



Uživatelská příručka

Multimedia Projector

EB-1775W

EB-1770W

EB-1760W



EB-1750

Symbyly, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce





• Bezpečnostní symbyly

V tomto dokumentu a na projektoru jsou použity grafické symbyly, které ukazují, jak používat projektor bezpečně.

Seznamte se a respektujte tyto výstražné symbyly, aby se zabránilo zranění osob nebo poškození majetku.

 Varování	Tento symbol označuje pokyny, jejichž nedodržením by mohlo dojít ke zranění nebo dokonce smrti z důvodů nesprávné manipulace.
 Výstraha	Tento symbol označuje pokyny, jejichž nedodržením by mohlo dojít ke zranění nebo poškození majetku z důvodů nesprávné manipulace.

• Označení obecných informací

Upozornění	Označuje postup, jehož následkem může vzniknout škoda nebo poranění v případě, že uživatel nebude dostatečně opatrný.
	Označuje doplňkové informace, které by mohly být v souvislosti s daným tématem užitečné.
	Označuje stránku obsahující podrobné informace týkající se daného tématu.
	Označuje, že popis podtržených slov před tímto symbolem se nachází v glosáři. Viz kapitola "Glosář" v části "Příloha".  "Glosář" s.129
[Název]	Označuje název tlačítka na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu. Příklad: Tlačítko [Esc]
Název nabídky	Označuje položky nabídky Konfigurace. Příklad: Vyberte položku Jas v nabídce Obraz . Obraz - Jas

Symbole, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce 2

Úvod

Funkce Projektoru 8

Seznam funkcí podle modelu	8
Rychlé a snadné nastavení, projekce a skladování	8
Připojení pomocí kabelu USB a promítání (USB Display)	8
Snadná korekce obrazu	8
Úprava promítaného obrazu tak, aby se automaticky přizpůsobil rámu plochy - funkce Screen Fit - (pouze EB-1775W)	8
Zjištění pohybů projektoru a automatická korekce deformace obrazu	9
Užitečné funkce k rozšíření možností prezentací	9
Rozšíření promítaného obsahu na širokoúhlé projekční ploše (WXGA) (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	9
Připojení k bezdrátové síti LAN a promítání obrazu z monitoru počítače (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	9
Bezdrátové propojení projektoru a počítače pomocí Quick Wireless Connection (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	9
Maximální využití dálkového ovladače	9

Názvy Součástí a Funkce 10

Čelní a Horní strana	10
Zadní část	11
Podstavec	12
Ovládací panel	13
Dálkový Ovladač	15
Výměna baterií v dálkovém ovladači	17
Provozní dosah dálkového ovladače	18

Příprava projektoru

Instalace projektoru 20

Způsoby Instalace	20
-------------------	----

Způsoby instalace	20
Velikost projekční plochy a přibližná projekční vzdálenost	21

Připojení zařízení 22

Připojení počítače	22
Připojení obrazových zdrojů	23
Připojení zařízení USB	24

Základní použití

Promítání Snímků 27

Od instalace k promítání	27
Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)	28
Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače	29
Projekce pomocí USB Display	29
Systémové požadavky	29
První připojení	30
Odinstalace	31

Úprava promítaného obrazu 32

Automatická úprava k přizpůsobení rámu plochy - Screen Fit - (pouze EB-1775W)	32
Korekce lichoběžníkového zkreslení	34
Automatická korekce - Auto lichoběž. - V/S (pouze EB-1775W)	34
Automatická korekce - Auto. lichoběžník S - (pouze EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)	35
Ruční korekce - ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení -	35
Ruční korekce - Quick Corner -	36
Úprava velikosti obrazu	38
Úprava polohy obrazu	38
Úprava vodorovného náklonu	38
Úprava zaostření	38
Nastavení hlasitosti	39
Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)	39
Nastavení Autom. clona	40
Změna poměru stran	41
Metody změn	41

Změna poměru stran pro obrazy video zařízení	41
Změna poměru stran pro obrazy z počítače	43

Užitečné Funkce

Funkce promítání	46
Promítání bez počítače (Prezentace)	46
Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí Prezentace	46
Příklady prezentací	46
Způsoby použití prezentace	47
Promítání vybraného obrazu	49
Promítání souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)	50
Přehrávání scénáře	50
Postupy obsluhy při přehrávání scénáře	50
Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace	51
Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)	52
Zmrazení obrazu (Zmrazit)	53
Funkce ukazatele (Ukazatel)	53
Zvětšení části obrazu (E-Zoom)	54
Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)	55
Nastavení ID a použití dálkového ovladače	56
Nastavení ID projektoru	57
Nastavení ID dálkového ovladače	58
Korekce barev při promítání z několika projektorů	59
Přehled postupu korekce	59
Korekce	59
Uložení uživatelského loga	60
Funkce Zabezpečení	63
Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)	63
Typy zabezpečení heslem	63
Nastavení funkce Zabezpečení heslem	63
Zadání hesla	64
Omezení provozu (Provozní zámek)	65
Zámek proti zcizení	66

Nabídka Konfigurace

Použití nabídky Konfigurace	68
Seznam Funkcí	69
Tabulka nabídky Konfigurace	69
Nabídka Síť (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	70
Nabídka Obraz	72
Nabídka Signál	73
Nabídka Nastavení	75
Nabídka Rozšířené	76
Nabídka Síť (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	79
Poznámky k ovládání nabídky Síť	79
Operace měkkých kláves	80
Nabídka Základní	81
Nabídka Bezdrát. LAN	82
Nabídka Zabezpečení	83
Nabídka Mail	85
Nabídka Další	86
Reset nabídka	86
Nabídka Informace (Pouze Zobrazení)	87
Nabídka Reset	87

Odstraňování Problémů

Použití nápovědy	90
Řešení Problémů	91
Popis indikátorů	91
Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení	94
Problémy týkající se obrazu	95
Žádný obraz	95
Pohyblivý obraz se nezobrazuje (pouze část pohyblivého obrazu zčerná)	96
Projekce se automaticky zastaví	96
Zobrazí se zpráva „Není podporováno“.	96
Zobrazí se zpráva „Chybí signál“.	96
Obraz je částečně nebo celý neostrý nebo deformovaný	97

Obraz je rušený nebo zkreslený	98
Obraz je ořezán (velký) nebo malý nebo není vhodný poměr jeho stran	98
Nesprávné barvy obrazu	99
Obraz je tmavý	100
Problémy při zahájení projekce	100
Projektor se nezapne	100
Jiné problémy	101
Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká	101
Dálkový ovladač nefunguje	101
Chci změnit jazyk nabídek a zpráv	102
E-mail není přijímán, i když došlo k problému v projektoru pouze (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	102

Údržba

Čištění	104
Čištění Povrchu Projektoru	104
Čištění objektivu	104
Čištění vzduchového filtru	104
Výměna Spotřebního Materiálu	105
Výměna lampy	105
Interval výměny lampy	105
Postup při výměně lampy	106
Resetování provozní hodin lampy	108
Výměna vzduchového filtru	108
Interval výměny vzduchového filtru	108
Postup při výměně vzduchového filtru	108

Příloha

Užitečný software	111
Applikace EasyMP Network Projection(pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	111
EasyMP Slide Converter	111
EasyMP Monitor(pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	111

Volitelné Příslušenství a Spotřební Materiál	112
Volitelné Příslušenství	112
Spotřební Materiál	112
Monitorování a ovládání (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	113

Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní)	113
Nastavení Projektoru	113
Otevření obrazovky Ovládání pomocí webového rozhraní	113
Otevření obrazovky Web Remote	113
Použití Funkce Mailová Zpráva Funkce Pro Hlášení Problémů	115
Přečtení oznámení e-mailem o chybách	115
Správa Pomocí SNMP	115
Příkazy ESC/VP21	116
Než začnete	116
Seznam příkazů	116
Komunikační protokol	117

Informace o Event ID (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	118
--	------------

O aplikaci PLink (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	119
--	------------

Formát Plátna a projekční vzdálenost	120
Projekční vzdálenost (pro EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	120
Projekční vzdálenost (pro EB-1750)	121

Podporované Zobrazovací zařízení	123
Podporovaná Rozlišení	123
Počítačové signály (analogový RGB)	123
Komponentní video	123
Kompozitní video	123
Vstupní signál z portu HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	123

Technické Údaje	125
Obecné Technické Údaje Projektoru	125

Vzhled	128
Glosář	129
Obecné Poznámky	131
O symbolech, upozorněních a způsobech zobrazování položek	131
Obecná poznámka:	131
Rejstřík	148



Úvod

Tato kapitola popisuje funkce projektoru a názvy součástí.

Seznam funkcí podle modelu

Dostupné funkce se liší podle používaného modelu. Seznam funkcí, které jsou k dispozici u každého modelu, je uveden v tabulce níže.

Funkce	EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
USB Display	✓	✓	✓	✓
Přípojka HDMI	✓	✓	✓	-
Funkce Screen Fit	✓	-	-	-
Auto lichoběž. - V/S	✓	-	-	-
Auto. lichoběžník S	-	✓	✓	✓
Připojení k bezdrátové síti LAN	✓	✓*1	✓*1	-
Rozlišení WXGA	✓	✓	✓	-
Quick Wireless Connection	✓	✓*2	✓*2	-
Nabídka Síť	✓	✓	✓	-
Prezentace	✓	✓	✓	✓

*1 Jednotka bezdrátové sítě LAN je k dispozici jako volitelné vybavení.

*2 Quick Wireless Connection USB Key je k dispozici jako volitelné vybavení.

Rychlé a snadné nastavení, projekce a skladování

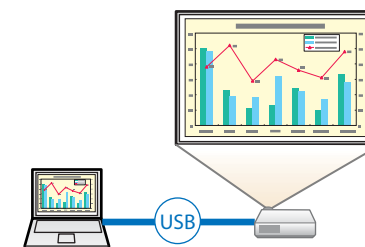
- Přenosná a lehká konstrukce umožňuje snadno poskytovat prezentace mimo vlastní kancelář.
- Projektor se zapíná a vypíná jednoduchým připojením nebo odpojením.
- Umožňuje promítání na velké projekční plochy z krátké vzdálenosti.

- Snadné výškové nastavení pomocí jedné páčky.
- Snadné ukončení provozu díky absenci prodlevy pro ochlazení.

Připojení pomocí kabelu USB a promítání (USB Display)

Pouhým připojením dodaného kabelu USB lze promítat obrazy z monitoru počítače bez použití počítačového kabelu.

☛ "Projekce pomocí USB Display" [s.29](#)

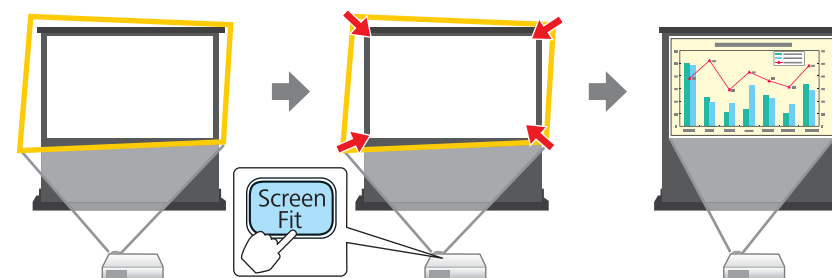


Snadná korekce obrazu

Úprava promítaného obrazu tak, aby se automaticky přizpůbil rámu plochy - funkce Screen Fit - (pouze EB-1775W)

Stiskem tlačítka [Screen Fit] lze automaticky upravit promítaný obraz tak, aby se přizpůbil rámu plochy prostřednictvím korekce případné deformace obrazu.

☛ "Automatická úprava k přizpůsobení rámu plochy - Screen Fit - (pouze EB-1775W)" [s.32](#)



Zjištění pohybů projektoru a automatická korekce deformace obrazu

Projektor automaticky koriguje lichoběžníkové zkreslení a problémy se zaostřováním, ke kterým dochází při umísťování nebo přesunování projektoru.

Pro EB-1775W

Automaticky koriguje svislé a vodorovné lichoběžníkové zkreslení.

☛ "Automatická korekce - Auto lichoběž. - V/S (pouze EB-1775W)" s.34

Pro EB-1770W/EB-1760W/EB-1750

Automaticky koriguje svislé lichoběžníkové zkreslení.

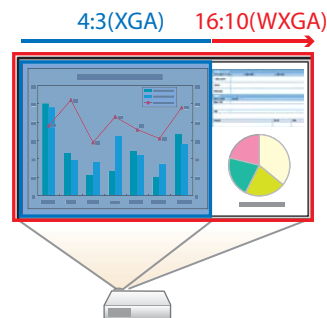
☛ "Automatická korekce - Auto. lichoběžník S - (pouze EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)" s.35

Užitečné funkce k rozšíření možností prezentací

Rozšíření promítaného obsahu na širokoúhlé projekční ploše (WXGA) (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Zvětšením plochy obrazových a textových informací, které lze zobrazit, můžete zvýšit účinek svých prezentací.

☛ "Změna poměru stran" s.41



Připojení k bezdrátové síti LAN a promítání obrazu z monitoru počítače (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

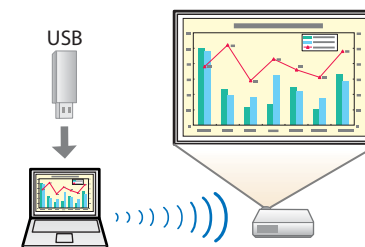
Pomocí softwaru EasyMP Network Projection a dodané či volitelné jednotky bezdrátové sítě LAN lze bezdrátově promítat obraz z monitoru počítače.

☛ [EasyMP Network Projection - Návod na použití](#)



Bezdrátové propojení projektoru a počítače pomocí Quick Wireless Connection (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Jednoduchým připojením dodaného nebo volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key lze propojit projektor a počítač prostřednictvím bezdrátové komunikace a promítat obrazy z počítače.



Maximální využití dálkového ovladače

Dálkový ovladač slouží k provádění operací, jako je například zvětšení části obrazu. Dálkový ovladač je rovněž možno použít jako ukazovátka během prezentací nebo jako počítačovou myš.

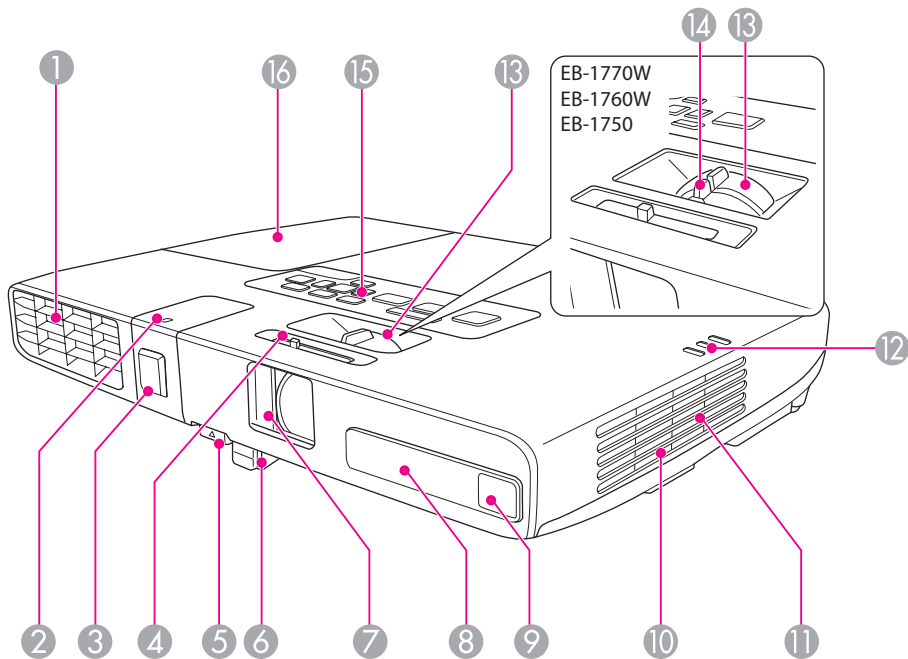
☛ "Funkce ukazatele (Ukazatel)" s.53


☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" s.54

☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55

Všechny funkce jsou v této příručce vysvětlovány pomocí ilustrací EB-1775W, pokud není uvedeno jinak.

