



Navodila za uporabo projektorja

Multimedia Projector

EB-Z8050W

Uvod

Učinkovita uporaba vašega projektorja.	5
Različni načini prenosa zaslonske slike prek omrežne povezave (EasyMP Network Projection).	5
Projiciranje s funkcijo Omrežna projekcija v sistemu Windows Vista.	5
Nadziranje, konfiguriranje in upravljanje projektorja z oddaljenega mesta.	5
Namestitev programske opreme.	6
Priložena Programska Oprema.	6
Namestitev.	6

Vzpostavitev povezave v programu EasyMP Network Projection

EasyMP Network Projection Povzetek.	10
Glavne funkcije programa EasyMP Network Projection.	10
Dva načina povezave.	10
Način napredne povezave.	10
Način hitre povezave (samo, kadar je nameščena opsijska enota za brezžično lokalno omrežje).	11
Koraki povezovanja.	11
Priprava za Povezavo.	12
Priprava Računalnika.	12
Za okolje Windows.	12
Za okolje Macintosh.	12
Povezava na Projektor v Omrežju in Projiciranje.	13
Delovanje Projektorja.	13
Delovanje Računalnika.	13
Uporaba Zaslona za Povezavo.	15
Uporaba orodne vrstice.	17

Uporabne funkcije programa EasyMP Network Projection

Projiciranje samo diaprojekcije programa PowerPoint (Način predstavitve).	20
Uporaba Večzaslonskega Prikaza.	21
Primer Prilagajanja Virtualnega Prikaza.	22
Postopek pred uporabo funkcije večzaslonskega prikaza.	22
Nastavitev virtualnega prikaza.	23
Aktiviranje gonilnika virtualnega prikaza (samo okolje Windows).	23
Nastavitev virtualnega prikaza.	23
Dodelitev slike, ki jo želite projicirati.	27
Projiciranje dodeljenih slik.	28

Povezovanje s projektorjem v drugem podomrežju

Povezovanje na Projektor v Drugem Podomrežju.	31
Iskanje z določitvijo parametrov Naslov IP in Ime projektorja (samo v načinu napredne povezave).	32
Iskanje z uporabo možnosti Profil.	33
Izdelava profila.	33
Iskanje z izbiro profila.	34
Urejanje profila.	35

Nastavitev delovanja programa EasyMP Network Projection

Uporaba funkcije Nastavite možnosti.	38
Nastavitev posameznih postavk.	38
Jeziček Splošne nastavitve.	38
Jeziček Prilagodi delovanje.	39
Jeziček Avdio izhod.	40

Uporaba funkcije Omrežni projektor za projiciranje slik

Z uporabo funkcije Omrežni projektor. 42

Uporaba računalnika za nastavitve, nadzor in upravljanje projektorja

Spreminjanje nastavitvev z uporabo funkcije Spletni brskalnik (Spletni kontrolnik). 44

Prikaz funkcije Spletni kontrolnik.	44
Vnos naslova IP projektorja.	44
Nastavitve Projektorja.	44
Elementi v meniju Konfiguracija, ki jih ne morete nastaviti v spletnem brskalniku	44
Elementi, ki jih lahko nastavite le v spletnem brskalniku.	45

Uporaba Funkcije Obvestilo o Pošti za Poročanje o Težavah. . . . 46

Upravljanje s SNMP. 47

Dodatek

Omejitve povezave. 49

Podprte Ločljivosti.	49
Barva Prikaza.	49
Število povezav.	49
Ostali.	49
Pri uporabi operacijskega sistema Windows Vista.	49
Omejitve pri projiciranju iz fotogalerije.	49
Omejitve v Windows Aero.	50

Odpravljanje težav. 51

Težave v zvezi z omrežnimi funkcijami.	52
Ne morem se povezati z uporabo EasyMP Network Projection.	52

Pri vzpostavitvi povezave s pomočjo programa EasyMP Network Projection projicirana slika ostane nespremenjena in povezava z drugega računalnika ni mogoča.	52
Projektorja se ne da najti, ko je zagnana EasyMP Network Projection.	52
Povezava v načinu napredne povezave ali v žično lokalno omrežje ni mogoča	53
Pri uporabi prikaza več zaslonov ni mogoče prikazati diaproyekcije na zelenem zaslonu.	54
Pri uporabi prikaza več zaslonov niso več prikazani programi z računalniškega zaslona.	54
Na računalniškem zaslonu ni prikazanega kazalca miške.	54
Ko se povezujete z EasyMP Network Projection se slika ne pokaže ali pa se pokaže počasi.	54
Ko v programu EasyMP Network Projection vzpostavite povezavo, diaproyekcije programa PowerPoint ni mogoče zagnati.	55
Če ste povezavo vzpostavili v programu EasyMP Network Projection, se zaslon ne bo osvežil, ko uporabljate aplikacijo iz paketa Office.	55
Sporočilo o napaki, ko zaženete EasyMP Network Projection.	55
Nastavitve omrežja po prekinitvi povezave z računalnikom v programu EasyMP Network Projection niso obnovljene.	57
Težave z nadziranjem in upravljanjem.	57
Pošta ni poslana, tudi če pride do težav s projektorjem.	57

Slovar. 58

Splošno Obvestilo. 59

Splošno obvestilo.	59
----------------------------	----

Indeks. 67



Uvod

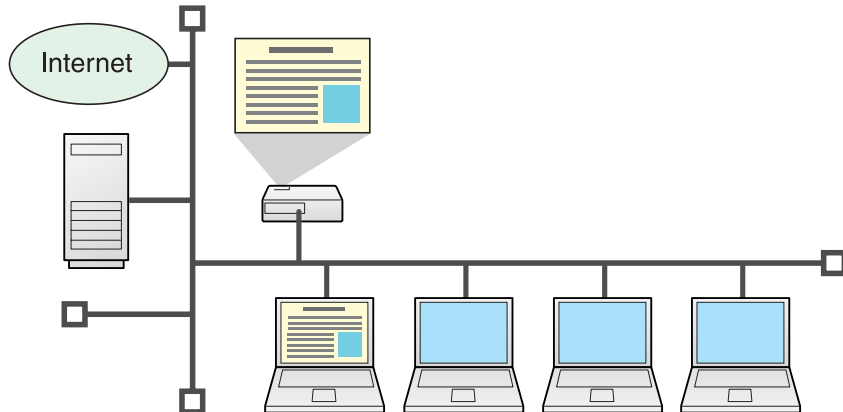
To poglavje podaja informacije o funkcijah, ki vam omogočajo učinkovitejšo omrežno uporabo projektorja.

V nadaljevanju opisane funkcije programske opreme EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) (Epsonov administrativni sistem za sestanke in predstavitve) vam lahko zelo olajšajo pripravo in izvedbo raznolikih in učinkovitih sestankov in predstavitev.

Različni načini prenosa zaslonske slike prek omrežne povezave (EasyMP Network Projection)

S povezavo projektorja v omrežje lahko s pomočjo funkcije EasyMP Network Projection vodite učinkovite sestanke in predstavitve.

Vnaprej namestite programsko opremo, priloženo na CD-ROM-u "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring", da boste lahko zagnali funkcijo EasyMP Network Projection. ➡ [str.6](#)



• Preprosta priprava/upravljanje varnosti informacij

Ker lahko projicirate gradivo, ki je shranjeno v datotečnem strežniku v skupni rabi ali na vašem namizju v računalniku v konferenčni sobi, povezanem v omrežje, vam ni treba vnaprej kopirati podatkov.

Vaše informacije bodo varno zaščitene, saj vam podatkov ni treba kopirati na pomnilniško napravo USB ali prenosni računalnik in jih nositi s seboj.

• Gladek napredek

Če je projektor povezan v omrežje, je lahko v skupni rabi več računalnikov v omrežju. Med sestankom ali predstavitvijo lahko projicirate podatke iz različnih računalnikov, ne da bi morali preklapljati signalne kable med posameznimi računalniki. Celo razdalja med projektorjem in računalnikom ne predstavlja nobenih težav.

• Različne funkcije za prenos prikazov

- Distributivna funkcija ➡ [str.10](#)
- Preklopna funkcija ➡ [str.10](#)
- Način predstavitve ➡ [str.20](#)
- Večzaslonski prikaz ➡ [str.21](#)

Projiciranje s funkcijo Omrežna projekcija v sistemu Windows Vista

Za povezovanje projektorja z računalnikom in računalnika v omrežje ter projiciranje slike lahko uporabite funkcijo Omrežni projektor sistema Windows Vista. Tako lahko predstavitve prek omrežja vodite s standardno funkcijo operacijskega sistema, brez namestitve dodatne programske opreme. ➡ [str.41](#)

Nadziranje, konfiguriranje in upravljanje projektorja z oddaljenega mesta

Naslednje praktične funkcije omogočajo celovito upravljanje projektorjev v različnih sejnih sobah.

- Če pride do težav, prejmete obvestilo po e-pošti ➡ [str.46](#)
- S programom SNMP Manager nadzirate in zaznavate težave v omrežju ➡ [str.47](#)
- Projektor nastavljate in upravljate z običajnim spletnim brskalnikom ➡ [str.44](#)

Programsko opremo za učinkovito uporabo projektorja najdete na priloženem CD-ROM-u "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring". Programsko opremo namestite v računalnik, ki ga uporabljate.

Priložena Programska Oprema

Na CD-ROM-u "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" najdete naslednjo programsko opremo.

- EasyMP Network Projection
Programska oprema za pošiljanje slik z zaslona računalnika na projektor prek omrežne povezave.
- EasyMP Monitor
Programska oprema, ki spremlja trenutno stanje Epsonovih projektorjev, ki so povezani v omrežje, in jih nadzira ter upravlja. S funkcijo EasyMP Monitor lahko z enega mesta upravljate več projektorjev. Podrobnosti o uporabi programa EasyMP Monitor preberite v knjižici "EasyMP Monitor Operativni priročnik".
☛ [EasyMP Monitor Operativni priročnik](#)

Sistemske zahteve za vsakega od programov preberite v razdelku "Zahteve programske opreme" v knjižici "Priročnik za uporabnika", ki ste jo prejeli skupaj s projektorjem. ☛ [Priročnik za uporabnika "Pogoji za uporabo za programsko opremo"](#)

Namestitev

Pred namestitvijo obvezno preverite spodnje točke.

- Če uporabljate katerega izmed naslednjih operacijskih sistemov, morate imeti za namestitev programa EasyMP Network Projection skrbniške pravice.
 - Windows 2000
 - Windows XP
 - Windows Vista

- Če uporabljate katerega izmed naslednjih operacijskih sistemov, morate imeti za namestitev programa EasyMP Monitor skrbniške pravice.
 - Windows 2000
 - Windows NT4.0
 - Windows XP
 - Windows Vista
- Pred namestitvijo zaprite vse odprte programe.
- Če imate operacijski sistem Windows Vista in želite uporabljati ukrajinsko različico programa EasyMP Monitor, morate namestiti paket popravkov Windows Vista SP1.
- Če uporabljate operacijski sistem Windows NT4.0 v arabskem ali hebrejskem jeziku, je pri namestitvi programa EasyMP Monitor izbran angleški jezik, ker arabski in hebrejski nista podprta.
- Če pri namestitvi izberete jezik, ki je drugačen od jezika operacijskega sistema, zaslonske slike morda ne bodo pravilno prikazane.
- O upravljanju omrežja in računalnikov oziroma o tem, ali se aplikacije lahko namestijo na računalnik, se posvetujte s skrbnikom omrežja.



- **Za uporabnikeEMP NS Connection**

Ime programa EMP NS Connection je spremenjeno v EasyMP Network Projection.

Prej: EMP NS Connection → Sedaj: EasyMP Network Projection

Da bi projektor preko omrežja priključili na računalnik, na katerem je nameščen EMP NES Connection, najprej odstranite EMP NS Connection, nato namestite EasyMP Network Projection različico 2.60. S programom EMP NS Connection projektorja ne boste mogli pravilno povezati.

- **Za uporabnikeEMP Monitor**

Ime programa EMP Monitor je spremenjeno.

Prej: EMP Monitor → Sedaj: EasyMP Monitor

Če uporabljate program EMP Monitor, ga lahko nadomestite s programom EasyMP Monitor. Če želite uporabljati program EasyMP Monitor, najprej odstranite EMP Monitor in nato namestite EasyMP Monitor.

Postopek

Za okolje Windows

- 1** **Vklopite računalnik.**
- 2** **V računalnik vstavite CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring".**

Namestitveni program se zažene samodejno.

**Kliknite "Preprosta namestitev".**

Če želite namestiti le izbrane dele programske opreme, izberite **Namestitev po meri**. Če želite spremeniti jezik vmesnika programske opreme, kliknite **Jezik**.

**Preverite programe, ki jih boste namestili, in kliknite "Namestitev".****Ko se pojavi zaslon z licenčno pogodbo, kliknite "Da".****Ko se pojavi zaslon Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display, kliknite "V redu".**

Za uporabo več zaslonov morate namestiti EPSON Virtual Display. Če ga ne želite namestiti zdaj, lahko to storite pozneje.

☞ [str.22](#)

**Za dokončanje namestitve kliknite "Izhod".**

Namestitev se začne, ko je izbran EasyMP Monitor.

Za okolje Macintosh

Program EasyMP Monitor ni združljiv z računalniki Macintosh.

**Vklopite računalnik.****V računalnik vstavite CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring".****Dvokliknite ikono "ENPvx.xx_Installer" v oknu EPSON.**

Namestitev se začne.

**Za dokončanje namestitve kliknite "Izhod".**



- Če se namestitev ne zažene samodejno (samo Windows)
Izberite **Start – Zaženi**, v pogovorno okno **Zaženi** vpišite črko pogona CD-ROM, za njo pa vpišite :\\EPsetup.exe in kliknite **V redu**.

- Odstranjevanje

Za okolje Windows

Izberite **Start – Nastavitve – Nadzorna plošča – Dodaj-odstrani programe** ali **Dodaj ali odstrani programe** in odstranite EasyMP Network Projection.

Za okolje Macintosh

Iz mape **Applications** izbrišite mapo EasyMP Network Projection.



Vzpostavitev povezave v programu EasyMP Network Projection


V tem poglavju najdete navodila za povezavo računalnika in projektorja prek omrežja ter postopek projiciranja slik z zaslona računalnika.

Sestanke in predstavitve lahko izvedete s pomočjo naslednjih uporabnih funkcij.

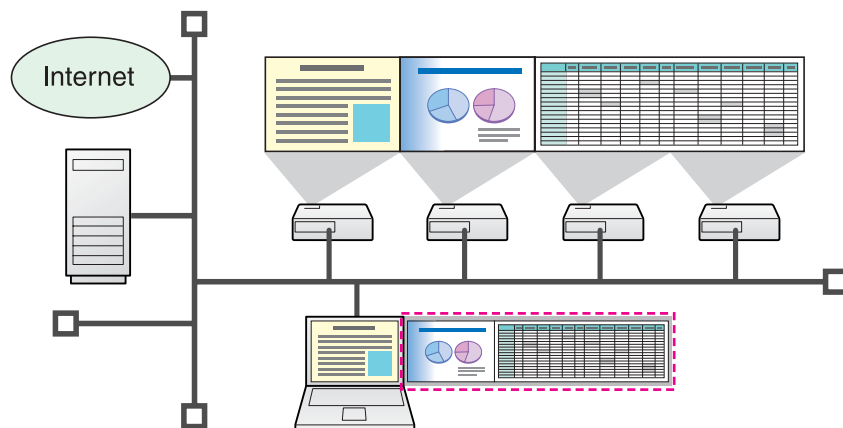
Glavne funkcije programa EasyMP Network Projection

- Način predstavitve  [str.20](#)

S to funkcijo lahko projicirate diaporojkcije programa PowerPoint, ki deluje v računalniku. Izvedete lahko elegantne predstavitve in projicirate črn zaslon med pripravami ali ko ne prikazujete diaporojkcije.

- Večzaslonski prikaz  [str.21](#)

Različne slike iz enega računalnika lahko projicirate na do štirih projektorjih, kar vam omogoča, da slike v ležeči postavitvi, kot so na primer številske preglednice in podobno, prikazete kot eno samo široko sliko.



- Distributivna funkcija

Zaslon, ki ga prikazuje oddaljeni računalnik, lahko istočasno prikazujejo do štirje projektorji v istem omrežju.

