program PowerPoint. Prezentace nemusí běžet, pokud se při spuštěné aplikaci PowerPoint provádí připojování.

Když bylo provedeno připojení pomocí aplikace EasyMP Network Projection, obrazovka nebude obnovena při použití aplikace Office.

Zkontrolujte	Náprava
Pohybuje se myš plynule?	Když zastavíte pohyb kurzoru myši, obrazovka se aktualizuje. Pokud se obrazovka neaktualizuje rychle, zastavte pohyb kurzoru myši.

Chybová zpráva při spuštění aplikace EasyMP Network Projection

Chybové zprávy	Náprava
Připojení k projektoru se nezdařilo.	Zkuste se připojit znovu. Pokud se stále nepřipojí, zkontrolujte síťová nastavení na počítači a síťová nastavení pro systém projektor. Podrobné informace o síťových nastaveních prováděných na projektoru naleznete v části ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Klíčové slovo se neshoduje. Zadejte znovu klíčové slovo zobrazené na obrazovce projektoru.	Zkontrolujte Heslo projektoru uvedené na pohotovostní obrazovce sítě LAN a zadejte Heslo projektoru.

Chybové zprávy	Náprava
Vybraný projektor je zaneprázdněný. Chcete pokračovat v procesu připojení?	Zkoušeli jste se připojit k projektoru, který je připojený k jinému počítači. Po klepnutí na tlačítko **Ano** se provede připojení k projektoru. Připojení mezi projektorem a jiným počítačem se přeruší. Po klepnutí na tlačítko **Ne** se neprovede připojení k projektoru. Připojení mezi projektorem a jiným počítačem je zachováno.
EasyMP Network Projection selhala inicializace.	Restartujte aplikaci EasyMP Network Projection. Pokud se zpráva objevuje stále, odinstalujte a poté znovu nainstalujte aplikaci EasyMP Network Projection. ☛ s.6
Připojení se nezdařilo z důvodu neshody klíčového slova.	Při připojování k projektoru, pro který bylo nastaveno Heslo projektoru, bylo zadáno špatné Heslo projektoru. Zkontrolujte Heslo projektoru, které je zobrazeno na pohotovostní obrazovce připojení projektoru. Po přerušení připojení a opětovném připojení zadejte Heslo projektoru na obrazovce zadávání hesla, která se zobrazí. ☛ s.12
Nebylo možné získat informace o síťovém adaptéru.	Zkontrolujte následující bod. Je na počítači nainstalovaný síťový adaptér? Je na počítači nainstalovaný ovladač pro použitý síťový adaptér? Po provedení kontroly počítač restartujte a připojte se znovu. Pokud se stále nemůžete připojit, zkontrolujte následující. Zkontrolujte síťová nastavení na počítači a síťová nastavení na projektoru. Podrobné informace o síťových nastaveních prováděných na projektoru naleznete v části ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Jeden nebo více připojených projektorů nepodporují rozlišení větší než SXGA. Snižte rozlišení zobrazení a znovu připojte.	V cílovém místě připojení je projektor ELP-735. Změňte rozlišení obrazovky počítače na SXGA (1 280x1 024) nebo nižší.
Jeden nebo více projektorů neodpovídá.	Nemůžete se současně připojovat k více projektorům. Zkontrolujte síťová nastavení na počítači a síťová nastavení na projektoru. Podrobné informace o síťových nastaveních prováděných na projektoru naleznete v části ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Zadejte klíčové slovo zobrazené na obrazovce projektoru.	Zkontrolujte Heslo projektoru uvedené na pohotovostní obrazovce sítě LAN a zadejte Heslo projektoru.
Tuto aplikaci nelze spustit, protože běží EPSON USB Display.	Zavřete USB Display a potom spusťte aplikaci EasyMP Network Projection.
Nelze se připojit k projektoru pomocí této verze programu EMP NS Connection. Nainstalujte nejnovější verzi programu EasyMP Network Projection.	Tato zpráva se zobrazí při připojování k projektoru pomocí aplikace EMP NS Connection. Chcete-li se připojit, nainstalujte aktuální verzi aplikace EasyMP Network Projection z disku CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring dodávaného s projektorem.

Síťová nastavení nejsou po přerušení připojení k počítači pomocí aplikace EasyMP Network Projection znovu obnovena.

Zkontrolujte	Náprava
Připojujete se při spuštění počítače k bezdrátové síti LAN ručně? **Režim rychlého připojení**	Zkuste se připojit k bezdrátové síti LAN ručně.

Problémy, které se týkají monitorování a ovládání

E-mail není odeslán, i když v projektoru nastane problém.