Čelní a Horní strana

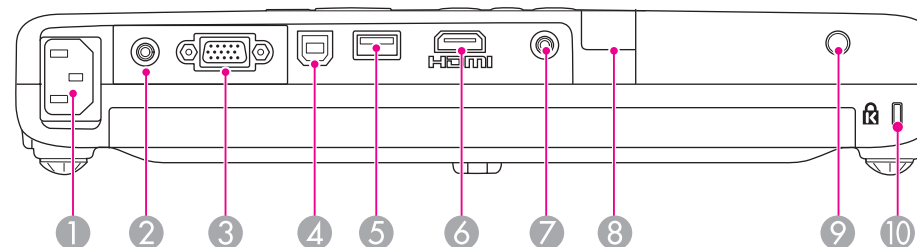


Název	Funkce
1 Větrací otvor	Větrací otvor, který se používá pro vnitřní chlazení projektoru. <div> Výstraha Při promítání nepřibližujte obličej nebo ruce k větracímu otvoru a neumísťujte zde předměty, které by se mohly působením tepla unikajícího z otvoru deformovat nebo poškodit.</div>

Název	Funkce
2 Indikátor bezdrátové sítě LAN (pouze EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Zobrazuje stav přístupu dodané nebo volitelné jednotky bezdrátové sítě LAN.
3 Kryt jednotky bezdrátové sítě LAN (pouze EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Při vytváření bezdrátového připojení mezi projektorem a počítačem sejměte tento kryt a nainstalujte dodanou nebo volitelnou jednotku bezdrátové sítě LAN.
4 Knoflík krytu vypnutí A/V	Posouváním tohoto knoflíku můžete otevřít a zavřít kryt vypnutí A/V.
5 Páčka nastavení podpěry	Stisknutím páčky vysunete nebo zasunete přední podpěru. ☛ "Úprava polohy obrazu" s.38
6 Přední nastavitelná podpěra	Při ustavování na povrch, např. desku stolu, vysuňte podpěru a upravte polohu obrazu. ☛ "Úprava polohy obrazu" s.38
7 Kryt vypnutí A/V	Když se projektor nepoužívá, chraňte objektiv zavřením krytu. Zavřením krytu při projekci lze vypnout obraz a zvuk. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.52
8 Vzdálený přijímač	Přijímá signály z dálkového ovladače.
9 Senzor (pouze EB-1775W)	Provádí měření, když projektor automaticky opravuje promítaný obraz.
10 Větrací vstupní otvor (vzduchový filtr)	Nasává vzduch a interně chladí projektor. ☛ "Čištění vzduchového filtru" s.104
11 Reproduktor	Přehrává zvuk.
12 Indikátory	Signalizuje stav projekční lampy. ☛ "Popis indikátorů" s.91
13 Transfokační kroužek	Upravuje velikost obrazu. ☛ "Úprava velikosti obrazu" s.38

Název	Funkce
14 Kroužek zaostření (pouze EB-1770W/ EB-1760W/EB-1750)	Upravuje ostrost obrazu. ☛ "Úprava zaostření" s.38
15 Ovládací panel	Slouží k ovládání projektoru. ☛ "Ovládací panel" s.13
16 Kryt lampy	Kryt otevřete při výměně lampy projektoru. ☛ "Výměna lampy" s.105

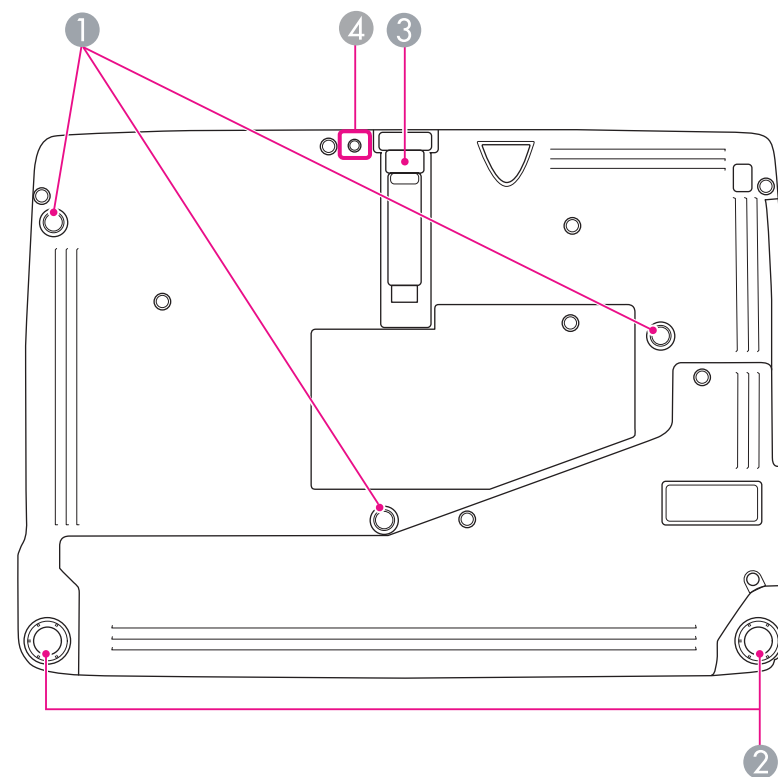
Zadní část



Název	Funkce
1 Konektor napájení	Slouží k připojení napájecího kabelu k projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.27
2 Konektor Video	Je určen pro signály kompozitního videa ze zdrojů videa.
3 Konektor Computer	Pro výstup signálů obrazu z počítače a signálů komponentního videa z dalších zdrojů videa.
4 Konektor USB (TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> Slouží k připojení projektoru k počítači pomocí dodaného kabelu USB a k promítání obrazu z počítače. ☛ "Projekce pomocí USB Display" s.29 Slouží k připojení projektoru k počítači pomocí dodaného kabelu USB za účelem použití funkce bezdrátové myši. ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55
5 Konektor USB (Type A)	<ul style="list-style-type: none"> Slouží k připojení pamětového média USB nebo digitálního fotoaparátu pro promítání dat převedených pomocí softwaru (.FSE a .SIT). Data jsou promítána pomocí Presentace. ☛ "Promítání bez počítače (Presentace)" s.46 Slouží k připojení volitelného projektoru dokumentů (ELPDC06).

Název	Funkce
6 Konektor HDMI (pouze EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	<p>Privádí videosignály z videozařízení a počítačů kompatibilních s HDMI. Tento projektor je kompatibilní s protokolem HDCP.</p> <p>☛ "Připojení zařízení" s.22</p>
7 Konektor Audio	<p>Připojuje zvukový kabel k reprodukci zvuku z reproduktorů projektoru.</p>
8 Vzdálený přijímač	<p>Přijímá signály z dálkového ovladače.</p> <p>☛ "Provozní dosah dálkového ovladače" s.18</p>
9 Šroubek upevňující kryt lampy	<p>Šroubek upevňující kryt lampy na místě.</p>
10 Bezpečnostní slot	<p>Bezpečnostní slot je kompatibilní se systémem Microsaver Security System společnosti Kensington.</p> <p>☛ "Zámek proti zcizení" s.66</p>

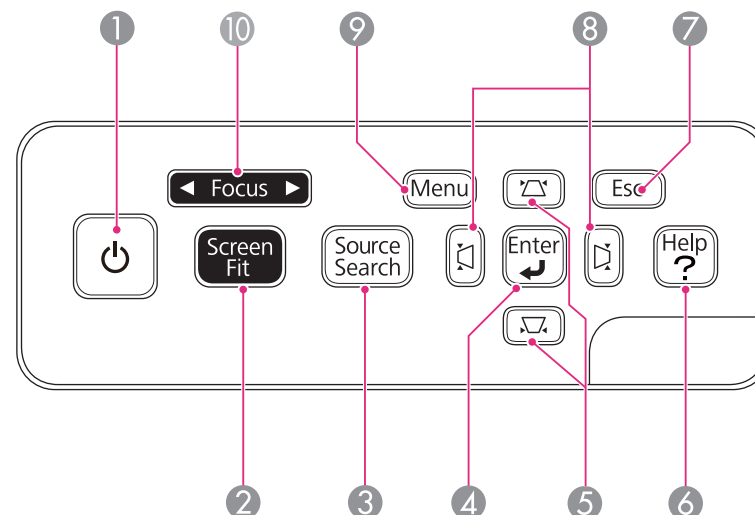
Podstavec



Název	Funkce
1 Upevňovací body montážní konzoly (tři body)	<p>Chcete-li projektor zavěsit pod strop, použijte volitelnou montážní desku.</p> <p>☛ "Instalace projektoru" s.20</p> <p>☛ "Volitelné Příslušenství" s.112</p>
2 Zadní podpěry	<p>Ustavujete-li projektor na plochu, jako je například stůl, otáčením podpěru vysuňte nebo zasuňte, dokud nedosáhnete potřebného vodorovného sklonu.</p> <p>☛ "Úprava vodorovného náklonu" s.38</p>

Název	Funkce
3 Přední nastavitelná podpěra	Při ustavování na povrch, např. desku stolu, vysuňte podpěru a upravte polohu obrazu. ☞ "Úprava polohy obrazu" s.38
4 Otvor šroubu pro kryt jednotky bezdrátové sítě LAN (pouze EB-1775W/ EB-1770W/EB-1760W)	Otvor šroubu pro připevnění krytu jednotky bezdrátové sítě LAN.

Ovládací panel

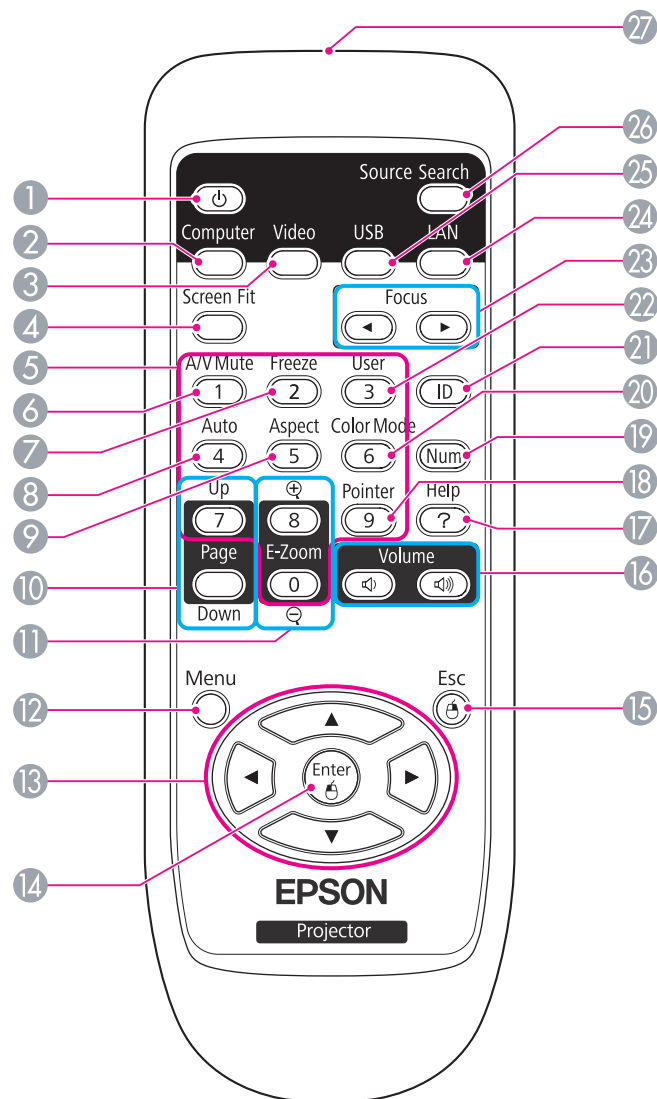


Název	Funkce
1 Tlačítko [Power]	Zapne a vypne napájení projektoru. ☞ "Od instalace k promítání" s.27
2 Tlačítko [Screen Fit] (pouze EB-1775W)	Upravuje promítaný obraz tak, aby byl přizpůsoben rámu plochy. ☞ "Automatická úprava k přizpůsobení rámu plochy - Screen Fit - (pouze EB-1775W)" s.32 Toto tlačítko je deaktivované, když je projektor zavěšen na stropě.
3 Tlačítko [Source Search]	Přepíná na další vstupní zdroj, který vysílá obraz. ☞ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.28

Název	Funkce
4 Tlačítko [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Pokud se zobrazí nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, potvrzuje a ukládá aktuální výběr a provádí přesun na další úroveň. Stisknete-li toto tlačítko během promítání obrazového signálu z počítače, projektor automaticky nastaví parametry Seřízení souběhu, Synchronizace a Pozice pro optimální promítání obrazu.
5 Tlačítka [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Provádí korekci svislého lichoběžníkového zkreslení. ☞ "Korekce lichoběžníkového zkreslení ve svislém směru" s.35 Pokud jsou tato tlačítka stisknuta při otevřené nabídce Konfigurace nebo obrazovce nápovědy, provádějí výběr položek nabídky a nastavení hodnot. ☞ "Použití nabídky Konfigurace" s.68 ☞ "Použití nápovědy" s.90
6 Tlačítko [Help]	<p>Slouží k otevření a zavření obrazovky nápovědy, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů.</p> <p>☞ "Použití nápovědy" s.90</p>
7 Tlačítko [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Zastaví aktuální funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je zobrazena nabídka Konfigurace, přesunete se na předchozí úroveň nabídky. ☞ "Použití nabídky Konfigurace" s.68
8 Tlačítka [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Provádí korekci vodorovného lichoběžníkového zkreslení. ☞ "Korekce lichoběžníkového zkreslení ve vodorovném směru" s.35 Pokud jsou tato tlačítka stisknuta při otevřené nabídce Konfigurace nebo obrazovce nápovědy, provádějí výběr položek nabídky a nastavení hodnot. ☞ "Použití nabídky Konfigurace" s.68 ☞ "Použití nápovědy" s.90

Název	Funkce
9 Tlačítko [Menu]	<p>Zobrazuje a zavírá nabídku Konfigurace.</p> <p>☞ "Použití nabídky Konfigurace" s.68</p>
10 Tlačítko [Focus] (pouze EB-1775W)	<p>Upravuje ostrost obrazu.</p> <p>☞ "Úprava zaostření" s.38</p>

Dálkový Ovladač



Název		Funkce
1	Tlačítko [Power]	Zapne a vypne napájení projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.27
2	Tlačítko [Computer]	Přepíná na obraz z portu Computer.
3	Tlačítko [Video]	Při každém stisknutí tlačítka se vstupní zdroj přepíná mezi obrazem z portu Video a portu HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).
4	Tlačítko [Screen Fit]	Upravuje promítaný obraz tak, aby byl přizpůsoben rámu plochy. (pouze EB-1775W) ☛ "Automatická úprava k přizpůsobení rámu plochy - Screen Fit - (pouze EB-1775W)" s.32 Je-li projektor zavěšen pod stropem nebo používáte EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, tato funkce není aktivní, ani když stisknete toto tlačítko.
5	Číselná tlačítka	<ul style="list-style-type: none"> Tímto tlačítkem se zadávají hesla a nastavuje ID dálkového ovladače. ☛ "Nastavení ID dálkového ovladače" s.58 ☛ "Nastavení funkce Zabezpečení heslem" s.63 Toto tlačítko slouží k zadávání čísel v nastavení Síť v nabídce Konfigurace. (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
6	Tlačítko [A/V Mute]	Slouží k zapnutí nebo vypnutí videa a zvuku. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.52
7	Tlačítko [Freeze]	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. ☛ "Zmrazení obrazu (Zmrazit)" s.53
8	Tlačítko [Auto]	Stisknete-li toto tlačítko během promítání obrazového signálu z počítače, projektor automaticky nastaví parametry Seřízení souběhu, Synchronizace a Pozice pro optimální promítání obrazu.
9	Tlačítko [Aspect]	Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se mění poměr stran. ☛ "Změna poměru stran" s.41

Název	Funkce
10 Tlačítka [Page] [Up] [Down]	<p>Mění strany v souborech, jako jsou například soubory aplikace PowerPoint, při použití následujících způsobů projekce.</p> <ul style="list-style-type: none"> Při použití funkce bezdrátové myši <ul style="list-style-type: none"> "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55 Při použití USB Display <ul style="list-style-type: none"> "Projekce pomocí USB Display" s.29 Při připojení k síti (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) <p>Při promítání snímků nebo scénářů pomocí Prezence stisknutím těchto tlačítek zobrazíte předchozí/následující obrazovku.</p>
11 Tlačítka [E-Zoom] [⊕][⊖]	<p>Zvětší nebo zmenší obraz, aniž by se zvětšila projekční plocha.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" s.54
12 Tlačítko [Menu]	<p>Zobrazuje a zavírá nabídku Konfigurace.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Použití nabídky Konfigurace" s.68
13 Tlačítka [⏮][⏭][⏪][⏩]	<ul style="list-style-type: none"> Je-li otevřena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, stisknutím těchto tlačítek zvolíte položky nabídky a nastavíte hodnoty. <ul style="list-style-type: none"> "Použití nabídky Konfigurace" s.68 Při promítání prezentace se stisknutím těchto tlačítek zobrazuje předchozí/následující snímek, provádí se otáčení atd. <ul style="list-style-type: none"> "Způsoby použití prezentace" s.47 Při použití funkce bezdrátové myši se ukazatel myši po stisknutí tlačítka přesune do příslušného směru. <ul style="list-style-type: none"> "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55

Název	Funkce
14 Tlačítko [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Pokud se zobrazí nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, potvrzuje a ukládá aktuální výběr a provádí přesun na další úroveň. <ul style="list-style-type: none"> "Použití nabídky Konfigurace" s.68 Při použití funkce bezdrátové myši plní funkci levého tlačítka myši. <ul style="list-style-type: none"> "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55
15 Tlačítko [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Zastaví aktuální funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je otevřena nabídka Konfigurace, přejde na předchozí úroveň. <ul style="list-style-type: none"> "Použití nabídky Konfigurace" s.68 Při použití funkce bezdrátové myši plní funkci pravého tlačítka myši. <ul style="list-style-type: none"> "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55
16 Tlačítka [Volume] [⏮][⏭]	<p>[⏮] Slouží ke zmenšování hlasitosti. [⏭] Slouží ke zvětšování hlasitosti.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Nastavení hlasitosti" s.39
17 Tlačítko [Help]	<p>Slouží k otevření a zavření obrazovky nápovědy, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Použití nápovědy" s.90
18 Tlačítko [Pointer]	<p>Zobrazuje ukazovátka na projekční ploše.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Funkce ukazatele (Ukazatel)" s.53
19 Tlačítko [Num]	<p>Při zadávání hesel a čísel přidržíte toto tlačítko a stisknete číselná tlačítka.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Nastavení funkce Zabezpečení heslem" s.63
20 Tlačítko [Color Mode]	<p>Opakovaným stisknutím tlačítka se mění Režim barev.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)" s.39
21 Tlačítko [ID]	<p>Chcete-li zadat ID dálkového ovladače, přidržíte toto tlačítko a stisknete číselná tlačítka.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Nastavení ID dálkového ovladače" s.58

Název	Funkce
22 Tlačítko [User]	Zvolte libovolnou často používanou položku z pěti dostupných položek v nabídce Konfigurace a přiřadte ji tomuto tlačítku. Stisknutím tlačítka [User] se zobrazí obrazovka výběru/nastavení přiřazené položky nabídky a umožní vám provádět nastavení/seřízení jedním dotykem. ☛ "Nabídka Nastavení" s.75 Příkon je přiřazeno jako výchozí nastavení.
23 Tlačítka [Focus] [◀][▶]	Upravuje ostrost obrazu. (pouze EB-1775W) Pokud používáte model EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, tato funkce není aktivní, ani když stisknete tlačítko. ☛ "Úprava zaostření" s.38
24 Tlačítko [LAN]	Změní obraz promítaný pomocí EasyMP Network Projection. Při promítání pomocí dodaného nebo volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key se tímto tlačítkem přepíná na tento obraz. (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
25 Tlačítko [USB]	Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy: • USB Display • Obrazy ze zařízení připojeného k portu USB (TypeA)
26 Tlačítko [Source Search]	Přepíná na další vstupní zdroj, který vysílá obraz. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.28
27 Vysílač signálu dálkového ovladače	Vysílá signály dálkového ovladače.