- Preklopna funkcija

Predavatelji se lahko izmenjujejo in projicirajo vsak svoje slike brez predhodnega preklapljanja kablov.

Za uporabo te funkcije mora biti program EasyMP Network Projection nameščen na vseh računalnikih.

Dva načina povezave

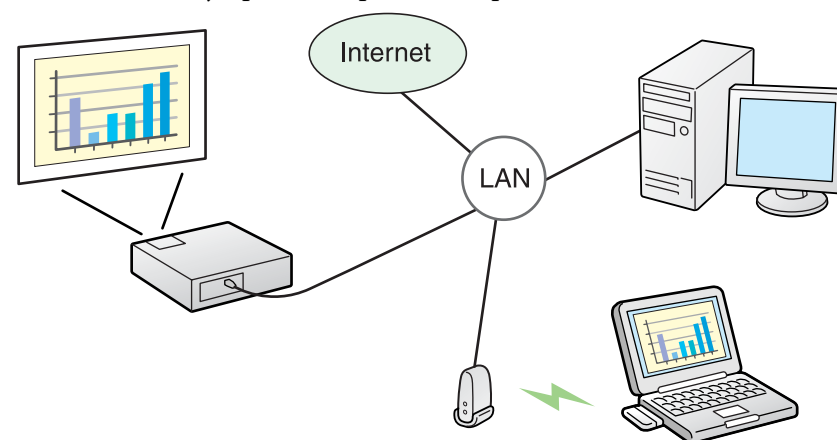
Obstajata dva načina za povezovanje računalnika in projektorja prek omrežja z uporabo programa EasyMP Network Projection.

Način napredne povezave

Način napredne povezave je infrastrukturna povezava z obstoječim omrežnim sistemom prek omrežnega kabla.

Ko projektor povezujete prek žičnega lokalnega omrežja, ga povežite v zvezdišče z omrežnim kablom, ki je na voljo v prosti prodaji.

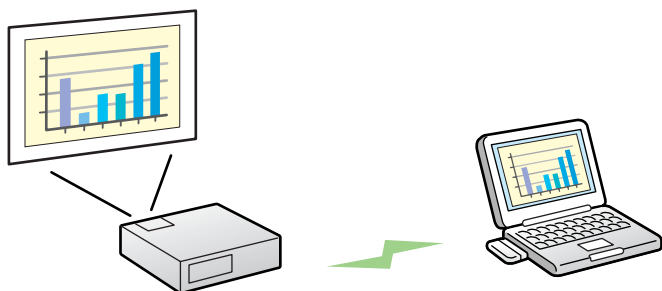
Če v projektor namestite opsijsko enoto za brezžično lokalno omrežje, ga lahko v omrežje povežete prek dostopne točke za brezžični LAN.



Način hitre povezave (samo, kadar je nameščena opsijska enota za brezžično lokalno omrežje)

Način hitre povezave deluje samo, če v projektor namestite opsijsko enoto za brezžično lokalno omrežje.

Način hitre povezave začasno dodeli SSID projektorja računalniku in ustvari povezavo *ad hoc*¹, po prekinitvi povezave pa obnovi omrežne nastavitve računalnika. ➡ [str.12](#)



- Projektor lahko preprosto povežete z računalnikom in projicirate slike iz njega brez spreminjanja omrežnih nastavitev.
- Tako se lahko preprosto povežete brez priključnega kabla in tudi, če sta projektor in računalnik na oddaljenih mestih.

Koraki povezovanja

Da bi projektor povezali z računalnikom in projicirali slike s programom EasyMP Network Projection, sledite spodnjim korakom.

Korake od 1 do 4 izvedite le, ko se prvič priključite.

1. V računalnik, s katerim želite vzpostaviti povezavo, namestite program EasyMP Network Projection. ➡ [str.6](#)



2. Določite omrežne nastavitve računalnika in ga povežite v omrežje.^{*1} ➡ [str.12](#)



3. Če želite uporabiti "način hitre povezave": Na projektor namestite opsijsko enoto za brezžično lokalno omrežje. (Če je že nameščena, nadaljujte s korakom 5.)

Če želite uporabiti "način napredne povezave": V oknu "Port Configurations" (Konfiguracija vrat) omogočite kartico za žično lokalno omrežje (LAN).^{*2} ➡ Navodila za uporabo računalnika



4. Določite omrežne nastavitve projektorja in ga povežite v omrežje. ➡ [Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni \(samo EB-Z8050W\)"](#)



5. V računalniku zaženite program EasyMP Network Projection in vzpostavite povezavo s projektorjem. ➡ [str.13](#)

^{*1} Če je računalnik, ki ga uporabljate, že povezan v omrežje, vam v tem računalniku ni treba določati nastavitve omrežja.

^{*2} Če je potrebno, uredite dostopno točko in nastavitve usmerjevalnika.

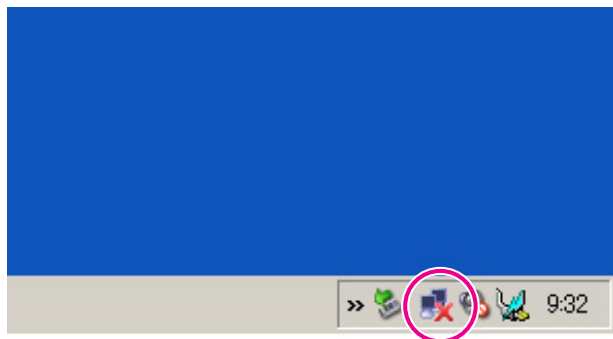
Da bi pripravili računalnik za povezavo, sledite spodnjim korakom.

Priprava Računalnika

Za okolje Windows

Omrežne nastavitve računalnika določite s programsko opremo, ki je priložena kartici za brezžično lokalno omrežje. Za več informacij o programski opremi si oglejte priročnik za uporabnika, ki je priložen kartici za brezžično lokalno omrežje ali računalniku.

Če je na primer čez ikono omrežja v opravilni vrstici narisana rdeč križec (×), kot je prikazano na naslednji sliki, ne morete vzpostaviti povezave s projektorjem.



Za okolje Macintosh

Nastavite omrežna brata in stanje komunikacije. Če potrebujete več informacij o nastavljanju komunikacije, preberite priročnik za uporabnika računalnika ali kartice AirPort.

Delovanje Projektorja

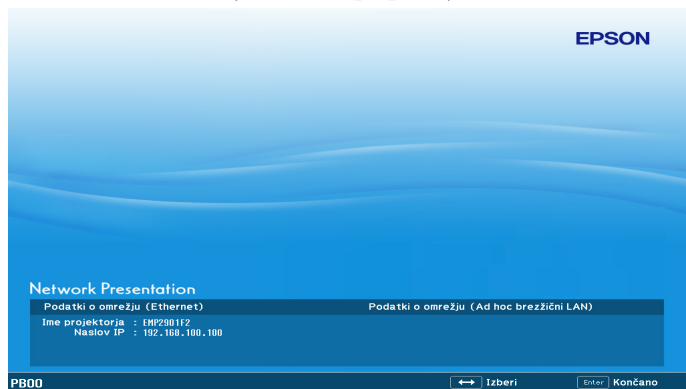
Pred povezovanjem spremenite stanje projektorja v stanje pripravljenosti za povezavo.

Prepričajte se, da so omrežne nastavitve projektorja končane in da je projektor povezan z omrežno opremo, kot je omrežno zvezdišče, z omrežnim kablom, ki je na voljo v prosti prodaji.

Postopek

1 Na daljinskem upravljalniku pritisnite gumb [⏻] za vklop napajanja.

2 Pritisnite gumb [LAN] na daljinskem upravljalniku.
Prikaže se naslednji zaslon pripravljenosti LAN.



Delovanje Računalnika

Če ni drugače navedeno, so v naslednjih razlagah uporabljeni posnetki zaslonov iz operacijskega sistema Windows. Enake zaslone vidite tudi, če uporabljate računalnik Macintosh.

Postopek

1 **Zaženite EasyMP Network Projection.**

Za okolje Windows

Izberite **Start - Programi** (ali **Vsi programi**) - **EPSON Projector** - **EasyMP Network Projection**.

Za okolje Macintosh

Dvokliknite mapo Applications (Programi) na trdem disku, v kateri je nameščen EasyMP Network Projection, in dvokliknite ikono EasyMP Network Projection.

2 **Odpre se zaslon načina povezave, v katerem izberite "Način napredne povezave" in kliknite "V redu".**

Prikažejo se rezultati iskanja projektorja.

Če želite za povezavo vedno uporabiti Način napredne povezave, na zaslonu načina povezave izberite možnost **Nastavite izbrani način povezave kot privzeti način za prihodnje povezave**.

3 **Izberite projektor, s katerim želite vzpostaviti povezavo, in kliknite "Poveži".**


Izberete lahko do štiri projektorje, ki so povezani v isto omrežje in istočasno projicirajo iste slike.

Če projektor, s katerim želite vzpostaviti povezavo, ni prikazan med rezultati iskanja, kliknite gumb **Samodejno iskanje**. Iskanje traja približno 30 sekund.

Podrobnosti o zaslonu za povezavo preberite v poglavju "Uporaba Zaslona za Povezavo". ➡ [str.15](#)

4 **Če je parametru Šifra projektorja v projektorju dodeljena vrednost "Vključeno", se pojavi zaslon za vnos šifre.**

Prepišite šifro z zaslona stanja pripravljenosti LAN in kliknite "V redu".

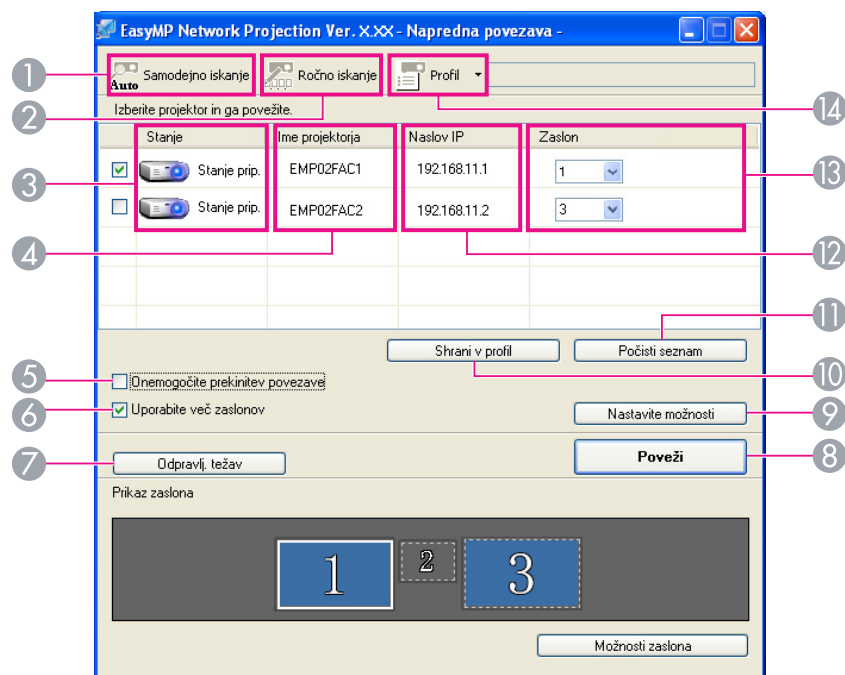
Ko je povezava vzpostavljena, se projicira računalnikov zaslon. Na zaslonu računalnika se prikaže spodnja orodna vrstica programa EasyMP Network Projection. To orodno vrstico lahko uporabite za upravljanje projektorja in izvajanje nastavitev ter za prekinitve omrežne povezave. Podrobnosti o uporabi orodne vrstice preberite v poglavju "Uporaba orodne vrstice".  [str.17](#)



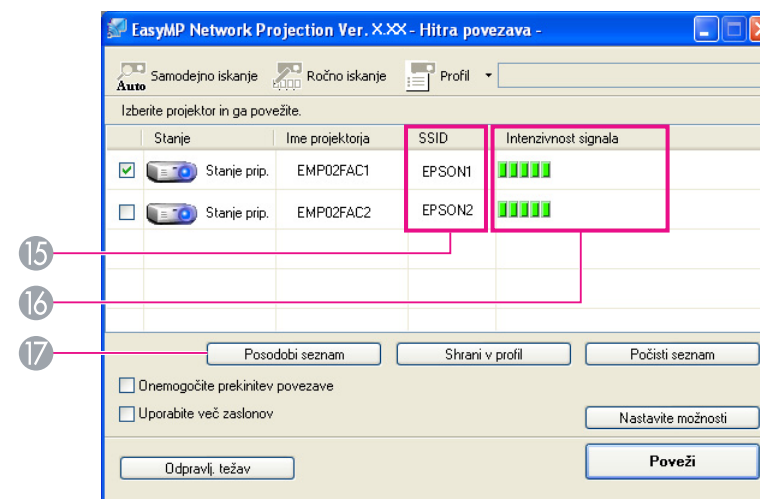
Če vzpostavljate povezavo iz drugega računalnika, na primer pri menjavi predavateljev, zaženite program EasyMP Network Projection v računalniku, iz katerega želite vzpostaviti povezavo. Povezava s trenutno povezanim računalnikom se bo prekinila, projektor pa bo vzpostavil povezavo z računalnikom, ki se poskuša povezati.

Za prikaz spodnjega zaslona zaženite program EasyMP Network Projection. Delovanje posameznega gumba ali elementa je opisano v spodnji tabeli.

Ob zagonu sistema v Način napredne povezave



Ob zagonu sistema v Način hitre povezave



Samodejno iskanje

V načinu napredne povezave lahko iščete projektorje, ki so na voljo v omrežnem sistemu, v katerega je povezan računalnik.

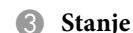
V načinu hitre povezave lahko iščete projektor na osnovi identifikatorja SSID.



Ročno iskanje

V načinu napredne povezave lahko iščete projektor na osnovi podane ga naslova IP ali imena projektorja.

V načinu hitre povezave lahko iščete projektor na osnovi identifikatorja SSID, ki ga izberete s seznama.



Stanje

Spodnjih šest ikon prikazuje stanje najdenih projektorjev.







Stanje prip.

Izberite za povezavo.



Zaseden

Izberite za povezavo. Ko kliknete **Poveži**, se povezava s trenutno povezanim računalnikom prekine, poveže pa se vaš računalnik.

	Zaseden (Onemogočite prekinitev povezave)	Ni mogoče izbrati. Nastavitev Onemogočite prekinitev povezave je vklopljena v drugem računalniku, ki je že povezan.
	Trenutno ga uporablja drug program	Odpre se projektorjev meni Konfiguracija. Izberete ga lahko, potem ko zaprete meni Konfiguracija in ponovno zaženete iskanje.
	Iskanje	Prikazano, če izberete Ročno iskanje ali Profil.
	Ni najdeno.	Prikazano, ko projektorja s funkcijami Ročno iskanje ali Profil ni mogoče najti. V načinu hitre povezave lahko izberete več projektorjev le, če imajo enak identifikator SSID.


4 Ime projektorja

Prikaže se ime projektorja.

5 Onemogočite prekinitev povezave

Potrditveno polje potrdite, če želite preprečiti, da bi drugi računalniki prekinili povezavo tega računalnika z izbranim projektorjem.

6 Uporabite več zaslonov

Okence označite, da boste lahko uporabljali funkcijo prikaza več zaslonov. Če je to potrditveno polje potrjeno, se na dnu zaslona pokažeta možnosti Prikaz zaslona in Možnosti zaslona.  [str.21](#)


7 Odpravl. težav

Če je prišlo do težave in povezava ni mogoča, pritisnite ta gumb, da odprete zaslon za odpravljanje težav EasyMP Network Projection.


8 Poveži

Poveže s projektorjem, ki ste ga izbrali s seznama z rezultati iskanja. Ko je povezava s projektorjem vzpostavljena, se prikaže orodna vrstica.

9 Nastavite možnosti

Ko zaženete EasyMP Network Projection, lahko določite splošne nastavitve, npr. metodo obdelave. Podrobnosti preberite v funkciji Nastavite možnosti  [str.38](#)

10 Shrani v profil

Shrani rezultate iskanja projektorja v omrežju kot profil.  [str.33](#)


11 Počisti seznam

Zbriše vse rezultate iskanja.

12 Naslov IP (samo v načinu napredne povezave)

Prikaže se naslov IP projektorja.


