



# **Projektorns bruksanvisning**

## **Multimedia Projector**

### **EB-Z8050W**

## Inledning

|  |          |
|--|----------|
| <b>Använda projektorn mer effektivt. ....</b>                                      | <b>5</b> |
| Olika skärmöverföringar genom nätverksanslutning (EasyMP Network Projection) ..... | 5        |
| Projicering med Windows Vistas funktion för Nätverksprojicering. ....              | 5        |
| Fjärrstyrning: Övervakning, konfigurering och styrning av projektorn. ....         | 5        |
| <b>Installera programvaran. ....</b>   | <b>6</b> |
| Medföljande programvara. ....  | 6        |
| Installation. ....   | 6        |

## Ansluta med EasyMP Network Projection

|  |           |
|--|-----------|
| <b>EasyMP Network Projection Sammanfattning. ....</b>                                  | <b>10</b> |
| Huvudsakliga funktioner för EasyMP Network Projection. ....                            | 10        |
| Två anslutningslägen. ....   | 10        |
| Avancerat anslutningsläge. ....  | 10        |
| Snabbt anslutningsläge (endast när tillvalet Trådlös LAN-enhet har installerats) ..... | 11        |
| Instruktioner för att ansluta. ....  | 11        |
| <b>Förbereda anslutning. ....</b>  | <b>12</b> |
| Förbereda datorn. ....   | 12        |
| För Windows. ....  | 12        |
| För Macintosh. ....  | 12        |
| <b>Anslutning till en projektor i ett nätverk och projicering. ....</b>                | <b>13</b> |
| Använda projektorn. ....   | 13        |
| Använda datorn. ....   | 13        |
| <b>Använda anslutningsskärmen. ....</b>  | <b>15</b> |
| Använda verktygsfältet. ....   | 17        |

## EasyMP Network Projection Användbara funktioner

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Visa endast ett PowerPoint-bildspel (Presentationsläge). ....</b> | <b>20</b> |
| <b>Använda Multi-Skrämdisplay. ....</b>                              | <b>21</b> |
| Exempel på justering av den virtuella skärmen. ....                  | 22        |
| Förberedelser före användning av funktionen multi-skämdisplay. ....  | 22        |
| Inställning av virtuell skärm. ....                                  | 23        |
| Aktivering av drivrutin för virtuell skärm (endast Windows). ....    | 23        |
| Justering av virtuell skärm. ....                                    | 23        |
| Tilldelning av den bild som ska projiceras. ....                     | 27        |
| Projicera de tilldelade bilderna. ....                               | 27        |

## Ansluta till en projektor på ett annat nätverk

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Ansluta till en projektor på ett annat nätverk. ....</b>  | <b>30</b> |
| <b>Sökning genom att ange IP-adress och Projektornamn (Endast för avancerat anslutningsläge). ....</b> | <b>31</b> |
| <b>Gör en sökning med en Profil. ....</b>  | <b>32</b> |
| Skapa en Profil. ....  | 32        |
| Söka genom att ange en Profil. ....  | 33        |
| Hantera en Profil. ....  | 34        |

## Inställningar i EasyMP Network Projection

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Använda Ställ in Alternativ. ....</b> | <b>37</b> |
| Ställa in funktionerna. ....             | 37        |
| Fliken Allmänna inställningar. ....      | 37        |
| Fliken Justera prestanda. ....           | 38        |
| Fliken Ljudet. ....                      | 39        |

## Använda funktionen Nätverksprojektor för att projicera bilder

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Använda Nätverksprojektor. .... | 41 |
|---------------------------------|----|

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

|   |    |
|---|----|
| Ändra Inställningar med Webbläsare (Webbstyrning). .... | 43 |
|---|----|

|   |    |
|---|----|
| Visning av Webbstyrning. ....   | 43 |
| Ange projektorns IP-adress. ....  | 43 |
| Inställning av Projektor. ....  | 43 |
| Funktioner i menyn Konfiguration som inte kan ställas in med webbläsaren. . . . | 43 |
| Alternativ som endast kan anges i webbläsaren. ....                             | 44 |

|  |    |
|--|----|
| Använda Meddel. om E-Post för att Rapportera Problem. .... | 45 |
|--|----|

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Hantering med SNMP. .... | 46 |
|--------------------------|----|

## Bilaga

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Begränsningar vid anslutning. .... | 48 |
|------------------------------------|----|

|   |    |
|---|----|
| Upplösningar som stöds. ....                              | 48 |
| Färger på bildskärmen. ....                               | 48 |
| Antal anslutningar. ....                                  | 48 |
| Övrigt. ....  | 48 |
| När du använder Windows Vista. ....                       | 48 |
| Begränsningar vid projicering i Windows Fotogalleri. .... | 48 |
| Begränsningar i Windows Aero. ....                        | 49 |

|                  |    |
|------------------|----|
| Felsökning. .... | 50 |
|------------------|----|

|   |    |
|---|----|
| Problem med nätverksfunktionerna. ....  | 51 |
| Kan inte ansluta med EasyMP Network Projection. ....  | 51 |
| Den projicerade bilden bibehålls när en anslutning görs med EasyMP Network Projection, varvid en anslutning inte kan göras från en annan dator.. .... | 51 |

|   |    |
|---|----|
| Det går inte att hitta projektorn när EasyMP Network Projection startas.. ....  | 51 |
| Det går inte att ansluta i Avancerat anslutningsläge eller med kabelanslutet LAN .....                                      | 52 |
| Bildspelet kan inte visas på önskad skärm när multi-skärmfunktionen används. ....   | 53 |
| Program visas inte längre på datorskärmen vid användning av multi-skärmfunktionen.. ....                                    | 53 |
| Musmarkören visas inte på datorskärmen.. ....   | 53 |
| När du ansluter med EasyMP Network Projection visas inte bilden eller bilden laddas långsamt.. ....                         | 53 |
| När en anslutning görs med EasyMP Network Projection, kan ett PowerPoint-bildspel inte startas.. ....                       | 54 |
| När du ansluter med EasyMP Network Projection uppdateras inte skärmen när du använder ett Office-program.. ....             | 54 |
| Felmeddelande när du startar EasyMP Network Projection. ....  | 54 |
| Nätverksinställningarna återställs inte efter att anslutningen till datorn med EasyMP Network Projection har brutits.. .... | 56 |
| Problem med övervakning och styrning. ....  | 56 |
| Meddelande skickas inte även om ett problem inträffar i projektorn.. ....   | 56 |

|                |    |
|----------------|----|
| Ordlista. .... | 57 |
|----------------|----|

|               |    |
|---------------|----|
| Allmänt. .... | 58 |
|---------------|----|

|               |    |
|---------------|----|
| Allmänt. .... | 58 |
|---------------|----|

|             |    |
|-------------|----|
| Index. .... | 66 |
|-------------|----|




# Inledning

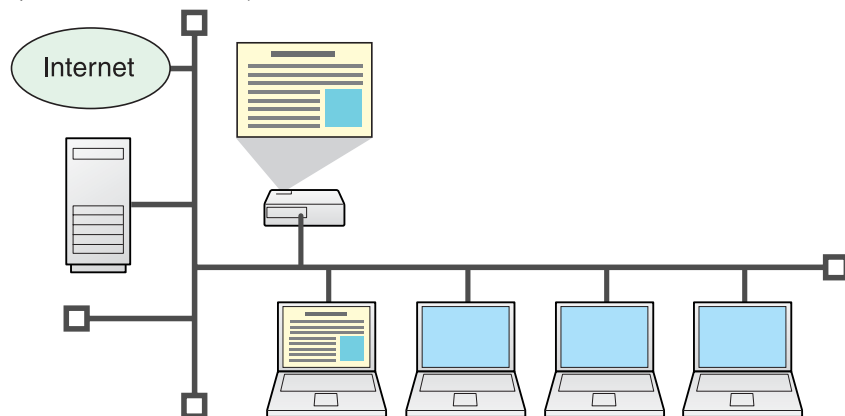
I det här kapitlet får du information om funktioner som gör att du kan använda projektorn mer effektivt via ett nätverk.

Följande funktioner i EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) kan vara dig till stor hjälp när du förbereder effektiva möten och presentationer.

## Olika skärmöverföringar genom nätverksanslutning (EasyMP Network Projection)

Du kan hålla effektiva möten och presentationer genom att ansluta projektorn till ett nätverk genom att använda EasyMP Network Projection.

Installera programvaran från den medföljande CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" i förväg för att exekvera EasyMP Network Projection.  [sid.6](#)







- **Enkel förberedelse/Administration av informationssäkerhet**

Eftersom du kan visa material som är lagrat på en delad filserver eller på din skrivbordsdator från en dator i konferensrummet som är ansluten till ett nätverk, behöver du inte kopiera data i förväg. Och eftersom du inte heller behöver kopiera data till ett USB-minne eller en bärbar dator som du bär med dig, är informationen säkert skyddad.


- **Problemfritt bruk**

Om projektorn är ansluten till ett nätverk, kan du dela projektorn från datorer på nätverket. Du kan projicera data från olika datorer under ett möte eller en presentation utan att behöva byta signalkabel mellan datorer. Inte ens ett stort avstånd mellan projektorn och datorn utgör något problem.

- **Olika funktioner för skärmöverföring**




- Distributionsfunktion  [sid.10](#)
- Växlingsfunktion  [sid.10](#)
- Presentationsläge  [sid.20](#)
- Multi-skärmdisplay  [sid.21](#)

## Projicering med Windows Vistas funktion för Nätverksprojicering

Du kan använda Nätverksprojektor-funktionen i Windows Vista för att ansluta projektorn och en dator via ett nätverk och projicera bilder. På detta sätt kan du skapa presentationer via ett nätverk med hjälp av en standard OS-funktion utan att behöva installera någon ny programvara.  [sid.40](#)

## Fjärrstyrning: Övervakning, konfiguration och styrning av projektorn

Följande praktiska funktioner hanterar kollektivt projektorer i olika konferensrum.

- Få ett e-postmeddelande när ett problem uppstår  [sid.45](#)
- Övervaka och detektera problem från en SNMP Manager på nätverket  [sid.46](#)
- Ställ in och styr projektorn med hjälp av en standardwebbläsare  [sid.43](#)

Den programvara som behövs för att kunna använda projektorn på rätt sätt finns på den medföljande CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring". Installera programvaran på den dator som ska användas.

## Medföljande programvara

Följande programvara finns på CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring":

- EasyMP Network Projection  
Programvara för att skicka datorskärbilder till en projektor via en nätverksanslutning.
- EasyMP Monitor  
Programvara som anger aktuell status för de Epson-projektorer som är anslutna till nätverket samt övervakar och styr dessa projektorer. Du kan hantera flera projektorer samtidigt med EasyMP Monitor. Se "EasyMP Monitor Bruksanvisning" om du vill få mer information om hur du använder EasyMP Monitor. ➡ [EasyMP Monitor Bruksanvisning](#)

Kontrollera systemkraven för var och en av de medföljande programvarorna under "Systemkrav" i den bruksanvisning som medföljer projektorn. ➡ [Bruksanvisning "Driftsvillkor för mjukvaran"](#)

## Installation

Kontrollera följande innan du startar installationen.

- När du använder följande operativsystem måste du ha administratörsrättigheter för att installera EasyMP Network Projection.
  - Windows 2000
  - Windows XP
  - Windows Vista

- När du använder följande operativsystem måste du ha administratörsrättigheter för att installera EasyMP Monitor.
  - Windows 2000
  - Windows NT4.0
  - Windows XP
  - Windows Vista
- Kontrollera att alla program är stängda innan du startar installationen.
- Om du använder Windows Vista så måste du uppdatera till Windows Vista SP1 för att använda den ukrainska versionen av EasyMP Monitor.
- Om du använder Windows NT4.0 och väljer "Arabiska" eller "Hebreiska" när du installerar EasyMP Monitor, kommer istället "Engelska" att väljas eftersom arabiska och hebreiska inte stöds.
- Om du väljer ett annat språk för installationen än det som används av operativsystemet så kanske inte alla skärmbilder visas på det valda språket.
- Rådfråga nätverksadministratören om administrationen av nätverket och datorerna och huruvida applikationer kan installeras på datorn.



- **För EMP NS Connection-användare**

Namnet på EMP NS Connection har ändrats till EasyMP Network Projection.

Före: EMP NS Connection → Efter: EasyMP Network Projection

För att ansluta projektorn via ett nätverk till dator på vilken EMP NES Connection är installerat, avinstallera först EMP NS Connection och installera sedan EasyMP Network Projection Ver. 2.60. Du kan inte ansluta projektorn på rätt sätt med hjälp av EMP NS Connection.

- **För EMP Monitor-användare**

Namnet på EMP Monitor har ändrats.

Före: EMP Monitor → Efter: EasyMP Monitor

Om du redan använder EMP Monitor kan du byta ut det mot EasyMP Monitor. Om du vill uppdatera till EasyMP Monitor avinstallerar du först EMP Monitor och sedan installerar du EasyMP Monitor.

## Tillvägagångssätt

### För Windows

- 1 **Starta datorn.**
- 2 **Lägg i CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" i datorn.**  
Installationsprogrammet startar automatiskt.



### Klicka på "Enkel installation".

Välj **Anpassad installation** om du vill välja programvara och installera denna separat. Klicka på **Språk** för att välja programvarans visningsspråk.



### Markera de program som ska installeras och klicka på "Installera".



### Klicka på "Ja" när skärmen för licensavtal visas.



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

Du måste ställa in EPSON Virtual Display om du vill använda multi-skärmdisplayen. Du kan ställa in detta vid ett senare tillfälle om du vill. ➡ [sid.22](#)



### Klicka på "Avsluta" för att slutföra installationen.

Installationen börjar när EasyMP Monitor väljs.

### För Macintosh

EasyMP Monitor är inte kompatibel med Macintosh-datorer.



### Starta datorn.



### Lägg i CD-ROM-skivan "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" i datorn.



### Dubbeltklicka på ikonen "ENPvx.xx\_Installer" i EPSON-fönstret.

Installationen börjar.



### Klicka på "Avsluta" för att slutföra installationen.



- När installationen inte startar automatiskt (endast Windows)  
Välj **Start - Kör**. I dialogrutan **Kör** anger du bokstaven för CD-ROM-enheten följt av :\\EPsetup.exe och sedan klickar du på **OK**.

- Avinstallera

### **För Windows**

Välj **Start - Inställningar - Kontrollpanel - Lägg till/Ta bort program** eller **Lägg till eller ta bort program** och ta sedan bort EasyMP Network Projection.

### **För Macintosh**

Radera mappen EasyMP Network Projection från **Program**.



# Ansluta med EasyMP Network Projection

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

Med följande praktiska funktioner kan du förbereda olika möten och presentationer.