Výměna baterií v dálkovém ovladači

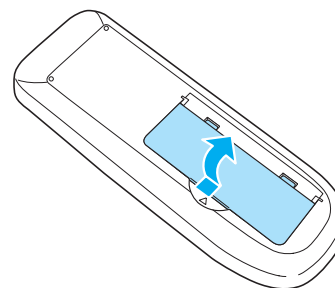
Pokud dálkový ovladač reaguje pomaleji nebo pokud nereaguje vůbec, je to pravděpodobně tím, že jsou baterie slabé nebo zcela vybité. V takovém případě vyměňte baterie za nové. Mějte připravené dvě manganové nebo alkalické baterie velikosti AA. Nelze použít jiné baterie, než manganové nebo alkalické velikosti AA.

Upozornění

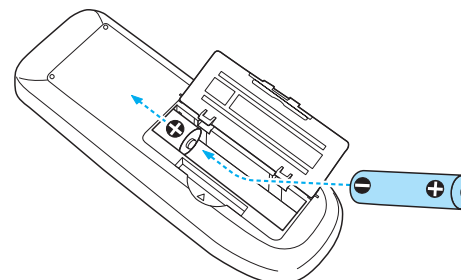
Před manipulací s bateriemi si nejprve přečtěte následující příručku.

☛ *Bezpečnostní pokyny*

- 1 Sejměte kryt baterií.
Zatlačte na pojistku krytu baterií a kryt zvedněte.



- 2 Vyjměte staré baterie a vložte nové.





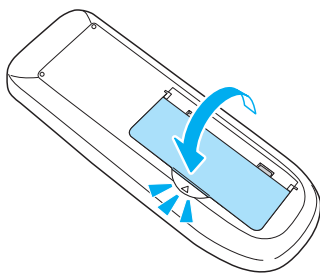
Výstraha

Při vkládání baterií zkontrolujte orientaci značek (+) a (–) uvnitř držáku na baterie.

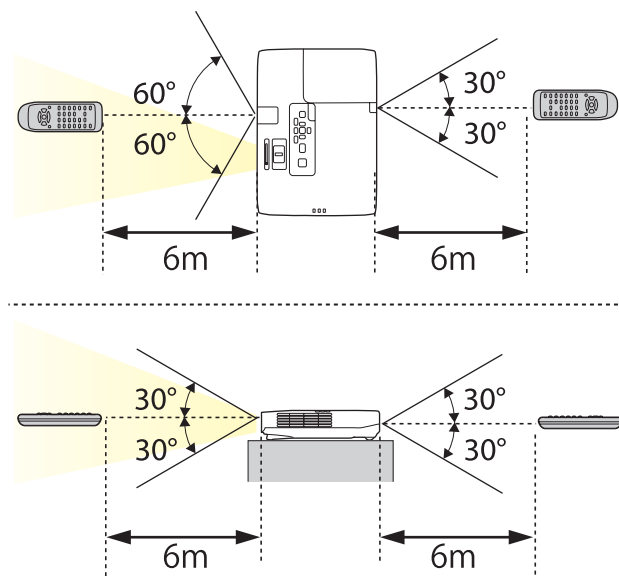
3

Nasadte kryt baterií.

Zatlačte na kryt baterií (musí zaklapnout).



Provozní dosah dálkového ovladače





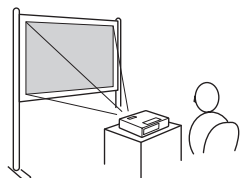
Příprava projektoru

Tato kapitola vysvětluje instalaci projektoru a připojení zdrojů projekce.

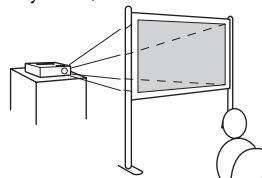
Způsoby Instalace

Tento projektor podporuje čtyři různé způsoby projekce. Projektor nainstalujte podle podmínek na místě instalace.

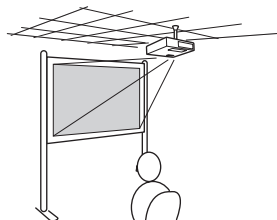
- Promítání obrazu z místa před projekční plochou. (Čelní projekce)



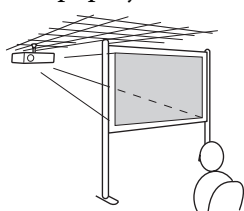
- Promítání obrazu z místa za plátnem pro zadní projekci (Zadní projekce)



- Zavěšení projektoru pod strop a promítání obrazu z místa před projekční plochou. (Čelní/strop projekce)



- Zavěste projektor na stropní úchyt a promítejte obraz z místa za průsvitnou projekční plochou. (Zadní/strop projekce)



⚠ Varování

- Při upevňování projektoru na strop je nutno použít speciální způsob instalace (stropní úchyt). V případě nesprávné instalace může dojít k pádu a k nehodě nebo zranění.
- Když na Upevňovací body montážní konzoly použijete lepidla proti uvolnění šroubů nebo pokud použijete na projektor maziva, oleje apod., může skříň projektoru prasknout a způsobit pád projektor ze stropního úchytu. V takovém případě může projektor způsobit vážné zranění osobě, která by se nacházela pod montážní konzolou, a mohlo by dojít k poškození projektoru. Při instalaci nebo úpravě nastavení montážní konzoly nepoužívejte lepidla proti uvolnění šroubů nebo maziva, oleje apod.

Upozornění

- Nepoužívejte projektor v poloze na boku. Zařízení nemusí pracovat správně.
- Nezakrývejte vstupní ani výstupní větrací otvory projektoru. Při zakrytí některého z těchto otvorů se může zvýšit vnitřní teplota a vzniknout požár.



- K zavěšení projektoru pod strop je zapotřebí použít volitelnou montážní konzolu a montážní desku.
☛ "Volitelné Příslušenství" [s.112](#)
- Stisknutím a podržením tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači na dobu pěti sekund můžete změnit nastavení následujícím způsobem.
Čelní ↔ Čelní/strop
Nastavte volbu **Zadní** nebo **Zadní/strop** v nabídce Konfigurace.
☛ **Rozšířené - Projekce** [s.76](#)

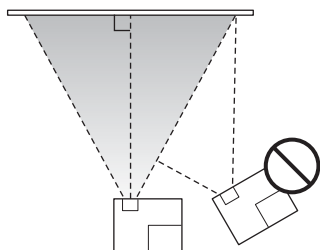
Způsoby instalace

Umístěte projektor tak, aby byl rovnoběžný s projekční plochou.

Je-li projektor umístěn pod úhlem vzhledem k projekční ploše, promítaný obraz bude vykazovat lichoběžníkové zkreslení. Podrobnější informace o korekci lichoběžníkového zkreslení naleznete níže.

☛ "Automatická úprava k přizpůsobení rámu plochy - Screen Fit - (pouze EB-1775W)" [s.32](#)

☛ "Korekce lichoběžníkového zkreslení" [s.34](#)



Ustavte projektor na rovnou podložku. Je-li promítaný obraz vodorovně nakloněn, postupujte následujícím způsobem.

☛ "Úprava vodorovného náklonu" [s.38](#)

Velikost projekční plochy a přibližná projekční vzdálenost

Velikost promítaného obrazu je určena vzdáleností projektoru od projekční plochy. Nejlepší poloha podle velikosti projekční plochy je ilustrována na obrázcích napravo. Na obrázcích je uvedena přibližná nejkratší vzdálenost při maximálním zvětšení. Podrobnější informace o projekční vzdálenosti naleznete níže.

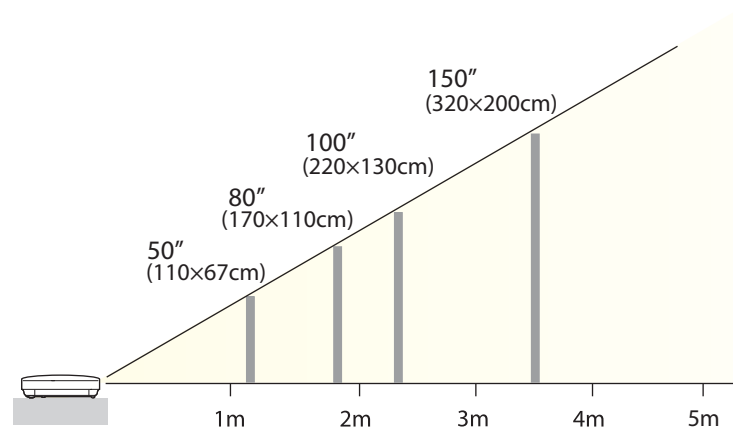
☛ "Formát Plátna a projekční vzdálenost" [s.120](#)



Použijete-li korekci lichoběžníkového zkreslení, může dojít ke zmenšení promítaného obrazu.

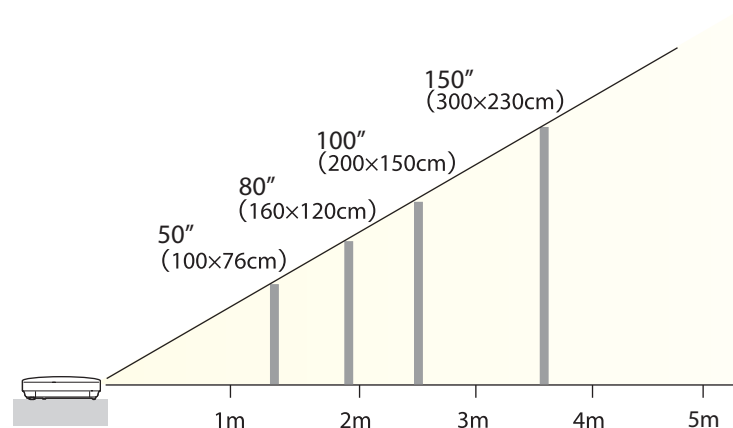
Pro EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

Formát plátna 16:10



Pro EB-1750

Formát plátna 4:3



V této části jsou uvedeny příklady připojení projektoru ke zdroji projekce. Ilustrace v této části platí pro EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W. Název portu, umístění a orientace konektorů se liší pouze připojovaného zdroje.

Připojení počítače

Chcete-li promítat obraz z počítače, připojte počítač jedním z následujících způsobů.

1 Použití dodaného počítačového kabelu

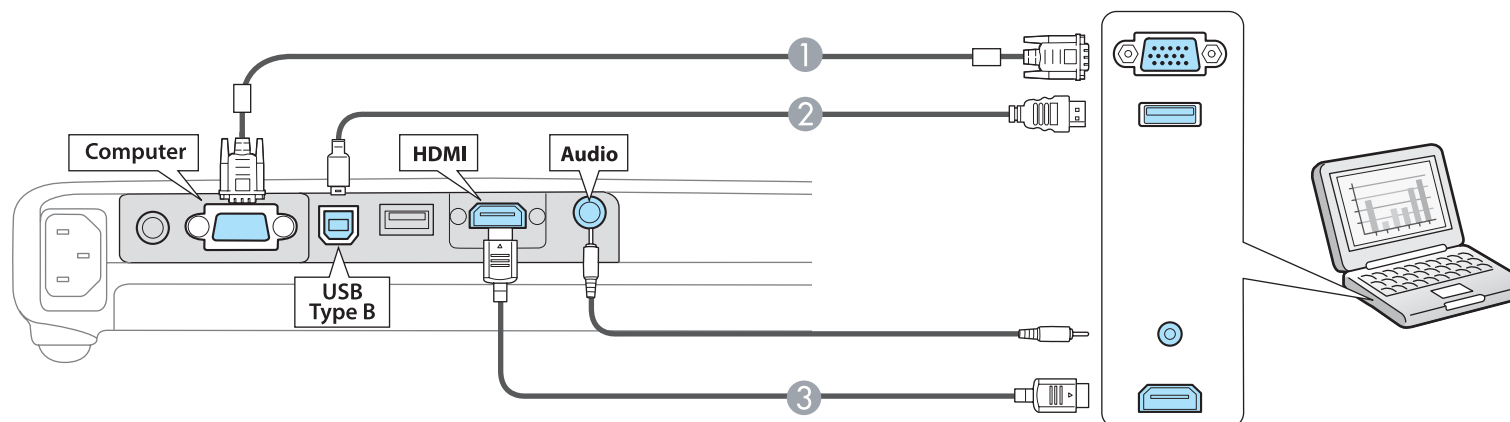
Připojte port obrazového výstupu počítače ke vstupnímu portu Computer na projektoru pomocí dodaného počítačového kabelu. Pokud chcete přehrávat zvuk pomocí reproduktoru projektoru, budete muset připojit běžně prodávaný zvukový kabel.

2 Použití dodaného kabelu USB

Připojte port USB počítače k portu USB (Type B) na projektoru pomocí dodaného kabelu USB.

3 Použití běžně prodáváného kabelu HDMI

Připojte port HDMI počítače k portu HDMI na projektoru pomocí běžně prodáváného kabelu HDMI.



Obraz lze z počítače promítat jednoduchým připojením projektoru k počítači pomocí kabelu USB. Tato funkce se nazývá USB Display.

☛ "Projekce pomocí USB Display" [s.29](#)

Připojení obrazových zdrojů

Pokud chcete promítat obraz z přehrávačů DVD nebo VHS atd., připojte projektor jedním z následujících způsobů.

1 Použití běžně prodáváného video kabelu

Připojte výstupní port video na obrazovém zdroji ke vstupnímu portu Video na projektoru pomocí běžně prodáváného video kabelu. Pokud chcete přehrávat zvuk pomocí reproduktoru projektoru, budete muset připojit běžně prodávaný zvukový kabel.

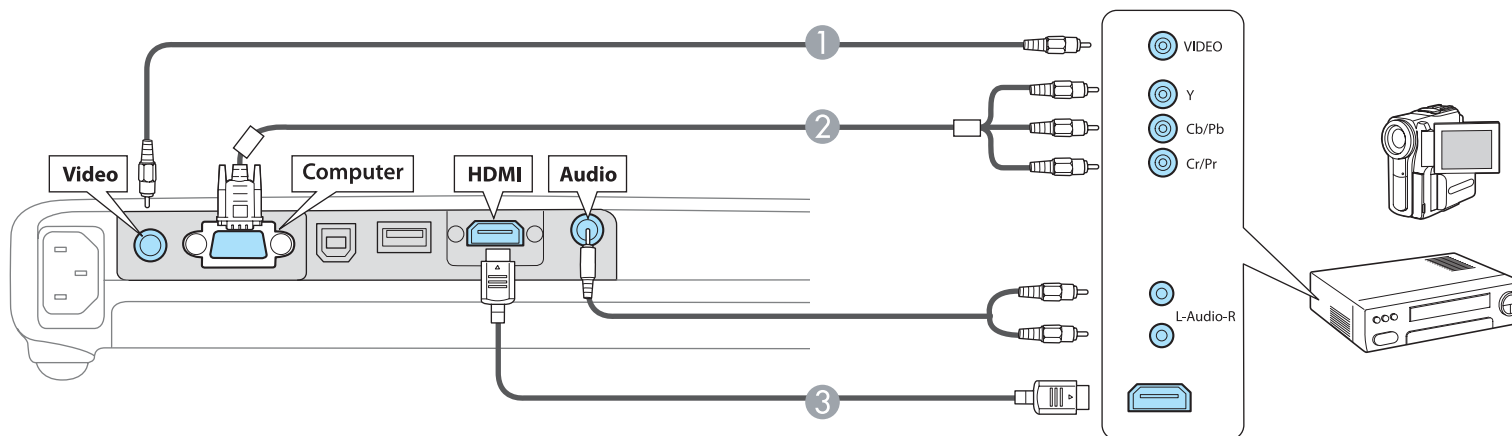
2 Použití volitelného kabelu komponentního videa

☛ "Volitelné Příslušenství" s.112

Připojte výstupní port komponentního videa na obrazovém zdroji ke vstupnímu portu Computer na projektoru pomocí běžně prodáváného video kabelu. Pokud chcete přehrávat zvuk pomocí reproduktoru projektoru, budete muset připojit běžně prodávaný zvukový kabel.