13 Zaslon

Izberite številko zaslona (ko je izbrana možnost **Uporabite več zaslonov**).  [str.28](#)

14



Profil

Projektor v omrežju lahko iščete s pomočjo profila, ki ste ga shranili s funkcijo **Shrani v profil**.  [str.33](#)

15 SSID (samo za Način hitre povezave)

Prikaže se SSID projektorja.

16 Intenzivnost signala (samo za Način hitre povezave)

S povečevanjem intenzivnosti signala se poveča tudi število prižganih indikatorjev.

17 Posodobi seznam (samo za Način hitre povezave)

Posodobi Stanje in Intenzivnost signala.

Uporaba orodne vrstice

Orodna vrstica se na računalniškem zaslonu prikaže po zagonu programa EasyMP Network Projection in vzpostavitvi povezave s projektorjem. To orodno vrstico lahko uporabite za upravljanje in nastavitve projektorja.



Izberite ciljni projektor

Tukaj kliknite, če želite določiti, katere projektorje upravljate z orodno vrstico, ko projicirate iz več projektorjev in uporabljate distributivno funkcijo ali več zaslonov. Oznaka pod ikono prikazuje, da lahko projektor upravljate.

VSE pomeni, da lahko upravljate vse povezane projektorje.

Torej, ko se prikaže "1, 3", lahko upravljate projektorja št. 1 in 3.

Za prikaz spodnjega zaslona kliknite .

	Št.	Ime projektorja	Zaslon
<input checked="" type="checkbox"/>	1:	EMP02FAC1	1
<input checked="" type="checkbox"/>	2:	EMP02FAC2	1
<input checked="" type="checkbox"/>	3:	EMP02FAC3	1

1

2

3

- 1 Izberite projektor, ki ga želite upravljati.
- 2 Prikazuje Št. dodeljenega projektorja. Ta št. pomeni številko projektorja, ki ga lahko upravljate iz orodne vrstice.
- 3 Prikazuje stanje projektorja.

Zaustavi



Ustavi projiciranje med povezavo s projektorjem.



Prikaži

Sprosti funkciji Zaustavi ali Premor.



Premor

Začasno ustavi projicirano slike med povezavo s projektorjem.



Način predstavitve

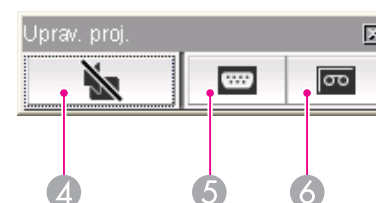
Vsakič, ko pritisnete ta gumb, se Način predstavitve preklopi med omogočeno/onemogočeno. ➡ [str.20](#)



Uprav. proj.

Ko je projektor povezan v omrežje, lahko funkcije Izklopi A/V, Preklopi vir osebnega računalnika in Preklopi vir videa upravljate z daljinskim upravljalnikom ali nadzorno ploščo projektorja.

Za prikaz spodnje orodne vrstice kliknite .



4

5

6



4 Izklopi A/V

Enaka funkcija kot gumb [Shutter] na daljinskem upravljalniku.

➡ [Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni \(samo EB-Z8000WU\)"](#)



5 Preklopi vir osebnega računalnika

Ob vsakem kliku preklopi parameter Vir med vrednostmi Računalnik, BNC, DVI-D in LAN.




6 Preklopi vir videa

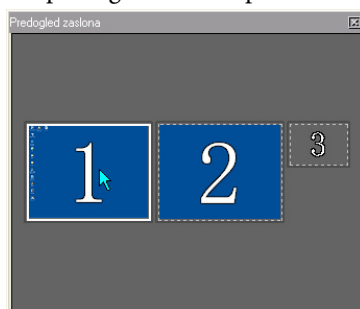
Ob vsakem kliku izbere Vir med vhodi S-video, Video in HDMI. Vhodna vrata za S-video se ne vklopijo, če kabel ni povezan.



Predogled zaslona

Prikaže zaslon s predogledom več zaslonov.

Kliknite  za prikaz predogleda nastavitve, ki ste jih naredili. Če želite predogled zaslona povečati na celozaslonski prikaz, kliknite nanj.



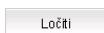
Nastavite možnosti

Delovanje prenosa med prenosom računalniške slike lahko prilagodite. [str.38](#)



Način pošiljanja filmov

Ni omogočeno na tem projektorju. Prikazano je sporočilo "Priključeni projektor ne more predvajati filmov".



Ločiti

Prekine povezavo s projektorjem.



Intenzivnost signala

To se prikaže, ko je povezava vzpostavljena v Načinu hitre povezave. S povečevanjem moči signala se poveča tudi število svetlečih indikatorjev.



Preklop prikaza orodne vrstice

Prikaz orodne vrstice preklapljate, kot je opisano spodaj. Prikaz orodne vrstice ostane nespremenjen do naslednjega preklopa.

Polno



Normalno



Preprosto








Uporabne funkcije programa EasyMP Network Projection

To poglavje pojasnjuje nekatere funkcije, ki so lahko uporabne na sestankih ali predstavitvah, kot na primer funkcija, ki omogoča pošiljanje slik v več projektorjev iz enega računalnika (večzaslonski prikaz).

V načinu predstavitve so slike prikazane samo med izvajanjem diaproyekcije programa PowerPoint v računalniku. Ko diaproyekcijo zaustavite, projektor prikaže črn zaslon. Ta funkcija je uporabna, kadar želite prikazati samo diaproyekcijo in nič drugega. Razen programa PowerPoint način predstavitve omogoča tudi uporabo programa Keynote v računalnikih Macintosh.

Postopek

- 1 **Po potrebi izberite projektor, ki ga želite upravljati.**
 **str.17**
- 2 **V orodni vrstici kliknite gumb .**
Vklopi se način predstavitve.
- 3 **Če želite prekiniti način predstavitve, znova kliknite gumb .**

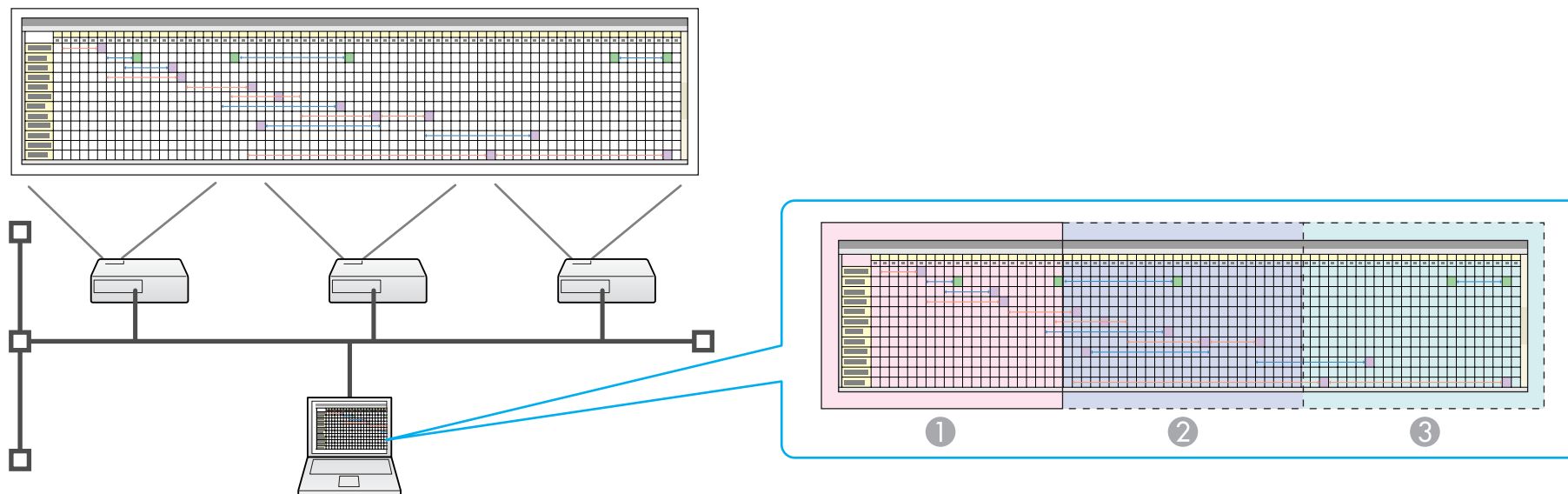


Če med predvajanjem diaproyekcije v programu PowerPoint pritisnete gumb [▼], se prikaže naslednja slika. Pritisnite gumb [▲], da se prikaže prejšnja slika.

Način večzaslonskega prikaza omogoča projiciranje različnih slik iz več projektorjev, ki so povezani z enim računalnikom.

V računalniku z operacijskim sistemom Windows lahko nastavite več virtualnih prikazov in projektor lahko projicira vsako od slik. V operacijskem sistemu Windows Vista ta funkcija ni na voljo zaradi omejitev operacijskega sistema Windows Vista.

Če želite to funkcijo uporabljati za okolje Macintosh, mora biti na računalnik priključen zunanji monitor. Razlaga v nadaljevanju se nanaša na virtualni prikaz, razen za okolje Macintosh, kjer se nanaša na zaslone, prikazane na fizično priključenem monitorju.

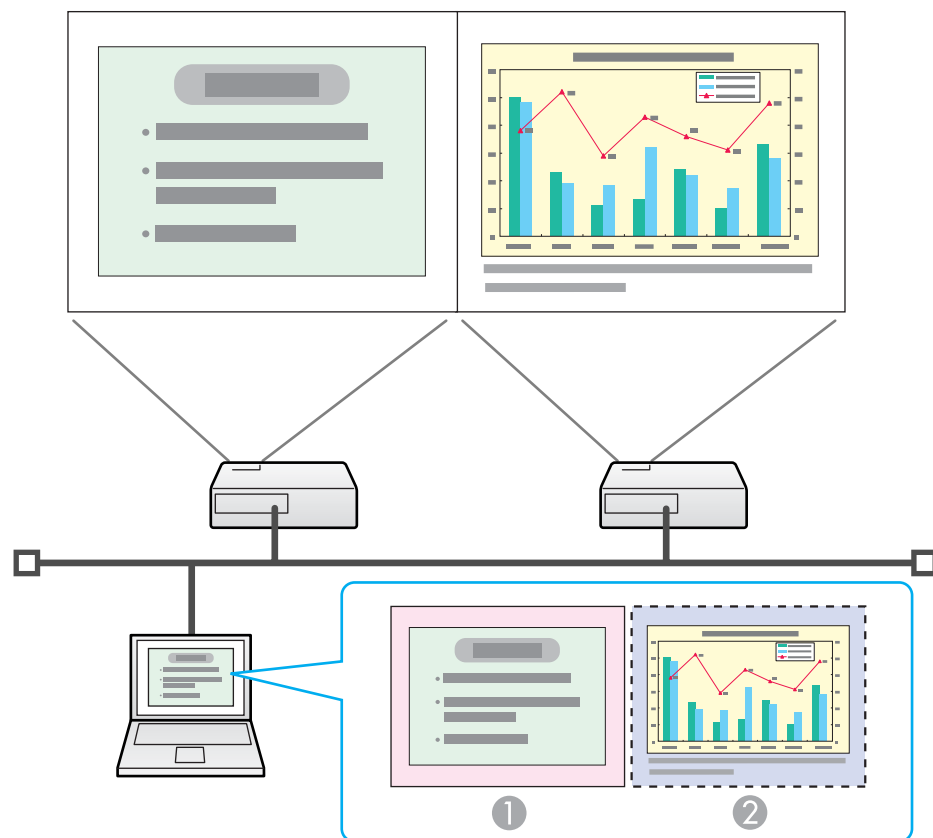


- ① Dejanska slika na monitorju
- ② Slika virtualnega prikaza1
- ③ Slika virtualnega prikaza2

Primer Prilagajanja Virtualnega Prikaza

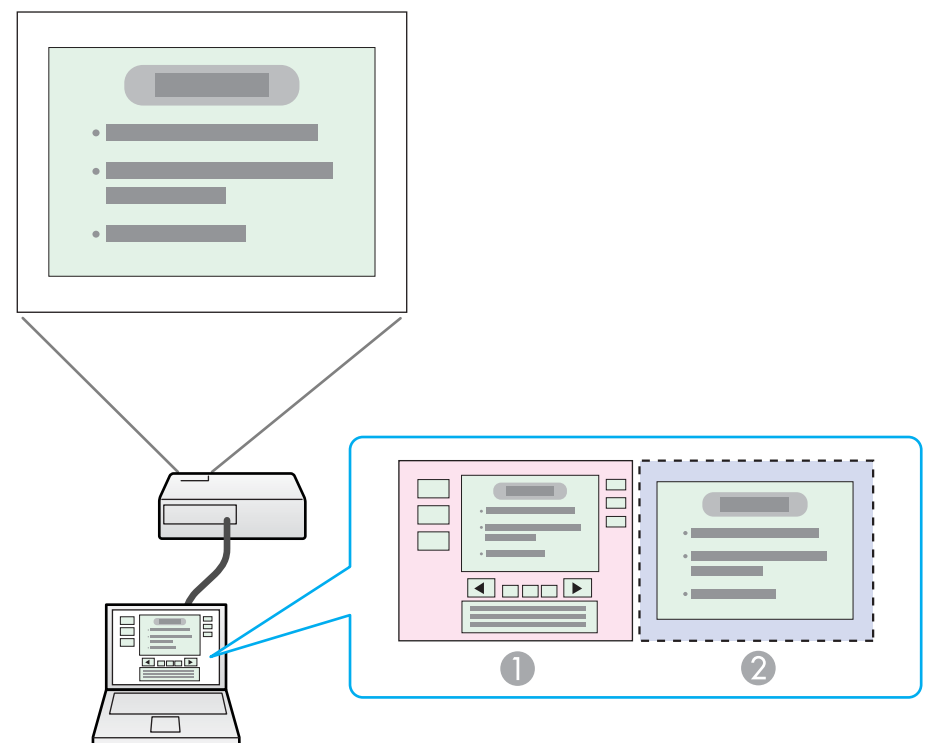
Z določitvijo virtualnega prikaza lahko projicirate samo slike, ki jih želite pokazati, ali različne slike od leve proti desni.

Primer postavitve 1



- ① Dejanska slika na monitorju Datoteka programa PowerPoint
- ② Slika virtualnega prikaza Datoteka programa Excel

Primer postavitve 2



- ① Dejanska slika na monitorju Orodja za predstavitev datotek programa PowerPoint
- ② Slika virtualnega prikaza Diaprojekcija datoteke programa PowerPoint

Postopek pred uporabo funkcije večzaslonskega prikaza

1. Nastavitev virtualnega prikaza [str.23](#)

V okolju Windows po potrebi omogočite gonilnik za virtualni prikaz. V obeh okoljih, Windows in Macintosh, določite postavitev virtualnega prikaza.


2. Določitev projekcijske slike [str.27](#)

Odprite datoteko za projekcijo in se pomaknite na virtualni prikaz, ki ustreza dejanski postavitvi projekcije.



3. Projiciranje dodeljenih slik [str.28](#)

Projektorju, ki je povezan preko omrežja, določite številko virtualnega prikaza in začnite s projiciranjem.

Nastavitev virtualnega prikaza

V tem poglavju je pojasnjen virtualni prikaz na primeru postavitve 1.  [str.22](#)

Aktiviranje gonilnika virtualnega prikaza (samo okolje Windows)

Aktivirajte gonilnik virtualnega prikaza . V nadaljevanju navedenim uporabnikom ni treba izvesti tega postopka. Preidite na postopek  "Nastavitev virtualnega prikaza" [str.23](#).

- Uporabniki, ki so virtualni prikaz aktivirali že med nameščanjem EasyMP Network Projection.
- Uporabniki računalnikov Macintosh.

Postopek

1

V računalniku zaženite Windows, izberite "Start" – "Programi" (ali "Vsi programi") – "EPSON Projector" – "Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display".

Prikaže se zaslon Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display.

2

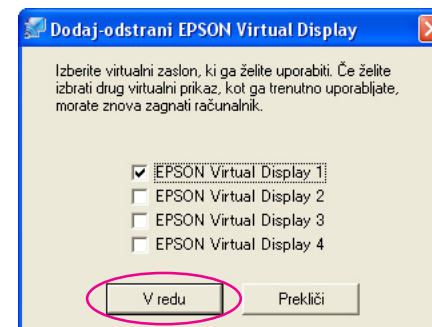
Izberite virtualni prikaz, ki ga želite uporabiti.