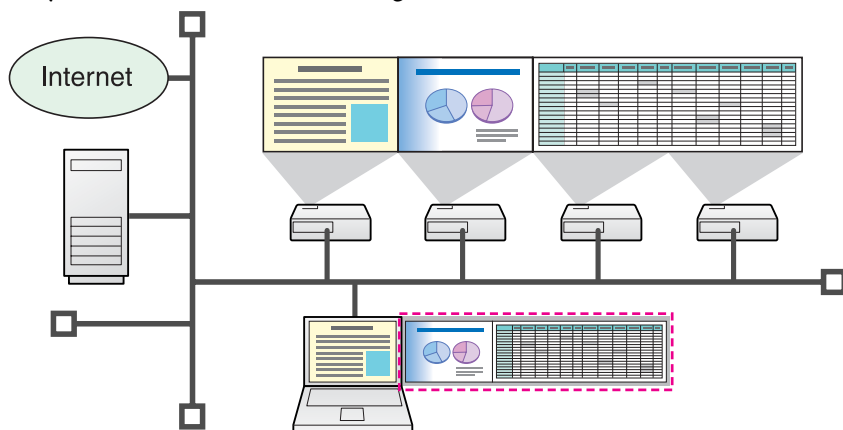
## Huvudsakliga funktioner för EasyMP Network Projection

- Presentationsläge  [sid.20](#)

Med denna funktion kan du projicera Bildspel som körs i PowerPoint på en dator. Du kan hålla professionella presentationer genom att projicera en svart skärmbild medan du gör förberedelser och när du inte visar ett Bildspel.

- Multi-skärmdisplay  [sid.21](#)

Du kan projicera olika bilder från upp till fyra projektorer från en dator, vilket ger dig möjlighet att projicera liggande bilder såsom kalkylblad som en enda enhetlig bild.



- Distributionsfunktion

Den skärmbild som visas från en fjärrdator kan visas samtidigt av upp till fyra projektorer på samma nätverk.

- Växlingsfunktion

De personer som gör presentationen kan turas om och projicera sina egna bilder utan att behöva byta kablar.

EasyMP Network Projection måste vara installerat på varje dator för att använda denna funktion.

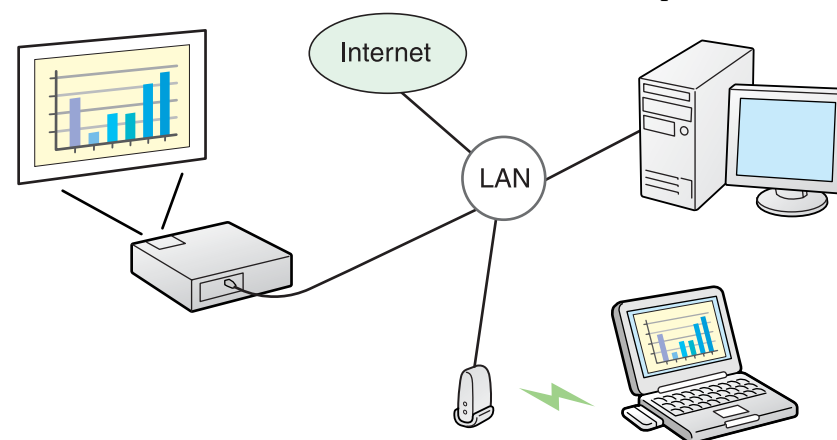
## Två anslutningslägen

Det finns två olika sätt att ansluta en dator och projektor via ett nätverk genom att använda EasyMP Network Projection.

### Avancerat anslutningsläge


Avancerat anslutningsläge är en infrastrukturanslutning till ett befintligt nätverkssystem via en nätverkskabel.

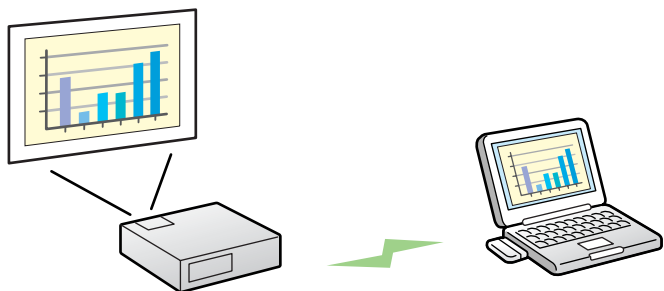
När du ansluter till ett nätverk via Kabelanslutet LAN ansluter du projektorn till nätverksnavet med en i handeln förekommande LAN-kabel. Om du väljer att installera Trådlös LAN-enhet (tillval) i projektorn ansluter du till nätverket via en trådlös LAN-åtkomstpunkt.



### Snabbt anslutningsläge (endast när tillvalet Trådlös LAN-enhet har installerats)

Snabbt anslutningsläge körs endast om du väljer att installera Trådlös LAN-enhet (tillval) i projektorn.

Med Snabbt anslutningsläge tilldelas projektorns SSID tillfälligt till en dator. Därmed skapas en ad hoc-anslutning och datorns nätverksinställningar återställs vid bortkopplingen.  [sid.12](#)




- Du kan enkelt ansluta till en dator och projicera bilder från datorn utan att göra några nätverksinställningar.
- På så sätt kan du enkelt ansluta utan kabel, även om projektorn och datorn finns på olika platser.


## Instruktioner för att ansluta


Använd följande instruktioner för att ansluta projektorn till en dator och projicera bilder genom att använda EasyMP Network Projection.

Du behöver endast utföra steg ett till fyra första gången du ansluter.

1. Installera EasyMP Network Projection på den dator som ska anslutas.  [sid.6](#)




2. Gör nätverksinställningar på datorn och ställ in denna på nätverksanslutning.\*1  [sid.12](#)

- 
3. Om "Snabbt anslutningsläge" ska användas: Installera den trådlösa LAN-enheten (tillval) på projektorn. (om den redan är installerad, gå till steg 5)


Om "Avancerat anslutningsläge" ska användas: Aktivera den kabelanslutna LAN-adaptern i "Portkonfigurationer".\*2

 Dokumentationen till datorn



4. Gör nätverksinställningar på projektorn och ställ in den på nätverksanslutning.  [Bruksanvisning "Nätverk-meny \(endast EB-Z8050W\)"](#)



5. Starta EasyMP Network Projection på datorn och anslut till projektorn.  [sid.13](#)

\*1 Om den dator du använder redan är ansluten till nätverket behöver du inte göra några nätverksinställningar på datorn.

\*2 Gör inställningar för åtkomstpunkten och routern vid behov.

Gör på följande sätt för att förbereda datorn för anslutning.

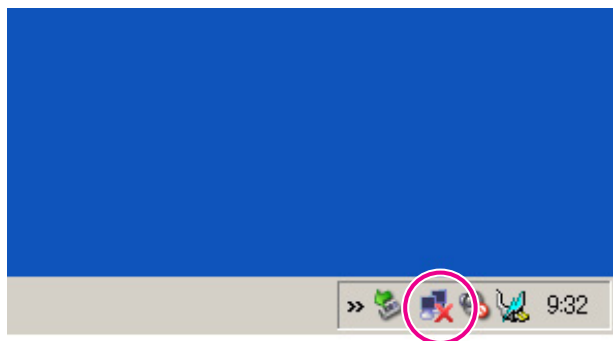
---

## Förbereda datorn

### För Windows

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

När till exempel ett rött kryss (×) visas över nätverksikonen i verktygsfältet går det inte att ansluta till projektorn (se följande bild).



### För Macintosh

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

## Använda projektorn

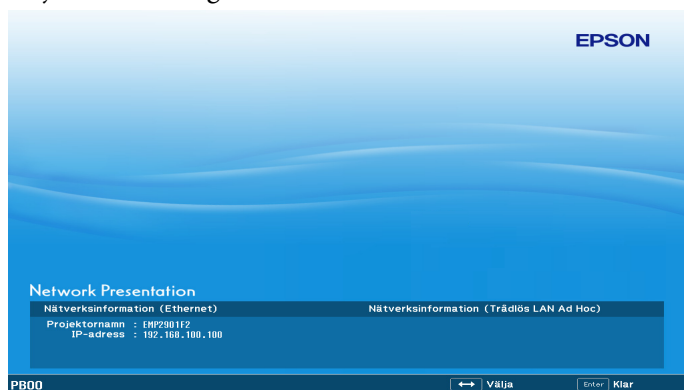
Ställ in projektorn på vänteläge inför anslutning. Kontrollera att alla nätverksinställningar har gjorts för projektorn och att projektorn är ansluten till en nätverksutrustning, t.ex. ett nätverksnav, med en nätverkskabel som finns i handeln.

### Tillvägagångssätt

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

2 Tryck på knappen [LAN] på fjärrkontrollen.

Följande väntelägesskärbild för LAN visas.



## Använda datorn

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

### Tillvägagångssätt

1 Starta EasyMP Network Projection.

#### För Windows

Välj **Start - Program** (eller **Alla program**) - **EPSON Projector - EasyMP Network Projection**.

#### För Macintosh

Dubbelklicka på mappen Program för den hårddisk där EasyMP Network Projection har installerats och dubbelklicka på EasyMP Network Projection-ikonen.

2 Skärmen för Anslutningsläge öppnas, välj "Avancerat anslutningsläge" och klicka sedan på "OK".


Sökresultaten för projektorn visas.

För att alltid ansluta med Avancerat anslutningsläge, välj **Ställ in det valda anslutningsläget som standardläge för framtida anslutningar**. på skärmen för Avancerat anslutningsläge.

3 Markera den projektor du vill ansluta till och klicka sedan på "Anslut".


Du kan välja upp till fyra projektorer anslutna till samma nätverk och projicera samma bilder samtidigt.

Klicka på knappen **Automatisk sökning** om den projektor du vill ansluta till inte visas i sökresultatet. Sökningen pågår i ca 30 sekunder.

Se "Använda Anslutningsskärmen" för information om anslutningsskärmen.  [sid.15](#)

4 När Projektornyckelord är inställt på "På" från projektorn så visas skärmbilden för inmatning av lösenord. Ange det

**nyckelord som visas på väntelägeskärm-bilden för LAN och klicka sedan på "OK".**

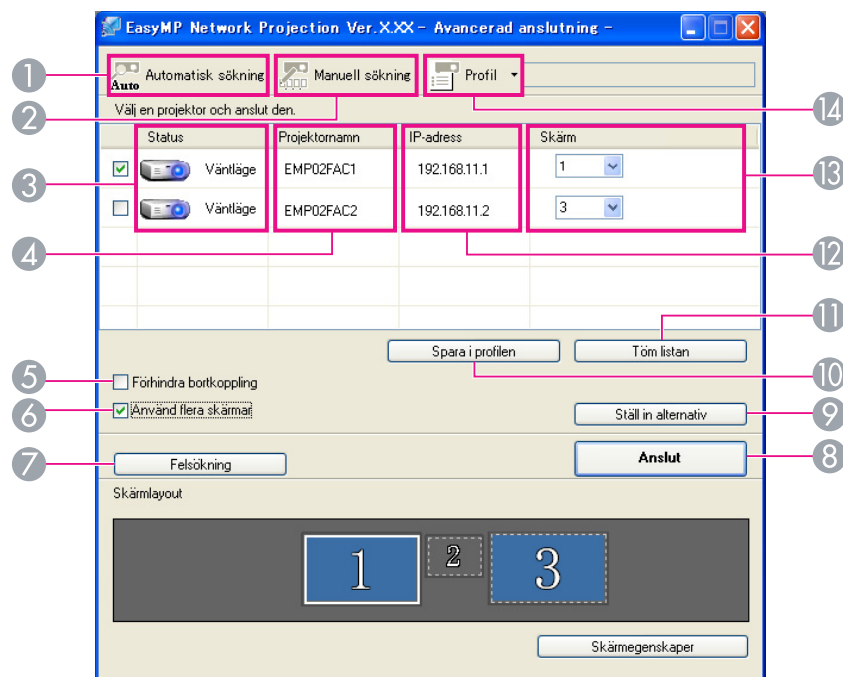
Datorskärmen visas när anslutningen har upprättats. Följande verktygsfält för EasyMP Network Projection visas på datorskärmen. Med detta verktygsfält kan du använda projektorn, göra inställningar och koppla bort dig från nätverket. Se "Använda verktygsfältet" om du vill få mer information om hur du använder verktygsfältet.  [sid.17](#)



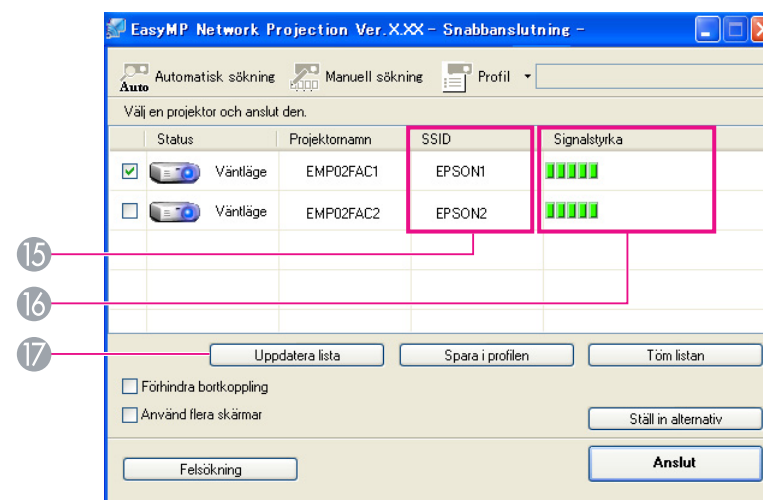
När du ansluter från en annan dator, t.ex. när du ska byta presentatör, startar du EasyMP Network Projection från den dator som du vill ansluta. Den dator som för närvarande är ansluten kopplas bort och projektorn ansluts sedan till den andra datorn (som du nu försöker ansluta med).



Starta EasyMP Network Projection för att visa följande skärmbild.  
Funktionerna för varje knapp eller funktion beskrivs i följande tabell.

## När systemet startar i Avancerat anslutningsläge



## När systemet startar i Snabbt anslutningsläge



- 1  **Automatisk sökning**  
I Avancerat anslutningsläge kan du söka efter tillgängliga projektorer på det nätverkssystem som datorn är ansluten till.  
I Snabbt anslutningsläge kan du söka efter en projektor baserat på aktuell SSID.
- 2  **Manuell sökning**  
I Avancerat anslutningsläge kan du söka efter en projektor baserat på en specifik IP-adress eller Projektornamn.  
I Snabbt anslutningsläge kan du söka efter en projektor baserat på en SSID som har valts på en lista.

### 3 Status

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






Väntläge

Välj för anslutning.



Upptagen

Välj för anslutning. När du klickar på **Anslut** kopplas den dator som för närvarande är ansluten bort. Därefter ansluts din dator.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | Upptagen<br>(Förhindra<br>bortkoppling)<br>Används av ett<br>annat program | Går inte att markera. <b>Förhindra<br/>bortkoppling</b> är inställt på en annan dator<br>som redan är ansluten.<br>Menyn Konfiguration är redan öppen i<br>projektorn. Du kan välja den efter att ha<br>stängt menyn Konfiguration och startat<br>sökningen på nytt. |
|  | Söker  | Visas när du kör Manuell sökning eller<br>Profil.  |
|  | Hittas ej.   | Visas när en projektor inte kan hittas med<br>hjälp av Manuell sökning eller Profil. I<br>Snabbt anslutningsläge kan du endast välja<br>flera projektorer med samma SSID.  |

## 4 Projektornamn

Projektorns namn visas.

## 5 Förhindra bortkoppling

Markera rutan för att förhindra bortkoppling av andra datorer när du är ansluten till vald projektor.

## 6 Använd flera skärmar

Markera rutan för att använda funktionen multi-skärmdisplay. Med detta alternativ valt visas Skärmlayout och Skärmegenskaper längst ner på skärmen.

 [sid.21](#)


## 7 Felsökning

Om det finns ett problem och det inte finns någon anslutning trycker du på denna knapp för att öppna skärmen EasyMP Network Projection Felsökning.

## 8 Anslut


Anslut till den projektor du har markerat på sökresultatlistan. Ett verktygsfält visas när en anslutning görs med en projektor.