3 Použití běžně prodáváného kabelu HDMI

Připojte port HDMI na obrazovém zdroji k portu HDMI na projektoru pomocí běžně prodáváného kabelu HDMI.



Upozornění

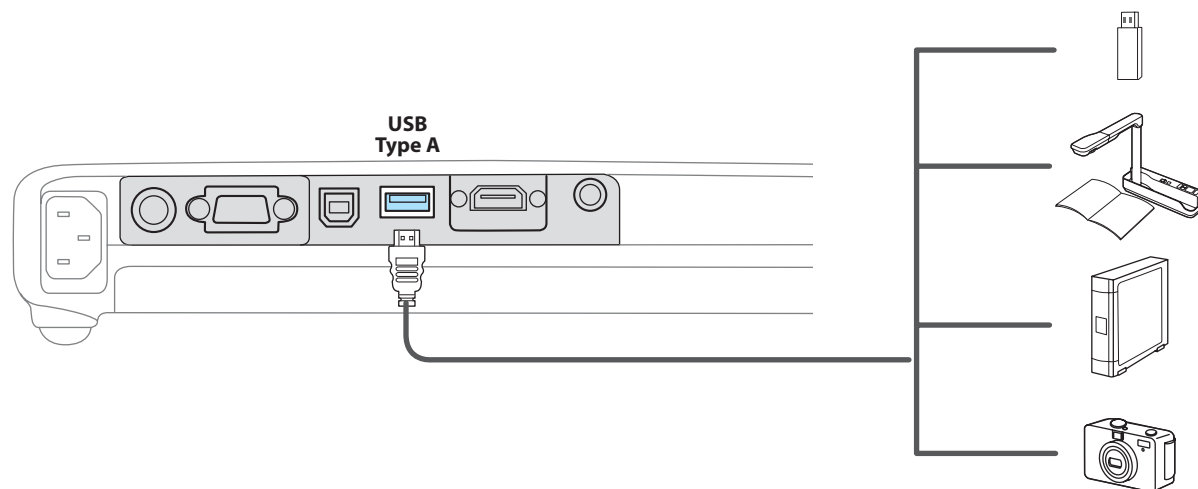
- Pokud je vstupní zdroj při připojení k projektoru zapnutý, může dojít k poruše.
- Pokud se liší orientace nebo tvar zástrčky, nepokoušejte se ji zasunout silou. Mohly by dojít k poškození nebo poruše zařízení.



- Pokud má zdroj, který chcete připojit, zásuvku neobvyklého tvaru, použijte pro připojení k projektoru kabel dodaný s tímto zařízením nebo volitelný kabel.
- Při používání běžně dostupného zvukového kabelu 2RCA(L/R)/stereo mini-pin zkontrolujte, zda je označen specifikací "Bez odporu".

Připojení zařízení USB

Můžete připojit zařízení, jako je například paměťové médium USB, volitelný projektor dokumentů a pevné disky a digitální fotoaparáty kompatibilní s USB. Pomocí kabelu USB dodaného se zařízením USB připojte zařízení USB k portu USB (Type A) na projektoru.



Je-li připojeno zařízení USB, můžete promítat obrazové soubory na paměťovém médiu USB nebo digitálním fotoaparátu ve formě prezentace.

☛ "Příklady prezentací" [s.46](#)

Je-li projektor dokumentů připojen při promítání z jiného obrazového zdroje, stisknutím tlačítka [USB] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Source Search] na ovládacím panelu přepnete na obraz z projektoru dokumentů.

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.28](#)

Upozornění

- Používáte-li rozbočovač USB, nemusí připojení pracovat správně. Zařízení jako digitální fotoaparáty a zařízení USB připojujte k projektoru přímo.
- Pokud chcete připojit a používat pevný disk kompatibilní s připojením USB, nezapomeňte použít adaptér střídavého proudu dodávaný s pevným diskem.
- Připojte digitální fotoaparát nebo pevný disk k projektoru pomocí kabelu USB dodávaného nebo určeného k použití se zařízením.
- Použijte Kabel USB s menší délkou než 3 m. Pokud délka kabelu překročí 3 m, Prezentace nemusí pracovat správně.

Odpojení zařízení USB

Po dokončení promítání odpojte zařízení USB od projektoru. U zařízení, jako jsou digitální fotoaparáty nebo pevné disky, vypněte zařízení a poté jej odpojte od projektoru.

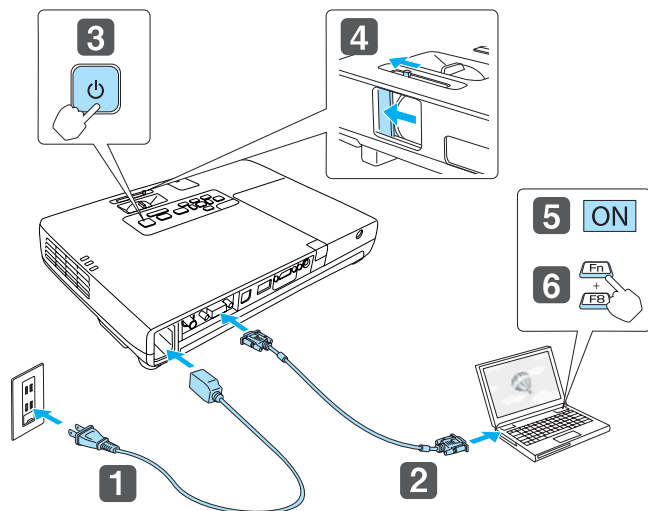


Základní použití

V této kapitole se vysvětlují postupy při promítání a nastavování obrazu.

Od instalace k promítání


V této části je vysvětlen postup připojování projektoru k počítači pomocí počítačového kabelu a promítání obrazu.



- 1** Připojte napájecí kabel projektoru do elektrické zásuvky.
- 2** Připojte projektor k počítači pomocí počítačového kabelu.
- 3** Zapněte projektor.
- 4** Posunutím otevřete kryt vypnutí A/V.
- 5** Zapněte počítač.

6 Přepněte obrazový výstup počítače.

Používáte-li přenosný počítač, budete muset změnit obrazový výstup na počítači.

Přidržte stisknutou klávesu Fn (funkční klávesa) a stiskněte klávesu .



Způsob přepnutí závisí na používaném počítači. Viz dokumentace dodaná s počítačem.

Pokud není promítán obraz, můžete nastavit promítaný obraz jedním z následujících způsobů.

- Stiskněte tlačítko [Source Search] na ovládacím panelu nebo na dálkovém ovladači.
 - ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.28](#)
- Stiskněte tlačítko pro cílový port na dálkovém ovladači.
 - ☛ "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" [s.29](#)



V případě potřeby proveďte úpravu promítaného obrazu.

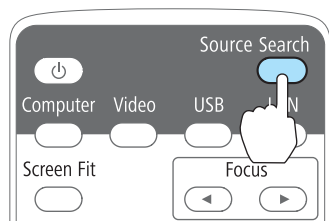
- ☛ "Automatická úprava k přizpůsobení rámu plochy - Screen Fit - (pouze EB-1775W)" [s.32](#)
- ☛ "Korekce lichoběžníkového zkreslení" [s.34](#)
- ☛ "Úprava zaostření" [s.38](#)

Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)

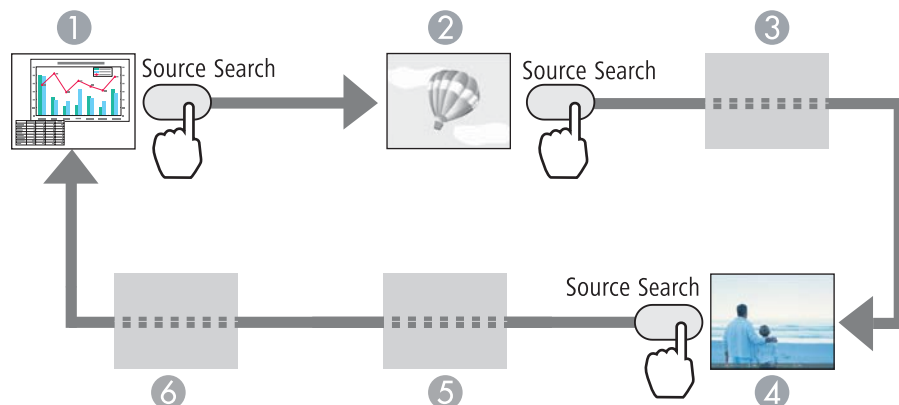
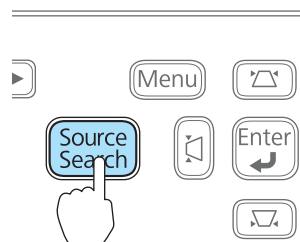
Stiskem tlačítka [Source Search] se promítá obraz z portu, na který přichází obrazový signál.

Vzhledem k tomu, že se promítá pouze obraz z portů přijímajících obrazový signál, lze rychle promítat požadovaný obraz.

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



- ① Počítač
- ② Video
- ③ HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
- ④ USB Display
- ⑤ USB

⑥ LAN (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

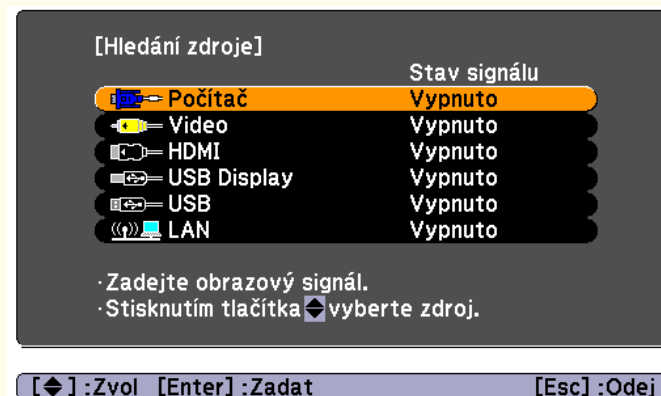
Jsou-li připojeny dva nebo více obrazových zdrojů, stiskněte tlačítko [Source Search], dokud se nezahájí promítání hledaného obrazu.

Pokud je videozařízení připojeno, před zahájením této operace spusťte přehrávání.



Následující obrazovka se zobrazí, pouze pokud je obraz, který projektor právě promítá, k dispozici, nebo pokud nebyl nalezen žádný obrazový signál. Můžete vybrat port, ke kterému je připojeno zařízení, které chcete použít. Obrazovka se zavře po 10 s nečinnosti.

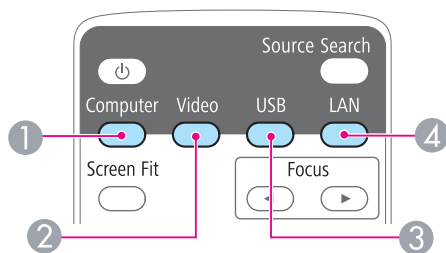
Příklad: EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W



Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače

Stisknutím následujících tlačítek na dálkovém ovladači můžete přímo aktivovat cílový signál.

Dálkové ovládání



- ① Přepíná na obraz z portu Computer.
- ② Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy:
 - Port Video
 - Port HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)
- ③ Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy:
 - USB Display
 - Obrazy ze zařízení připojeného k portu USB (TypeA)
- ④ Změní obraz promítaný pomocí EasyMP Network Projection. Při promítání pomocí dodaného nebo volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key se tímto tlačítkem přepíná na tento obraz. (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Projekce pomocí USB Display

Použitím dodaného kabelu USB můžete připojit projektor k počítači za účelem promítání snímků z počítače.

Chcete-li spustit USB Display, nastavte v nabídce Konfigurace položku **USB Type B** na **USB Display**.

☛ Rozšířené - USB Type B [s.76](#)

Systémové požadavky

Pro systém Windows

OS	Windows 2000 Service Pack 4 Následující 32bitové operační systémy: Windows XP Windows XP Service Pack 2 nebo novější Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 nebo novější Windows 7
Procesor	Mobile Pentium III 1.2 GHz nebo výkonnější Doporučeno: Pentium M 1.6 GHz nebo výkonnější
Operační paměť	256 MB nebo více Doporučeno: 512 MB nebo více
Pevný disk Volný prostor	20 MB nebo více
Obrazovka	Nejmenší rozlišení 640x480 a maximální rozlišení 1 600x1 200. Zobrazení barev: 16bitové barevné nebo lepší

Pro Mac OS

OS	Mac OS X 10.5.1 nebo novější Mac OS X 10.6.x
-----------	---

Procesor	Power PC G4 1 GHz nebo rychlejší Doporučeno: Core Duo 1,83 GHz nebo výkonnější
Operační paměť	512 MB nebo více
Pevný disk Volný prostor	20 MB nebo více
Zobrazení	Nejmenší rozlišení 640x480 a maximální rozlišení 1 680x1 200. Zobrazení barev: 16bitové barevné nebo lepší

První připojení

Při prvním připojení projektoru k počítači pomocí kabelu USB je nutno nainstalovat ovladač. U operačních systémů Windows a Mac OS se postup liší.




- Při dalším připojení není nutné opakovat instalaci ovladače.
- Je-li na vstupu obraz z několika zdrojů, přepněte vstupní zdroj na USB Display.

Pro systém Windows

- 1** Automaticky se spustí instalace ovladače.
Používáte-li operační systém Windows 2000, poklepejte na položku **Tento počítač - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** v počítači.
- 2** Po zobrazení licenčního ujednání klepněte na tlačítko **Souhlasím**.
- 3** Budou promítány obrazy z počítače.
Než se začne obraz počítače promítat, může to chvíli trvat. Dokud nebudou obrazy počítače promítány, ponechte zařízení jak je a neodpojujte kabel USB ani nevypínejte napájení projektoru.
- 4** Po dokončení odpojte kabel USB.
Při odpojování kabelu USB není nutné používat funkci **Bezpečně odebrat hardware**.



- Pokud instalace neproběhne automaticky, klepejte na položku **Tento počítač - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** v počítači.
- Pokud z nějakého důvodu není promítáno nic, klepněte na **Všechny programy - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.xx** v počítači.
- Používáte-li počítač s operačním systémem Windows 2000 jako běžný uživatel, zobrazí se chybové hlášení systému Windows a nemusí být možné nainstalovat software. V tomto případě se pokuste aktualizovat Windows na nejnovější verzi, restartujte systém a poté se znovu pokuste o připojení. Další podrobnosti vám poskytne místní prodejce nebo nejbližší středisko kontaktní podpory, jehož adresu naleznete v následujícím dokumentu.

 [Projektor Epson - seznam kontaktů](#)

Pro Mac OS

- 1** Složka Nastavení nabídky USB Display se zobrazí v aplikaci Finder.
- 2** Poklepejte na ikonu **Instalátor USB Display**.
- 3** Proveďte instalaci podle pokynů na obrazovce.
- 4** Po zobrazení licenčního ujednání klepněte na tlačítko **Souhlasím**.
Zadejte heslo správce a spusťte instalaci.
Po dokončení instalace se v nabídce Dock a na řádku nabídek zobrazí ikona USB Display.
- 5** Budou se promítat obrazy z počítače.
Než se začne obraz počítače promítat, může to chvíli trvat. Dokud se nezačnou promítat obrazy z počítače, ponechejte zařízení jak je a neodpojujte kabel USB ani nevypínejte napájení projektoru.

6

Vyberte možnost **Odpojit** v nabídce **USB Display** na panelu nabídky nebo v Docku a odpojte kabel USB.



- Pokud se složka USB Display setup automaticky nezobrazí v nabídce Finder, klepejte na **EPSON PJ_UD - Instalátor USB Display** v počítači.
- Pokud se z nějakého důvodu nic nepromítá, klepněte na ikonu **USB Display** v nabídce Dock.
- Pokud se v nabídce Dock nenachází ikona **USB Display**, spusťte **USB Display** ze složky Applications.
- Zvolíte-li v Docku v nabídce ikon **USB Display** možnost **Exit**, nabídka USB Display se při připojení kabelu USB automaticky nespustí.

Odinstalace

Pro systém Windows

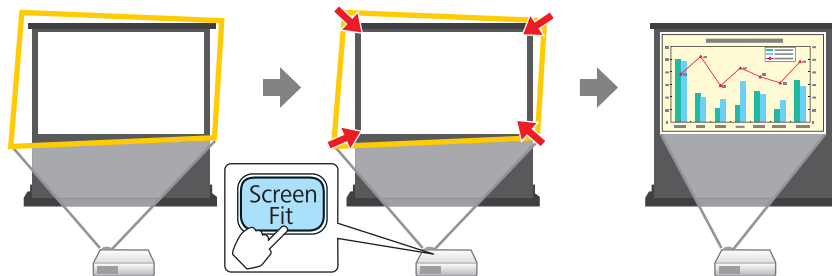
Klepněte na **Ovládací panely - Přidat nebo odstranit programy** a odinstalujte **EPSON USB Display**.

Pro Mac OS

Poklepejte na **Applications** a poté na **USB Display**. Spusťte **Nástroj pro odinstalování USB Display** ve složce **Nástroj**.

Automatická úprava k přizpůsobení rámu plochy - Screen Fit - (pouze EB-1775W)

Funkce Screen Fit opravuje promítaný obraz tak, že jej zarovnává s rámem (vnější ohraničení) projekční plochy, tabule apod. Stisknutím tlačítka [Screen Fit] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu bude promítaný obraz přizpůsoben projekční ploše a bude automaticky provedena lichoběžníková korekce a úprava zaostření.