Dodate lahko največ štiri monitorje. V tem primeru je treba uporabiti en virtualni prikaz. Če nastavite več virtualnih prikazov, izberite toliko prikazov, kot jih potrebujete.

Izberete lahko katerega koli od prikazov.

3

Kliknite "V redu".



Ko kliknete **V redu**, so gonilniki virtualnega prikaza omogočeni. V tej točki je povsem normalno, da prikaz utripa. Počakajte, da se zaslon Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display zapre.

Nastavitev virtualnega prikaza

Po zagonu programa EasyMP Network Projection se nastavljanje virtualnih prikazov v okolju Windows razlikuje od nastavljanja v okolju Macintosh. Postopka sta ločeno razložena v nadaljevanju.



Če želite vzpostaviti povezavo prek brezžičnega LAN, pred zagonom programa EasyMP Network Projection preverite točke, navedene v nadaljevanju. Če naslednje točke niso nastavljene pravilno, uporaba prikaza več zaslonov ni mogoča.

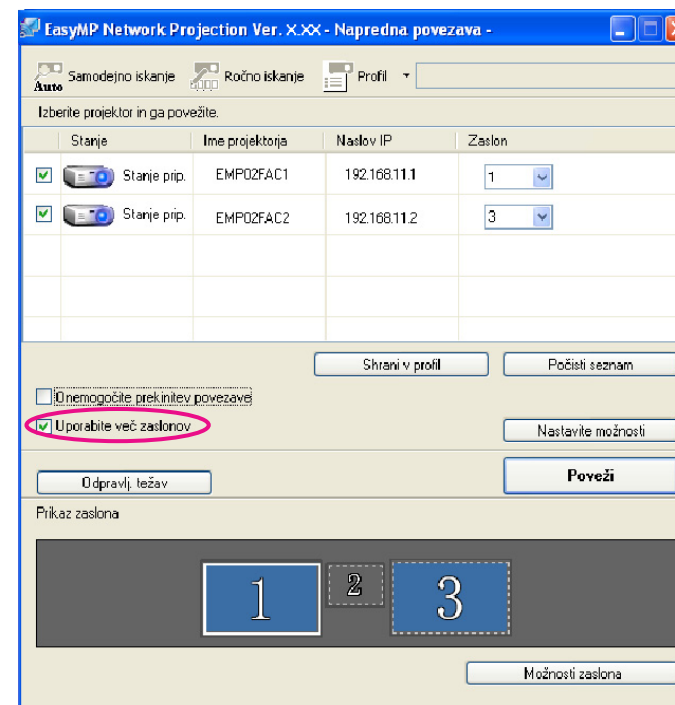
- Identifikatorji SSID računalnika in vsakega od projektorjev morajo biti enaki.
- Računalnik in kartice za brezžični LAN vsakega izmed projektorjev morajo uporabljati isti sistem brezžičnega omrežja LAN. Identifikator SSID in sistem brezžičnega omrežja LAN projektorja lahko spremenite v meniju Omrežje, ki je v projektorjevem meniju Konfiguracija. ➡ *Priročnik za uporabnika "Meni Brezžični LAN (samo, kadar je vgrajena izbirna enota za brezžično krajevno omrežje)"*

Postopek

Za okolje Windows

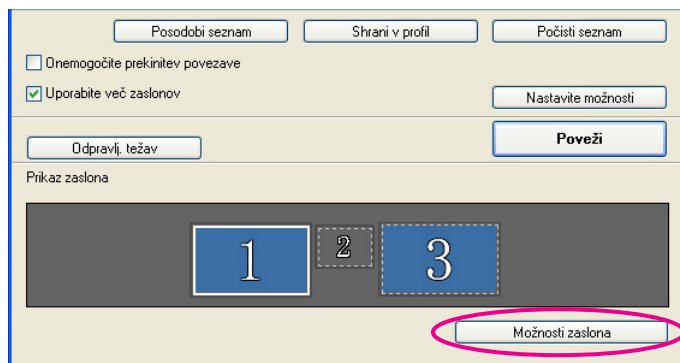
1 Izberite "Start" – "Programi" (ali "Vsi programi") – "EPSON Projector" – "EasyMP Network Projection", da zaženete program EasyMP Network Projection.

2 Potrdite potrditveno polje "Uporabite več zaslonov".



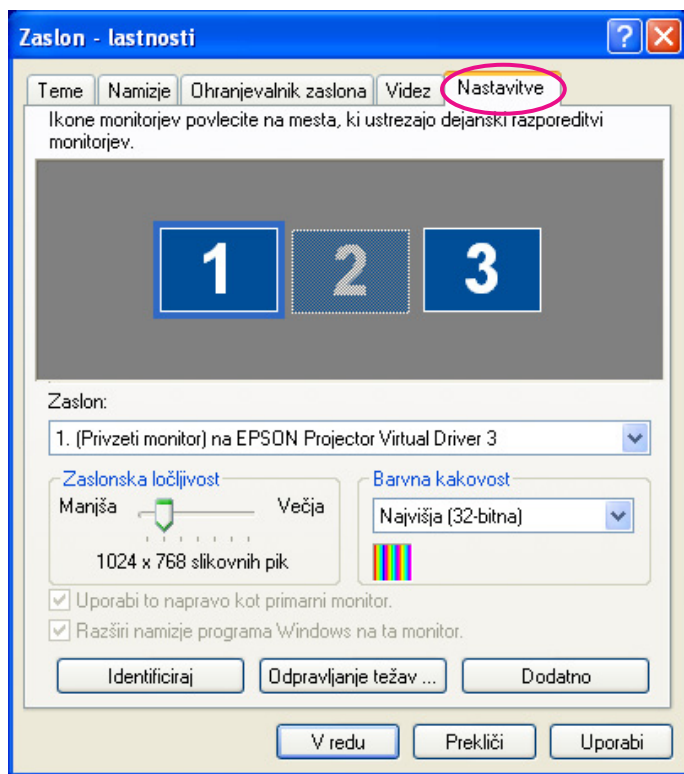
Na dno zaslona se dodata možnosti Prikaz zaslona in Možnosti zaslona.

3 Kliknite "Možnosti zaslona".



Prikaže se zaslon "Možnosti zaslona".

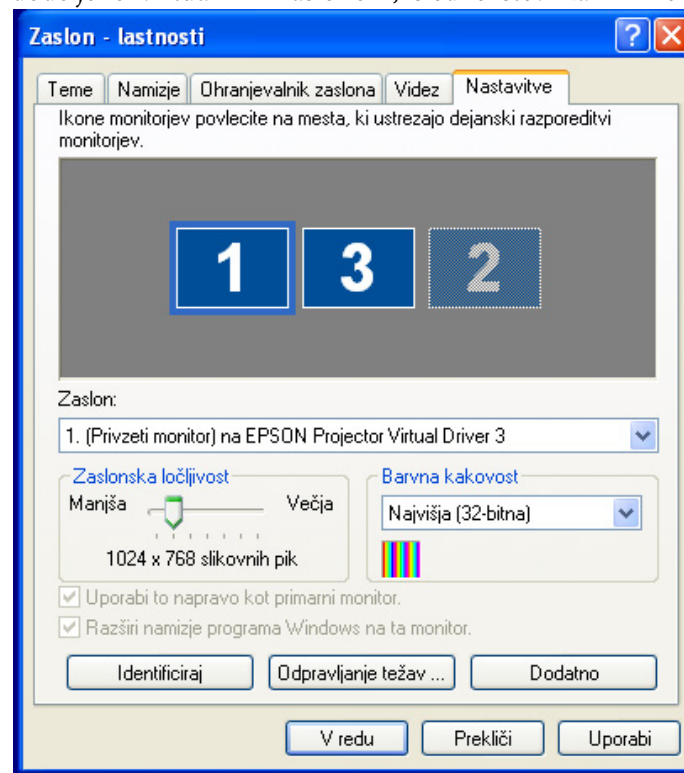
4 Kliknite jeziček "Nastavitve".



5

Povlecite ikono prikazanega monitorja in jo spustite, kjer želite.

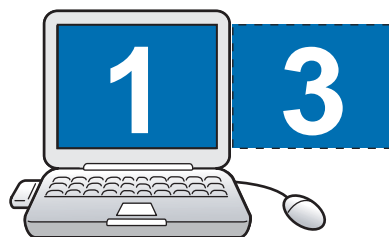
Tukaj je dejanski monitor (1) na levi, virtualni (3) pa na desni. Če ima računalnik priključenih več zaslonov, bodo številke, dodeljene virtualnim zaslonom, sledile številkam fizičnih zaslonov.





- Če je zunanji monitor na računalnik priključen kot sekundarni monitor, slike tega zaslon ni mogoče projicirati.
- Številka sekundarnega monitorja ni nujno "2", kar je odvisno od strojne opreme. Ko se na zaslonu prikaže ikona monitorja, kliknite nanjo in se prepričajte, da vrsta monitorja, ki je prikazana pod "Prikaz" ni "sekundarna".
- Navodila za nastavev ločljivosti zaslona preberite tukaj: [str.49](#)

Ko je ikona monitorja urejena, je virtualni prikaz priključen, kot kaže naslednja slika.



6 Kliknite gumb "V redu". Okno Možnosti zaslona se zapre.

Postavitev virtualnega prikaza je končana.

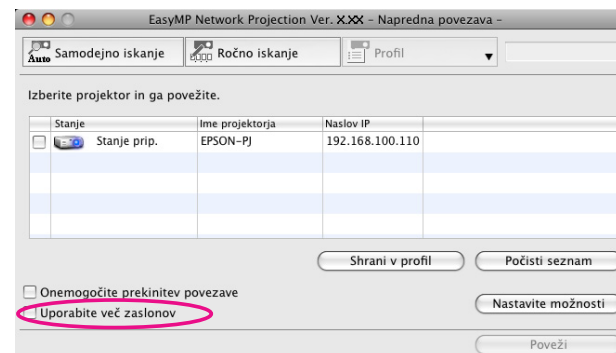
Nato razporedite slike, ki jih želite projicirati. [str.27](#)

Za okolje Macintosh

1 Zaženite EasyMP Network Projection. Dvokliknite mapo Applications na trdem disku, na katerem je nameščen program EasyMP Network Projection, nato dvokliknite ikono programa EasyMP Network Projection.

Izberite možnost Način napredne povezave in izvedite zagon.

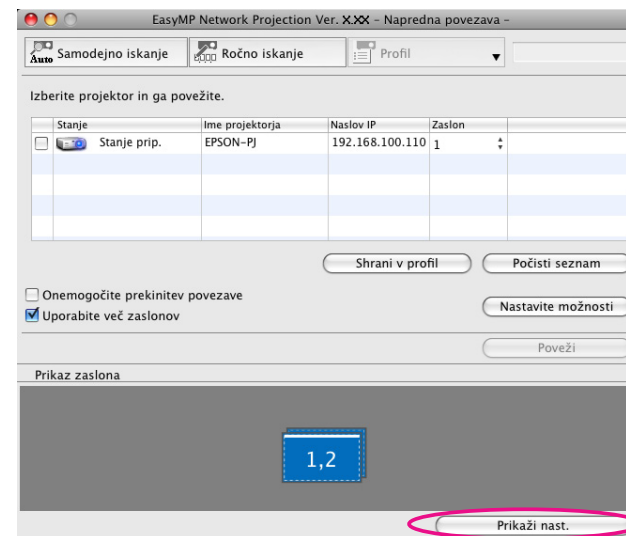
2 Potrdite potrditveno polje "Uporabite več zaslonov".



Na dnu zaslona se dodatno prikažeta možnosti Prikaz zaslona in **Prikaži nast.**



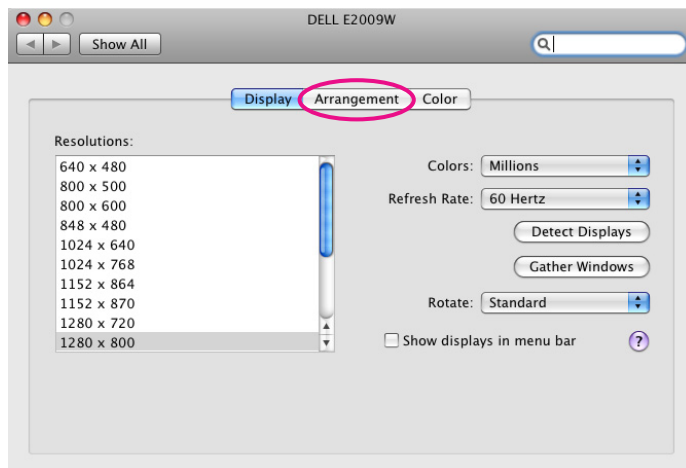
Kliknite "Prikaži nast."



Prikaže se zaslon za nastavev prikaza.



Kliknite "Arrangement".



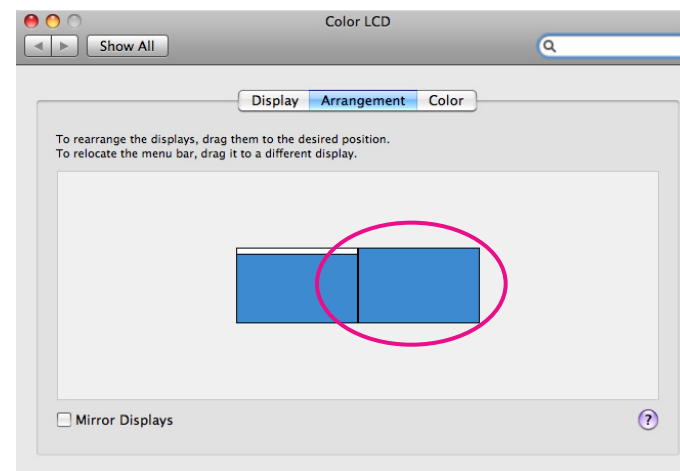
5

Počistite polje "Mirror Displays (Zrcalni prikazi)".



6

Povlecite ikono prikazanega monitorja in jo spustite, kjer želite.



7

Zaprte zaslon za nastavev prikaza.

Postavitev prikaza je končana.

Dodelitev slike, ki jo želite projicirati

V tem poglavju je pojasnjen virtualni prikaz na primeru postavitve 1.
👉 [str.22](#)

Postopek

1

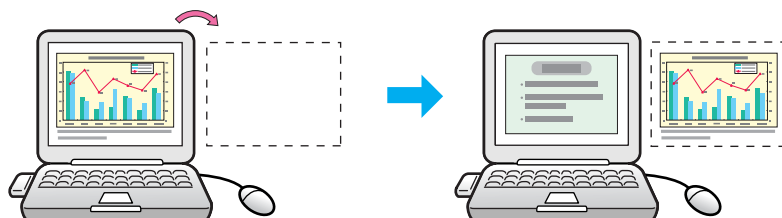
Odprite datoteko za projekcijo.

Odprite datoteke programov PowerPoint in Excel.

2

Okno povlecite v želeni virtualni prikaz in določite, kam naj se slika projicira.

Okno programa Excel predstavite na desno, da izgine z zaslona. Na dejanskem monitorju se pokaže okno programa PowerPoint, medtem ko se okno programa Excel prikaže na virtualnem zaslonu na desni.



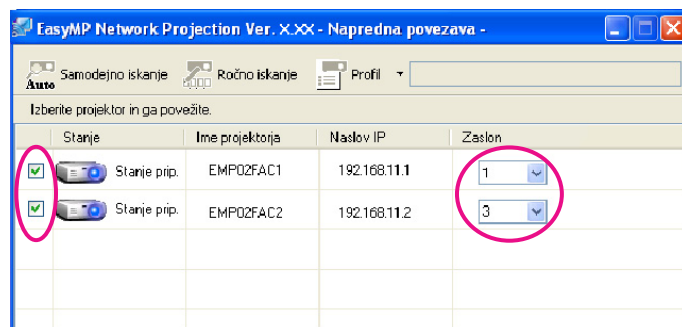
Projiciranje dodeljenih slik

V tem poglavju je pojasnjen virtualni prikaz na primeru postavitve 1.