## 9 Ställ in alternativ

Du kan välja allmänna inställningsalternativ, t.ex. behandlingsmetod medan EasyMP Network Projection håller på att startas. För mer information, se Ställ in alternativ  [sid.37](#)

## 10 Spara i profilen

Sparar resultatet av en sökning efter projektorer på nätverket som en Profil.

 [sid.32](#)

## 11 Töm listan

Tar bort alla sökresultat.

## 12 IP-adress (endast Avancerat anslutningsläge)

Projektorns IP-adress visas.


## 13 Skärm

Välj det nummer som visas (när **Använd flera skärmar** är valt).  [sid.27](#)

## 14



## Profil

Du kan söka efter en projektor på nätverket med hjälp av en Profil som sparats med **Spara i profilen**.  [sid.32](#)

## 15 SSID (endast Snabbt anslutningsläge)

Projektorns SSID visas.

## 16 Signalstyrka (endast Snabbt anslutningsläge)

Allt eftersom Signalstyrkan ökar så ökar även antalet tända Indikatorer.

## 17 Uppdatera lista (endast Snabbt anslutningsläge)

Uppdaterar Status och Signalstyrka.

## Använda verktygsfältet

Verktygsfältet visas på datorskärmen när EasyMP Network Projection startar och en anslutning görs med projektorn. Med detta verktygsfält kan du använda och göra inställningar för projektorn.




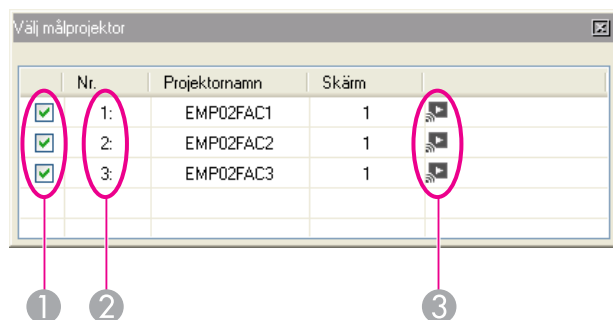
### Välj målprojektor

Klicka för att begränsa de projektorer som används från verktygsfältet när du projicerar från flera projektorer med distributionsfunktionen eller multi-skärmdisplay. Indikeringen under ikonerna anger vilka projektorer som kan styras.

ALLA betyder att alla anslutna projektorer kan styras.

Om till exempel "1, 3" visas, betyder det att projektorerna 1 och 3 kan styras.

Klicka på  om du vill visa följande skärm.



- 1 Välj den projektor som du vill styra.
- 2 Anger Nr. på en tilldelad projektor. Detta Nr. anger Nr. på den projektor som du kan styra från verktygsfältet.
- 3 Anger projektorns status.



### Stopp

Stoppar projicering när anslutning med projektorn föreligger.



### Visa

Återgång från läget Stopp eller Paus.



### Paus

Sätter projicerade bilder på paus vid anslutning till projektorn.




### Presentationsläge

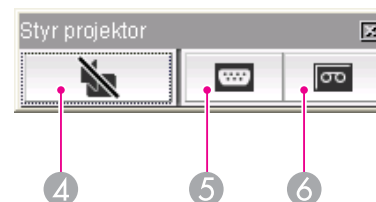
Klicka här för att växla mellan aktivering/inaktivering av Presentationsläge. [sid.20](#)



### Styr projektor

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

Klicka på  för att visa följande verktygsfält.



### 4 A/V-dämpning

Samma funktion som knappen [Shutter] på fjärrkontrollen.

[Bruksanvisning "Fjärrkontroll"](#)



### 5 Byt datorkälla

Källa växlar mellan Dator, BNC, DVI-D och LAN varje gång du trycker på knappen.




### 6 Byt videokälla

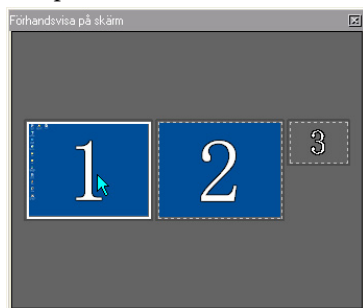
Källa växlar mellan S-Video, Video och HDMI varje gång du klickar. Du behöver inte växla ingående port S-video om kabeln ej är ansluten.



## Förhandsvisa på skärm

Förhandsvisar multi-skärmen.

Klicka på  för att visa en förhandsgranskning av de inställningar som du har gjort. Klicka på skärmarna för att förstora varje Förhandsvisa på skärm till helskärm.



## Ställ in alternativ

Du kan justera prestandan under överföringen av datorbilder.

👉 [sid.37](#)



## Filmsändningsläge

Har inte aktiverats på denna projektor. Meddelandet "De anslutna projektorerna har inte stöd för filmsändning." visas.



## Koppla bort

Bryter anslutningen till projektorn.



## Signalstyrka

Visas när anslutning görs i snabbt anslutningsläge. Antalet tända lampor ökar i takt med att signalstyrkan ökar.



## Ändra visning av Verktygsfält

Du ändrar visning av verktygsfältet på följande sätt. Valt visningsalternativ behålls tills det växlas igen.

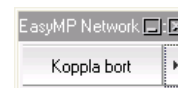
Full



Normal



Enkel








## EasyMP Network Projection Användbara funktioner

I detta kapitel förklaras funktioner som kan vara praktiska vid möten eller presentationer, till exempel funktionen som används för att sända bilder till flera projektorer från en enda dator (multi-skärmdisplay).

I Presentationsläget visas bara bilderna under ett PowerPoint-bildspel på en dator. En svart skärm visas när du stoppar ett bildspel. Detta är användbart om du bara vill visa ett bildspel.  
Förutom PowerPoint, är Keynote kompatibelt med Presentationsläge för Macintosh.

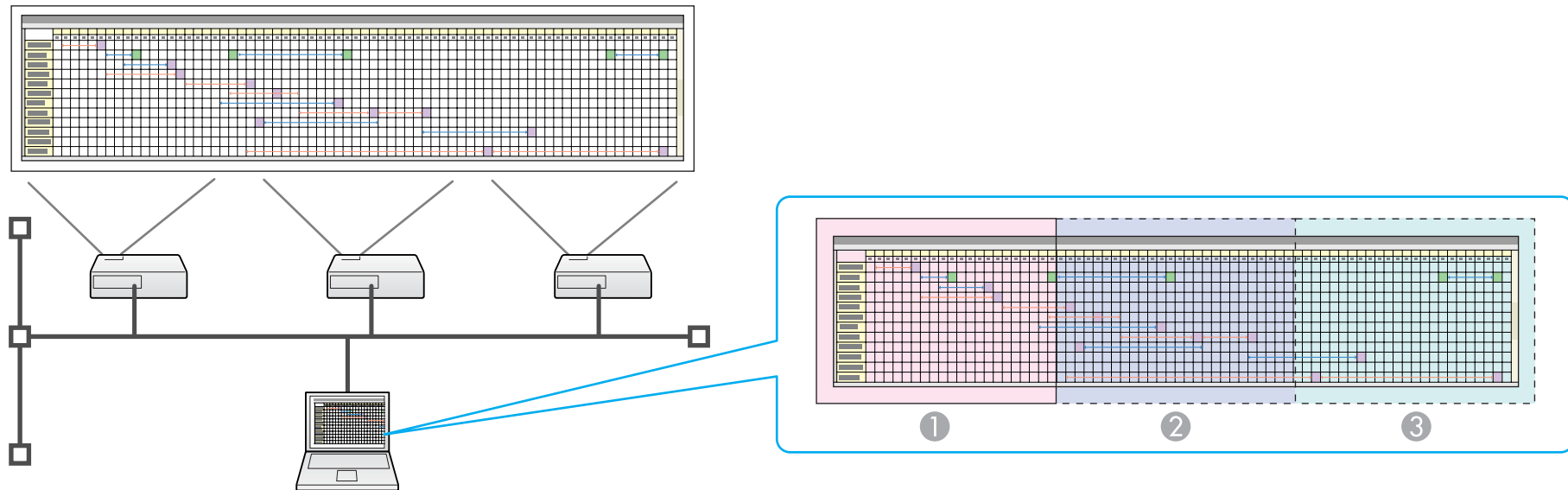
## Tillvägagångssätt

- 1 **Välj vid behov en annan projektor som ska styras.**  [sid.17](#)
- 2 **Klicka på knappen**  **i verktygsfältet.**  
Presentationsläge laddas.
- 3 **Klicka på knappen**  **igen om du vill avsluta Presentationsläge.**



När du trycker på [▼]-knappen medan ett PowerPoint-bildspel projiceras, visas nästa bild. Tryck på [▲]-knappen för att visa föregående bild.

I läget Multi-skrämdisplay kan du projicera olika bilder från flera projektorer som är anslutna till en enda dator. Med Windows kan flera drivrutiner för virtuella skärmar ställas in på datorn, och alla bilder kan projiceras med projektorn. Den här funktionen är inte tillgänglig med Windows Vista på grund av begränsningar i specifikationerna i Windows Vista. Om du använder Macintosh måste en extern skärm anslutas till datorn för att funktionen ska kunna användas. Följande förklaring avser virtuell skärm, men för Macintosh avser anvisningarna de skärmbilder som visas på den fysiskt anslutna skärmen.

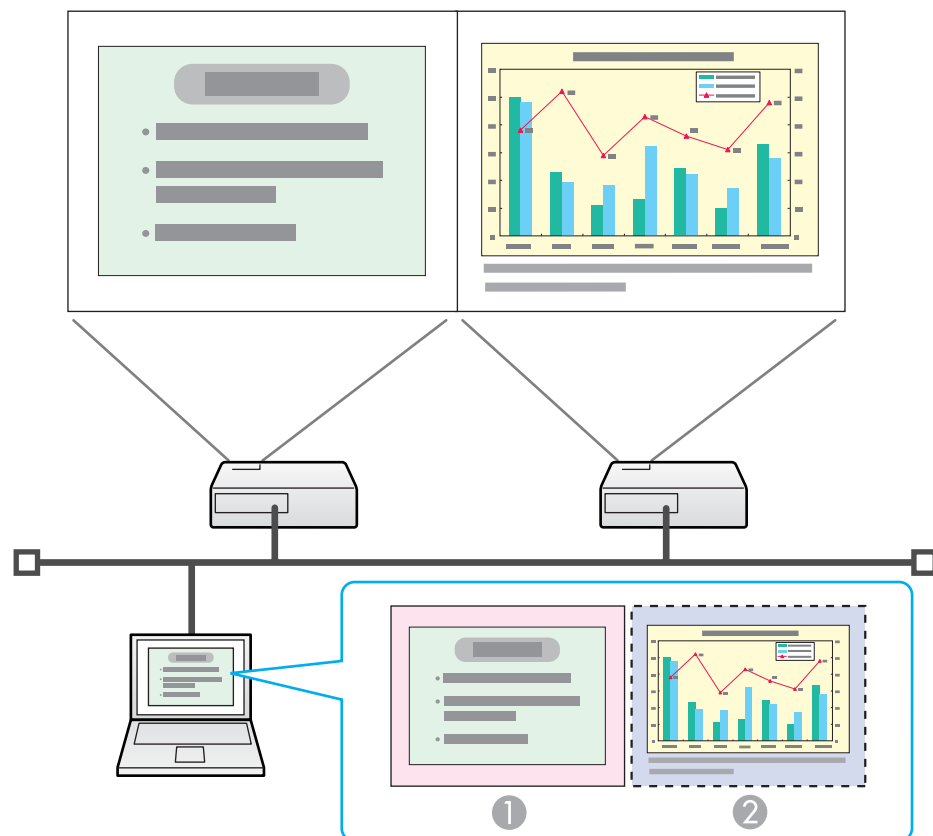


- ① Verklig skärmbild
- ② Bild av virtuell skärm1
- ③ Bild av virtuell skärm2

## Exempel på justering av den virtuella skärmen

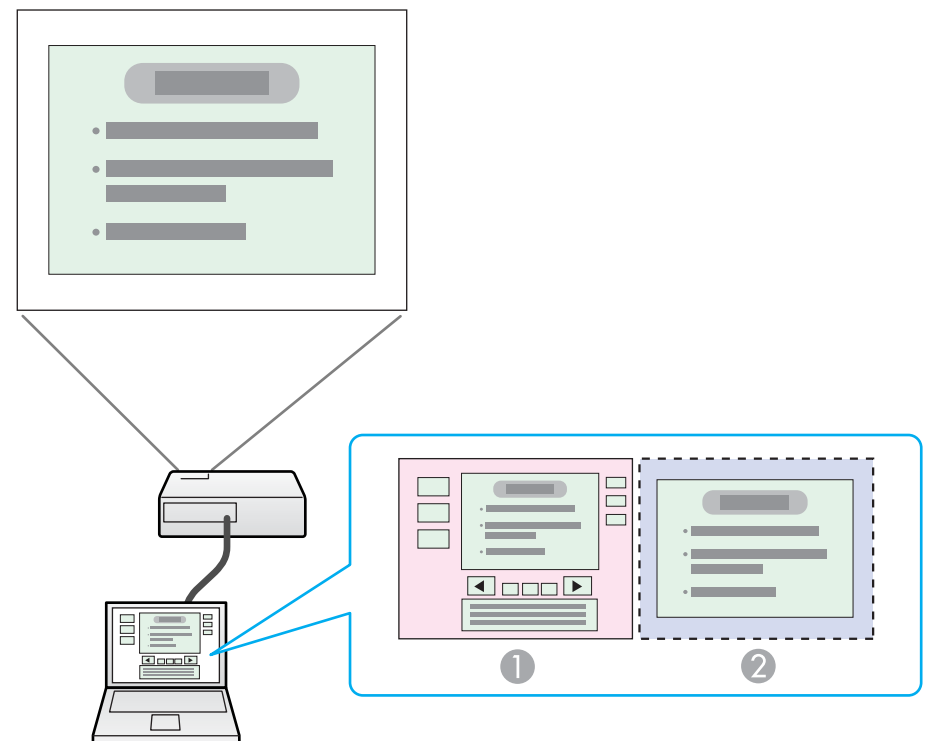
Genom att arrangera tilldelningen för den virtuella skärmen kan du projicera endast den bild du vill visa under en presentation eller projicera olika bilder från vänster eller höger i en presentation.

### Uppställning exempel 1



- ① Verklig skärmbild PowerPoint-fil
- ② Bild av virtuell skärm Excel-fil

### Uppställning exempel 2



- ① Verklig skärmbild Presentationsverktyg för PowerPoint-fil
- ② Bild av virtuell skärm Bildspel genom att använda en PowerPoint-fil

## Förberedelser före användning av funktionen multi-skärdisplay

### 1. Inställning av virtuell skärm sid.23

I en Windows-miljö måste du aktivera drivrutinen för virtuell skärm om funktionen ska användas. Funktionen virtuell skärm måste ställas in för både Windows och Macintosh.


## 2. Tilldelning av bild som ska projiceras sid.27

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



## 3. Projicera de tilldelade bilderna sid.27

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

## Inställning av virtuell skärm

I detta avsnitt förklaras virtuell skärm för uppställning exempel 1.  sid.22

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

Aktivera drivrutinen för virtuell skärm. De användare som anges nedan behöver inte göra detta. Gå till procedur  "Justering av virtuell skärm" sid.23.

- Användare som har aktiverat virtuella skärmar via installation av EasyMP Network Projection.
- Macintosh-användare.

### Tillvägagångssätt

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

Skärmen Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display visas.