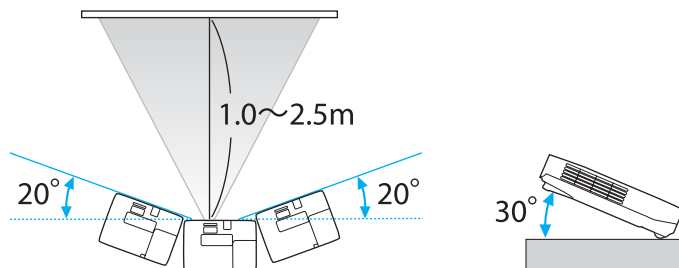


Následující podmínky jsou nutné ke korekci promítaného obrazu pomocí funkce Screen Fit.

Velikost promítací plochy: méně než nebo rovno 100"

Vzdálenost mezi projektorem a promítací plochou: přibl. 1,0 až 2,5 m

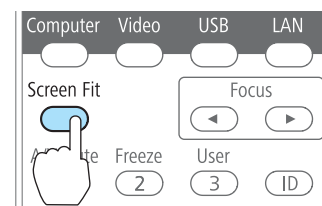
Korekční úhel: přibl. 20° vpravo a vlevo/přibl. 30° nahoru a dolů



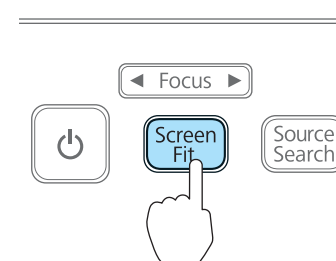
- Pokud přesáhnete výše uvedený rozsah, promítaný obraz nelze správně opravit. Opravte promítaný obraz ručně.
- Funkce Screen Fit nefunguje, pokud je projektor zavěšen pod stropem. Opravte promítaný obraz ručně.

1 Během projekce stiskněte tlačítko [Screen Fit] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu.

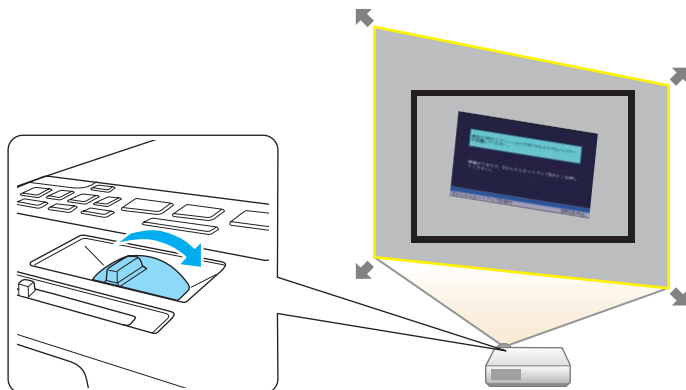
Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



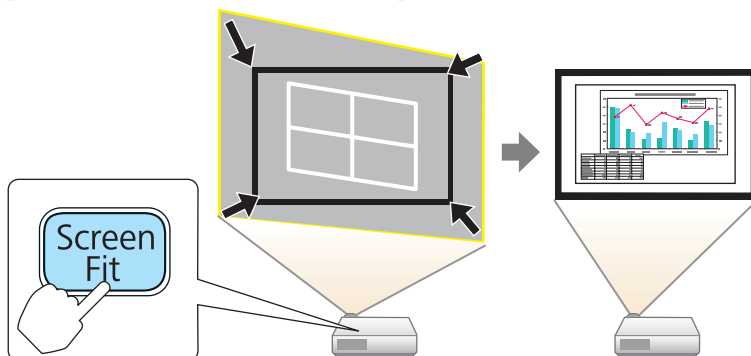
- 2** Upravte nastavení transfokačního kroužku tak, aby byl žlutý rámeček větší, než rám plochy, jak je ilustrováno níže. Umístěte černé okno se zprávou do středu projekční plochy.



Pokud se žlutý rámeček nachází uvnitř projekční plochy i po úpravě nastavení transfokačního kroužku na maximální velikost, zkuste projektor přemístit dále od projekční plochy.

- 3** Stiskněte tlačítko [Screen Fit] nebo tlačítko [Enter].

Po otevření obrazovky nastavení je promítaný obraz upraven podle poměru stran obrazu na vstupu.



Jakmile se zobrazí obrazovka nastavení, nepřemísťujte projektor ani neblokujte obraz. Promítaný obraz nebude upraven správně.

- 4** Po provedení opravy se zobrazí následující zpráva. Chcete-li zavřít nabídku korekce, stiskem tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu potvrďte zprávu.

Chcete-li promítaný obraz po korekci jemně doladit, proveďte nastavení pomocí tlačítek [Z] [S] [R] [D] na ovládacím panelu.

Výsledek kontroly lze upravit pomocí [↔] na hlavním ovládacím panelu.

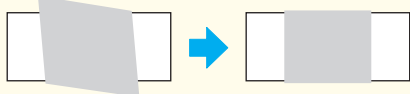
Nebude-li provedena žádná operace, zpráva po 7 sekundách zmizí.

Po provedení funkce Screen Fit se položka **Lichoběžník** v nabídce Konfigurace nastaví na **Quick Corner**. Poté se případná korekce promítaného obrazu pomocí tlačítek [Z] [S] [R] [D] na ovládacím panelu provádí pomocí funkce Quick Corner.

☛ "Ruční korekce - Quick Corner -" [s.36](#)

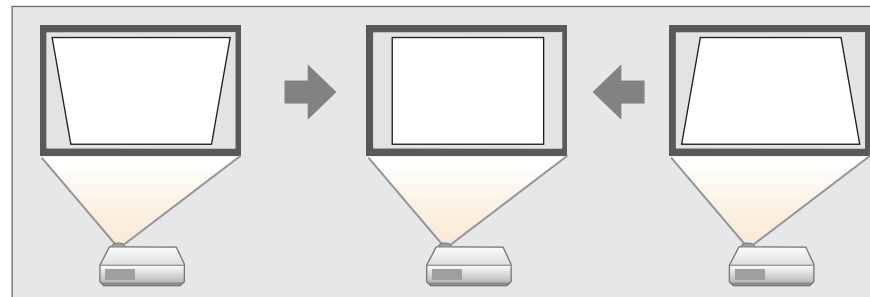


- Funkce Screen Fit opraví promítaný obraz, když zjistí dvě nebo více stran uvnitř projekční plochy, a provede zarovnání s rozpoznaným rámcem. Například při promítání na širokou promítací plochu v malé místnosti můžete provést opravy přizpůsobením horní a dolní strany obrazu na promítací plochu.

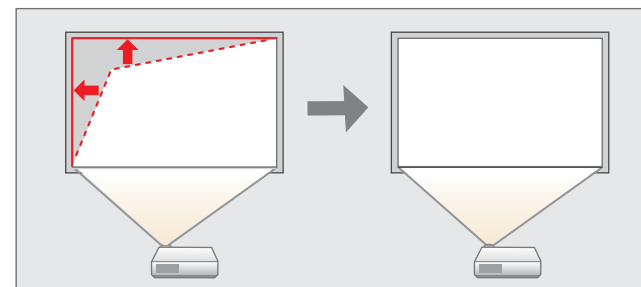


- Funkce Screen Fit nemusí fungovat správně v tmavém prostředí, například v místnosti se zhasnutými světly. V takovém případě osvětlete místnost a potom zkuste znovu použít funkci Screen Fit.
- Vzhledem k tomu, že funkce Screen Fit využívá snímač, nemusí fungovat správně v závislosti na stavu projekční plochy (odrazy, vzorky apod.) nebo vlivu vnějšího světla. V tomto případě proveďte nastavení ručně.
- ☛ "Ruční korekce - ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení -" [s.35](#)

- Ruční korekce (ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení)
Slouží k ruční korekci zkreslení nezávisle ve svislém a vodorovném směru.



- Ruční korekce (Quick Corner)
Slouží k ruční nezávislé korekci čtyř rohů.



Použijete-li korekci lichoběžníkového zkreslení, může dojít ke zmenšení promítaného obrazu.

Korekce lichoběžníkového zkreslení

Korekci lichoběžníkového zkreslení lze provést jedním z následujících způsobů.

- Automatická korekce
Slouží k automatické korekci lichoběžníkového zkreslení.
-Auto lichoběž. - V/S (pouze EB-1775W)
-Auto. lichoběžník S (pouze EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

Automatická korekce - Auto lichoběž. - V/S (pouze EB-1775W)

Pokud projektor zjistí pohyb, například když je instalován, přemísťován nebo nakláněn, automaticky koriguje lichoběžníkové zkreslení ve svislém a vodorovném směru. Tato funkce se nazývá Auto lichoběž. - V/S.

Zůstane-li projektor bez pohybu přibližně dvě sekundy poté, co zjistil pohyb, zobrazí obrazovku pro nastavení a poté automaticky provede korekci promítaného obrazu.



- Funkce Auto lichoběž. - V/S je k dispozici pouze v případě, že je v nabídce Konfigurace položka **Projekce** nastavena na **Čelní**.
☛ **Rozšířené - Projekce s.76**
- Pokud nechcete používat funkci Auto lichoběž. - V/S, nastavte **Auto lichoběž. - V/S** na **Vypnuto**.
☛ **Nastavení - Lichoběžník - Lichoběž. - V/S - Auto lichoběž. - V/S s.75**

Automatická korekce - Auto. lichoběžník S - (pouze EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)

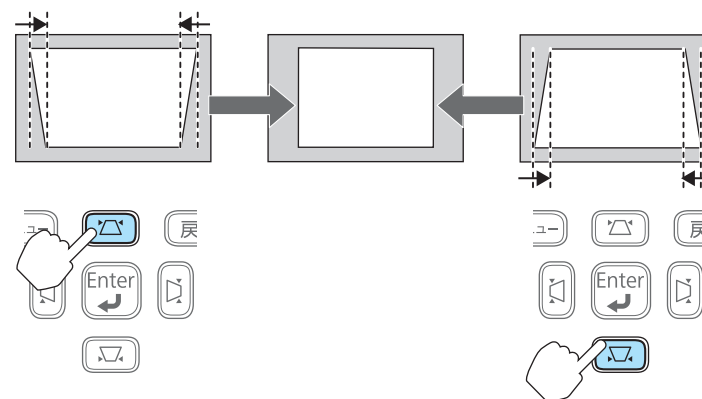
Při použití EB-1770W/EB-1760W/EB-1750 se automaticky provádí pouze korekce ve svislém směru. Potřebujete-li provést korekci ve vodorovném směru, použijte ruční funkci Lichoběž. - V/S.

Ruční korekce - ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení -

Slouží k ruční korekci zkreslení nezávisle ve svislém a vodorovném směru. Funkce Lichoběž. - V/S je ideální pro jemné doladění lichoběžníkové korekce.

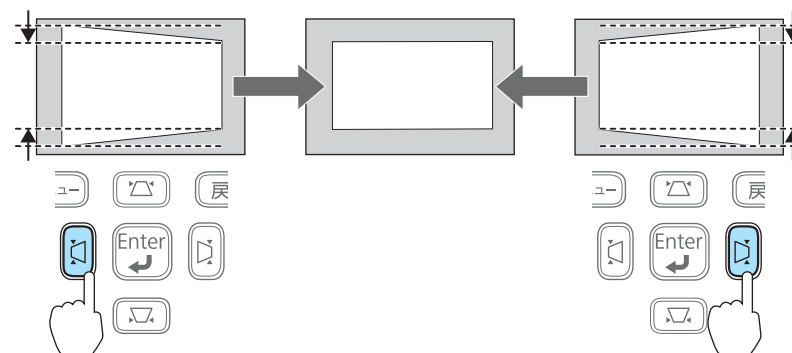
Korekce lichoběžníkového zkreslení ve svislém směru

Stiskněte tlačítka   na dálkovém ovladači.



Korekce lichoběžníkového zkreslení ve vodorovném směru

Stiskněte tlačítka   na dálkovém ovladači.



Lichoběžníkové zkreslení ve vodorovném/svislém směru lze ručně nastavit v nabídce Konfigurace.

☛ **Nastavení - Lichoběžník - Lichoběž. - V/S s.75**

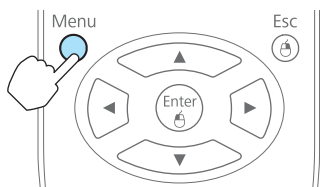
Ruční korekce - Quick Corner -

Tato funkce umožňuje ruční korekci každého ze čtyř rohů promítaného obrazu zvlášť.

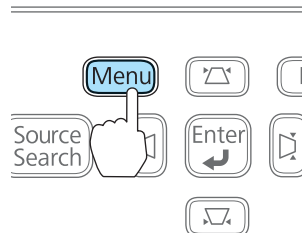
1 Během projekce stiskněte tlačítko [Menu].

☞ "Použití nabídky Konfigurace" s.68

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu

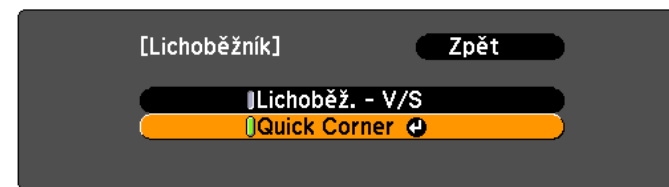


2 V nabídce **Nastavení** vyberte **Lichoběžník**.

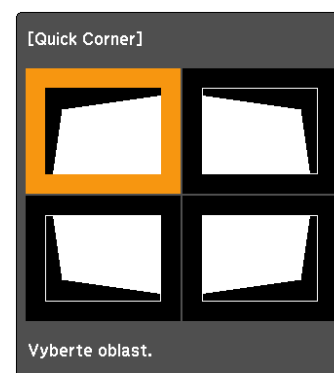


[Esc] : Zpět [↩] : Zvol [Enter] : Zadat [Menu] : Odej

3 Vyberte možnost **Quick Corner** a poté stiskněte tlačítko [Enter].

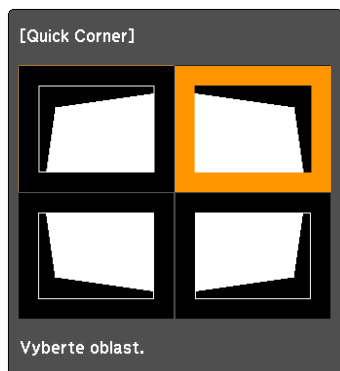


[Esc] : Zpět [↩] : Zvol [Enter] : Zadat [Menu] : Odej



[↩ / ↪] : Zvol
[Enter] : Zadat
[Esc] : Návrat (stisknutím po dobu 2 sekund resetujete/přepnete)

4 Pomocí tlačítek [↩], [↪], [↶] a [↷] na dálkovém ovladači nebo tlačítek [↩], [↪], [↶] a [↷] na ovládacím panelu vyberte roh, který chcete opravit, a potom stiskněte tlačítko [Enter].



- 5** Pomocí tlačítek [↶], [↷], [↵] a [↶] na dálkovém ovladači nebo tlačítek [↶], [↷], [↵] a [↶] na ovládacím panelu opravte polohu rohu.

Pokud trojúhelník ve směru, který nastavujete, zšedne, jak je vyobrazeno níže, nelze tvar v tomto směru už dále upravovat.



- 6** Opakujte postupy 4 a 5 podle potřeby a nastavte zbývající rohy.

- 7** Jakmile jste hotovi, stisknete tlačítko [Esc] a opustíte nabídku korekce.

Vzhledem k tomu, že se položka **Lichoběžník** změnila na **Quick Corner**, při dalším stisknutí tlačítek [↶], [↷], [↵] a [↶] na ovládacím panelu se otevře obrazovka výběru rohu z kroku 3. Chcete-li provádět vodorovnou a svislou korekci pomocí tlačítek [↶], [↷], [↵] a [↶] na ovládacím panelu, změňte **Lichoběžník** na **Lichoběž.** - V/S.

☛ **Nastavení - Lichoběžník - Lichoběž.** - V/S [s.75](#)

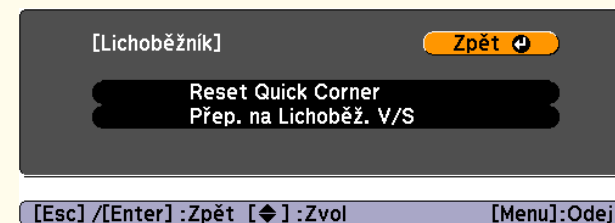


- Je-li **Auto lichoběž.** - V/S nastaveno na **Zapnuto**, zobrazí se při přesunutí projektoru hlášení "Chcete provést automatickou opravu lichoběžníku - V/S?". (pouze EB-1775W)

Po provedení této funkce se nastavení **Lichoběžník** změní z **Quick Corner** na **Lichoběž.** - V/S a následně se stisknutím tlačítek [↶], [↷], [↵] a [↶] na ovládacím panelu provede funkce **Lichoběž.** - V/S.

☛ **Nastavení - Lichoběžník - Lichoběž.** - V/S [s.75](#)

- Pokud tlačítko [Esc] podržíte stisknuté asi dvě sekundy při korekci funkcí Quick Corner, zobrazí se následující obrazovka.