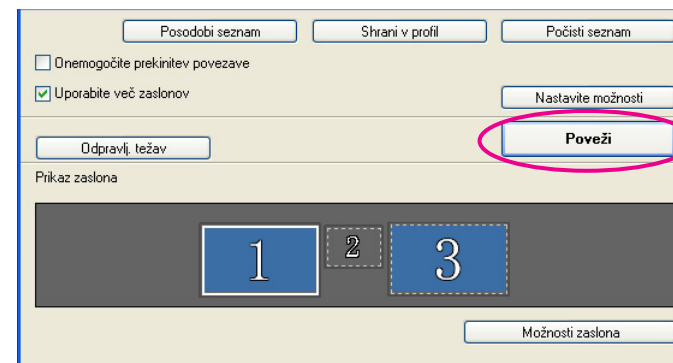
☞ [str.22](#)

Postopek

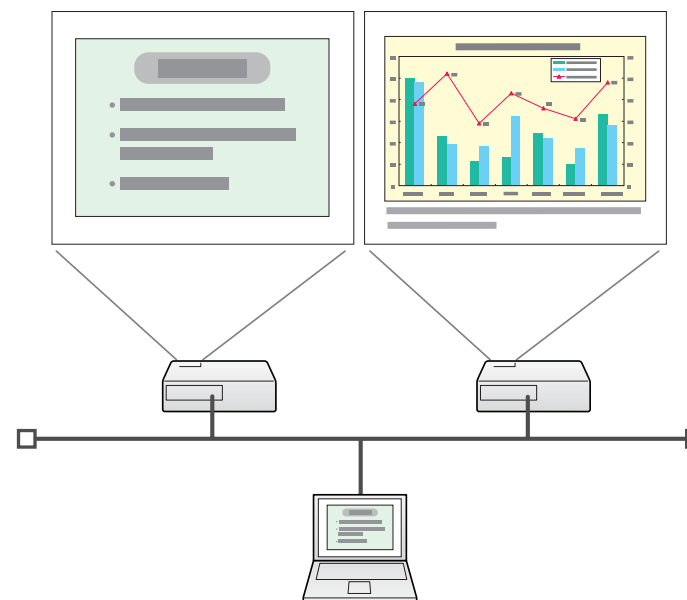
- 1 Izberite številko **virtualnega prikaza** za "Zaslon" in določite, katero sliko boste projicirali s katerega projektorja.



- 2 Kliknite "Poveži".



Projicira se slika, dodeljena posameznemu projektorju.





V okolju Windows na računalniku ni mogoče videti slike, ki se pošilja virtualnemu prikazu. Sliko virtualnega prikaza lahko prilagajate le med ogledovanjem projicirane slike.

Če želite na virtualnem prikazu izvesti operacije z miško, miškin kazalec premaknite v smeri virtualnega prikaza tako, da se kazalec prikaže na virtualnem prikazu.



Če želite večzaslonski prikaz prekiniti, v orodni vrstici kliknite "Ločiti".



- Za okolje Windows: če je gonilnik virtualnega prikaza aktiviran in lahko kazalec miške premaknete izven omejitev zaslona, se lahko zgodi, da ne boste vedeli, kjer se ta nahaja. Če virtualnega prikaza ne uporabljate, počistite ustrezno potrditveno polje v oknu Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display, tako da kazalca miške ne bo mogoče premakniti zunaj robov zaslona. Če želite kasneje znova uporabiti večzaslonski prikaz, potrdite ustrezno potrditveno polje v oknu Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display. Če želite počistiti potrditveno polje, preberite naslednje:  [str.23](#)
- Prilagodite lahko barvni ton vsakega posameznega projektorja.  [Priročnik za uporabnika "Popravljanje barve za več projektorjev \(Prilagoditev barv na več zaslonih\)"](#)



Povezovanje s projektorjem v drugem podomrežju

V tem poglavju je pojasnjeno, kako računalnik povezati s projektorjem v drugem podomrežju prek dostopne točke žičnega ali brezžičnega lokalnega omrežja znotraj obstoječega omrežnega sistema.

Po privzetih nastavitvah ta program išče samo projektorje v istem podomrežju kot je računalnik. Zato tudi če izvedete iskanje projektorjev v omrežju, projektorja v drugem podomrežju ne boste našli. Projektor v drugem podomrežju pa lahko prepoznate in se nanj povežete, če sledite spodnjim navodilom:

- Določite naslov IP ali ime projektorja in začnite iskanje.
Naslov IP lahko neposredno vpišete. Če je ime projektorja, s katerim želite vzpostaviti povezavo, vpisano v DNS strežniku, lahko iskanje izvedete preprosto tako, da vpišete ime projektorja. ➡ [str.32](#)
- Iskanje na osnovi profila
Ko ste izvedli iskanje projektorja v drugem podomrežju tako, da ste podali naslov IP ali ime projektorja, lahko iskanje shranite kot profil in mu dodelite ime, ki si ga boste brez težav zapomnili, ter nato ta profil uporabite naslednjič, ko boste želeli poiskati projektor v drugem podomrežju. ➡ [str.33](#)



Če je iskanje projektorja neuspešno, so najbolj verjetni vzroki naslednji. Ravnajte ustrezno glede na vzrok neuspelega iskanja.

Za okolji Windows in Macintosh

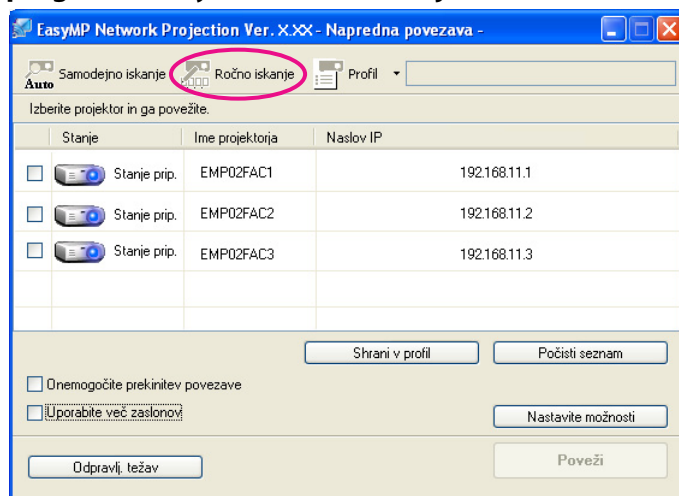
- Ni signala brezžičnega omrežja LAN ali pa je prešibek.
Preverite, ali prihaja do motenj signala.
Če je v projektor nameščena opsijska enota za brezžično lokalno omrežje in je v brezžično omrežje LAN povezan računalnik Macintosh
- Nastavitev AirPort nima izbrane vrednosti Vklopljeno ali pa ni izbrana primerna dostopna točka.
Preverite, ali ima nastavev AirPort dodeljeno vrednost Vklopljeno. Preverite tudi, ali je bila izbrana primerna dostopna točka.

Če ni drugače navedeno, so v naslednjih razlagah uporabljeni posnetki zaslonov iz operacijskega sistema Windows.

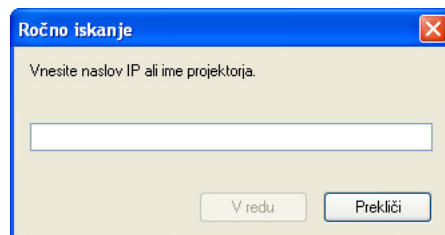
Podoben zaslon vidite tudi, če uporabljate računalnik Macintosh.

Postopek

- 1 **Kliknite "Ročno iskanje" na zaslonu za izbiro projektorja v programu EasyMP Network Projection.**



- 2 **Vnesite naslov IP ali ime projektorja, s katerim želite vzpostaviti povezavo, nato kliknite "V redu".**



Rezultati iskanja so prikazani na zaslonu za izbiro projektorja v programu EasyMP Network Projection.

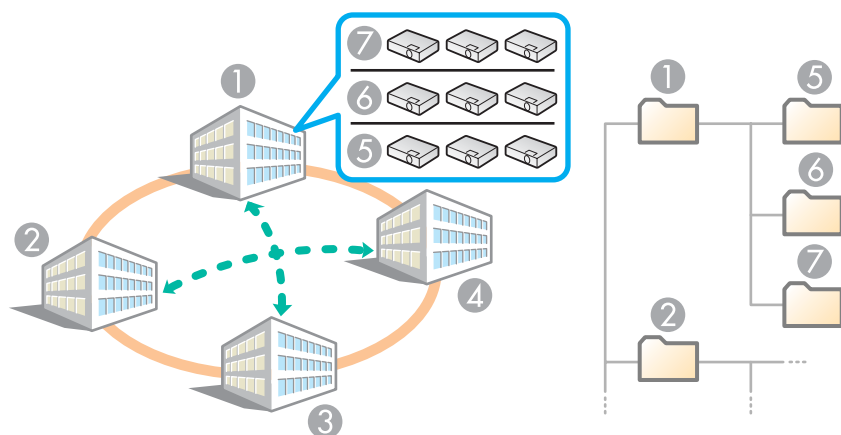
Če je ciljni projektor najden, ga izberite in kliknite **Poveži**, da vzpostavite povezavo.

Če boste vedno uporabljali ta projektor, iskanje shranite kot profil, da vam njegovih podatkov ne bo treba vpisovati vsakič, ko ga boste hoteli poiskati. ➡ [str.33](#)



Če uporabljate ročno iskanje v načinu hitre povezave, lahko podate identifikator SSID. Če je projektorjev veliko, lahko z uporabo identifikatorja SSID zožite obseg iskanja.

Iskanje pogosto uporabljanega projektorja lahko shranite kot profil. Profil je datoteka, ki vsebuje vse informacije o določenem projektorju, kot so ime projektorja, njegov naslov IP in identifikator SSID. Če profil uporabite pri vsakem iskanju, vam ni treba vpisovati naslova IP ali imena projektorja. Če na primer ustvarite skupino, v katero je vključen Profil za vsak prostor s projektorjem, in profile razporedite v mape, lahko ciljni projektor hitro najdete.



- 1 Stavba A
- 2 Stavba B
- 3 Stavba C
- 4 Stavba D

- 5 Nadstropje 1
- 6 Nadstropje 2
- 7 Nadstropje 3

V tem poglavju je pojasnjeno, kako izdelati in urediti profil.

Izdelava profila

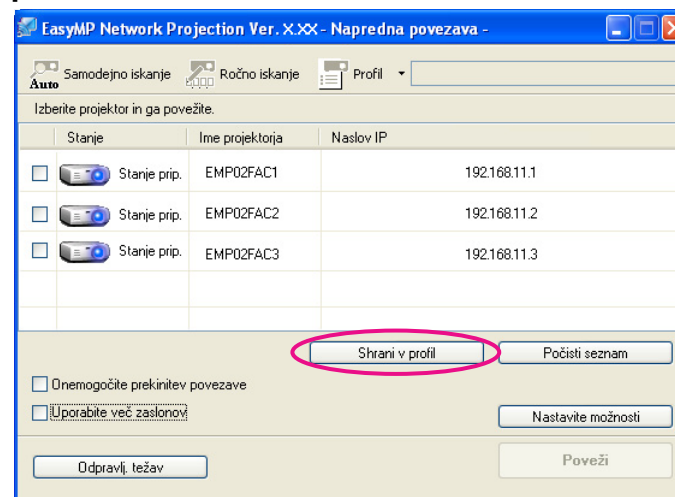
Profil izdelate tako, da shranite rezultate iskanja.

Če potrebujete več informacij o tem, kako urediti že shranjeni profil, preberite naslednje poglavje: [str.35](#)

Postopek

1

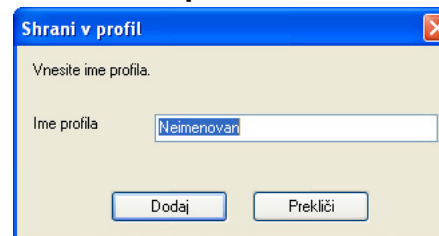
Ko se projektor prikaže na zaslonu za izbiro projektorja v programu EasyMP Network Projection, kliknite "Shrani v profil".



Pokaže se zaslon Shrani v profil.

2

Vnesite ime profila in kliknite "Dodaj".

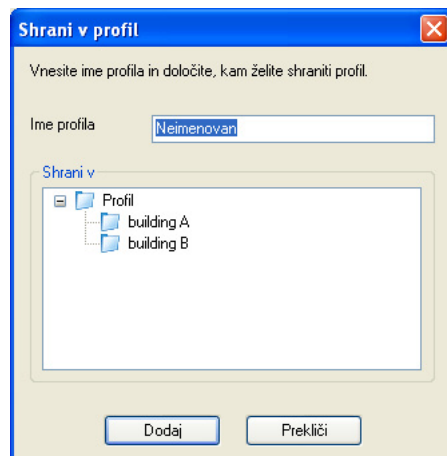


Informacije o projektorju se zapišejo v profil.

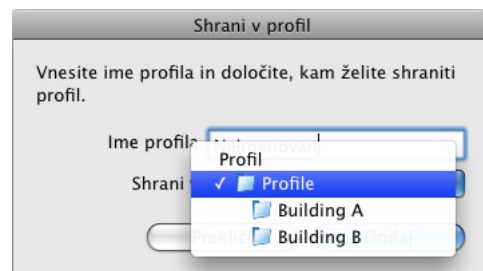
Če profil že obstaja, vas sistem povpraša, ali želite obstoječi profil prepisati. Če želite profil shraniti pod drugim imenom, izberite **Shrani kot**. Če ste za profil ustvarili mapo, se prikažejo spodnji

zasloni. Ko vnesete ime profila in izberete mesto **Shrani v**, kliknite **Dodaj**.

Za okolje Windows



Za okolje Macintosh



Če potrebujete več informacij o tem, kako ustvariti mapo za profil, preberite naslednje poglavje: [str.35](#)

Iskanje z izbiro profila

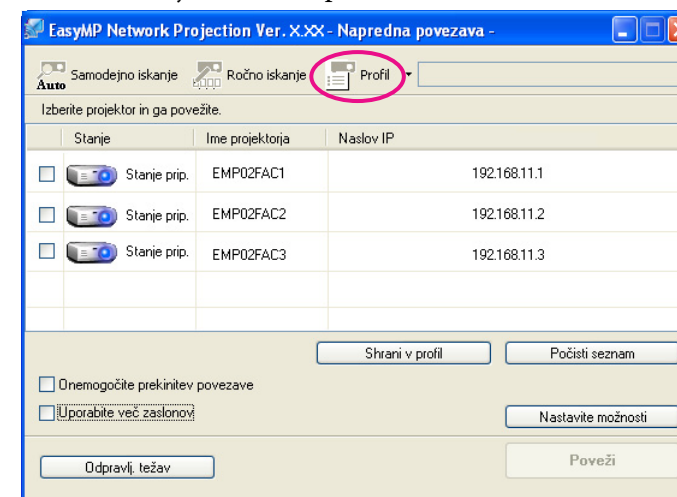
Iskanje lahko poteka tudi na podlagi že izdelanega profila.

Postopek

1

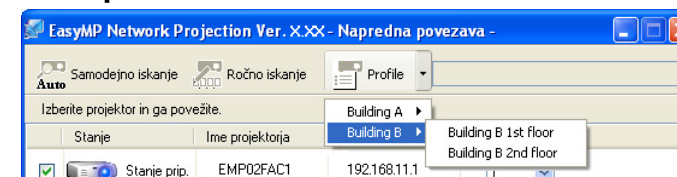
Kliknite "Profil" na zaslonu za izbiro projektorja v programu EasyMP Network Projection.

Če ni na voljo nobenih profilov, možnosti **Profil** ni mogoče izbrati.



2

Iz prikazanega menija izberite projektor, na katerega se želite povezati.



Rezultati iskanja so prikazani na zaslonu za izbiro projektorja v programu EasyMP Network Projection.

Če je ciljni projektor najden, ga izberite in kliknite **Poveži**, da vzpostavite povezavo.

Urejanje profila

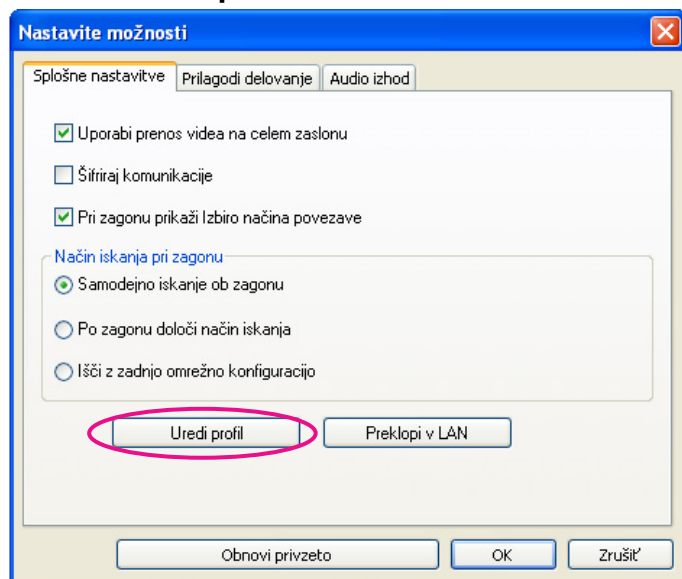
Ime in hierarhično strukturo profila lahko spremenite.