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

Du kan lägga till upp till fyra skärmar. I detta exempel ska endast en virtuell skärm användas. Vid inställning av flera virtuella skärmar väljer du så många skärmar som behövs.

Du kan välja vilken skärm du vill.



**Klicka på "OK".**




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

### Justering av virtuell skärm

Efter att ha startat EasyMP Network Projection så är inställningsproceduren för virtuella skärmar olika beroende på om du använder Windows eller Macintosh. Dessa procedurer beskrivs separat nedan.



Kontrollera följande punkter innan EasyMP Network Projection startas när du ansluter via ett trådlöst LAN. Multi-skärm kan inte användas om följande inställningar inte är angivna på rätt sätt.

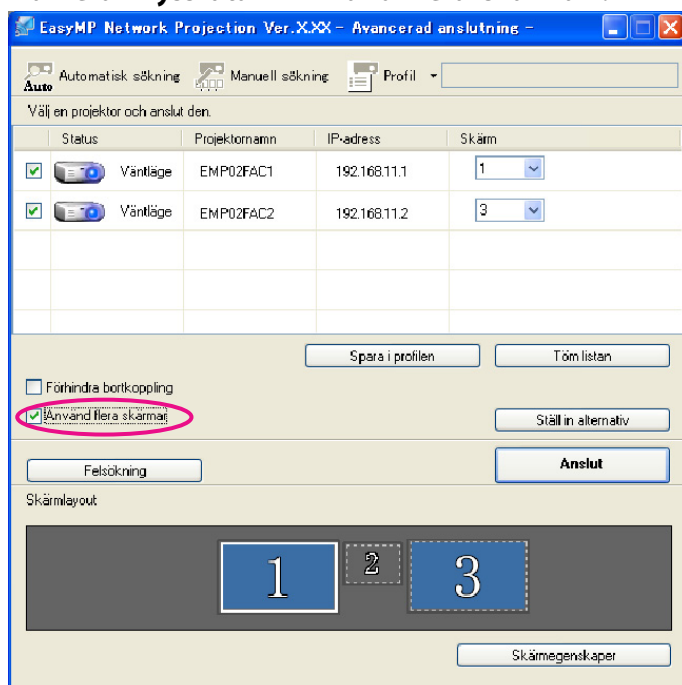
- Datorn och varje projektor måste ha samma SSID.
- Datorn och varje projektors trådlösa nätverkskort måste använda samma typ av trådlöst LAN.  
Du kan ändra SSID och det trådlösa LAN-systemet för projektorn från menyn Nätverk i menyn Konfiguration för projektorn.  *Bruksanvisning "Menyn Trådlöst LAN (endast när den trådlösa LAN-enheten har installerats)"*

## Tillvägagångssätt

### För Windows

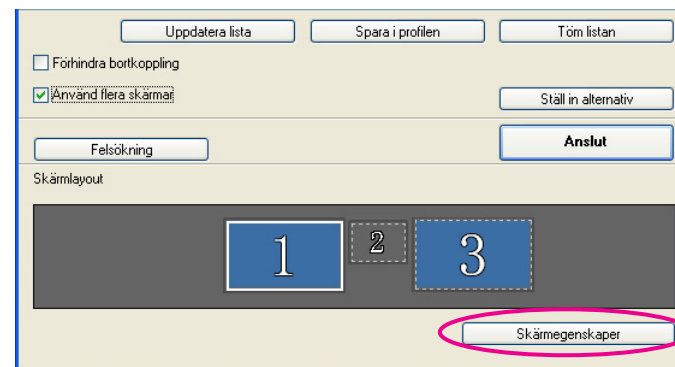
1 Välj "Start" - "Program" (eller "Alla program") - "EPSON Projector" - "EasyMP Network Projection" för att starta EasyMP Network Projection.

2 Markera kryssrutan "Använd flera skärmar".



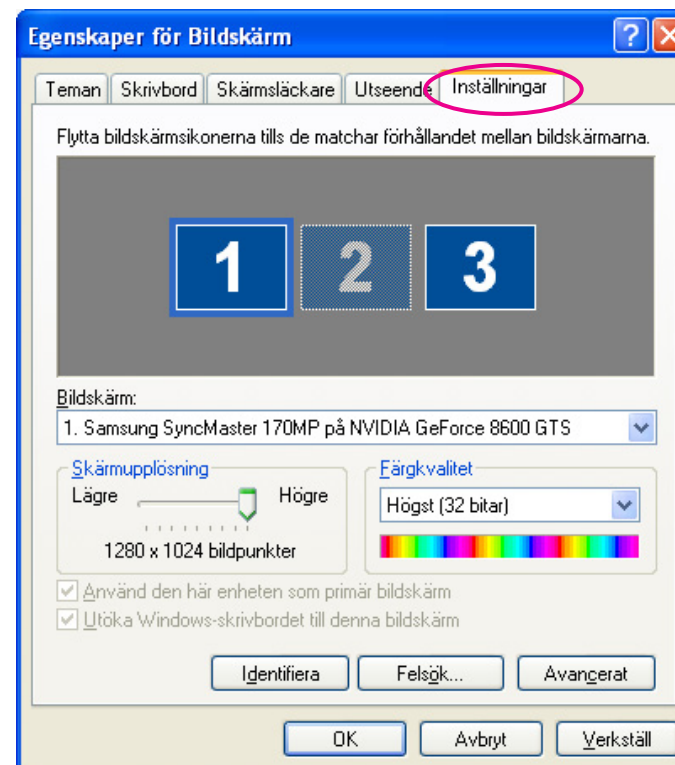
Skärmlayout och Skärmegenskaper visas längst ner på skärmen.

3 Klicka på "Skärmegenskaper".



Skärmen "Skärmegenskaper" visas.

4 Klicka på fliken "Inställningar".

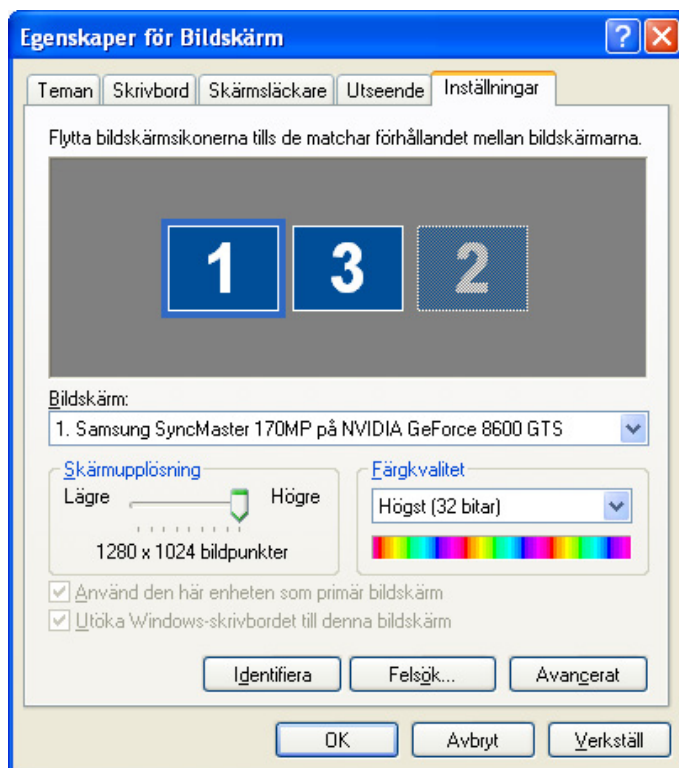


5

## Dra angiven skärmikon till önskad plats.

Här placeras den verkliga skärmen (1) till vänster och den virtuella skärmen (3) till höger.

Om datorn har flera skärmutgångar följer de virtuella utgångarnas tilldelade nummer de fysiska utgångarna.



- Om en extern skärm är ansluten till en sekundär skärm, kan bilden för denna skärm inte visas.
- Den sekundära skärmens nummer kan vara annat än "2" (beroende på den maskinvara som används). När skärmikonen visas på skärmen klickar du på denna och kontrollerar att den bildskärmtyp som anges under "Skärm" inte är "sekundär".
- Information om inställningar för Skärmapplösning finns på följande sida: [sid.48](#)

När bildskärmsikonen är arrangerad är en virtuell skärm ansluten enligt bilden nedan.



6

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

Upp till denna punkt har den virtuella skärmens layout varit fast. Tilldela därefter de projicerade bilderna. [sid.27](#)

### För Macintosh

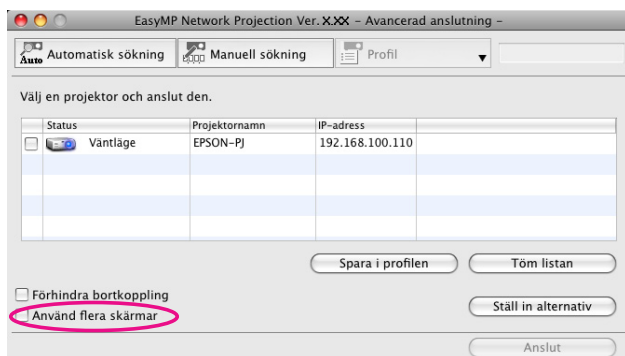
1

**Starta EasyMP Network Projection. Dubbelklicka på mappen Program för den hårddisk på vilken EasyMP Network Projection har installerats och dubbelklicka på ikonen EasyMP Network Projection.**

Välj Avancerat anslutningsläge och starta upp.

2

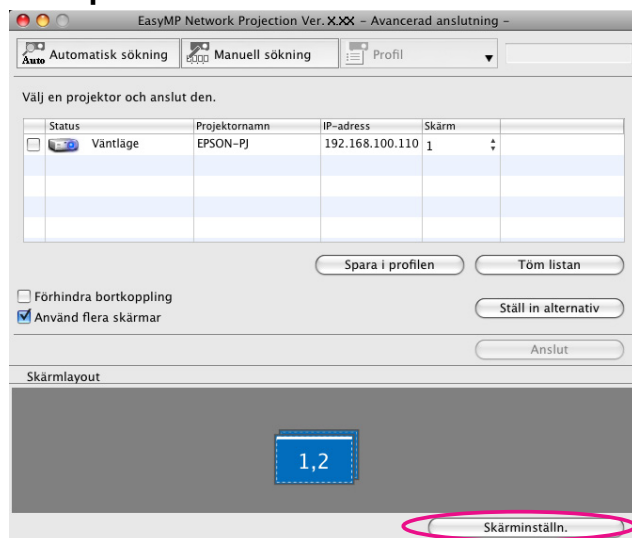
**Markera kryssrutan "Använd flera skärmar".**



Skärmlayout och Skärminställn. visas längst ner på skärmen.

3

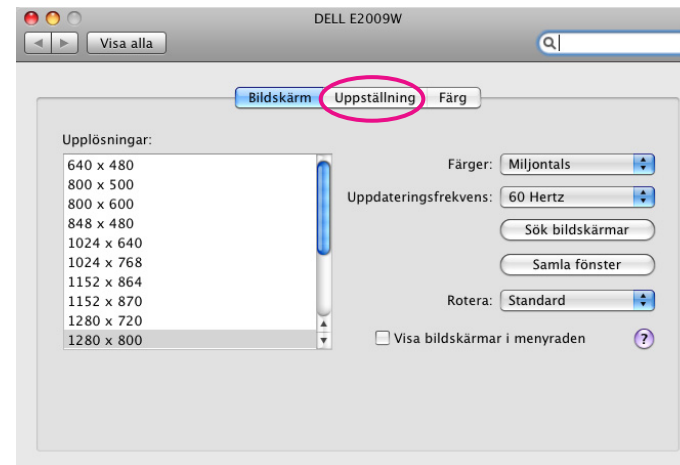
Klicka på "Skärminställn.".



Fönstret för skärminställning visas.

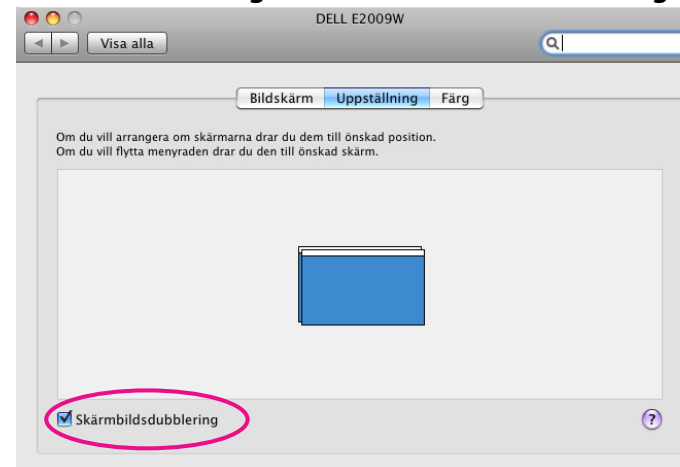
4

Klicka på "Uppställning".



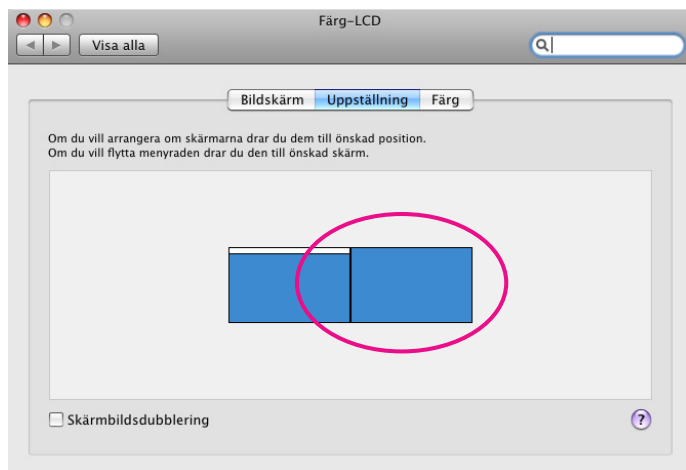
5

Ta bort markeringen för "Skärmbildsdubblering".



6

Dra angiven skärmikon till önskad plats.



## 7 Stäng fönstret för skärminställning.

Upp till denna punkt har skärmens layout varit fast.

## Tilldelning av den bild som ska projiceras

I detta avsnitt förklaras virtuell skärm för uppställning exempel 1.

☞ sid.22

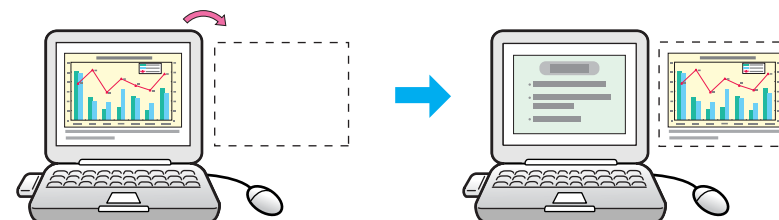
### Tillvägagångssätt

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

Starta PowerPoint- och Excel-filerna.

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

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



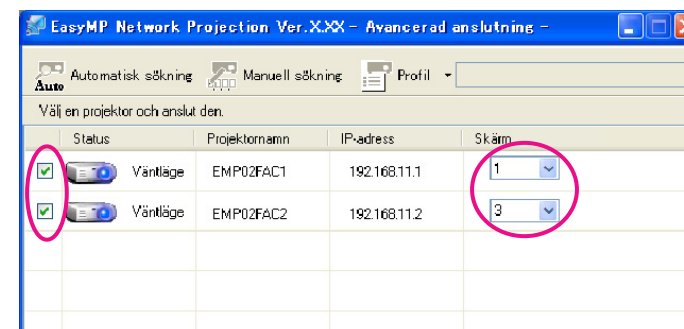
## Projicera de tilldelade bilderna

I detta avsnitt förklaras virtuell skärm för uppställning exempel 1.