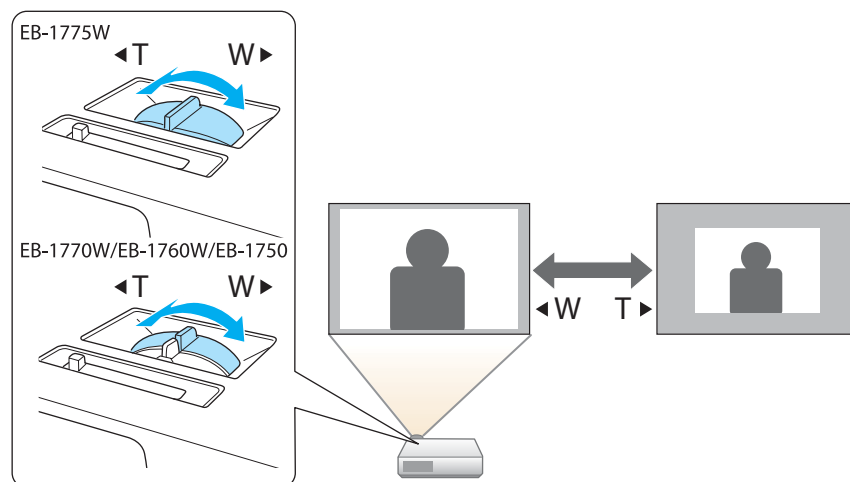
Reset Quick Corner: Zruší změny provedené pomocí korekcí funkce Quick Corner.

Přep. na Lichoběž. V/S: Přepne korekční metodu na **Lichoběž.** - V/S.

☛ "Nabídka Nastavení" [s.75](#)

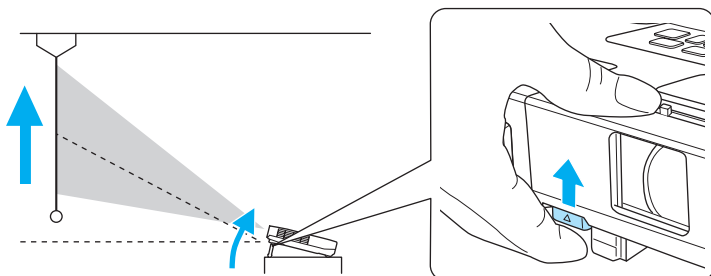
Úprava velikosti obrazu

Otáčením transfokačního kroužku upravte velikost promítaného obrazu.



Úprava polohy obrazu

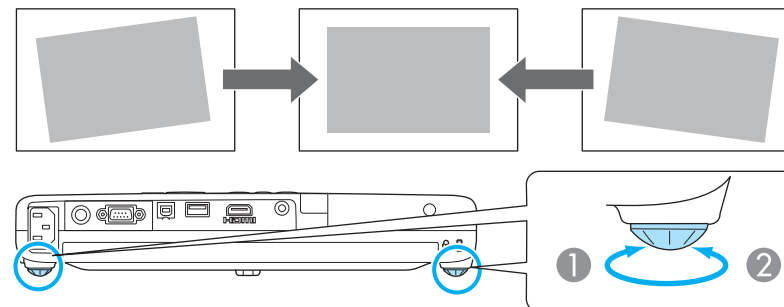
Stisknutím páčky vysunete nebo zasunete přední podpěru. Polohu obrazu můžete upravit nakloněním projektoru až o 14 stupňů.



Čím větší je úhel náklonu, tím obtížněji se zaostřuje. Umístěte projektor tak, aby bylo třeba použít pouze malý úhel náklonu.

Úprava vodorovného náklonu

Vodorovný náклон projektoru se nastavuje vysunutím či zasunutím zadní podpěry.



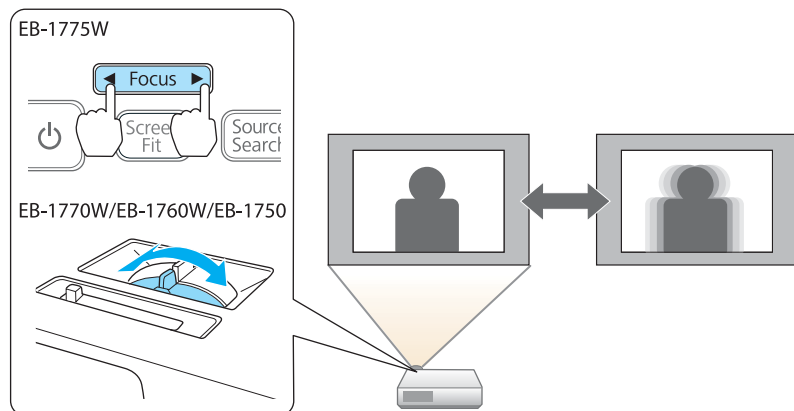
- ① Vysuňte zadní podpěru.
- ② Zasuňte zadní podpěru.

Úprava zaostření

Zaostření lze upravit jedním z následujících způsobů.

- Zaostření nastavíte stiskem tlačítka [Focus] na ovládacím panelu nebo na dálkovém ovladači. (pouze EB-1775W)

- Otáčením ovladače zaostření obraz zaostřete. (pouze EB-1770W/EB-1760W/EB-1750)



- Úprava hlasitosti pomocí nabídky Konfigurace.

☞ **Nastavení - Hlasitost** [s.75](#)



Výstraha

Nespouštějte při nastavení vysoké hlasitosti.

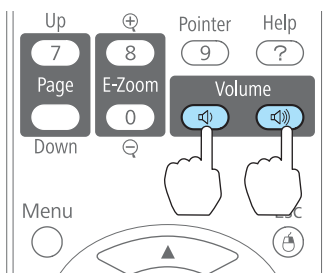
Náhlá nadměrná hlasitost může způsobit ztrátu sluchu. Před vypnutím vždy snižte hlasitost, abyste mohli po zapnutí postupně zvyšovat hlasitost.

Nastavení hlasitosti

Hlasitost lze nastavit jedním z následujících způsobů.

- Hlasitost lze nastavit stiskem tlačítek [Volume] na dálkovém ovladači.

Dálkové ovládání



[<] Slouží ke zmenšování hlasitosti.

[>] Slouží ke zvětšování hlasitosti.

Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)

Výběrem nastavení barev pro promítaný typ obrazu docílíte optimální kvality obrazu. Jas obrazu se liší v závislosti na vybraném režimu.

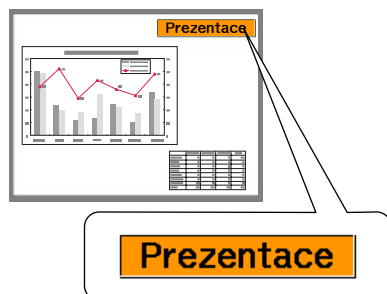
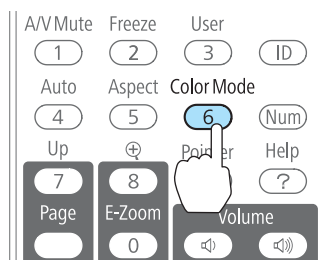
Režim	Aplikace
Dynamický	Tento režim je ideální pro použití v jasných místnostech. Jedná se o režim s nejvyšším jasnem, který dobře reprodukuje tóny stínů.
Prezentace	Tento režim je ideální pro zobrazení prezentací s barevnými materiály v jasných místnostech.
Kino	Ideální pro sledování filmů v tmavé místnosti. Dává obrazu přirozený tón.
Fotografie*1	Ideální k projekci statických obrázků, například fotografií, v osvětlené místnosti. Obraz je živý a více kontrastní.
Sport*2	Ideální pro sledování televizního vysílání ve světlé místnosti. Obraz je živý a více kontrastní.
sRGB	Ideální pro obraz barevného standardu sRGB .
Černá tabule	I když promítáte na černou (zelenou) tabuli, toto nastavení poskytuje přirozený tón jako při promítání na plátno.
Bílá tabule	Ideální pro zobrazení prezentací na bílé tabuli.

Režim	Aplikace
Přizpůsobený	Vyberte Přizpůsobený , chcete-li upravit nastavení R, G, B, C, M a Y v podnabídce Úprava barev nabídky Konfigurace.

- *1 Tento výběr je k dispozici pouze, když je vstupní signál RGB, nebo když je vstupní zdroj USB Display, USB nebo LAN. (V závislosti na použitém modelu nejsou podporovány některé zdroje.)
- *2 Tento výběr je k dispozici pouze, když je vstupní signál komponentní video, nebo když je vstupní zdroj Video.

Každým stisknutím tlačítka [Color Mode] se změní Režim barev a zobrazený název režimu barev.

Dálkové ovládání



Režim barev lze nastavit v nabídce Konfigurace.

➡ **Obraz - Režim barev** s.72

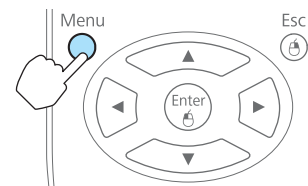
Nastavení Autom. clona

Automatickým nastavením svítivosti podle jasu promítaného obrazu umožňuje dosahovat hlubokého a bohatého obrazu.

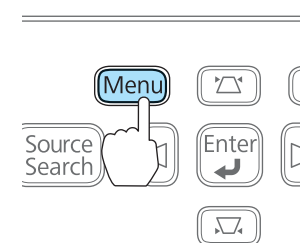
- 1 Stiskněte tlačítko [Menu].

➡ "Použití nabídky Konfigurace" s.68

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



- 2 Vyberte **Autom. clona** v nabídce **Obraz**.



[Esc]: Zpět [◀]: Zvol [Enter]: Zadat [Menu]: Odej

- 3 Vyberte možnost **Zapnuto**.

Nastavení je uloženo pro každý režim barev.

4 Nastavení dokončíte stiskem tlačítka [Menu].



Možnost Autom. clona lze nastavit, pouze pokud je funkce **Režim barev** nastavena na **Dynamický**, **Kino** nebo **Přizpůsobený**.

Změna poměru stran

Změňte poměr stran►, když je připojeno videozařízení, aby bylo možno snímky zaznamenané ve formátu DV nebo na discích DVD zobrazit v širokoúhlém formátu 16:9. Při obrazového materiálu z počítače v plné velikosti změňte poměr stran.

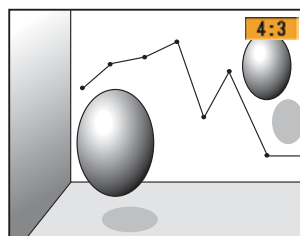
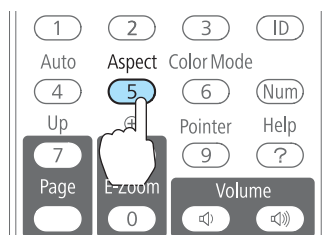
Dostupné režimy poměru stran se mění podle aktuálního promítaného obrazového signálu.

K dispozici jsou následující způsoby změny a typy poměrů stran.

Metody změn

Každým stiskem tlačítka [Aspect] se na obrazovce objeví název poměru stran a poměr stran se změní.

Dálkové ovládání



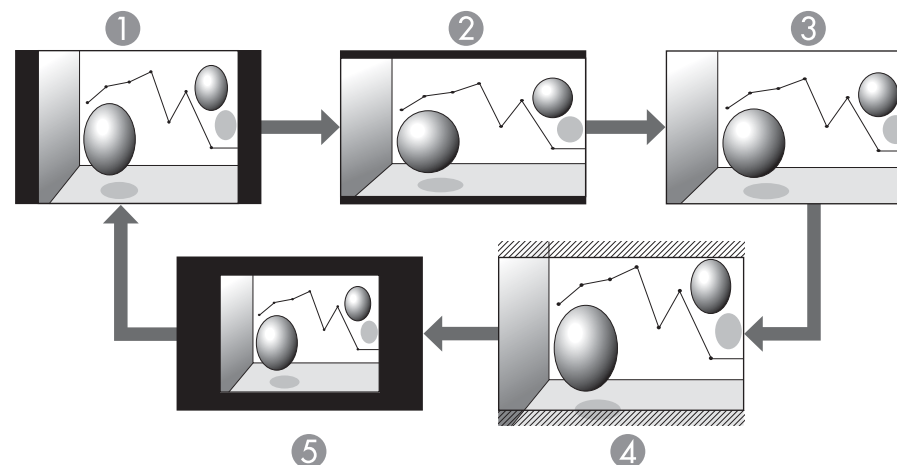
Poměr stran lze nastavit v nabídce Konfigurace.

➡ **Signál - Poměr stran** s.73

Změna poměru stran pro obrazy video zařízení

Pro EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

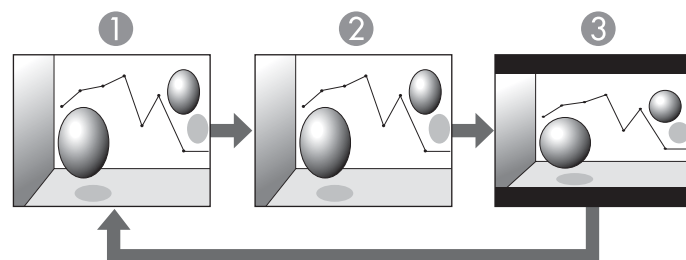
Opakovaným stisknutím tlačítka se přepínají poměry stran v pořadí **Normální** nebo **Automaticky**, **16:9**, **Plný**, **Lupa** a **Nativní**.



- ① Normální nebo Automaticky
- ② 16:9
- ③ Plný
- ④ Lupa
- ⑤ Nativní

Pro EB-1750

Opakovaným stisknutím tlačítka se poměr stran mění v pořadí **Normální**, **4:3** a **16:9**.



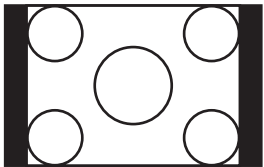
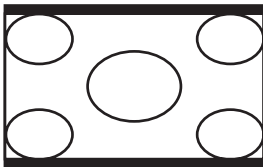
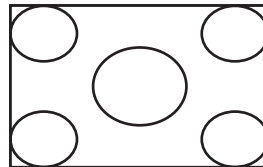
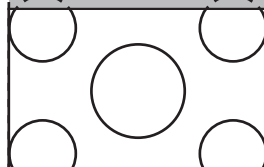
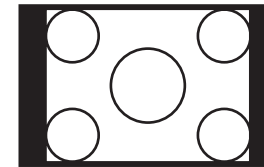
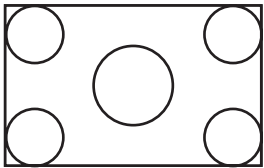
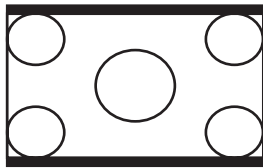
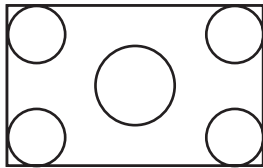
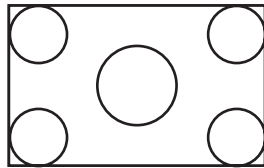
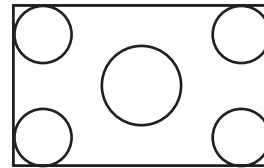
- ① Normální
- ② 4:3
- ③ 16:9

* Když je na vstupu signál 720p/1080i, zobrazení je zvětšeno na formát 4:3 (obraz je oříznut na pravé a levé straně).

Změna poměru stran pro obrazy z počítače

Pro EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W

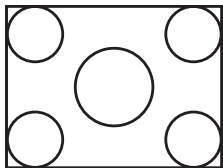
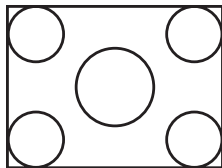
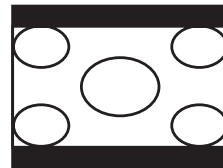
Opakovaným stisknutím tlačítka se přepínají poměry stran v pořadí **Normální** nebo **Automaticky**, **16:9**, **Plný**, **Zoom** a **Nativní**.

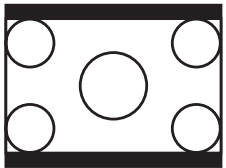
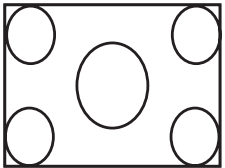
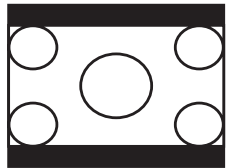
Vstup počítače		Nastavení poměru stran projektoru				
Rozlišení	Poměr stran	Normální/ Automaticky*	16:9	Plný	Lupa	Nativní
XGA (1024x768)	4:3					
WXGA (1280x800)	16:10					

* Zobrazeno pouze, když je zdrojem HDMI.

Pro EB-1750

Opakovaným stisknutím tlačítka se poměr stran mění v pořadí **Normální**, **4:3** a **16:9**.

Vstup počítače		Nastavení poměru stran projektoru		
Rozlišení	Poměr stran	Normální	4:3	16:9
XGA (1024x768)	4:3			

Vstup počítače		Nastavení poměru stran projektoru		
Rozlišení	Poměr stran	Normální	4:3	16:9
WXGA (1280x800)	16:10			



Pokud části obrazu chybí, nastavte v nabídce Konfigurace položku **Rozlišení** na **Širokoúhlý** nebo **Normální** v závislosti na velikosti monitoru počítače.

☛ Signál - Rozlišení [s.73](#)



Užitečné Funkce

Tato kapitola popisuje užitečné tipy předvádění prezentací a funkce zabezpečení.

Promítání bez počítače (Prezentace)

Připojíte-li k projektoru paměťové zařízení USB, jako je například paměťové médium USB nebo pevný disk USB, můžete promítat soubory uložené na tomto zařízení bez použití počítače. Tato funkce se nazývá Prezentace.