Postopek

- 1 Na glavnem zaslonu programa EasyMP Network Projection kliknite "Nastavite možnosti".

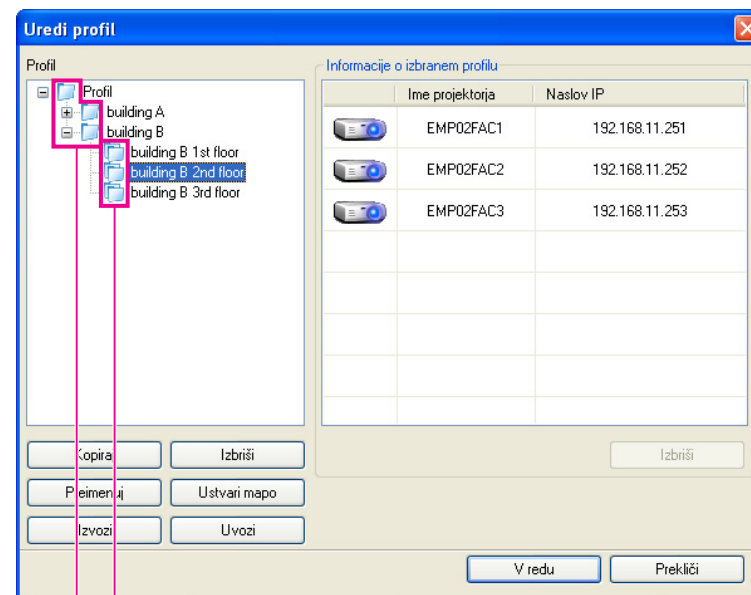
Prikaže se zaslon Nastavite možnosti.

- 2 Kliknite "Uredi profil".



Prikaže se zaslon Uredi profil.

- 3 Uredite vsebino, zapisano v profilu.



- 1 :označuje mapo.
- 2 :označuje profil.

Profil	
Element menija	Funkcija
Profil	Shranjeni profil si lahko ogledate. Profile lahko za boljši pregled razvrstite v mape. Vrstni red profilov ali map spremenite tako, da jih povlecete in spustite.
Kopiraj	Izdelate lahko kopijo profila. Kopija profila se shrani v isto mapo kot original, z istim imenom.
Izbriši	Profil in mapo lahko izbrišete.

Profil	
Element menija	Funkcija
Preimenuj	Prikažete lahko pogovorno okno Preimenuj in profil preimenujete. V pogovorno okno Preimenuj lahko vpišete največ 32 znakov.
Ustvari mapo	Ustvarite lahko novo mapo.
Izvozi	Profile lahko Izvozi, prav tako lahko profile Uvozi in jih uporabite.
Uvozi	Uporabite, ko želite prebrati in uporabiti izvoženi profil.

Informacije o izbranem profilu	
Element menija	Funkcija
Ime projektorja, Naslov IP	Ogledate si lahko informacije o projektorju, ki so zapisane v profilu.
Izbriši	Izbrišete lahko informacije o izbranem projektorju. Ko izbrišete vse informacije o projektorju, se izbriše tudi profil.



Kliknite "V redu".

Spremembe se shranijo in zaslon Uredi profil se zapre.



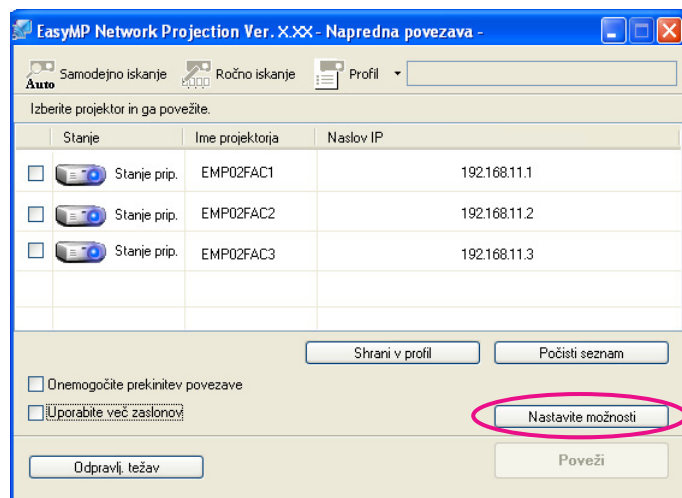
Nastavitev delovanja programa EasyMP Network Projection

Ko zaženete program EasyMP Network Projection, lahko določite nastavitve, na primer metodo obdelave.

Ko zaženete program EasyMP Network Projection, lahko določite nastavitve, na primer metodo obdelave. Iz glavnega okna programa EasyMP Network Projection priključite okno Nastavite možnosti.

Postopek

- 1 Na glavnem zaslonu programa EasyMP Network Projection kliknite "Nastavite možnosti".



Prikaže se zaslon Nastavite možnosti.

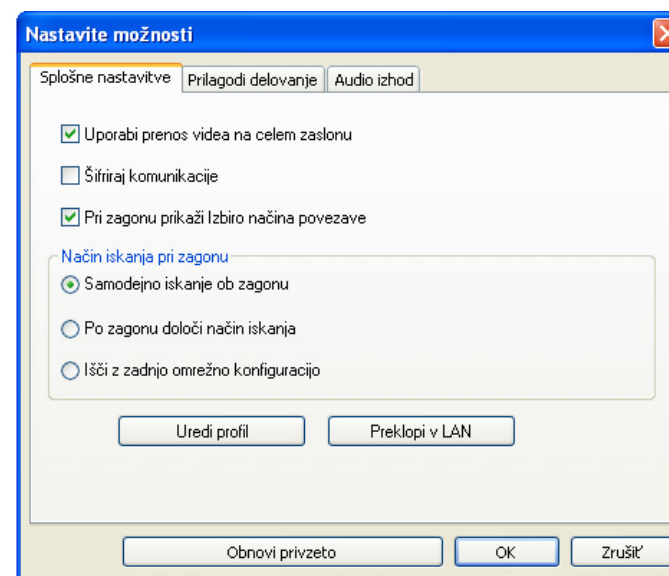
- 2 Nastavite vsakega od elementov.

V naslednjem koraku potrdite podrobnosti nastavljenih elementov. Ko določite vse nastavitve, kliknite **V redu**, da zaprete zaslon Nastavite možnosti.


Nastavitev posameznih postavk

Posamezne postavke določite na jezičkih Splošne nastavitve in Prilagodi delovanje.

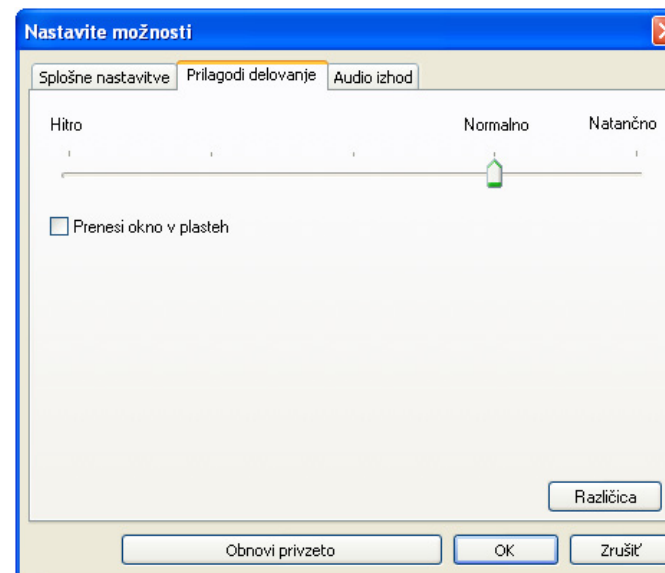
Jeziček Splošne nastavitve



Uporabi prenos videa na celem zaslonu	Ta projektor ne podpira prenosa filmov, zato je ta nastavek onemogočen.
Šifriraj komunikacije	To možnost izberite, če želite podatke šifrirati in poslati. Tudi če podatke kdo prestreže, jih ne more dešifrirati. Če uporabljate način hitre povezave, vedno potrdite to potrditveno polje.


Pri zagonu prikaži izbiro načina povezave	Nastavite, ali želite, da se ob zagonu programa EasyMP Network Projection prikaže zaslon Način hitre povezave/ Način napredne povezave. Če se odločite za običajen zagon, to potrditveno polje počistite.
Način iskanja pri zagonu	Izbirajte med naslednjimi metodami iskanja projektorja, ko se zažene EasyMP Network Projection. Samodejno iskanje ob zagonu Po zagonu določi način iskanja Išči z zadnjo omrežno konfiguracijo
Uredi profil	Prikaže se pogovorno okno Uredi profil.  str.35
Preklopi v LAN	Samo Windows Prikaže se pogovorno okno Preklopi omrežno kartico. To funkcijo uporabite, če računalnik uporablja več omrežnih kartic in morate pri iskanju med njimi preklaplјati. Po privzetih nastavitvah se za iskanje uporabijo vse omrežne kartice. Če za povezovanje vedno uporabljate žično omrežje LAN, izberite kartico za žično omrežje LAN.
Obnovi privzeto	Vse vrednosti na jezičku Splošne nastavitve lahko povrnete na privzete nastavitve, razen vrednosti Uredi profil in Preklopi v LAN.

Jeziček Prilagodi delovanje



Drsnik za prilagoditev delovanja	Za delovanje projektorja lahko uporabite nastavitve Hitro , Normalno ali Natančno . Nastavitev Hitro uporabite, kadar se projekcija filmov prekinja.
Prenesi okno v plasteh	Samo za okolje Windows (brez Windows Vista). Nastavite, ali želite prenesti okno v plasteh. Okno v plasteh je v uporabi, kadar projektor ne projicira vsebine, na primer sporočil, prikazanih na računalniku. To potrditveno polje potrdite, če želite projicirati vsebino, ki uporablja okna v plasteh, na primer sporočila. Če ne želite utripanja kazalca miške na zaslonu, to potrditveno polje počistite.
Obnovi privzeto	Vse vrednosti na jezičku Prilagodi delovanje lahko povrnete na privzete nastavitve.



Če v orodni vrstici kliknete , je prikazan le jeziček Prilagodi delovanje.

Jeziček Avdio izhod

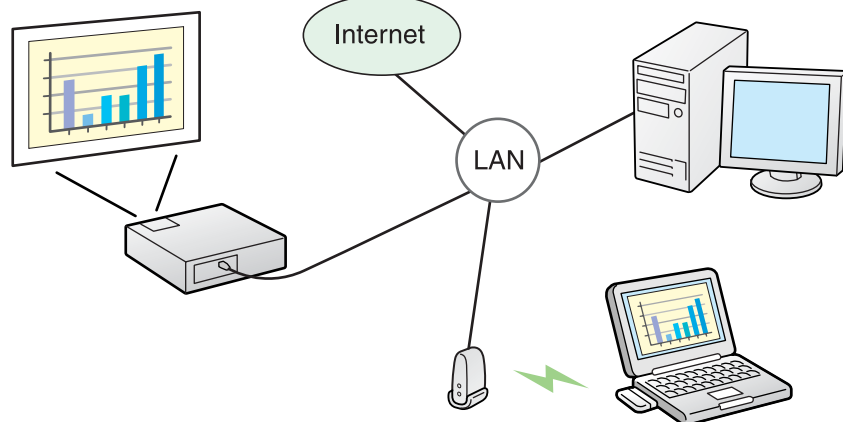
Ta projektor ne podpira prenosa zvoka, zato so nastavitve na jezičku Avdio izhod onemogočene.



Uporaba funkcije Omrežni projektorza projiciranje slik

V tem poglavju je pojasnjeno, kako projicirati slike iz računalnika s pomočjo funkcije Omrežni projektor, ki je standardna aplikacija sistema Windows Vista.

"Omrežni projektor" je standardna funkcija sistema Windows Vista. Za projekcijo slik iz računalnika zadošča v operacijski sistem vgrajena funkcija, ki samodejno zazna projektor v omrežju, zato vam ni potrebno nameščati nobene posebne programske opreme.



Projekcija preko omrežja je mogoča s priklopom enega računalnika na en projektor.

Združljivi operacijski sistemi
Windows: Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

V tem delu je pojasnjena funkcija Omrežni projektor.

Preverite, ali sta projektor in računalnik povezana v omrežje, nato storite naslednje.

Postopek

- Vklopite projektor in pritisnite gumb [LAN] na daljinskem upravljalniku.**

- V računalniku zaženite Windows, kliknite "Start" – "Vsi programi" – "Pripomočki" – "Poveži na omrežni projektor".**

Pokaže se zaslon za nastavev povezave.

Projektor izberete sami z vnosom naslova IP ali pa s samodejnim zaznavanjem vseh priključenih projektorjev.

- Ko operacijski sistem zazna in prepozna vse priključene projektorje, izberite tistega, ki ga želite uporabiti, in kliknite "Poveži".**

Ko se pokaže zaslon za vnos gesla, vnesite šifro projektorja, ki je izpisana na zaslonu pripravljenosti lokalnega omrežja LAN.

☛ [str.13](#)



Če v meniju "Možnosti" v **Windows Meeting Space** izberete "Omrežni projektor", nastavite barve računalniškega zaslona na najvišjo raven (32-bitno). Če monitor ne podpira 32-bitnega prikaza, se pokaže sporočilo in povezava ni mogoča.



Uporaba računalnika za nastavitve, nadzor in upravljanje projektorja

V tem poglavju je pojasnjeno, kako uporabljati v omrežje povezan računalnik za spreminjanje nastavitev in upravljanje projektorja.

Projektor lahko nastavljate in upravljate s spletnim brskalnikom računalnika, ki je s projektorjem povezan prek omrežja. S to funkcijo lahko nastavljanje in upravljanje izvajate na daljavo. Vnos znakov, ki so potrebni za namestitve, je lažji, ker lahko uporabljate računalniško tipkovnico.

Uporabite spletni brskalnik Microsoft Internet Explorer 6.0 ali novejši. Če uporabljate računalnik Macintosh, lahko uporabite tudi brskalnik Safari. Če brskalnik Safari uporabljate v operacijskem sistemu, ki je starejši od Mac OS X 10.2.8, nekateri od izbirnih gumbov spletnega brskalnika morda ne bodo pravilno prikazani.



Nastavljanje in upravljanje prek spletnega brskalnika je mogoče, če ste v meniju **Razširjeno** v projektorjevem meniju Konfiguracija aktivirali nastavev **Vključeno omrežje**, tudi če je projektor **V pripravljenosti** (pri izključenem napajanju).

Prikaz funkcije Spletni kontrolnik

Za prikaz spletnega upravljanja uporabite v nadaljevanju opisan postopek.



Če ima spletni brskalnik nastavljeno povezovanje prek posredovalnega strežnika, spletnega upravljanja ni mogoče prikazati. Če želite uporabljati spletno upravljanje, morate omrežno povezavo nastaviti z drugim strežnikom, ne proxy.

Vnos naslova IP projektorja

Če uporabljate način napredne povezave, lahko spletno upravljanje omogočite tako, da podate naslov IP projektorja, kot je opisano spodaj.

Postopek



1 Zaženite spletni brskalnik v računalniku.



V polje za naslov v spletnem brskalniku vnesite naslov IP projektorja in pritisnite gumb [Enter] na tipkovnici računalnika.

Prikaže se spletno upravljanje.

Če je v meniju Omrežje v projektorjevem meniju Konfiguracija aktivirana možnost Geslo za Web, vpišite geslo. Vpišite znake, ki sestavljajo geslo za splet.

Nastavitve Projektorja

Nastavite lahko parametre, ki se običajno nastavljajo v projektorjevem meniju Konfiguracija. Nastavitve so prikazane v meniju Konfiguracija. Obstajajo tudi elementi, ki jih lahko nastavite le v spletnem brskalniku.

Elementi v meniju Konfiguracija, ki jih ne morete nastaviti v spletnem brskalniku

V meniju Konfiguracija lahko določite vse nastavitve, z izjemo naslednjih.