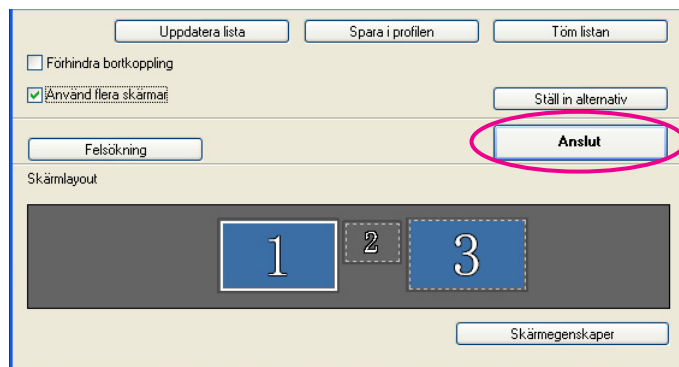
☞ sid.22

### Tillvägagångssätt

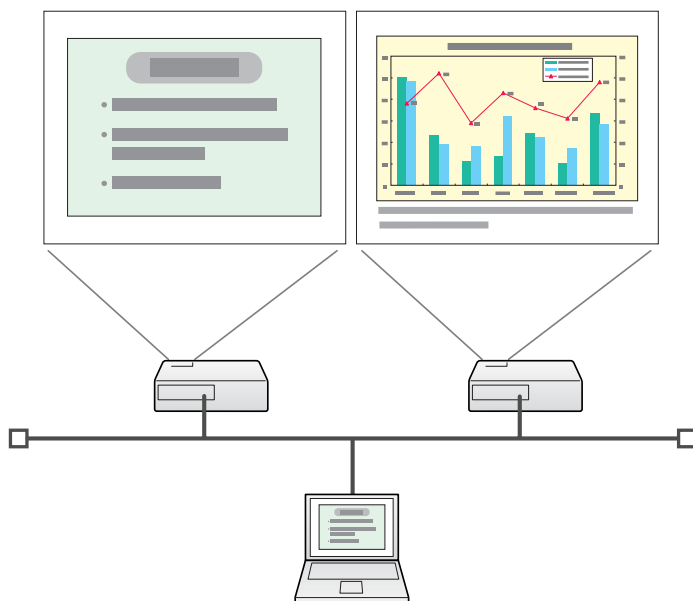
#### 1 Välj det antal virtuella skärmar som ska tilldelas till "Skärm" och ange vilka bilder som ska projiceras från en viss projektor.



#### 2 Klicka på "Anslut".



Tilldelade bilder projiceras på avsedda projektorer.



I Windows kan du inte visa den bild som sänds till en virtuell skärm på datorn. Du måste således justera bilden på den virtuella skärmen när du visar den i projicerat skick.

Om du vill utföra åtgärder med musen på den virtuella skärmen, måste du först flytta muspekaren så att den får kontakt med den virtuella skärmen.



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



- Om drivrutinen för virtuell skärm har aktiverats i Windows så att muspekaren kan flyttas utanför skärmen, kan det hända att du förlorar kontrollen över pekarens läge. När du inte använder virtuell skärm ska du avmarkera kryssrutan för virtuell skärm under Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display så att musen inte längre kan flyttas utanför skärmen. När du återigen vill använda multi-skärmfunktionen markerar du helt enkelt Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display igen för önskad skärm. Mer information om hur du avmarkerar en kryssruta finns på följande sida. ➡ [sid.23](#)
- Du kan justera färgtonen för varje projektor. ➡ [Bruksanvisning "Korrigerar färgen för flera projektorer \(färgjustering för flera skärmar\)"](#)



## Ansluta till en projektor på ett annat nätverk

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

Som standard söker detta program endast efter projektorer på samma nätverk som datorn. När du söker efter projektorer på nätverket, kommer de som finns på andra nätverk således inte att hittas. Så här kan du dock identifiera och ansluta till en projektor på ett annat nätverk:

- Ange antingen en IP-adress eller ett Projektornamn och utför en sökning.

Du kan ange IP-adressen direkt. Dessutom, om det Projektornamn som ska anslutas har registrerats på DNS-servern kan du utföra en sökning genom att ange detta Projektornamn. ➡ [sid.31](#)

- Utföra en sökning baserad på en Profil

När du har sökt efter en projektor på ett annat nätverk genom att ange antingen en IP-adress eller ett Projektornamn kan du spara sökningen som en Profil med ett namn som du lätt kommer ihåg och sedan använda denna Profil när du sedan vill söka efter en projektor på ett annat nätverk. ➡ [sid.32](#)



Följande har förmodligen inträffat om ingen projektor hittas under sökningen. Följ de anvisningar som ges för de specifika felen.

Både för Windows och Macintosh

- Den trådlösa LAN-signalen är utom räckhåll eller för svag.  
Kontrollera om det finns något som stör signalen.  
När Trådlös LAN-enhet (tillval) har installerats på projektorn och Macintosh har anslutits till ett trådlöst LAN
- AirPort: På är inte inställt, eller så har korrekt åtkomstpunkt inte valts.  
Kontrollera om AirPort är inställd på På. Eller kontrollera om korrekt åtkomstpunkt har valts.

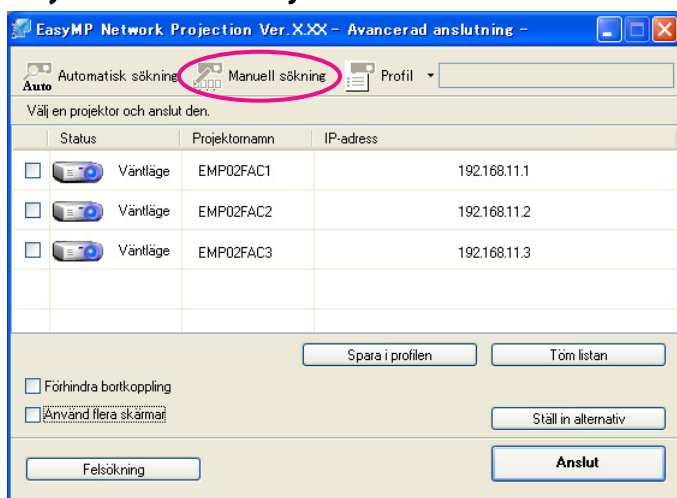
I anvisningarna nedan används skärmdumpar från Windows, om inget annat anges.

Du ser liknande skärmar även om du använder Macintosh.

## Tillvägagångssätt

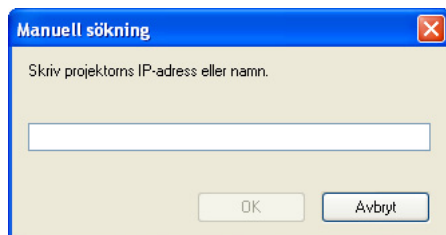
1

Klicka på "Manuell sökning" på projektorvalskärmen i EasyMP Network Projection.



2

Ange IP-adressen eller ett Projektornamn för den projektor som du vill ansluta till och klicka på "OK".



Sökresultatet visas på projektorvalskärmen i EasyMP Network Projection.

Om målprojektorn har identifierats väljer du denna projektor och klickar på **Anslut** för att ansluta.

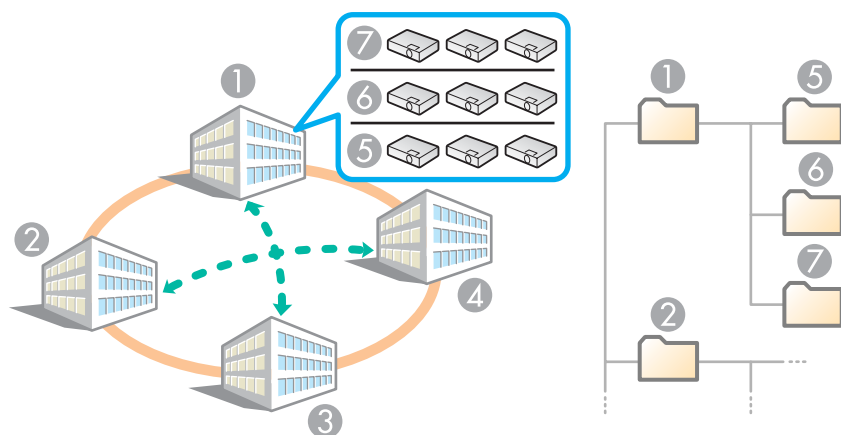
Om du avser att använda denna projektor även i fortsättningen, sparar du sökningen som en Profil så att du inte behöver ange samma information varje gång du genomför en sökning.

 [sid.32](#)



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

Du kan spara en sökning för en projektor som används ofta som en Profil. En Profil är en fil som innehåller all information om en viss projektor, till exempel Projektornamn, dess IP-adress och SSID. Om du anger profilen varje gång du gör en sökning behöver du inte ange IP-adressen eller ett Projektornamn. Du hittar till exempel din målprojektor snabbt om du skapar en grupp av Profiler för varje plats på vilken en projektor är inställd och hanterar dessa platser med hjälp av mappar.



- |             |            |
|-------------|------------|
| ① Byggnad A | ⑤ Våning 1 |
| ② Byggnad B | ⑥ Våning 2 |
| ③ Byggnad C | ⑦ Våning 3 |
| ④ Byggnad D |            |

I det här avsnittet förklaras hur du skapar och redigerar en Profil.

## Skapa en Profil

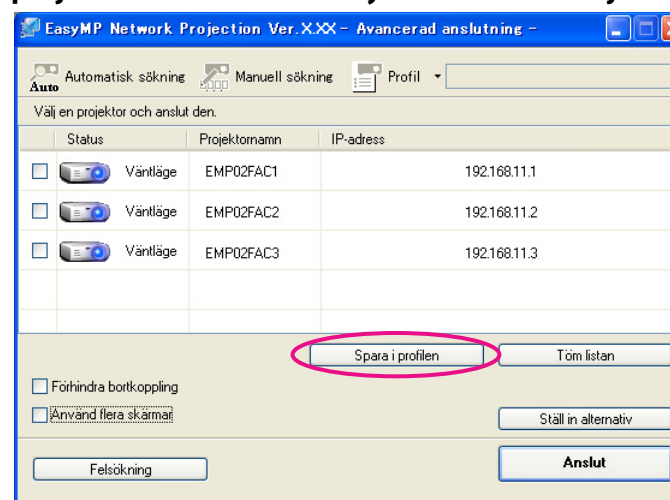
Du skapar Profil genom att spara sökresultat.

Mer information om hur du redigerar en redan sparad Profil finns i följande avsnitt. ➡ [sid.34](#)

### Tillvägagångssätt

1

Klicka på "Spara i profilen" när projektorn visas på projektorvalskärmen i EasyMP Network Projection.



Skärmen Spara i profilen visas.

2

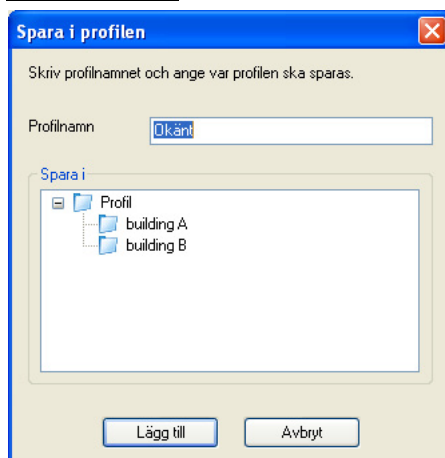
Ange ett Profilnamn och klicka sedan på "Lägg till".



Projektorinformationen registreras i Profil.

Om du redan har sparat en Profil tillfrågas du om du vill skriva över den. Välj "**Spara som**" för att spara en profil med ett nytt namn. Följande skärmar visas om du har skapat en mapp för en Profil. Efter att du har angett ett Profilnamn och har valt målmap i **Spara i** klickar du på **Lägg till**.

## För Windows



## För Macintosh



Mer information om hur du skapar en mapp för en Profil finns i följande avsnitt. [sid.34](#)

## Söka genom att ange en Profil

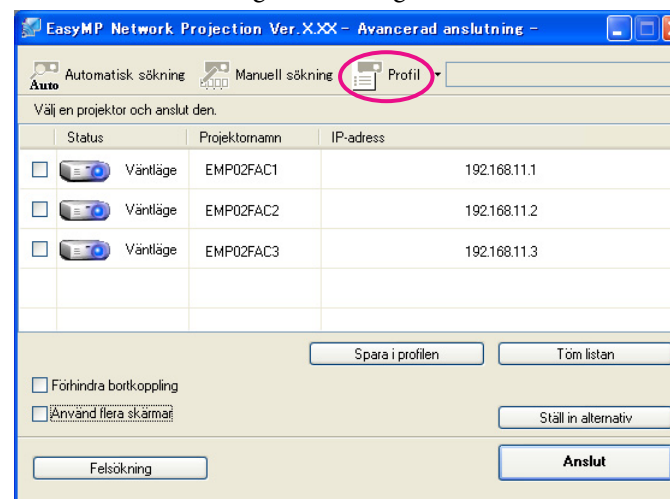
Du kan söka genom att ange en Profil som du har skapat.

### Tillvägagångssätt

1

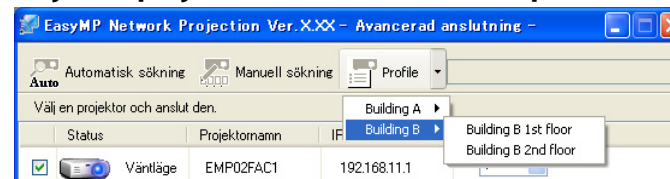
Klicka på "**Profil**" på projektorvalskärmen i EasyMP Network Projection.

Om du inte har registrerat någon Profil kan du inte välja **Profil**.



2

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



Sökresultatet visas på projektorvalskärmen i EasyMP Network Projection.

Om målprojektorn har identifierats väljer du denna projektor och klickar på **Anslut** för att ansluta.

Hantera en Profil

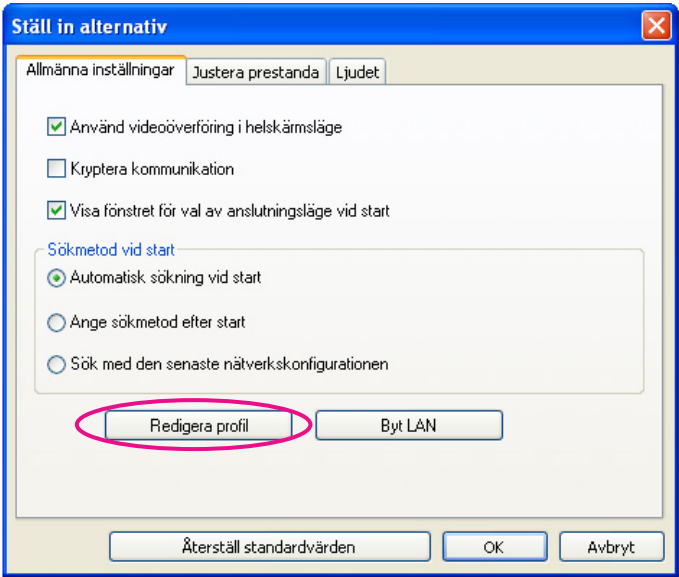
Du kan ändra namn och hierarkisk struktur för en Profil.