Zkontrolujte	Náprava
Je Jednotka bezdrátové sítě LAN připojena? **Pro bezdrátovou síť LAN**	Zkontrolujte, že je dodaná Jednotka bezdrátové sítě LAN bezpečně připojena.
Je správné nastavení síťového připojení?	Zkontrolujte nastavení sítě u projektoru. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Síť (pouze model EB-Z8050W)"
Je **Pohotovostní režim** nastavený na **Síť zapnuta**?	Chcete-li použít funkci Mailová zpráva, když je projektor v pohotovostním režimu, v nabídce Konfigurace nastavte v režimu **Pohotovostní režim** položku **Síť zapnuta**. ☛ *Uživatelská příručka* "Nabídka Rozšířené"
Nastala fatální anomálie a projektor se náhle zastavil?	Když se projektor náhle zastaví, nelze odesílat e-mail. Pokud po kontrole projektoru abnormální stav pokračuje, spojte se s místním prodejcem nebo se obraťte na nejbližší adresu uvedenou v Příručce pro podporu a servis. ☛ *Projektor Epson – seznam kontaktů*
Je do projektoru přivedeno napájení?	Zkontrolujte zda nedošlo k lokálnímu výpadku elektrické energie nebo vypnutí elektrického jističe pro elektrickou zásuvku projektoru.
Je síťový kabel připojený správně? **Pro kabelovou síť LAN**	Zkontrolujte, že je síťový kabel připojený správně. Připojte ho znovu, pokud není připojený nebo není připojený správně.

Tato kapitola stručně vysvětluje složité termíny, které nejsou vysvětleny v textu této příručky. Podrobné informace najdete v jiných komerčně dostupných publikacích.

Ad hoc	Způsob bezdrátového připojení LAN, které komunikuje s klienty bezdrátové sítě LAN bez použití přístupového bodu. Nelze komunikovat s dvěma nebo více zařízeními současně.
Adresa MAC	Zkratka z Media Access Control. Adresa MAC je identifikační číslo, které je jedinečné pro každý síťový adaptér. Každému síťovému adaptéru je přiřazeno jedinečné číslo a data se přenášejí mezi síťovými adaptéry na základě této identifikace.
SVGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 800 (vodorovně) × 600 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
SXGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 1 280 (vodorovně) × 1 024 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
UXGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 1 600 (vodorovně) × 1 200 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
VGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 640 (vodorovně) × 480 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
Virtuální zobrazení	Obrazovka pro jeden počítač tvoří výstup pro vícenásobné zobrazení. Pomocí vícenásobných zobrazení lze vytvářet velkou virtuální obrazovku.
XGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 1 024 (vodorovně) × 768 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.

Všechna práva vyhrazena. Bez předchozího písemného povolení společnosti Seiko Epson Corporation je zakázáno reprodukovat libovolnou část této publikace, ukládat ve vyhledávacím systému nebo přenášet libovolnou formou nebo prostředky, a to elektronicky, mechanicky, kopírováním, nahráváním nebo jakýmkoli jiným způsobem. Společnost neponese přímou odpovědnost za použití zde uvedených informací. Neodpovídá ani za případné škody plynoucí z použití zde uvedených informací.

Společnost Seiko Epson Corporation ani její přidružené společnosti nejsou vůči spotřebiteli tohoto produktu nebo jiným osobám zodpovědné za škody, ztráty, náklady nebo výdaje způsobené spotřebitelem nebo jinou osobou v důsledku následujících událostí: nehoda, nesprávné použití nebo zneužití tohoto produktu nebo neoprávněné úpravy, opravy nebo změny tohoto produktu nebo (s výjimkou USA) nedodržení přísného souladu s provozními a servisními pokyny společnosti Seiko Epson Corporation.

Společnost Seiko Epson Corporation neodpovídá za žádné škody nebo problémy způsobené použitím jakéhokoli příslušenství nebo spotřebního materiálu, které nejsou nejsou společností Seiko Epson Corporation označeny jako originální produkty (Original Epson Products) nebo schválené produkty (Epson Approved Products).

Obsah této příručky může být změněn nebo aktualizován bez předchozího upozornění.

Obrázky v této příručce a skutečný projektor se mohou lišit.

Všeobecná poznámka

Macintosh, Mac a iMac jsou ochranné známky společnosti Apple Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista a PowerPoint jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech.

Tento produkt obsahuje šifrovací software RSA® BSAFE™ od společnosti RSA Security Inc. RSA je registrovaná obchodní známka společnosti RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. je registrovaná obchodní známka v USA nebo dalších zemích.

Tento produkt zahrnuje kryptografický software NetNucleu® WPA od společnosti TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION. NetNucleus je registrovaná obchodní známka společnosti TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION v Japonsku.

WPA™, WPA2™ a Wi-Fi Protected Setup™ jsou registrované ochranné známky sdružení Wi-Fi Alliance.