- Meni Signal – Območje DVI/HDMI
- Meni Nastavitve – Keystone – Quick Corner
- Meni Nastavitve – Oblika kazalca
- Meni Nastavitve – Testni vzorec
- Meni Nastavitve – Uporabniški gumb
- Meni Razširjeno – nastavev Uporabnikov logo
- Meni Razširjeno – Delovanje – BNC sinhro končnik
- Meni Razširjeno – Jezik
- Meni Razširjeno – Delovanje – Način visoke višine
- Meni Razširjeno – Delovanje – Sprožilec zaklopa
- Meni Ponastavi – Ponastavi vse

Elementi, ki so na voljo v vsakem izmed menijev, so enaki tistim v projektorjevem meniju Konfiguracija.

☛ *Priročnik za uporabnika "Seznam Funkcij"*

Elementi, ki jih lahko nastavite le v spletnem brskalniku

Naslednje elemente lahko nastavite le v spletnem brskalniku.

- Ime skupnosti SNMP
- Geslo za nadzor

Z nastavitvijo funkcije Obvestilo o pošti v projektorjevem meniju Konfiguracija boste v primeru težav ali opozoril v zvezi s projektorjem prejeli obvestila na prednastavljene e-poštne naslove. Tako je upravljavec na tekočem o težavah s projektorjem, tudi če fizično ni prisoten ob projektorjih.

☞ *Priročnik za uporabnika "Meni Pošta"*



- Določite lahko največ tri prejemnike obvestil (naslove) in vsem bodo obvestila o stanju projektorja poslana istočasno.
- Če projektor doleti resna okvara in nenadoma preneha delovati, upravljavcu morda ne bo mogoče poslati obvestila o težavi.
- Nadzorovanje je mogoče, če ste v meniju **Razširjeno** v projektorjevem meniju Konfiguracija aktivirali nastavitev **Vključeno omrežje**, tudi če je projektor v **pripravljenosti** (pri izključenem napajanju).

Z nastavitvijo SNMP v projektorjevem meniju Konfiguracija boste v primeru težav ali opozoril v zvezi s projektorjem prejeli obvestila na prednastavljene e-poštno naslove. To je uporabno, kadar projektorje upravljate skupaj z enega mesta.

☞ *Priročnik za uporabnika "Meni Ostali"*



- SNMP mora upravljati skrbnik omrežja ali nekdo, ki se spozna na omrežje.
- Če želite za nadzor projektorja uporabljati funkcijo SNMP, morate v računalnik namestiti program za upravljanje s pomočjo protokola SNMP.
- Funkcije upravljanja s pomočjo protokola SNMP ne morete uporabljati prek brezžičnega omrežja LAN v načinu hitre povezave.
- Shranite lahko največ dva ciljna naslova IP.



Dodatek

Ko projicirate slike iz računalnika, medtem ko deluje program EasyMP Network Projection, veljajo naslednje omejitve. Potrdite te točke.

Podprte Ločljivosti

Projicirate lahko računalniške zaslone s spodaj navedenimi ločljivostmi. Projektorja ne morete priklopiti na računalnik z ločljivostjo, večjo od UXGA^{▶▶}.

- VGA ^{▶▶}(640 x 480)
- SVGA ^{▶▶}(800 x 600)*
- XGA ^{▶▶}(1024 x 768)*
- SXGA ^{▶▶}(1280 x 960)
- SXGA (1280 x 1024)*
- SXGA+ (1400 x 1050)*
- WXGA (1280 x 768)
- WXGA (1280 x 800)
- WXGA+ (1440 x 900)
- UXGA (1600 x 1200)

* Podprte ločljivosti med uporabo funkcije prikaza več zaslonov.

Če uporabljate računalnik s posebno velikostjo zaslona, kjer razmerje med višino in širino ni podano, z zgornjega seznama izmed desetih navedenih ločljivosti izberite tisto, ki najbolj ustreza širini zaslona. V tem primeru se v širokem zaslonu projicirajo vodoravni robovi, v ozkem zaslonu pa so navpični robovi črni.

Barva Prikaza

Število barv na računalniškem zaslonu, ki jih je mogoče projicirati.

Windows	Macintosh
16-bitna barva	Približno 32.000 barv (16-bit)
32-bitna barva	Približno 16,7 milijonov barv (32-bit)

Zagotovilo za delovanje za prikaz več zaslonov je 16-bitna in 32-bitna barva.

Število povezav

Istčasno lahko na en računalnik povežete do štiri projektorje in iz njih izvajate projekcijo.

Na en projektor ni mogoče hkrati povezati več računalnikov.

Ostali

- Če je hitrost prenosa brezžičnega omrežja LAN nizka, se omrežna povezava lahko nepričakovano prekine.
- Ko predvajate filme, le-ti niso predvajani tako gladko, kot če so prikazani na računalniku.
- Programi, ki uporabljajo del funkcij DirectX, morda ne bodo pravilno prikazani. (samo Windows)
- Celozaslonskih ukaznih oken MS-DOS ni mogoče projicirati. (samo Windows)
- Včasih se zgodi, da se slika na računalniškem zaslonu in slika, ki jo projicira projektor, ne ujemata popolnoma.

Pri uporabi operacijskega sistema Windows Vista

Če uporabljate program EasyMP Network Projection na računalniku z operacijskim sistemom Windows Vista, veljajo spodaj navedene opombe.

Omejitve pri projiciranju iz fotogalerije

Če hkrati s programom EasyMP Network Projection uporabljate fotogalerijo, bodite pozorni na naslednji dve omejitvi.

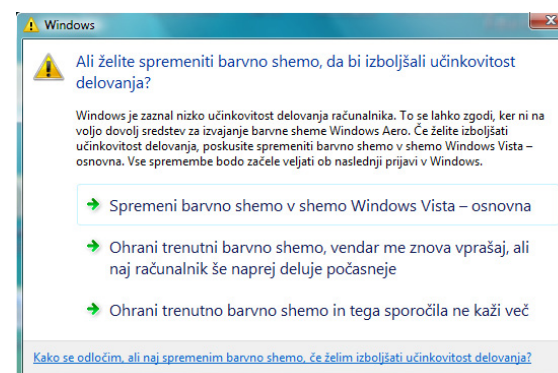
- Kadar projicirate iz programa Windows Photo Gallery, se diaprezekcije predvajajo v enostavnem načinu. Ker orodna vrstica ni prikazana, med predvajanjem teme (učinkov) ni mogoče izvajati sprememb, ne glede na rating indeks izkušnje uporabe sistema Windows. Ko preklopite v enostavni način, med delovanjem fotogalerije ni mogoče spreminjati načinov, tudi če končate program EasyMP Network Projection. Znova zaženite fotogalerijo.
- Filmov ni mogoče predvajati.

Omejitve v Windows Aero

Če uporabljate obliko oken Windows Aero, bodite pozorni na naslednji dve omejitvi.

- Okno v plasteh se projicira ne glede na nastavitev Prenesi okno v plasteh v oknu Nastavite možnosti v programu EasyMP Network Projection. Če je na primer možnost Prenesi okno v plasteh onemogočena za orodno vrstico programa EasyMP Network Projection, ne bo projicirana, tudi če je prikazana na zaslonu računalnika, sama orodna vrstica pa bo projicirana.

- Nekaj minut po tem, ko s programom EasyMP Network Projection povežete računalnik na projektor prek omrežja, se prikaže naslednje sporočilo. Priporočljivo je, da izberete **Ohrani trenutno barvno shemo in tega sporočila ne kaži več**. Ta izbira je omogočena do naslednjega vnovičnega zagona računalnika.



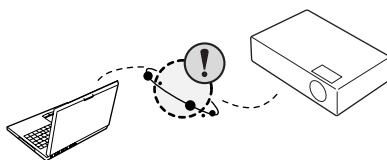
Če se pojavi katera od spodnjih težav, si oglejte strani, navedene ob težavi.

Težave v zvezi z omrežnimi funkcijami

- "Ne morem se povezati z uporabo EasyMP Network Projection" 🖱️ str.52
- "Pri vzpostavitvi povezave s pomočjo programa EasyMP Network Projection projicirana slika ostane nespremenjena in povezava z drugega računalnika ni mogoča." 🖱️ str.52
- "Projektorja se ne da najti, ko je zagnana EasyMP Network Projection." 🖱️ str.52
- "Povezava v načinu napredne povezave ali v žično lokalno omrežje ni mogoča" 🖱️ str.53
- "Pri uporabi prikaza več zaslonov ni mogoče prikazati diaproyekcije na zelenem zaslonu." 🖱️ str.54
- "Pri uporabi prikaza več zaslonov niso več prikazani programi z računalniškega zaslona." 🖱️ str.54
- "Na računalniškem zaslonu ni prikazanega kazalca miške." 🖱️ str.54
- "Ko se povezujete z EasyMP Network Projection se slika ne pokaže ali pa se pokaže počasi." 🖱️ str.54
- "Ko v programu EasyMP Network Projection vzpostavite povezavo, diaproyekcije programa PowerPoint ni mogoče zagnati." 🖱️ str.55
- "Če ste povezavo vzpostavili v programu EasyMP Network Projection, se zaslon ne bo osvežil, ko uporabljate aplikacijo iz paketa Office." 🖱️ str.55
- "Sporočilo o napaki, ko zaženete EasyMP Network Projection" 🖱️ str.55
- "Nastavitve omrežja po prekinitvi povezave z računalnikom v programu EasyMP Network Projection niso obnovljene." 🖱️ str.57

Težave z nadziranjem in upravljanjem

- "Pošta ni poslana, tudi če pride do težav s projektorjem." 🖱️ str.57



Težave v zvezi z omrežnimi funkcijami

Ne morem se povezati z uporabo EasyMP Network Projection

Preverite sporočilo na zaslonu in nato izvedite naslednje protiukrepe.




Sporočila o napakah	Rešitev
Uporabljen različica programa ni podprta. V računalnik namestite zadnjo različico programa.	Namestite trenutno različico programa EasyMP Network Projection s CD-ROM-a EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring, ki ste ga prejeli skupaj s projektorjem.

Pri vzpostavitvi povezave s pomočjo programa EasyMP Network Projection projicirana slika ostane nespremenjena in povezava z drugega računalnika ni mogoča.



Preverite	Rešitev
Ali je predavatelj sejno sobo zapustil, ne da bi prekinil omrežno povezavo?	<p>Pri uporabi programa EasyMP Network Projection se povezava z računalnikom, ki je bila prej vzpostavljena, lahko prekine, ko se drug računalnik poskuša povezati s projektorjem. Povezava se vzpostavi z računalnikom, ki se poskuša povezati.</p> <p>Če torej projektor nima nastavljen šifra projektorja ali če šifra projektorja poznate, lahko trenutno povezavo prekinete in se po želji povežete s projektorjem.</p> <p>Če je šifra projektorja nastavljena in šifre projektorja ne poznate, projektor ponovno zaženite in znova vzpostavite povezavo.</p>



Projektorja se ne da najti, ko je zagnana EasyMP Network Projection.

Preverite	Rešitev
Ali je enota za brezžično lokalno omrežje povezana? Za brezžični LAN	Preverite, ali je opcijska enota za brezžično lokalno omrežje varno povezana.
Ali projektor pravilno prikazuje zaslon za konfiguracijo omrežja, dostopen v meniju Konfiguracija?	Če projektor prikazuje zaslon za konfiguracijo omrežja, je omrežna povezava za program EasyMP Network Projection prekinjena. Zaprite omrežne nastavitve na projektorju in se vrnite na zaslon stanja pripravljenosti LAN.
Ali sta kartica LAN računalnika in vgrajena funkcija LAN na voljo?	Preverite veljavnost lokalnega omrežja, tako da ga preverite v upravitelju naprav v Nadzorna plošča – Sistem – Strojna oprema in drugod.


Preverite	Rešitev
Ali je identifikator SSID enak tistemu za dostopno točko? Način hitre povezave	Nastavite SSID, ki se razlikuje od tistega za dostopno točko.  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Ali je funkcija DHCP za žično omrežje LAN v stanju Vključeno? Način hitre povezave	Nastavitev DHCP za Žično lokal. omrežje v meniju Konfiguracija preklpite v stanje Izklopljeno .  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Ali je bila uporabljena omrežna kartica pravilno izbrana z EasyMP Network Projection?	Če ima računalnik več okolij LAN, se ne more povezati, dokler pravilno ne izberete omrežne kartice. Če uporabljate računalnik z operacijskim sistemom Windows, zaženite program EasyMP Network Projection in izberite omrežni vmesnik, ki ga uporabljate, v meniju Nastavite možnosti – Preklopi v LAN .  str.38
Ali je pri brezžični povezavi LAN nastavev brezžičnega omrežja LAN omogočena, ko je računalnik v načinu varčevanja z energijo?	Omogočite brezžični LAN.
Ali obstajajo kakšne ovire med dostopno točko in računalnikom oz. projektorjem? Za brezžični LAN	Elektromagnetni valovi včasih preprečijo pravilno prepoznavanje projektorja. Poiščite morebitne ovire med dostopno točko in računalnikom oz. projektorjem in spremenite njihov položaj, da izboljšate situacijo glede elektromagnetnih valov.
Ali je elektromagnetni val brezžičnega LAN-a računalnika nastavljen na nizko vrednost?	Moč elektromagnetnega vala nastavite na maksimum.
Ali je brezžični LAN skladen s specifikacijami 802.11g, 802.11b ali 802.11a?	Skladen je samo s standardi 802.11g, 802.11b in 802.11a in ne z drugimi, kot je 802.11.
Ali je požarni zid izklopljen oz. ali je požarni zid registriran kot izjema?	Če ne želite izklopiti požarnega zidu ali ga registrirati kot izjemo, spremenite potrebne nastavitve, da odprete vrata. Vrata, ki jih uporablja EasyMP Network Projection, so "3620", "3621" in "3629".
Ali je omrežni kabel pravilno povezan? Za žično lokal. omrežje	Preverite, ali je omrežni kabel pravilno povezan. Če ni povezan ali ni pravilno povezan, ga znova priklopite.

Povezava v načinu napredne povezave ali v žično lokalno omrežje ni mogoča


Preverite	Rešitev
Ali se nastavev SSID razlikuje?	Računalnik, dostopno točko in projektor nastavite na enak SSID.  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Ali je nastavljen enak ključ WEP?	Ko izbirate WEP v oknu Varnost , določite isti ključ WEP za dostopno točko, računalnik in projektor.  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Ali so funkcije zavrnitve povezave, kot npr. omejitve <u>Naslov MAC</u> in vrat na dostopni točki nastavljene pravilno?	Projektor nastavite tako, da bo dovolil povezave z dostopne točke.

Preverite	Rešitev
Ali so naslov IP, maska podomrežja, naslov prehoda za dostopno točko in projektor pravilno nastavljeni?	Če ne uporabljate DHCP, ustrezno prilagodite vsako izmed nastavitev.  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Ali se podomrežji dostopne točke in projektorja razlikujeta?	V programu EasyMP Network Projection izberite Ročno iskanje , določite Naslov IP in vzpostavite povezavo.  str.32


Pri uporabi prikaza več zaslonov ni mogoče prikazati diaproyekcije na zelenem zaslonu.

Preverite	Rešitev
Ali uporabljate program PowerPoint 2002 ali starejšo različico? Za okolje Windows	Če želite vzpostaviti dva ali več <u>virtualnih prikazov</u>  , uporabite PowerPoint 2003 ali novejšega oz. pred prikazom diaproyekcije omejite število virtualnih prikazov na enega.

Pri uporabi prikaza več zaslonov niso več prikazani programi z računalniškega zaslona.

Preverite	Rešitev
Ali je na <u>virtualnem prikazu</u>  zagnan drug program? Za okolje Windows	Pri namestitvi programa EPSON Virtual Display se včasih na virtualnem prikazu zažene drug program. V tem primeru nastavitvi EPSON Virtual Display v oknu "Lastnosti zaslona" določite vrednost "Izklopljeno".

Na računalniškem zaslonu ni prikazanega kazalca miške.

Preverite	Rešitev
Ali je EPSON Virtual Display nameščen? Za okolje Windows	Kazalec miške je bil premaknjen na <u>virtualni prikaz</u>  . Ko je potrditveno polje virtualnega prikaza na zaslonu Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display počiščeno, se kazalec miške vrne v območje prikaza na zaslonu.

Ko se povezujete z EasyMP Network Projection se slika ne pokaže ali pa se pokaže počasi.