Tillvägagångssätt

1 Klicka på "Ställ in alternativ" på huvudskärmen i EasyMP Network Projection.

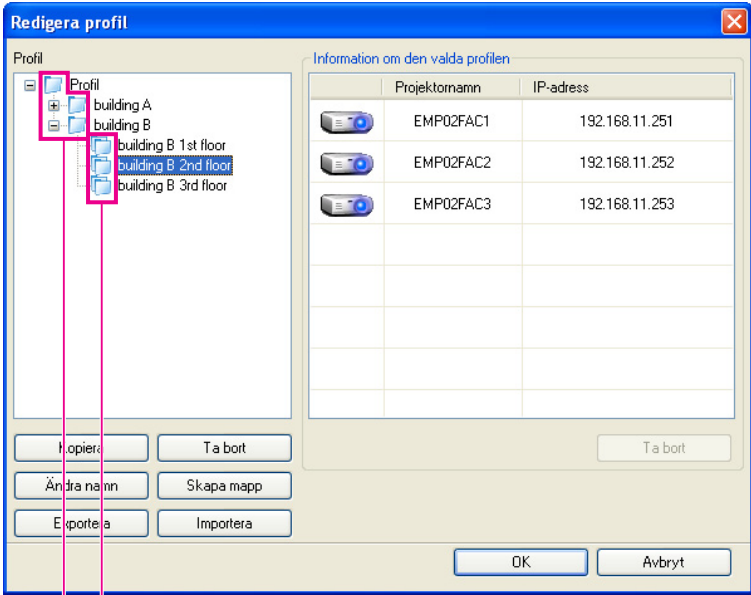
Skärmen Ställ in alternativ visas.

2 Klicka på "Redigera profil".



Skärmen Redigera profil visas.

3 Redigera innehållet som är registrerat i en Profil.



- 1 :Markerar en mapp.
- 2 :Markerar en Profil.

| Profil     |   |
|------------|---|
| Alternativ | Funktion  |
| Profil     | Du kan visa en registrerad Profil. Du kan hantera den genom att skapa en mapp. Du kan ändra ordningen för Profilen eller mappen genom att dra och släppa. |
| Kopiera    | Du kan kopiera en Profil. En kopierad Profil sparas i samma mapp som originalet och med samma namn.   |

| Profil            |   |
|-------------------|---|
| Alternativ        | Funktion  |
| <b>Ta bort</b>    | Du kan ta bort en Profil och en mapp.   |
| <b>Ändra namn</b> | Du kan visa dialogrutan Ändra namn och ändra namnet på en mapp eller en Profil. Du kan ange ett namn med upp till 32 tecken i dialogrutan Ändra namn. |
| <b>Skapa mapp</b> | Du kan skapa en ny mapp.  |
| <b>Exportera</b>  | Du kan Exportera en Profil och även Importera och använda en Profil.  |
| <b>Importera</b>  | Används när du vill läsa och använda en exporterad Profil.  |

| Information om den valda profilen |   |
|-----------------------------------|---|
| Alternativ                        | Funktion  |
| <b>Projektornamn, IP-adress</b>   | Du kan visa den projektorinformation som är registrerad för en Profil.  |
| <b>Ta bort</b>                    | Du kan ta bort informationen för markerad projektor. Även profilen tas bort om all projektorinformation tas bort. |



**Klicka på "OK".**

Detta sparar dina redigeringar och stänger skärmen Redigera profil.



# Inställningar i EasyMP Network Projection

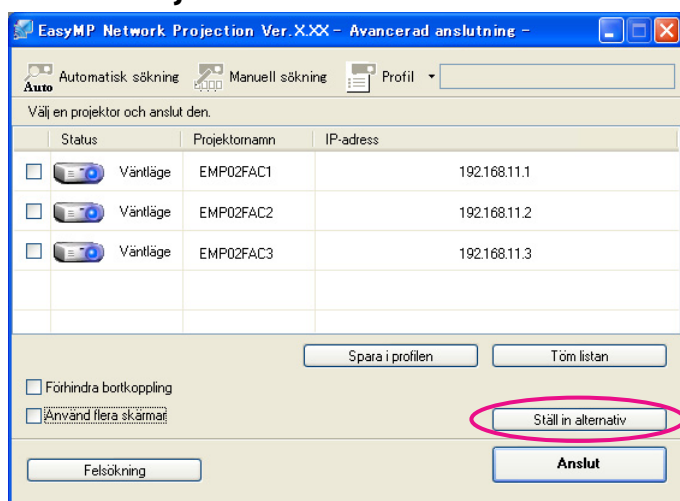
Du kan välja inställningsalternativ, t.ex. behandlingsmetod, när EasyMP Network Projection startar.

Du kan välja inställningsalternativ, t.ex. behandlingsmetod, när EasyMP Network Projection startar.

Importerera Ställ in alternativ från huvudskärmen i EasyMP Network Projection.

## Procedur

- 1 Klicka på "Ställ in alternativ" på huvudskärmen i EasyMP Network Projection.

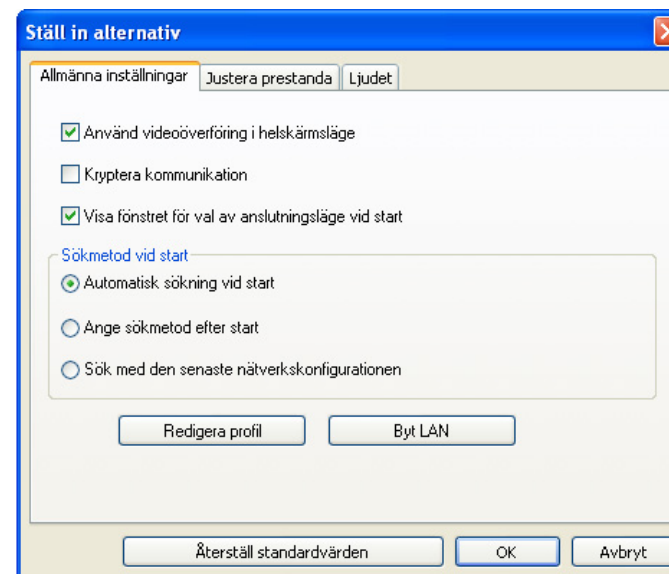


Skärmen Ställ in alternativ visas.

- 2 Ställ in de olika alternativen.

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


## Fliken Allmänna inställningar



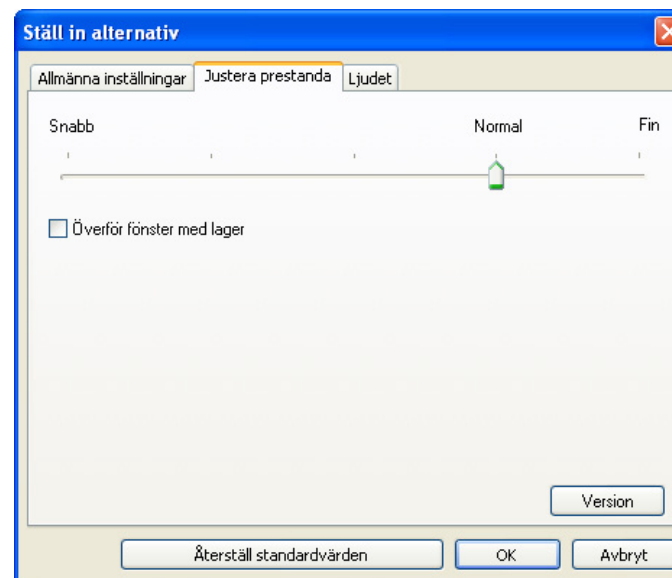
|   |  |
|---|--|
| <b>Använd videoöverföring i helskrämsläge</b>             | Inställningen för den här funktionen är avaktiverad eftersom den här projektorn inte stödjer funktionen för att skicka filmer.   |
| <b>Kryptera kommunikation</b>                             | Välj för att kryptera och sända data. Även om data hamnar i fel händer kan de inte dekrypteras. Kom ihåg att alltid markera den här kryssrutan när du använder Snabbt anslutningsläge.     |
| <b>Visa fönstret för val av anslutningsläge vid start</b> | Välj om skärmen Snabbt anslutningsläge/Avancerat anslutningsläge ska visas när EasyMP Network Projection startar. Ta bort kryssmarkeringen när du har etablerat en regelbunden startmetod. |

## Ställa in funktionerna

Ställ in varje funktion från fliken Allmänna inställningar och fliken Justera prestanda.


|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>Sökmetod vid start</b>       | Välj vilken av följande metoder för projektorsökning som ska användas när EasyMP Network Projection startas.<br><b>Automatisk sökning vid start</b><br><b>Ange sökmethodefter start</b><br><b>Sök med den senaste nätverkskonfigurationen</b>  |
| <b>Redigera profil</b>          | Dialogrutan Redigera profil visas.  <a href="#">sid.34</a>  |
| <b>Byt LAN</b>                  | Endast Windows<br>Dialogrutan Byt nätverksadapter visas. Detta används när man behöver byta nätverksadapter inför en sökning om datorn har flera adaptrar.<br>Som standard används alla nätverksadaptrar för sökning. Välj en kabelansluten LAN-adapter om ett kabelanslutet LAN alltid används som kommunikationsmetod. |
| <b>Återställ standardvärden</b> | Du kan återställa alla justeringsvärden på fliken Allmänna inställningar till deras standardvärden, förutom Redigera profil och Byt LAN.   |

## Fliken Justera prestanda



|   |  |
|---|--|
| <b>Glidreglage för justering av prestanda</b> | Du kan ställa in prestandan på <b>Snabb</b> , <b>Normal</b> och <b>Fin</b> .<br>Välj <b>Snabb</b> om störningar förekommer under en filmprojicering.   |
| <b>Överför fönster med lager</b>              | Endast Windows (ej Windows Vista)<br>Välj om fönster med lager ska överföras eller ej. Fönster med lager används om projektorn inte projicerar det innehåll, t.ex. meddelanden, som visas på datorn. Markera den här kryssrutan för att projicera innehåll, t.ex. meddelanden, som använder fönster med lager.<br>Avmarkera den här kryssrutan om du inte vill att muspekaren ska blinka på duken. |
| <b>Återställ standardvärden</b>               | Du kan återställa alla justeringsvärden för funktionerna på fliken Justera prestanda till standardinställningarna.   |



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

### Fliken Ljudet

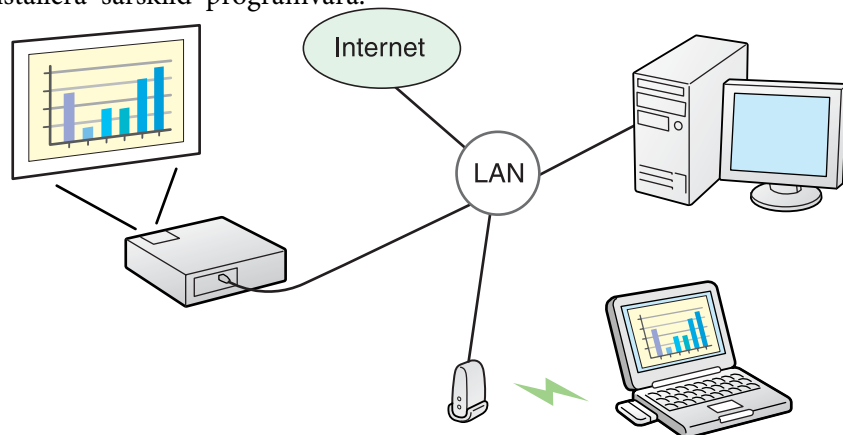
Inställningarna på fliken Ljudet är avaktiverade eftersom den här projektorn inte stödjer funktionen för sändning av ljud.



## Använda funktionen Nätverksprojektor för att projicera bilder

I detta kapitel förklaras hur man projicerar bilder från en dator genom användning av Nätverksprojektor som är en standardapplikation som ingår i Windows Vista.

"Nätverksprojektor" är en standardfunktion i Windows Vista. Du kan projicera bilder från datorn genom att projektorn upptäcks på nätverket genom användning av en funktion i operativsystemet utan att behöva installera särskild programvara.



I ett nätverk kan du projicera genom att ansluta en dator till en projektor.

| Kompatibla operativsystem  |
|--|
| Windows: Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate |

I detta avsnitt ges en enkel förklaring av Nätverksprojektor.

Kontrollera att projektorn och datorn är anslutna till nätverket och utför följande funktioner.

## Procedur

- 1 Slå på projektorn och tryck sedan på knappen [LAN] på fjärrkontrollen.

2

**Starta Windows på datorn, och klicka sedan på "Start" - "Alla program" - "Tillbehör" - "Ansluta till en nätverksprojektor".**

Anslutningsskärmen visas.

Identifiera projektorn genom att mata in IP-adressen till den eller genom att låta operativsystemet automatiskt identifiera alla anslutna projektorer.

3

**När operativsystemet har identifierat alla anslutna projektorer kan du välja vilken du vill använda och klicka på "Anslut".**

När projektorns lösenordsskärm visas, skriv in Projektornyckelordet på väntelägesskärmen för LAN. ➡ [sid.13](#)



När du använder "Nätverksprojektor" från "Alternativ" i Windows Meeting Space, ställer du in färgerna för datorskärmen som du använder till den högsta nivån (32 bit). Om det inte fungerar med 32-bitarsvisning, visas ett meddelande och det går inte att ansluta.



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

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

Du kan ställa in och styra projektorn från en dator genom att använda en webbläsare på en dator som är ansluten till projektorn via ett nätverk. Inställning och styrning kan ske med fjärrfunktionen om denna är aktiverad. Eftersom du kan använda datorns tangentbord går det också lättare att ange tecken under inställningen.

Använd Microsoft Internet Explorer 6.0 eller senare som webbläsare. Om du använder en Macintosh kan du även använda Safari. Om du däremot använder Safari i Mac OS X 10.2.8 kanske vissa av webbstyrningens radioknappar inte visas på rätt sätt.



Du kan ställa in och styra med en webbläsare om du väljer **Nätverk** på under **Utökad** på projektormenyn Konfiguration även om projektorn befinner sig i **Vänteläge** (när strömmen är bruten).

## Visning av Webbstyrning

Använd följande procedur för att visa webbstyrningen.



Webbstyrningen kan inte visas om din webbläsare är inställd på att ansluta via en hjälpserver (proxy). För att kunna använda webbstyrningen måste du ställa in en nätverksanslutning via någon annan enhet än en hjälpserver.

## Ange projektorns IP-adress

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

### Tillvägagångssätt



**1 Starta webbläsaren i datorn.**



**Ange projektorns IP-adress i webbläsarens adressinskrivningsfält och tryck sedan på tangenten [Enter] på datorns tangentbord.**

Webbstyrningen visas.

När Kontr.lösen f. Web är aktiverat på menyn Nätverk på projektormenyn Konfiguration anger du lösenordet. Ange de tecken som angivits för Kontr.lösen f. Web.

## Inställning av Projektor

Du kan ställa in alternativ som normalt ställs in på projektormenyn Konfiguration. De nya inställningarna anges i menyn Konfiguration. Det finns även alternativ som endast kan anges i webbläsaren.

## Funktioner i menyn Konfiguration som inte kan ställas in med webbläsaren

Alla funktioner utom de nedanstående kan ställas in i menyn Konfiguration.