EasyMP je ochranná známka společnosti Seiko Epson Corporation.

Ostatní zde použité názvy produktů jsou také pouze pro účely identifikace a mohou být ochrannými známkami svých příslušných vlastníků. Společnost Epson odmítá jakákoliv a všechna práva u těchto známek.

Autorská práva pro software:

Tento produkt používá bezplatný software, stejně jako software, pro který tato společnost drží práva.
Následují informace o bezplatném softwaru používaném tímto produktem.

1. LGPL

(1) Tato společnost používá bezplatný software pro tento produkt za podmínek dokumentu GNU LESSER General Public License Version 2 z června 1991 (dále "LGPL") nebo novějších verzí.
Úplný text dokumentu LGPL si můžete přečíst na následujících webových stránkách.
[LGPL] http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html

Tato společnost, za podmínek LGPL, zveřejňuje zdrojový kód pro bezplatný software použitý v tomto produktu na základě LGPL. Pokud chcete reprodukovat upravovat a/nebo distribuovat příslušný software, kontaktujte personál podpory uvedený v Projektor Epson – seznam kontaktů.
Při reprodukování, úpravách a/nebo distribuci příslušného bezplatného softwaru postupujte podle podmínek LGPL. Příslušný bezplatný software je také poskytován "tak jak je" bez jakékoliv garance nebo záruky. Termín záruka zahrnuje, ale není omezen na příslušnou komercionalizaci, obchodní potenciál, účel použití a nepřestupuje práva třetí osoby (včetně, ale bez omezení na patentová práva, autorská práva a obchodní tajemství).

(2) Dále, jak bylo uvedeno v (1), neexistuje záruka pro bezplatný software, který je zahrnutý v tomto produktu, na který se LGPL vztahuje, z důvodů charakteristik bezplatného softwaru, který je již použitý v tomto produktu; jakékoliv problémy v tomto produktu (včetně problémů, které pocházejí z příslušného bezplatného softwaru) neovlivňují podmínky záruky (písemné záruky) vydané touto společností.

(3) Za podmínek LGPL je zveřejněn zdrojový kód, stejně jako autorství pro bezplatný software použitý v tomto produktu, jak bylo uvedeno v (1).

2. Další bezplatný software

Stejně jako bezplatný software použitý za podmínek LGPL, tato společnost také používá pro tento produkt následující bezplatný software.

V dalším jsou všichni autoři, podmínky, a tak dále popsáni v originálu. Kromě toho, neexistuje záruka pro bezplatný software z důvodů charakteristik bezplatného softwaru, který již byl použitý v tomto produktu; jakékoliv problémy v tomto produktu (včetně problémů, které pocházejí z příslušného bezplatného softwaru) neovlivňují podmínky záruky (písemné záruky) vydané touto společností.

(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 a Mark Adler

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright©1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[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 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 NONCOMMERCIAL 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.

A

Aktualizovat seznam 15
Automatické vyhledávání 14

D

Displej 15

E

EasyMP Network Projection 8
Exportovat 35

F

Funkce distribuce 9
Funkce přepínání 9

I

Importovat 35
Intenzita signálu 15, 17

J

Jazyk 7

K

Kopírovat 34

M

Metoda vyhledávání po spuštění 38
Mirror Displays 26

N

Náhled obrazovky 17
Nastavení Projektoru 43
Nástrojová lišta 16

O

Obecná nastavení 37
Odstraňování problémů 15, 50
Omezení připojení 48
Optimalizovat výkon 38
Ovládání pomocí webového rozhraní 43
Oznámení e-mailem 45

P

Použít přenos videa na celou obrazovku 37
Použít více zobrazení 15
Problémy 50
Profil 15, 32, 34
Přejmenovat 35
Přenést okno s vrstvami 38
Přepnout LAN 38
Přidat-odebrat EPSON Virtual Display 7, 22

R

Režim prezentace 9, 19
Režim rozšířeného připojení 9, 12
Režim rychlého připojení 10
Ruční vyhledávání 14, 31

S

Snadná instalace 7
SNMP 46
SSID 15
Stav 14

Š

Šifrovat komunikaci 37

U

Uložit do profilu 15
Upravit profil 34, 38

V

Virtuální zobrazení 21, 22
Vlastní instalace 7
Vlastnosti zobrazení 23, 24
Vybrat cílový projektor 16
Vymazat seznam 15
Výstupu zvuku 39
Vytvořit složku 35

W

Webový prohlížeč 43

Z

Zakázat přerušené připojení 15
Zobrazení s více obrazovkami 9
Zobrazení svíce obrazovkami 20, 21
Zobrazit okno výběru režimu připojení po spuštění 38