Prezentace lze poskytovat pouze pomocí paměťového zařízení USB a projektoru po předchozím převedení souborů aplikace PowerPoint na scénáře pomocí dodaného konverzního programu EasyMP Slide Converter a uložení na paměťové zařízení USB.



- Možná nebudete moci používat úložná zařízení USB, která zahrnují bezpečnostní funkce.
- Při promítání prezentace nelze provádět korekci lichoběžníkového zkreslení, i když stisknete tlačítka [↖], [↘], [↵] a [↲] na ovládacím panelu.

Typ	Typ souboru (přípona)	Poznámky
	.png	Nelze promítat snímky s rozlišením větším než 1280x800.
Soubor scénáře	.fse	Soubory PowerPoint se do tohoto formátu převádějí pomocí programu EasyMP Slide Converter.
	.sit	Soubory PowerPoint se do tohoto formátu převádějí pomocí zjednodušeného převodu v programu EasyMP Slide Converter. Animované efekty aplikace PowerPoint se nepřevádějí.



- Pokud chcete připojit a používat pevný disk USB, nepamenejte použít napájecí adaptér dodaný s pevným diskem.
- Projektor nepodporuje některé souborové systémy, a proto použijte média, která byla naformátována v systému Windows.
- Formátujte média ve formátu FAT16/32.

Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí Prezentace

Typ	Typ souboru (přípona)	Poznámky
Obraz	.jpg	Následující formáty nelze promítat. - Formáty barevného režimu CMYK - Progresivní formáty - Snímky s vyšším rozlišením než 8192x8192 Díky vlastnostem souborů JPEG nelze zřetelně promítat snímky, pokud je kompresní poměr nastaven na příliš vysokou hodnotu.
	.bmp	Nelze promítat snímky s rozlišením větším než 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Nelze promítat snímky s rozlišením větším než 1280x800. • Nelze promítat animované soubory GIF.

Příklady prezentací

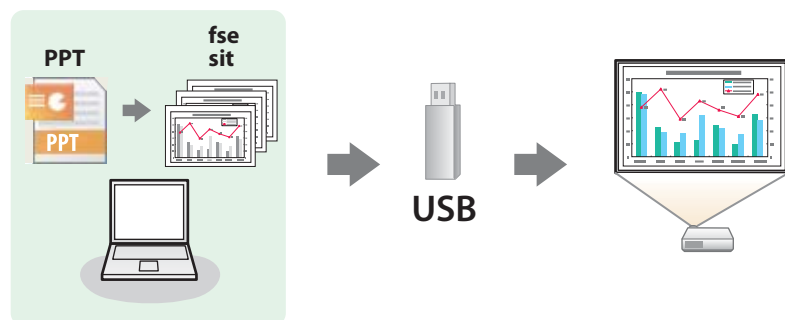
Promítání snímků uložených na paměťovém zařízení USB



☛ "Promítání vybraného obrazu" [s.49](#)

☛ "Promítání souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)" [s.50](#)

Promítání souborů PowerPoint převedených pomocí programu EasyMP Slide Converter





Podrobnější informace o převodu souborů PowerPoint na scénáře pomocí programu EasyMP Slide Converter najdete v následující příručce.

 [EasyMP Slide Converter - Návod na použití](#)







Způsoby použití prezentace

Přestože jsou následující postupy vysvětlovány s použitím dálkového ovladače, stejné operace lze provést prostřednictvím ovládacího panelu.

Zahájení prezentace

- 1** Přepněte promítaný snímek na USB.
 "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" [s.29](#)
- 2** Připojte paměťové zařízení USB nebo digitální fotoaparát k projektoru.
 "Připojení zařízení USB" [s.24](#)
 Prezentace se spustí a objeví se obrazovka seznamu souborů.

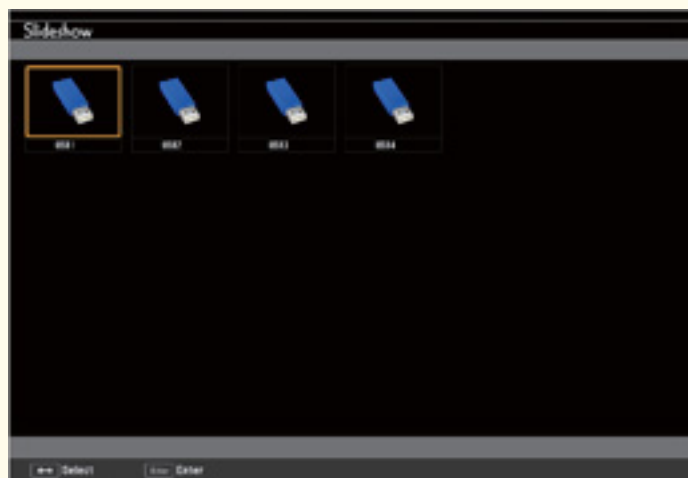
- Soubory JPEG se zobrazí jako miniatury (obsahy souborů se zobrazí jako malé obrázky).
- Scénáře (soubory FSE a SIT) se zobrazí jako miniatury, jako první obrázek v prezentaci.
- Ostatní soubory nebo složky se zobrazí jako ikony, jak je uvedeno v následující tabulce.

Ikona	Soubor	Ikona	Soubor
	Soubory FSE*		Soubory BMP
	Soubory SIT*		Soubory GIF
	Soubory JPEG*		Soubory PNG

* Není-li možné zobrazit jako miniaturu, zobrazí se jako ikona.



- Je-li pro scénář nastaveno automatické spouštění, přehrává se automaticky s nejvyšší prioritou nad jinými zdroji vstupu. Pokud chcete zastavit jeho přehrávání, stiskněte tlačítko [Esc] na dálkovém ovladači.
- Lze také vložit paměťovou kartu do čtečky karet USB a poté čtečku připojit k projektoru. Některé běžně dostupné čtečky karet USB však nemusí být s projektorem kompatibilní.
- Když se zobrazí následující obrazovka (obrazovka Vyberte disk), stisknutím tlačítek [↑], [↓], [←] a [→] zvolte jednotku, kterou hodláte použít, a potom stiskněte tlačítko [Enter].



- Chcete-li vyvolat obrazovku Vyberte disk, umístěte kurzor na položku **Vyberte disk** v horní části obrazovky seznamu souborů a stiskněte tlačítko [Enter].

Promítání snímků

- 1 Pomocí tlačítek [↑], [↓], [←] a [→] vyberte soubor nebo složku, kterou chcete promítat.



Pokud se na aktuální obrazovce nezobrazují všechny soubory a složky, stiskněte tlačítko [Down] na dálkovém ovladači nebo přesuňte kurzor na položku **Další strana** ve spodní části obrazovky a stiskněte tlačítko [Enter].

Návrat na předchozí obrazovku lze provést stisknutím tlačítka [Up] na dálkovém ovladači nebo umístěním kurzoru na tlačítko **Předchozí strana** v horní části obrazovky a stisknutím tlačítka [Enter].

- 2 Stiskněte tlačítko [Enter].

Zobrazí se vybraný snímek.

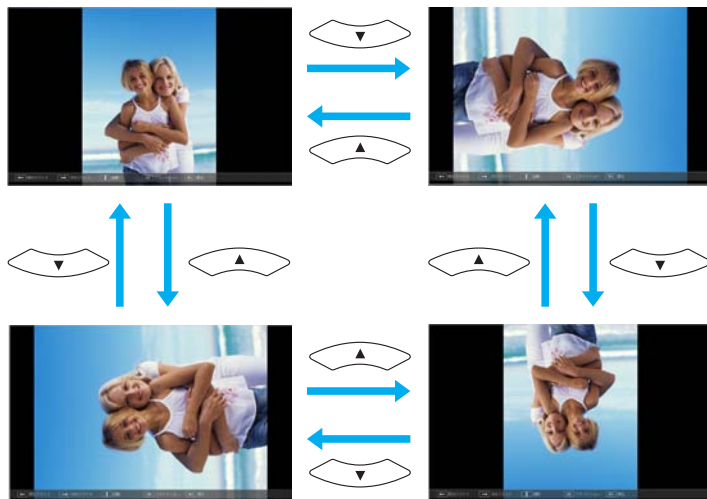
Je-li vybrána složka, zobrazí se soubory ve vybrané složce. Pokud se chcete vrátit na předchozí obrazovku, přesuňte kurzor na tlačítko **Zpět nahoru** a stiskněte tlačítko [Enter].

Otáčení snímků

Snímky lze během přehrávání otáčet po 90°. V průběhu Prezentace je také k dispozici funkce otáčení.

- 1 Přehrávejte snímky nebo spusťte prezentaci.

- 2** Při promítání stiskněte tlačítko [↶] nebo [↷].



Zastavení prezentace

Chcete-li ukončit prezentaci, odpojte zařízení USB od portu USB na projektoru. Pro digitální fotoaparáty, pevné disky, atd. vypněte napájení a potom je odpojte.

Promítání vybraného obrazu

Upozornění

Neodpojujte paměťové zařízení USB během přístupu k němu. Během prezentace může dojít k chybě.

- 1** Spusťte Prezentaci.
Objeví se obrazovka se seznamem souborů.
☛ "Zahájení prezentace" [s.47](#)

- 2** Pomocí tlačítka [↶], [↷], [⏪] a [⏩] vyberte soubor snímku, který chcete promítat.



- 3** Stiskněte tlačítko [Enter].
Snímek se zobrazí.



Stisknutím tlačítka [⏪][⏩] se přesunete na následující nebo předchozí snímek.

- 4** Stisknutím tlačítka [Esc] přejdete zpět na obrazovku seznamu souborů.

Promítání souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)





Soubory snímků ve složce můžete promítat postupně, jeden po druhém. Tato funkce se nazývá Prezentace. Následující postup slouží ke spuštění Prezentace.



Chcete-li soubory měnit automaticky po spuštění prezentace, nastavte volbu **Doba přepnutí obrazovky** v položce **Volba** v nabídce Prezentace na jakoukoliv jinou volbu, než **Ne**. Výchozí hodnota je 3 sekundy.

☛ "Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace" [s.51](#)


- 1** Spustíte Prezentaci.
Objeví se obrazovka se seznamem souborů.
☛ "Zahájení prezentace" [s.47](#)

- 2** Pomocí tlačítek [] [] [] [] umístíte kurzor na složku Prezentace, kterou chcete spustit, a stisknete tlačítko [Enter].





- 3** Na pravé spodní straně obrazovky seznamu souborů vyberte položku **Prezentace** a stisknete tlačítko [Enter].
Prezentace se spustí, přičemž soubory snímků ve složce se budou automaticky promítat postupně, jeden po druhém.
Po promítnutí posledního souboru se znovu automaticky zobrazí seznam souborů. Pokud v okně Volba nastavíte volbu **Nepřetržité přehrávání** na **Zapnuto**, promítání se po dosažení konce spustí znovu od začátku.
☛ "Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace" [s.51](#)

Můžete pokračovat na další obrazovku, vrátit se na předchozí obrazovku nebo zastavit přehrávání během promítání Prezentace.



Pokud byla volba **Doba přepnutí obrazovky** nastavena v okně **Volba** na **Ne**, soubory se nebudou při výběru možnosti Přehrát prezentaci automaticky měnit. Na dálkovém ovladači stisknete tlačítko [], tlačítko [Enter] nebo [Down], chcete-li pokračovat k následujícímu souboru.

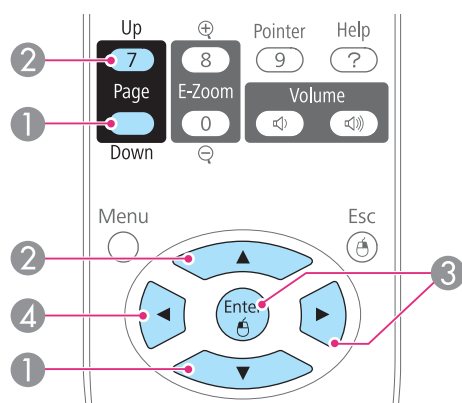
Přehrávání scénáře

- 1** Spustíte aplikaci Prezentace.
Objeví se obrazovka se seznamem souborů.
☛ "Zahájení prezentace" [s.47](#)
- 2** Pomocí tlačítka [], [], [] a [] vyberte scénář, který chcete přehrávat.
- 3** Stisknete tlačítko [Enter].
Zahájí se přehrávání.

Postupy obsluhy při přehrávání scénáře

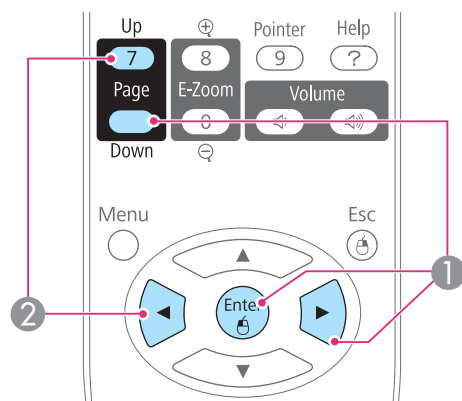
Přepínání obrazovky

Pro soubory FSE



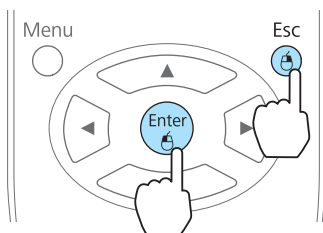
- 1 Další snímek
- 2 Předchozí snímek
- 3 Další snímek nebo animace
- 4 Předchozí snímek nebo animace

Pro soubory SIT



- 1 Další snímek
- 2 Předchozí snímek

Ukončení přehrávání



Po stisknutí tlačítka [Esc] se zobrazí zpráva "Chcete ukončit přehrávání scénáře?" Ukončení provedte volbou **Odej** a stisknutím tlačítka [Enter]. Pokračujte v přehrávání volbou **Zpět** a stisknutím tlačítka [Enter].

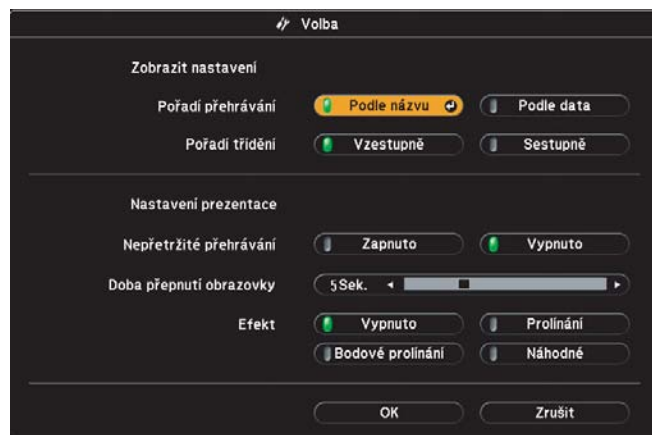
Následující funkce lze použít při promítání souboru scénáře nebo snímku pomocí aplikace Presentace.

- Zmrazit
☛ "Zmrazení obrazu (Zmrazit)" [s.53](#)
- Vypnout A/V
☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" [s.52](#)
- E-Zoom
☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" [s.54](#)

Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace

Na obrazovce Volba můžete nastavit pořadí zobrazení souborů a operace funkce Presentace.

- 1 Pomocí tlačítek [◀] [▶] [⏪] [⏩] umístíte kurzor na složku, kde chcete nastavit podmínky zobrazování, a stisknete tlačítko [Esc]. V otevřené nabídce vyberte možnost **Volba** a stisknete tlačítko [Enter].
- 2 Jakmile se objeví obrazovka Volba, nastavte jednotlivé položky. Povolte nastavení umístěním kurzoru na cílovou položku a stisknutím tlačítka [Enter].
Následující tabulka uvádí informace o jednotlivých položkách.



Pořadí přehrávání	Můžete vybrat třídění souborů buď Podle názvu nebo Podle data .
Pořadí třídění	Soubory lze třídit Vzestupně nebo Sestupně .
Nepřetržité přehrávání	Můžete určit, zda se má prezentace opakovat.
Doba přepnutí obrazovky	Můžete nastavit čas pro zobrazení jednotlivého souboru ve funkci Přehrát prezentaci. Čas lze nastavit v rozsahu mezi Ne (0) až 60 sekund. Když nastavíte Ne , je automatické přehrávání zakázáno.
Efekt	Lze nastavit efekty použité při výměně snímků.

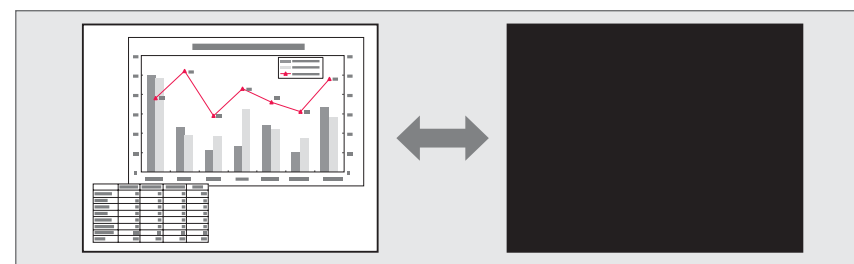
- 3** Po dokončení nastavení umístěte pomocí tlačítek [↶], [↷], [↵] a [↶] kurzor nad **OK** a stiskněte [Enter].

Nastavení je použito.

Pokud nechcete nastavení aplikovat, umístěte kurzor na **Zrušit** a stiskněte tlačítko [Enter].