- Menyn Signal - DVI/HDMI videoräc.
- Menyn Inställningar - Keystone - Quick Corner
- Menyn Inställningar - Visarens form
- Menyn Inställningar - Testmönster
- Menyn Inställningar - Användarknapp
- Menyn Utökad - registrering av Användarlogo
- Menyn Utökad - Drift - Slutföra BNC-synk.
- Menyn Utökad - Språk
- Menyn Utökad - Drift - Hög höjd läge
- Menyn Utökad - Drift - Slutartimer
- Menyn Återställ - Återställ alla

De funktioner som är tillgängliga på var och en av menyer är desamma som på projektormenyn Konfiguration.

☛ [Bruksanvisning "Lista över Funktioner"](#)

### Alternativ som endast kan anges i webbläsaren

Följande funktioner kan endast ställas in i webbläsaren.

- SNMP Gemensamt namn
- Skärmlösen

Om du ställer in funktionen Meddel. om e-post på projektormenyn Konfiguration, skickas meddelanden till förinställda e-postadresser när ett problem uppstår eller en varning visas på projektorn. Detta innebär att operatören informeras om projektorproblem även om han/hon befinner sig på en annan plats.

☞ *Bruksanvisning "Menyn E-post"*



- Maximalt tre meddelandedestinationer (adresser) kan registreras. Felmeddelandena kan skickas till alla tre mottagare samtidigt.
- Om en projektor drabbas av ett allvarligt problem och upphör att fungera, kan eventuellt inte meddelande om detta sändas till operatören.
- Du kan använda övervakning om **Nätverk på** anges på menyn **Utökad** på projektormenyn Konfiguration även om projektorn befinner sig i **Vänteläge** (när strömmen är bruten).

Om du ställer in SNMP på projektormenyn Konfiguration, kommer meddelanden att sändas till förinställda e-postadresser när ett problem uppstår eller en varning visas på projektorn. Detta är användbart när man fjärrstyr flera projektorer centralt.

## *Bruksanvisning "Menyn Övriga"*




- SNMP bör hanteras av en nätverksadministratör eller någon som väl känner till nätverket.
- Om du vill övervaka projektorn med hjälp av SNMP-funktionen ska du installera programmet för SNMP-hantering på datorn.
- Hanteringsfunktionen med hjälp av SNMP kan inte användas via ett trådlöst LAN i Snabbt anslutningsläge.
- Högst två mottagande IP-adresser kan sparas.







# Bilaga

Om du projicerar datorbilder medan EasyMP Network Projection körs så gäller följande begränsningar. Kontrollera detta.

## Upplösningar som stöds

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

- VGA  (640×480)
- SVGA  (800×600)\*
- XGA  (1024×768)\*
- SXGA  (1280×960)
- SXGA (1280×1024)\*
- SXGA+ (1400×1050)\*
- WXGA (1280×768)
- WXGA (1280×800)
- WXGA+ (1440×900)
- UXGA (1600×1200)

\* Upplösningar som stöds när multi-skärmfunktionen är aktiverad.

Om du använder en dator med en speciell skärmstorlek och ett bildförhållande som inte anges ovan, ska du välja den skärmutplösning som ligger närmast den bredd som visas i de 10 alternativen ovan. I så fall projiceras de horisontella marginalerna på en bred skärm, men på smalare skärmar är de tomma vertikala marginalerna svarta.

## Färger på bildskärmen

Antalet färger på datorskrmar som kan projiceras.

| Windows        | Macintosh                             |
|----------------|---------------------------------------|
| 16-bitars färg | Cirka 32000 färger (16 bitar)         |
| 32-bitars färg | Cirka 16,7 miljoner färger (32 bitar) |

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

## Antal anslutningar

Du kan ansluta upp till fyra projektorer till en dator och projicera samtidigt från dem.

Du kan inte ansluta flera datorer till en projektor samtidigt.

## Övrigt

- Om överföringshastigheten via ett trådlöst LAN är låg kan nätverksanslutningen brytas plötsligt.
- Filmer visas inte lika mjukt som på datorn.
- Program som använder DirectX-funktioner kommer eventuellt inte att visas korrekt. (Endast Windows)
- MS-DOS-prompter visas inte i fullskärmsläget. (Endast Windows)
- I vissa fall överensstämmer inte bilden på datorskrmen helt med den bild som visas på projektorn.

## När du använder Windows Vista

Observera följande när du använder EasyMP Network Projection på en dator med Windows Vista.

## Begränsningar vid projicering i Windows Fotogalleri

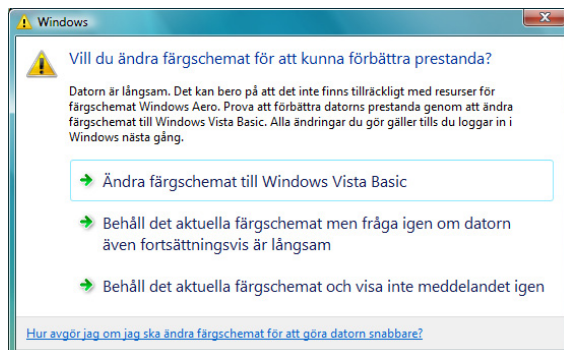
Observera de två begränsningarna nedan vad gäller bruk av Windows Fotogalleri tillsammans med EasyMP Network Projection.

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

### Begränsningar i Windows Aero

Ha följande två begränsningar i åtanke när du använder Windows Aero på datorn.


- Fönstret med lager projiceras oavsett vad som valts under Överför fönster med lager från Ställ in alternativ i EasyMP Network Projection.  
Om till exempel Överför fönster med lager för verktygsfältet i EasyMP Network Projection är avaktiverat så kommer det inte att projiceras även om det visas på datorskärmen. Verktygsfältet visas dock.
- Följande meddelande visas ett par minuter efter att du har anslutit datorn till projektorn över ett nätverk med EasyMP Network Projection.  
Vi rekommenderar att du väljer **Behåll det aktuella färgschemat och visa inte meddelandet igen**. Detta val förblir aktivt tills du startar om datorn.




Se informationen på angiven sida om något av följande uppstår.

## Problem med nätverksfunktionerna

"Kan inte ansluta med EasyMP Network Projection"  sid.51

"Den projicerade bilden bibehålls när en anslutning görs med EasyMP Network Projection, varvid en anslutning inte kan göras från en annan dator."  sid.51

"Det går inte att hitta projektorn när EasyMP Network Projection startas."  sid.51

"Det går inte att ansluta i Avancerat anslutningsläge eller med kabelanslutet LAN"  sid.52


"Bildspelet kan inte visas på önskad skärm när multi-skärmfunktionen används."  sid.53

"Program visas inte längre på datorskärmen vid användning av multi-skärmfunktionen."  sid.53


"Musmarkören visas inte på datorskärmen."  sid.53

"När du ansluter med EasyMP Network Projection visas inte bilden eller bilden laddas långsamt."  sid.53


"När en anslutning görs med EasyMP Network Projection, kan ett PowerPoint-bildspel inte startas."  sid.54

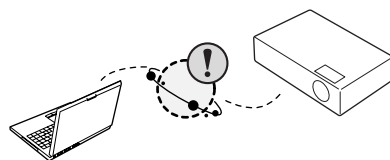
"När du ansluter med EasyMP Network Projection uppdateras inte skärmen när du använder ett Office-program."  sid.54

"Felmeddelande när du startar EasyMP Network Projection"  sid.54

"Nätverksinställningarna återställs inte efter att anslutningen till datorn med EasyMP Network Projection har brutits."  sid.56

## Problem med övervakning och styrning

"Meddelande skickas inte även om ett problem inträffar i projektorn."  sid.56



## Problem med nätverksfunktionerna

### Kan inte ansluta med EasyMP Network Projection


Läs meddelandet på skärmen och vidta följande åtgärder.



| Felmeddelanden  | Åtgärd   |
|---|--|
| Stöd saknas för programversionen som används. Installera den senaste versionen av programmet på datorn. | Installera den senaste versionen av EasyMP Network Projection från CD-ROM-skivan EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring som medföljer projektorn. |

**Den projicerade bilden bibehålls när en anslutning görs med EasyMP Network Projection, varvid en anslutning inte kan göras från en annan dator.**




| Kontrollera  | Åtgärd  |
|--|---|
| Lämnade presentatören konferensrummet utan att bryta nätverksanslutningen? | Med EasyMP Network Projection kan föregående anslutning till datorn brytas när en annan dator försöker att ansluta till projektorn, varefter anslutning sker med den nya datorn.<br>Om ett Projektornyckelord inte har ställts in eller om du känner till Projektornyckelord, kan du således bryta aktuell anslutning och genomföra en ny anslutning till projektorn.<br>När du anger ett Projektornyckelord och om du inte känner till Projektornyckelord ska du starta om projektorn och ansluta på nytt. |



**Det går inte att hitta projektorn när EasyMP Network Projection startas.**

| Kontroll  | Åtgärd  |
|---|---|
| Är en Trådlös LAN-enhet ansluten?<br><b>För trådlöst LAN</b>                        | Kontrollera att en Trådlös LAN-enhet (tillval) är korrekt ansluten.   |
| Visas skärmbilden för nätverkskonfiguration från menyn Konfiguration på projektorn? | När skärmbilden nätverkskonfiguration visas på projektorn är nätverksanslutningen för EasyMP Network Projection avaktiverad. Stäng nätverksinställningarna på projektorn och återgå till väntelägesskrämbilden för LAN. |
| Är datorns LAN-kort och den inbyggda LAN-funktionen tillgängliga?                   | Kontrollera att LAN är giltigt genom att gå till Kontrollpanelen - System - Hårdvara i Enhetshanteraren (eller liknande).   |
| Överensstämmer din SSID med åtkomstpunktens SSID?<br><b>Snabbt anslutningsläge</b>  | Ställ in en SSID som är annorlunda än åtkomstpunktens SSID.  <a href="#">Bruksanvisning "Nätverk-meny (endast EB-Z8050W)"</a>      |


| Kontroll   | Åtgärd   |
|--|--|
| Är DHCP-funktionen för kabelanslutet LAN inställd på På?<br><b>Snabbt anslutningsläge</b>                          | Stäng <b>Av</b> inställningen för <b>DHCP</b> för <b>Kabelanslutet LAN</b> i menyn Konfiguration.  <a href="#">Bruksanvisning "Nätverk-meny (endast EB-Z8050W)"</a>   |
| Valdes aktuell nätverksadapter korrekt med EasyMP Network Projection?  | Om datorn täcker flera LAN-miljöer kan den inte ansluta förrän rätt nätverksadapter väljs. Om du använder en dator med Windows, startar du EasyMP Network Projection och väljer den nätverksadapter som du använder från <b>Ställ in alternativ - Byt LAN</b> .  <a href="#">sid.37</a> |
| För trådlös LAN-anslutning: är den trådlösa LAN-inställningen aktiverad när datorn befinner sig i energisparläget? | Aktivera trådlöst LAN.   |
| Föreligger några hinder mellan åtkomstpunkten och datorn eller projektorn?<br><b>För trådlöst LAN</b>              | Ibland kan en situation som involverar elektromagnetiska vågor hindra att projektorn hittas under en sökning. Kontrollera om några hinder föreligger mellan åtkomstpunkten och datorn eller projektorn, och flytta på enheterna för att komma till rätta med problemet.  |
| Är inställningen av elektromagnetiska vågor för låg för datorns trådlösa LAN?                                      | Ställ in den elektromagnetiska vågstyrkan på maxvärdet.  |
| Uppfyller den trådlösa LAN-anslutningen kraven i 802.11g, 802.11b eller 802.11a?                                   | Den är bara kompatibel med standard 802.11g, 802.11b och 802.11a, inte med andra standarder, till exempel 802.11.  |
| Är brandväggen avaktiverad eller har brandväggen registrerats som ett undantag?                                    | Om du inte vill avaktivera brandväggen eller registrera den som ett undantag, ska du göra nödvändiga inställningar för att öppna portarna.<br>EasyMP Network Projection använder portarna "3620", "3621" och "3629".   |
| Är nätverkskabeln korrekt ansluten?<br><b>För kabelanslutet LAN</b>  | Kontrollera att nätverkskabeln är korrekt ansluten. Anslut kabeln om den är felaktigt ansluten eller inte ansluten alls.   |

### Det går inte att ansluta i Avancerat anslutningsläge eller med kabelanslutet LAN


| Kontroll   | Åtgärd   |
|--|--|
| Är SSID-inställningen annorlunda?  | Ställ in datorn, åtkomstpunkten och projektorn på samma SSID.<br> <a href="#">Bruksanvisning "Nätverk-meny (endast EB-Z8050W)"</a>  |
| Är samma WEP-nyckel inställd?  | När du väljer <b>WEP</b> från <b>Säkerhet</b> ska du ange åtkomstpunkt, datorn och projektorn till samma WEP-nyckel.<br> <a href="#">Bruksanvisning "Nätverk-meny (endast EB-Z8050W)"</a> |
| Är funktioner för anslutningsvägran, till exempel begränsningar för <u>MAC-adress</u>  och port korrekt inställda vid åtkomstpunkten? | Ställ in datorn på att tillåta anslutningar från åtkomstpunkten.   |

| Kontroll   | Åtgärd   |
|--|--|
| Är IP-adress, nätmask och gateway-adress för åtkomstpunkt och projektor korrekt inställda? | Justera varje inställning om du inte använder DHCP.  <a href="#">Bruksanvisning "Nätverk-meny (endast EB-Z8050W)"</a> |
| Skiljer sig åtkomstpunktens och datorns nätmask från varandra?                             | Välj <b>Manuell sökning</b> från EasyMP Network Projection, ange IP-adressen och anslut.<br> <a href="#">sid.31</a>     |


### Bildspelet kan inte visas på önskad skärm när multi-skärmfunktionen används.

| Kontroll   | Åtgärd  |
|--|---|
| Använder du PowerPoint 2002 eller en tidigare version?<br><b>För Windows</b> | Du kan ställa in och använda två eller flera <u>virtuella skärmar</u>  om du använder PowerPoint 2003 eller senare eller begränsar antalet virtuella skärmar till en enda innan du visar bildspelet. |

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

| Kontroll   | Åtgärd   |
|--|--|
| Körs ett annat program på den <u>virtuella skärmen</u>  ?<br><b>För Windows</b> | Ett annat program körs ibland på den virtuella skärmen när EPSON Virtual Display är installerat. Om detta inträffar ställer du in EPSON Virtual Display på "Av" under "Skärmegenskaper". |

### Musmarkören visas inte på datorskärmen.

| Kontroll  | Åtgärd  |
|---|---|
| Har EPSON Virtual Display installerats?<br><b>För Windows</b> | Musmarkören har flyttats till den <u>virtuella skärmen</u>  . Avmarkera kryssrutan för den virtuella skärmen på skärmbilden. Lagg till-ta bort EPSON Virtual Display för att flytta tillbaka musen till skärmen. |

### När du ansluter med EasyMP Network Projection visas inte bilden eller bilden laddas långsamt.

| Kontroll  | Åtgärd  |
|---|---|
| Försökte du att visa filmer med Media Player eller köra en förhandsgranskning av skärmläckaren? | Den dator du använder avgör om skärmen för filmuppspelning visas i Media Player eller om förhandsgranskningen av skärmläckaren visas på normalt sätt. |

| Kontroll   | Åtgärd  |
|--|---|
| Är WEP-krypteringen aktiverad eller är flera projektorer anslutna? | Visningshastigheten minskar om WEP-krypteringen är aktiverad eller om flera projektorer är anslutna.  |
| Har du aktiverat DHCP?   | När DHCP är inställt på <b>På</b> i Avancerat anslutningsläge eller i läget Kabelanslutet LAN och om en DHCP-server inte hittas, kan det ta tid att ange vänteläge för LAN. |