Preverite	Rešitev
Ali ste poskusili predvajati filme s predvajalnikom Media Player oz. preverili delovanje predogleda ohranjevalnika zaslona?	Odvisno od računalnika se zaslon predvajanja filma v predvajalniku Media Player morda ne bo prikazal, predogled ohranjevalnika zaslona pa morda ne bo prikazan kot običajno.

Preverite	Rešitev
Ali je šifriranje WEP v uporabi oz. ali je povezanih več projektorjev?	Hitrost prikazovanja se zmanjša, ko je v uporabi šifriranje WEP ali je povezanih več projektorjev.
Ali ste omogočili DHCP?	Če ima DHCP v načinu napredne povezave ali pri žičnem LAN določeno vrednost Vklopljeno , strežnika DHCP pa ni mogoče najti, prehod v stanje pripravljenosti LAN traja več časa.


Ko v programu EasyMP Network Projection vzpostavite povezavo, diaproyekcije programa PowerPoint ni mogoče zagnati.





Preverite	Rešitev
Je bil program EasyMP Network Projection zagnan, medtem ko je deloval PowerPoint? Za okolje Windows	Pri vzpostavljanju povezave v programu EasyMP Network Projection najprej končajte program PowerPoint. Če povezavo vzpostavite, medtem ko se izvaja program PowerPoint, diaproyekcija morda ne bo delovala.

Če ste povezavo vzpostavili v programu EasyMP Network Projection, se zaslon ne bo osvežil, ko uporabljate aplikacijo iz paketa Office.

Preverite	Rešitev
Ali se miška nenehno premika?	Ko prenehate premikati kazalec miške, se zaslon posodobi. Če se zaslon ne posodobi hitro, prenehajte premikati kazalec miške.

Sporočilo o napaki, ko zaženete EasyMP Network Projection

Sporočila o napakah	Rešitev
Povezava s projektorjem ni uspela.	Poskusite se znova povezati. Če povezave še vedno ni mogoče vzpostaviti, preverite omrežne nastavitve na računalniku in omrežne nastavitve projektorja. Podrobnosti o omrežnih nastavitvah projektorja preberite v  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Ključna beseda se ne ujema. Znova vnesite ključno besedo, ki je prikazana na zaslonu projektorja.	Preverite šifro projektorja, ki je prikazana na zaslonu stanja pripravljenosti LAN in vnesite šifro projektorja.




Sporočila o napakah	Rešitev
Izbrani projektor je zaseden. Ali želite nadaljevati s postopkom povezave?	Poskusili ste vzpostaviti povezavo s projektorjem, ki je povezan z drugim računalnikom. Če kliknete gumb Da , vzpostavi povezavo s projektorjem. Povezava med projektorjem in drugim računalnikom je prekinjena. Če kliknete gumb Ne , ne vzpostavi povezave s projektorjem. Povezava med projektorjem in drugim računalnikom se ohrani.
EasyMP Network Projection – inicializacija ni uspela.	Ponovno zaženite EasyMP Network Projection. Če se sporočilo še vedno pojavi, odstranite in znova namestite EasyMP Network Projection.  str.6
Povezava ni uspela zaradi neujemanja ključne besede.	Pri vzpostavljanju povezave s projektorjem, za katerega ste vnesli šifro projektorja, je bila šifra projektorja napačna. Preverite šifro projektorja, ki je prikazana na zaslonu stanja pripravljenosti povezave projektorja. Ko je povezava prekinjena in znova vzpostavljena, na zaslonu za vnos šifre, ki se prikaže, vnesite šifro projektorja.  str.13
Ni mogoče pridobiti informacij o omrežni kartici.	Preverite naslednje točke. Ali je omrežna kartica nameščena v računalniku? Ali je gonilnik za uporabljeno omrežno kartico nameščen v računalniku? Potem ko ste preverili, znova zaženite računalnik in se znova povežite. Če se še vedno ne morete povezati, poskusite naslednje. Preverite nastavitve omrežja na računalniku in projektorju. Podrobnosti o omrežnih nastavitvah projektorja preberite v  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Eden ali več povezanih projektorjev ne podpira ločljivosti, ki je višja od SXGA. Zmanjšajte ločljivost zaslona in se znova povežite.	V ciljni povezavi je projektor ELP-735. Spremenite ločljivost zaslona računalnika na SXGA (1280 x 1024) ali manj.
Eden ali več projektorjev se ne odziva.	Istočasno se ne morete povezati na več projektorjev. Preverite nastavitve omrežja na računalniku in projektorju. Podrobnosti o omrežnih nastavitvah projektorja preberite v  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Vnesite ključno besedo, ki je prikazana na zaslonu projektorja.	Preverite šifro projektorja, ki je prikazana na zaslonu stanja pripravljenosti LAN in vnesite šifro projektorja.
Aplikacije ne morem zagnati, saj teče EPSON USB Display.	Zaprte USB Display in nato zaženite program EasyMP Network Projection.
Z uporabo te izdaje EasyMP Network Projection se ne morem povezati s projektorjem. Namestite zadnjo izdajo EasyMP Network Projection.	To obvestilo se prikaže, ko vzpostavljate povezavo s projektorjem v programu EMP NS Connection. Če želite vzpostaviti povezavo, namestite trenutno različico programa EasyMP Network Projection s CD-ROM-a EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring, ki ste ga prejeli skupaj s projektorjem.

Nastavitve omrežja po prekinitvi povezave z računalnikom v programu EasyMP Network Projection niso obnovljene.

Preverite	Rešitev
Ali se v brezžični LAN po zagonu računalnika povežete ročno? Način hitre povezave	Poskusite se ročno povezati v brezžični LAN.

Težave z nadziranjem in upravljanjem

Pošta ni poslana, tudi če pride do težav s projektorjem.

Preverite	Rešitev
Ali je enota za brezžično lokalno omrežje povezana? Za brezžični LAN	Preverite, ali je opsijska enota za brezžično lokalno omrežje varno povezana.
Ali je nastavek za povezavo omrežja pravilna?	Preverite omrežne nastavitve projektorja.  Priročnik za uporabnika "Omrežje, meni (samo EB-Z8050W)"
Ali ima parameter V pripravljenosti dodeljeno vrednost Vključeno omrežje ?	Če želite uporabiti funkcijo Obvestilo o pošti, ko je projektor v stanju pripravljenosti, dodelite parametru V pripravljenosti v meniju Konfiguracija vrednost Vključeno omrežje .  Priročnik za uporabnika "Meni Extended"
Ali je prišlo do velike napake in se je projektor nenadoma zaustavil?	Ko se projektor naenkrat ustavi, e-pošte ni mogoče poslati. Če se tudi potem, ko ste preverili projektor, neobičajno stanje nadaljuje, se obrnite na lokalnega prodajalca ali na najbližji naslov, naveden v Navodilih za podporo in storitve.  Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson
Ali je projektor pod napetostjo?	Preverite, ali je morebiti prišlo do izpada električnega napajanja oz. ali je stikalo električne vtičnice, v katero je priključen projektor, morda izklopljeno.
Ali je omrežni kabel pravilno povezan? Za žično lokal. omrežje	Preverite, ali je omrežni kabel pravilno povezan. Če ni povezan ali ni pravilno povezan, ga znova priključite.

Ta del na kratko razlaga težke termine, ki niso razloženi v besedilu teh navodil. Za podrobnosti si oglejte druge publikacije, ki so na voljo.

Naslov MAC	Kratica za Media Access Control. Naslov MAC je identifikacijska številka, ki je enolična za vsako omrežno kartico. Enolična številka je dodeljena vsaki omrežni kartici in podatki med omrežnimi karticami se prenašajo na podlagi te identifikacije.
SVGA	Vrsta video signala z ločljivostjo 800 (vodoravno) \times 600 (navpično) pik, ki ga uporabljajo IBM PC/AT-združljivi računalniki.
SXGA	Tip video signala z ločljivostjo 1.280 (vodoravnih) \times 1.024 (navpičnih) pik, ki ga uporabljajo IBM PC/AT-združljivi računalniki.
UXGA	Vrsta video signala z ločljivostjo 1.600 (vodoravno) \times 1.200 (navpično) pik, ki ga uporabljajo IBM PC/AT-združljivi računalniki.
VGA	Vrsta video signala z ločljivostjo 640 (vodoravno) \times 480 (navpično) pik, ki ga uporabljajo IBM PC/AT-združljivi računalniki.
Virtualni prikaz	Zaslon za en računalnik je poslan na več prikazov. Z uporabo več prikazov je mogoče ustvariti velik virtualni zaslon.
XGA	Vrsta video signala z ločljivostjo 1.024 (vodoravno) \times 768 (navpično) pik, ki ga uporabljajo IBM PC/AT-združljivi računalniki.
Začasno	Metoda brezžične povezave LAN, ki komunicira z brezžičnim odjemalcem LAN brez uporabe dostopne točke. Hkrati je mogoče komunicirati samo z eno napravo.

Vse pravice pridržane. Brez predhodno pridobljenega pisnega dovoljenja družbe Seiko Epson Corporation nobenega dela tega dokumenta ni dovoljeno razmnoževati, shranjevati v sistemu za arhiviranje ali pošiljati v kakršni koli obliki ali na kakršen koli način, ne elektronski ne mehanski, ne s fotokopiranjem, snemanjem ali drugače. Uporaba informacij v tem dokumentu ne pomeni prevzema odgovornosti do patentov. Proizvajalec prav tako ne prevzema nobene odgovornosti za škodo, ki bi nastala zaradi uporabe informacij iz tega dokumenta.

Ne družba Seiko Epson Corporation ne z njo povezana podjetja niso kupcu tega izdelka ali tretjim osebam odgovorna za škodo, izgube ali stroške, ki jih kupec ali tretje osebe utrpijo kot posledico nesreče, napačne uporabe ali zlorabe tega izdelka, nedovoljenih sprememb, popravil ali dopolnitev tega izdelka oziroma (razen v ZDA) ravnanja, ki ni skladno z navodili družbe Seiko Epson Corporation za uporabo in vzdrževanje.

Družba Seiko Epson Corporation ni odgovorna za škodo ali težave, ki so posledica uporabe dodatne opreme ali potrošnih materialov, ki niso originalni izdelki družbe Seiko Epson Corporation (Original Epson Products) oziroma jih ta družba ne odobri (Epson Approved Products).

Vsebina tega priročnika se lahko spremeni ali posodobi brez vnapijšnjega obvestila.

Slike v tem priročniku se lahko razlikujejo od dejanskega projektorja.

Splošno obvestilo

Macintosh, Mac in iMac so registrirane blagovne znamke družbe Apple Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista in PowerPoint so blagovne znamke ali registrirane blagovne znamke družbe Microsoft Corporation v Združenih državah Amerike.

Ta izdelek vključuje kriptografsko programsko opremo RSA® BSAFE™ družbe RSA Security Inc. RSA je registrirana blagovna znamka družbe RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. je registrirana blagovna znamka v Združenih državah Amerike in drugih državah.

Ta izdelek vključuje kriptografsko programsko opremo NetNucleus® WPA družbe TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION. NetNucleus je registrirana blagovna znamka družbe TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION na Japonskem.

WPA™, WPA2™ in Wi-Fi Protected Setup™ so registrirane blagovne znamke Wi-Fi Alliance.

EasyMP je blagovna znamka Seiko Epson Corporation.

Imena drugih izdelkov so v tem dokumentu uporabljena zgolj za namene prepoznavanja in so lahko blagovne znamke svojih lastnikov. Epson se odpoveduje vsem pravicam do teh znamk.

Avtorske pravice za programsko opremo:

Izdelek uporablja brezplačno programsko opremo in avtorsko zaščiteno programsko opremo, katere pravice pripadajo proizvajalcu.

V nadaljevanju so informacije o brezplačni programski opremi, ko jo uporablja ta izdelek.

1. LGPL

- (1) Proizvajalec uporablja brezplačno programsko opremo za ta izdelek pod pogoji licence GNU LESSER General Public License Version 2, z junija 1991 (v nadaljevanju "LGPL") ali novejša različica. Celotno besedilo LGPL si lahko ogledate na spodnjih spletnih mestih. [LGPL] <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

Proizvajalec v skladu s pogoji LGPL razkriva izvorno kodo brezplačne programske opreme, ki jo uporablja ta izdelek na osnovi LGPL. Če želite razmnoževati, spreminjati in/ali distribuirati omenjeno brezplačno programsko opremo, se obrnite na oddelek za podporo, ki je naveden publikaciji Seznam kontaktnih naslovov za projektorje Epson. Pri razmnoževanju, spreminjanju in/ali distribuciji omenjene brezplačne programske opreme upoštevajte pogoje LGPL. Brezplačna navedena programska oprema je ponujena "kot je", brez kakršnih koli garancij in jamstev. Določila garancije vključujejo, vendar niso omejena na predpisano trgovanje, poslovni potencial in namen uporabe, in ne posegajo v pravice tretjih oseb (vključujoč, vendar ne omejeno na pravice patenta, avtorske pravice in poslovne skrivnosti).

- (2) Poleg tega, kot je navedeno v točki (1), brezplačna programska oprema, ki je priložena temu izdelku, na katerega se nanaša LGPL, nima garancije, saj gre po definiciji za brezplačno programsko opremo že v uporabi v tem izdelku. Kakršne koli težave s tem izdelkom (vključno s težavami, ki izhajajo iz omenjene brezplačne programske opreme) ne vplivajo na pogoje garancije (pisna garancijska izjava), ki jo priznava proizvajalec.
- (3) Skladno s pogoji LGPL sta izvorna koda in avtorstvo brezplačne programske opreme, uporabljene v tem izdelku, razkriti, kot je navedeno v točki (1).

2. Druga brezplačna programska oprema

Tako kot brezplačno programsko opremo pod pogoji LGPL proizvajalec tega izdelka uporablja tudi spodaj navedeno brezplačno programsko opremo.

V nadaljevanju so originalni opisi avtorjev, pogojev uporabe itd. Poleg navedenega ni jamstva za brezplačno programsko opremo zaradi njenih karakteristik brezplačne programske opreme, uporabljene pri tem izdelku; kakršne koli težave s tem izdelkom (vključno s težavami, ki izhajajo iz omenjene brezplačne programske opreme) ne vplivajo na pogoje garancije (pisna garancijska izjava), ki jo priznava proizvajalec.

- (1) libpng
Avtorske pravice© 1998–2004 Glenn Randers-Pehrson
Avtorske pravice© 1996–1997 Andreas Dilger
Avtorske pravice© 1995–1996 Guy Eric Schlnat, Group 42, Inc.
- (2) zlib
Avtorske pravice© 1995–2003 Jean-loup Gailly in 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](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](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			
Avdio izhod	40	Način napredne povezave	10, 13
D		Način predstavitve	10, 20
Distributivna funkcija	10	Namestitev po meri	7
Dodaj-odstrani EPSON Virtual Display	7, 23	O	
E		Odpravljanje težav	16, 51
EasyMP Network Projection	9	Omejitve povezave	49
I		Onemogočite prekinitev povezave	16
Intenzivnost signala	16, 18	Orodna vrstica	17
Izberite ciljni projektor	17	P	
Izvozi	36	Počisti seznam	16
J		Posodobi seznam	16
Jezik	7	Predogled zaslona	18
K		Preimenuj	36
Kopiraj	35	Preklopi v LAN	39
M		Preklopna funkcija	10
Mail Notification	46	Prenesi okno v plasteh	39
Mirror Displays (Zrcalni prikazi)	27	Preprosta namestitve	7
Možnosti zaslona	24, 25	Pri zagonu prikaži izbiro načina povezave	39
N		Prilagodi delovanje	39
Način hitre povezave	11	Problems	51
Način iskanja pri zagonu	39	Profil	16, 33, 35
		Projector Setup	44
		R	
		Ročno iskanje	15, 32
		S	
		Samodejno iskanje	15
		Shrani v profil	16
		SNMP	47
		Spletni brskalnik	44
		Spletni kontrolnik	44
		Splošne nastavitve	38
		SSID	16
		Stanje	15
		Š	
		Šifriraj komunikacije	38
		U	
		Uporabi prenos videa na celem zaslonu	38
		Uporabite več zaslonov	16
		Uredi profil	35, 39
		Ustvari mapo	36
		Uvozi	36
		V	
		Večzaslonski prikaz	10, 21, 22
		Virtualni prikaz	22, 23
		Z	
		Zaslon	16