### När en anslutning görs med EasyMP Network Projection, kan ett PowerPoint-bildspel inte startas.





| Kontroll   | Åtgärd   |
|--|--|
| Startades EasyMP Network Projection under tiden PowerPoint kördes?<br><b>För Windows</b> | Se till att du stänger PowerPoint innan du startar EasyMP Network Projection. Bildspel kanske inte kan köras om du ansluter medan PowerPoint körs. |

### När du ansluter med EasyMP Network Projection uppdateras inte skärmen när du använder ett Office-program.

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

### Felmeddelande när du startar EasyMP Network Projection

| Felmeddelanden  | Åtgärd   |
|---|--|
| Det går inte att ansluta till projektorn.                             | Försök att ansluta igen. Om den nya anslutningen misslyckas ska du kontrollera nätverksinställningarna på datorn och för projektorn.<br>Mer information om hur du gör nätverksinställningar på projektorn finns under  <a href="#">Bruksanvisning "Nätverksmeny (endast EB-Z8050W)"</a> |
| Fel nyckelord. Skriv nyckelordet som visas på projektorskärmen igen.  | Kontrollera det Projektornnyckelord som visas på väntelägeskärmen för LAN och ange ett Projektornnyckelord.  |
| Den valda projektorn är upptagen. Vill du fortsätta med anslutningen? | Du har försökt att ansluta till en projektor som är ansluten till en annan dator.<br>Klicka på knappen <b>Ja</b> för att ansluta till projektorn. Anslutningen bryts mellan projektorn och den andra datorn.<br>Klicka på knappen <b>Nej</b> för att inte ansluta till projektorn.<br>Anslutningen bibehålls mellan projektorn och den andra datorn.                         |

| Felmeddelanden  | Åtgärd   |
|---|--|
| EasyMP Network Projection kunde inte initieras.   | Starta om EasyMP Network Projection. Avinstallera och installera EasyMP Network Projection på nytt om meddelandet fortfarande visas.<br> <a href="#">sid.6</a>  |
| Det går inte att ansluta pga. fel lösenord.   | Fel Projektornyckelord anges vid anslutning till en projektor som har ett inställt Projektornyckelord. Kontrollera det Projektornyckelord som anges på projektorns väntelägeskärm bild för anslutning. När anslutningen har kopplats ner och kopplats upp igen, anger du ett Projektornyckelord på den inmatningsskärm som visas.<br> <a href="#">sid.13</a>  |
| Det går inte att hitta information om nätverksadaptern.   | Kontrollera följande:<br>Är en nätverksadapter installerad på datorn?<br>Är drivrutinen för nätverksadaptern installerad på datorn?<br>Efter denna kontroll startar du om datorn och försöker att ansluta på nytt.<br>Kontrollera följande om anslutningen ändå inte fungerar:<br>Kontrollera nätverksinställningarna på datorn och på projektorn.<br>Mer information om hur du gör nätverksinställningar på projektorn finns under  <a href="#">Bruksanvisning "Nätverksmeny (endast EB-Z8050W)"</a> |
| En eller flera av de anslutna projektorerna har inte stöd för upplösningar över SXGA. Minska skärmapplösningen och anslut igen.                             | Det finns en ELP-735-projektor vid anslutningsdestinationen. Ändra datorns skärmapplösning till SXGA (1280×1024) eller lägre.  |
| En eller flera projektorer svarar inte.   | Du kan inte ansluta till flera projektorer samtidigt. Kontrollera nätverksinställningarna på datorn och på projektorn. Mer information om hur du gör nätverksinställningar på projektorn finns under  <a href="#">Bruksanvisning "Nätverksmeny (endast EB-Z8050W)"</a>  |
| Skriv nyckelordet som visas på projektorskärmen.  | Kontrollera det Projektornyckelord som visas på väntelägeskärmen för LAN och ange ett Projektornyckelord.  |
| Programmet kan inte startas eftersom EPSON USB Display körs.  | Stäng USB Display och starta sedan EasyMP Network Projection.  |
| Det går inte att ansluta till projektorn med den här versionen av EasyMP Network Projection. Installera den senaste versionen av EasyMP Network Projection. | Det här meddelandet visas när du ansluter till projektorn med EMP NS Connection. Installera den senaste versionen av EasyMP Network Projection från CD-ROM-skivan EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring som medföljer projektorn för att ansluta.  |

Nätverksinställningarna återställs inte efter att anslutningen till datorn med EasyMP Network Projection har brutits.

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

## Problem med övervakning och styrning

Meddelande skickas inte även om ett problem inträffar i projektorn.

| Kontroll  | Åtgärd   |
|---|--|
| Är en Trådlös LAN-enhet ansluten?<br><b>För trådlöst LAN</b>        | Kontrollera att en Trådlös LAN-enhet (tillval) är korrekt ansluten.  |
| Är inställningarna för nätverksanslutning korrekt?                  | Kontrollera projektorns nätverksanslutningar. ➡ <a href="#">Bruksanvisning "Nätverk-meny (endast EB-Z8050W)"</a>   |
| Är <b>Vänteläge</b> inställt på <b>Nätverk på</b> ?                 | Om du vill använda funktionen Meddel. om e-post när projektorn är i vänteläge ställer du in <b>Nätverk på</b> i <b>Vänteläge</b> från menyn Konfiguration. ➡ <a href="#">Bruksanvisning "Utökad-meny"</a>  |
| Uppstod ett allvarligt fel så att projektorn plötsligt slogs av?    | När projektorn plötsligt slås av kan e-post inte skickas.<br>Om felet inte avhjälpas vid en kontroll av projektorn, ska du kontakta din lokala återförsäljare eller närmaste kontaktperson i Anvisningar för support och service. ➡ <a href="#">Kontaktlista för Epson-projektor</a> |
| Tillförs ström till projektorn?                                     | Kontrollera att det inte har uppstått något lokalt strömavbrott eller elfel och att överströmsskyddet på projektorns eluttag inte har löst ut.   |
| Är nätverkskabeln korrekt ansluten?<br><b>För kabelanslutet LAN</b> | Kontrollera att nätverkskabeln är korrekt ansluten. Anslut kabeln om den är felaktigt ansluten eller inte ansluten alls.   |

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

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Ad hoc</b>         | En trådlös LAN-anslutning som kommunicerar med trådlösa LAN-klienter utan bruk av åtkomstpunkt. Det går inte att kommunicera med två eller flera enheter samtidigt.   |
| <b>MAC-adress</b>     | En förkortning av Media Access Control. En MAC-adress är ett ID-nummer som är unikt för varje nätverksadapter. Ett unikt nummer tilldelas varje nätverksadapter, och data sänds mellan nätverksadapterar mot bakgrund av denna identifiering. |
| <b>SVGA</b>           | En typ av videosignal med en upplösning på 800 (horisontellt) $\times$ 600 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer.   |
| <b>SXGA</b>           | En typ av videosignal med en upplösning på 1280 (horisontellt) $\times$ 1024 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer.   |
| <b>UXGA</b>           | En typ av videosignal med en upplösning på 1600 (horisontellt) $\times$ 1200 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer.   |
| <b>VGA</b>            | En typ av videosignal med en upplösning på 640 (horisontellt) $\times$ 480 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer.   |
| <b>Virtuell skärm</b> | Innehållet på en datorskärm sänds till flera skärmar. Du kan skapa en stor virtuell skärm med hjälp av flera mindre skärmar.  |
| <b>XGA</b>            | En typ av videosignal med en upplösning på 1024 (horisontellt) $\times$ 768 (vertikalt) punkter som används av IBM PC/AT-kompatibla datorer.  |

Med ensamrätt. Detta dokument får inte kopieras, sparas i ett datoriserat system eller på något annat sätt överföras (elektroniskt, mekaniskt, kopieras, spelas in eller övrigt) utan skriftligt medgivande från Seiko Epson Corporation. Inget patentansvar finns avseende användning av information som finns här. Inte heller ansvar för skador som kan uppstå om informationen som finns här används.

Varken Seiko Epson Corporation eller företagets dotterbolag är ansvariga gentemot köparen av denna produkt eller tredje part för de skador, förluster, kostnader eller utgifter som köparen eller tredje part kan åsamkas på grund av: användning, olycka, felanvändning av denna produkt eller obehöriga ändringar, reparationer eller justeringar på denna produkt eller (utom USA) om dessa drift- och underhållsinstruktioner från Seiko Epson Corporation inte följs.

Seiko Epson Corporation ansvarar inte för de skador eller problem som kan uppstå om andra alternativ eller förbrukningsvaror används, än de som utsetts som originalprodukter från Epson eller som godkänts av Seiko Epson Corporation.

Innehållet i den här handboken kan ändras utan föregående meddelande.

Bilderna i den här handboken och själva projektorn kan vara olika.

---

## Allmänt

Macintosh, Mac och iMac är varumärken som tillhör Apple Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista och PowerPoint är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA.

Denna produkt omfattar RSA® BSAFE™ kryptografiska programvara från RSA Security Inc. RSA är ett registrerat varumärke som tillhör RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. är ett registrerat varumärke i USA och andra länder.

Denna produkt innehåller NetNucleus® WPA kryptografiska programvara från TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION. NetNucleus är ett registrerat varumärke som tillhör TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION i Japan.

WPA™, WPA2™ och Wi-Fi Protected Setup™ är registrerade varumärken som tillhör Wi-Fi Alliance.

EasyMP är ett varumärke som tillhör Seiko Epson Corporation.

Övriga produktnamn som nämns i dokumentet används endast för identifiering och kan vara varumärken som tillhör respektive ägare. Epson fransäger sig alla rättigheter till dessa varumärken.

### Upphovsrättsskyddad programvara:

Denna produkt innehåller kostnadsfri programvara samt programvara som detta företag äger upphovsrätten till.

Nedan ges information om denna produkts kostnadsfria programvara.

#### 1. LGPL

- (1) Detta företag använder kostnadsfri programvara i denna produkt enligt villkoren i GNU LESSER General Public License Version 2 från juni 1991 (härefter kallat "LGPL") eller senare versioner.

Du kan läsa den fullständiga LGPL-texten på följande webbplatser:  
[LGPL] <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

Enligt villkoren i LGPL ger detta företag ut källkoden för den kostnadsfria programvara som används i denna produkt. Kontakta servicepersonal på Kontaktlista för Epson-projektor om du vill reproducera, modifiera och/eller distribuera den kostnadsfria programvaran.

Följ LGPL-villkoren när du reproducerar, modifierar och/eller distribuerar den kostnadsfria programvaran. Vidare, det kostnadsfria programmet i fråga erbjuder "som det är" utan några som helst garantier eller ansvarsförbindelser. Termen garanti inkluderar, men är inte begränsad till, tillbörlig kommersialisering, affärspotential, ändamål för användandet, och överträder inte tredje persons rättigheter (inklusive, men inte begränsat till, patenträttigheter, copyrights och fabriks hemligheter).

- (2) Som uppgivits under (1) ges ingen garanti för den kostnadsfria programvara som medföljer denna produkt, för vilken LGPL gäller, beroende på egenskaperna hos den kostnadsfria programvaran som redan har använts i denna produkt. Eventuella problem med denna produkt (inklusive sådana som grundas på den kostnadsfria programvaran) påverkar inte (de skrivna) garantivillkoren som utfärdats av detta företag.
- (3) Enligt LGPL-villkoren anges källkoden för, samt ägaren till, den kostnadsfria programvara som används i denna produkt; se (1).

## 2. Annan kostnadsfri programvara

Bortsett från den kostnadsfria programvara som används enligt LGPL-villkoren, använder sig detta företag även av följande kostnadsfria programvara i produkten.

Nedan anges varje innehavare, villkor, etc. Vidare finns det ingen garanti för den kostnadsfria programvaran, beroende på egenskaperna hos den kostnadsfria programvaran som redan har använts i denna produkt. Eventuella problem med denna produkt (inklusive sådana som grundas på den kostnadsfria programvaran) påverkar inte (de skrivna) garantivillkoren som utfärdats av detta företag.

### (1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson  
Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger  
Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

### (2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

©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](http://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.

|   |        |  |            |
|---|--------|--|------------|
| <b>A</b>                                    |        |  |            |
| Allmänna inställningar .....                | 37     | <b>J</b>   |            |
| Anpassad installation .....                 | 7      | Justera prestanda .....                                  | 38         |
| Använd flera skärmar .....                  | 16     | <b>K</b>   |            |
| Använd videoöverföring i helskrmsläge ..... | 37     | Kopiera .....  | 34         |
| Automatisk sökning .....                    | 15     | Kryptera kommunikation .....                             | 37         |
| Avancerat anslutningsläge .....             | 10, 13 | <b>L</b>   |            |
| <b>B</b>                                    |        | Ljudet .....   | 39         |
| Begränsningar vid anslutning .....          | 48     | Lägg till-ta bort EPSON Virtual Display .....            | 7, 23      |
| Byt LAN .....                               | 38     | <b>M</b>   |            |
| <b>D</b>                                    |        | Manuell sökning .....                                    | 15, 31     |
| Distributionsfunktion .....                 | 10     | Multi-skärmdisplay .....                                 | 10, 21, 22 |
| <b>E</b>                                    |        | <b>P</b>   |            |
| EasyMP Network Projection .....             | 9      | Postmeddelande .....                                     | 45         |
| Enkel installation .....                    | 7      | Presentationsläge .....                                  | 10, 20     |
| Exportera .....                             | 35     | problem .....  | 50         |
| <b>F</b>                                    |        | Profil .....   | 16, 32, 34 |
| Felsökning .....                            | 16, 50 | <b>R</b>   |            |
| Förhandsvisa på skärm .....                 | 18     | Redigera profil .....                                    | 34, 38     |
| Förhindra bortkoppling .....                | 16     | <b>S</b>   |            |
| <b>I</b>                                    |        | Signalstyrka .....                                       | 16, 18     |
| Importera .....                             | 35     | Skapa mapp .....   | 35         |
| Inställning av Projektor .....              | 43     | Skärm .....  | 16         |
|   |        | Skärmbildsdubblering .....                               | 26         |
|   |        | Skärmegenskaper .....                                    | 24         |
|   |        | Snabbt anslutningsläge .....                             | 11         |
|   |        | SNMP .....   | 46         |
|   |        | Spara i profilen .....                                   | 16         |
|   |        | Språk .....  | 7          |
|   |        | SSID .....   | 16         |
|   |        | Status .....   | 15         |
|   |        | Sökmetod vid start .....                                 | 38         |
|   |        | <b>T</b>   |            |
|   |        | Töm listan .....   | 16         |
|   |        | <b>U</b>   |            |
|   |        | Uppdatera lista .....                                    | 16         |
|   |        | <b>W</b>   |            |
|   |        | Webbläsare .....   | 43         |
|   |        | Webbstyrning .....                                       | 43         |
|   |        | <b>V</b>   |            |
|   |        | Verktögsfält .....                                       | 17         |
|   |        | Virtuell skärm .....                                     | 22, 23     |
|   |        | Visa fönstret för val av anslutningsläge vid start ..... | 37         |
|   |        | Välj målprojektor .....                                  | 17         |
|   |        | Växlingsfunktion .....                                   | 10         |
|   |        | <b>Ä</b>   |            |
|   |        | Ändra namn .....   | 35         |
|   |        | <b>Ö</b>   |            |
|   |        | Överför fönster med lager .....                          | 38         |