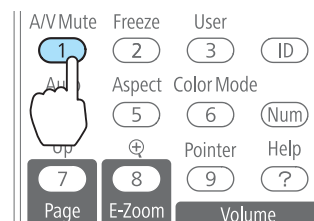
Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)

Tuto funkci můžete použít, když chcete zaměřit pozornost diváků na to, co říkáte, nebo když nechcete zobrazovat detaily, například když během prezentace procházíte soubory z počítače.

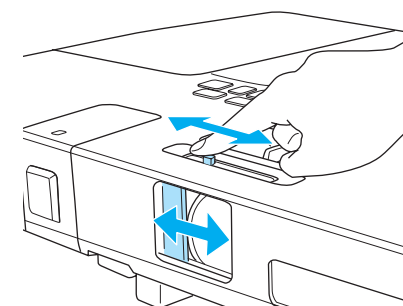


Opakovaným stisknutím tlačítka [A/V Mute] nebo při otevření/zavření krytu objektivu se zapíná a vypíná funkce Vypnout A/V.

Dálkové ovládání



Projektor





- Pokud tuto funkci používáte při projekci videa, zdroj nepřestane přehrávat obraz a zvuk a nebudete se moci vrátit k bodu, od kterého byla funkce Vypnout A/V (Vypnout A/V) aktivována.
- Můžete vybrat obrazovku, která se otevře při stisknutí tlačítka [A/V Mute] v nabídce Konfigurace.
☛ **Rozšířené - Zobrazení - Vypnout A/V s.76**
- Když je kryt vypnutí A/V zavřen po dobu asi 30 minut, aktivuje se Čas krytu čočky a napájení se automaticky vypne. Nechcete-li, aby se aktivoval čas krytu čočky, nastavte **Čas krytu čočky** na **Vypnuto**.
☛ **Rozšířené - Provoz - Čas krytu čočky s.76**
- Během Vypnout A/V lampa stále svítí, takže se načítají hodiny lampy.



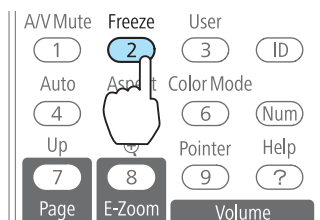
- Zvuk se nepozastaví.
- U pohyblivých obrazů platí, že když je obraz pozastavený, stále s přehrává, takže není možné projekci obnovit v bodě, ve kterém byla projekce pozastavena.
- Stisknete-li tlačítko [Freeze], když je otevřena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, otevřená obrazovka s nabídkou nebo obrazovka nápovědy se zavře.
- Funkce Zmrazit funguje i při použití funkce E-Zoom.

Zmrazení obrazu (Zmrazit)

Když je aktivována funkce Zmrazit u pohyblivého obrazu, obraz je nadále promítán, takže jej můžete posouvat po jednotlivých okénkách jako fotografie. Aktivujete-li funkci Zmrazit předem, můžete rovněž provádět operace, jako např. změnu souborů z počítače, aniž by na plátno byl promítán obraz.

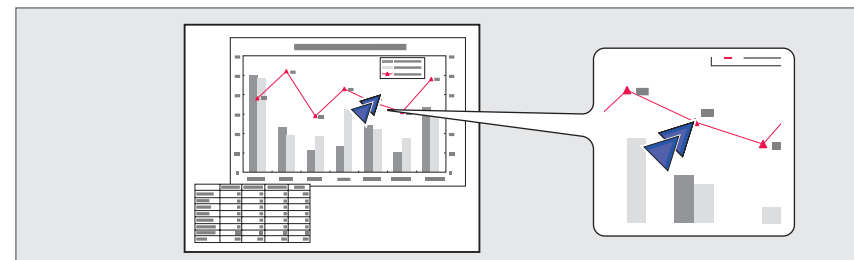
Opakovaným stisknutím tlačítka [Freeze] se zapíná a vypíná funkce zmrazení.

Dálkové ovládání



Funkce ukazatele (Ukazatel)

Tato funkce umožňuje umístit ikonu Ukazatel na část promítaného obrazu a pomáhá vám udržovat pozornost v oblasti, o které mluvíte.

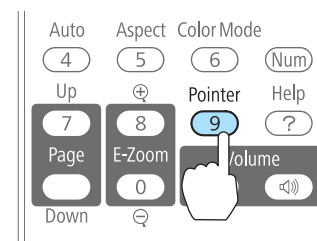


1

Zobrazte ukazatel.

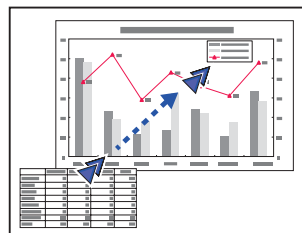
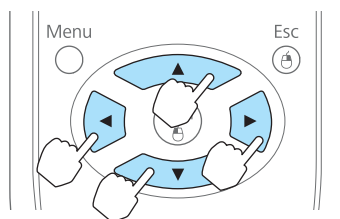
Ukazatel se aktivuje nebo deaktivuje při každém stisknutí tlačítka [Pointer].

Dálkové ovládání



2 Posuňte ikonu Ukazatel (↗).

Dálkové ovládání



Stisknutím současně se sousedním tlačítkem [↖], [↘], [↙] a [↗] lze ukazatelem pohybovat úhlopříčně.

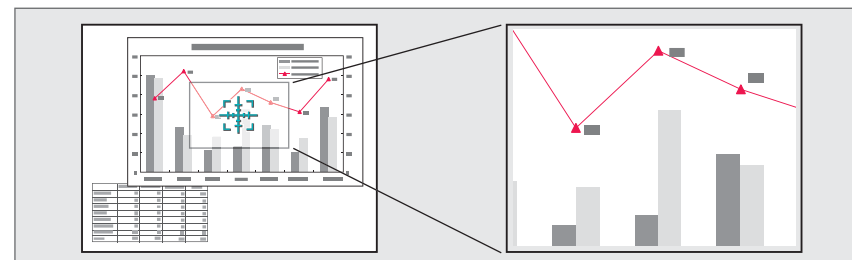


Možnost **Tvar ukazatele** slouží k nastavení tvaru ikony ukazatele.

🔊 **Nastavení - Tvar ukazatele** [s.75](#)

Zvětšení části obrazu (E-Zoom)

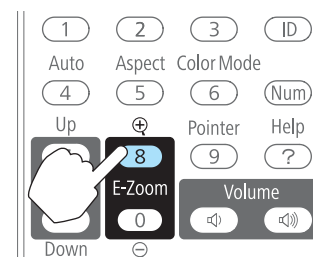
Tato funkce je vhodná ke zvětšení určité části obrazu, jako např. grafu a detailů v tabulce.



1 Aktivujte funkci E-Zoom.

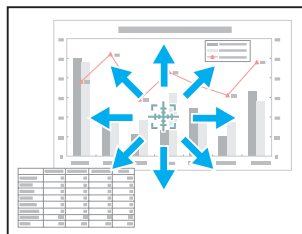
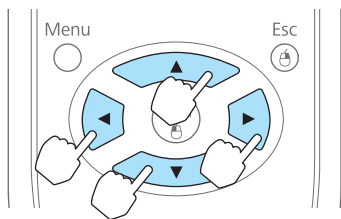
Stisknutím tlačítka [⊕] se zobrazí křížek (⊕).

Dálkové ovládání



- 2** Posuňte křížek (⛶) do oblasti obrazu, která se má zvětšit.

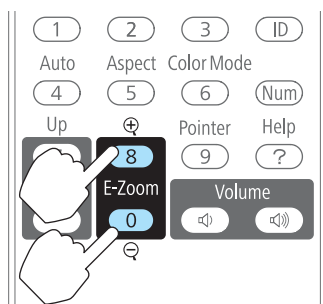
Dálkové ovládání



Stisknutím současně se sousedním tlačítkem [↶], [↷], [↵] a [↶] lze ukazatelem pohybovat úhlopříčně.

- 3** Provedte zvětšení.

Dálkové ovládání



Tlačítko [⊕]: Při každém stisknutí rozšiřuje oblast. Stisknutím a podržením tlačítka se zvětšení provede rychleji.
Tlačítko [⊖]: Zmenšuje snímky, které byly zvětšeny.
Tlačítko [Esc]: Ruší funkci el. lupa.



- Na obrazovce se objeví poměr zvětšení. Vybranou oblast lze zvětšit jednou až čtyřikrát (v 25 krocích).
- Při promítání zvětšeného obrazu lze stiskem tlačítka [↶], [↷], [↵] a [↶] snímkem procházet.
- Je-li vybrána funkce E-Zoom, funkce **Progresivní** a **Potlačení šumu** jsou zrušeny.

Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)

Jsou-li port USB počítače a port USB (TypeB) na projektoru propojeny dodaným kabelem USB, lze dálkový ovladač používat k ovládání ukazatele myši počítače.

Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že je zdrojem počítač nebo HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).

☛ "Připojení počítače" [s.22](#)

Chcete-li aktivovat funkci bezdrátové myši, nastavte možnost **USB Type B** na **Link 21L**. Ve výchozím stavu je **USB Type B** nastaveno na **USB Display**. Předtím změňte nastavení.

☛ **Rozšířené - USB Type B** [s.76](#)

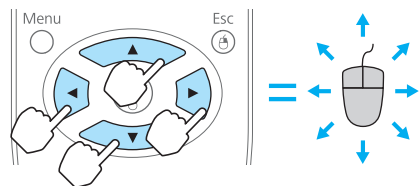
Funkce bezdrátové myši je k dispozici u následujících operačních systémů.

	Windows	Mac OS
OS	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x

* Může se stát, že funkci bezdrátové myši nebude možné v některých verzích operačních systémů používat.

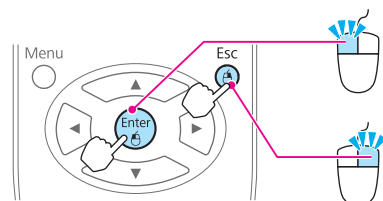
Po navázání připojení lze ukazatel myši ovládat následujícím způsobem.

Pohybování ukazatelem myši



Tlačítka [Up] [Down] [Left] [Right]:
Přesunuje ukazatel myši.

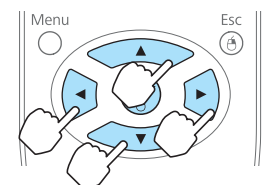
Stisknutí tlačítek myši



Tlačítko [Enter]: Klepnutí levým tlačítkem myši. Pokud tlačítko stisknete dvakrát rychle, bude to mít účinek jako poklepání myši.

Tlačítko [Esc]: Klepnutí pravým tlačítkem myši.

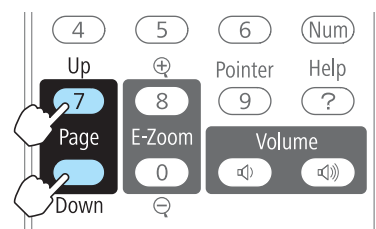
Přetažení



Stiskněte a podržte tlačítko [Enter] a stiskněte tlačítko [Up], [Down], [Left] a [Right].

Uvolněním tlačítka [Enter] umístíte položku na zvolené místo.

Strana nahoru/dolů



Tlačítko [Up]: Přesun na předchozí stranu.

Tlačítko [Down]: Přesun na následující stranu.



- Stisknutím současně se sousedním tlačítkem [Up], [Down], [Left] a [Right] lze ukazatelem pohybovat úhlopříčně.
- Pokud jsou tlačítka myši na počítači nastavena tak, aby fungovala obráceně, ovládání tlačítek dálkového ovladače se také obrátí.
- Funkci bezdrátové myši nelze použít, jsou-li používány následující funkce.
 - Je-li otevřena nabídka Konfigurace
 - Je-li zobrazena nabídka nápovědy
 - Používá se funkce E-Zoom
 - Provádí se zachytávání uživatelského loga.
 - Když se používá funkce ukazatele
 - Upravuje se hlasitost zvuku.
 - Při použití USB Display
 - Když je zobrazen zkušební vzor
 - Během nastavování Režim barev
 - Během zobrazení názvu Režim barev
 - během zobrazení názvu zdroje
 - Při přepínání vstupního zdroje

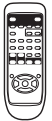
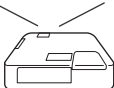

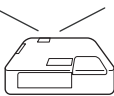
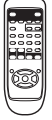
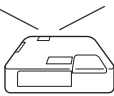
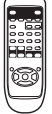
Nastavení ID a použití dálkového ovladače

Pokud je pro projektor a dálkový ovladač nastaven identifikátor ID, lze dálkový ovladač používat k ovládání pouze projektoru s odpovídajícím ID. To je užitečné při ovládání několika projektorů.

ID projektoru lze nastavit v rozsahu „1“ až „9“. Výchozí hodnota je Vypnuto.

ID pro dálkový ovladač můžete nastavit v rozsahu „0“ až „9“. Výchozí hodnota je „0“. Následující tabulka ukazuje možné kombinace ID projektoru a ID dálkového ovladače.

Provoz	Kombinace	Popis
Možné	ID projektoru: 1	Identifikace ID projektoru a dálkového ovladače je stejná, a proto můžete ovládat

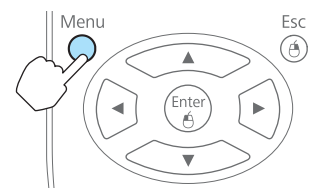
Provoz	Kombinace		Popis
		ID dálkového ovladače: 1	projektor pomocí dálkového ovladače.
Možné		ID projektoru: Vypnuto	Pokud je ID projektoru nastaveno na hodnotu Vypnuto, lze dálkovým ovladačem ovládat bez ohledu na nastavení ID dálkového ovladače.
		ID dálkového ovladače: 1	
Možné		ID projektoru: 1	Pokud je ID dálkového ovladače „0“, můžete pomocí dálkového ovladače ovládat bez ohledu na nastavení ID projektoru.
		ID dálkového ovladače: 0	
Nemožné		ID projektoru: 1	ID projektoru a ID dálkového ovladače není stejné, a proto není možno ovládat projektor pomocí dálkového ovladače.
		ID dálkového ovladače: 3	

Nastavení ID projektoru

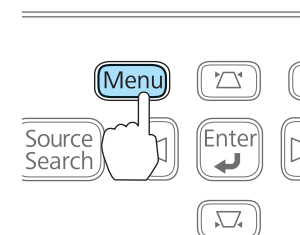
1 Během projekce stiskněte tlačítko [Menu].

☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.68

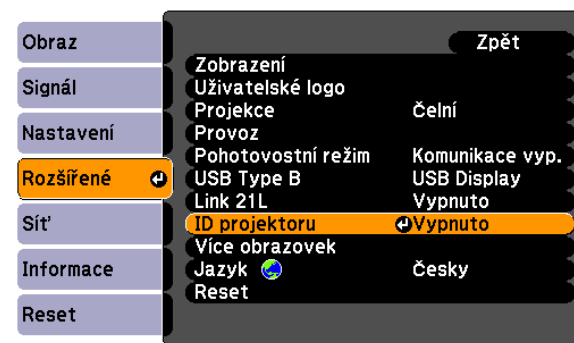
Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



2 Vyberte možnost **ID projektoru** v nabídce **Rozšířené**.



[Esc] :Zpět [◀] :Zvol [Enter] :Zadat [Menu]:Odej

- 3 Zvolte ID, které chcete nastavit, a stiskněte tlačítko [Enter].



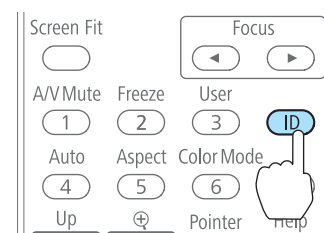
- 4 Nastavení dokončíte stiskem tlačítka [Menu].

Nastavení ID dálkového ovladače

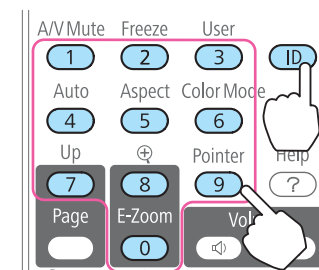
Nastavte ID na dálkovém ovladači při každém zapnutí napájení projektoru. Po zapnutí napájení projektoru je ID dálkového ovladače nastaveno na „0“ (tzn. projektor lze ovládat pomocí dálkového ovladače bez ohledu na ID projektoru).

- 1 Nasměrujte dálkový ovladač na vzdálený přijímač cílového projektoru a stiskněte tlačítko [ID] na dálkovém ovladači. Pokud stisknete tlačítko [ID], na projekční ploše se zobrazí aktuální ID projektoru. Zmizí přibližně za tři sekundy.

Dálkové ovládání



- 2 Při stisknutí tlačítka [ID] stiskněte číselné tlačítko odpovídající ID projektoru, který chcete ovládat.



Jakmile je nastavení dokončeno, je počet projektorů ovladatelných dálkovým ovladačem omezen.



Když vypnete napájení projektoru, ID dálkového ovladače se nastaví na „0“ (tzn. můžete ovládat projektor pomocí dálkového ovladače bez ohledu na ID projektoru).

Korekce barev při promítání z několika projektorů

Je-li připojeno více projektorů, které promítají obraz, můžete upravit jas a barevný tón obrazu každého projektoru pomocí nastavení barvy pro více obrazovek tak, aby se barvy obrazů z jednotlivých projektorů téměř shodovaly.



V některých případech se ani po této korekci nemusí jas a barvy zcela shodovat.

Přehled postupu korekce

Pokud nastavíte několik projektorů a potřebujete provést úpravy, použijte následující postup a upravte jeden projektor po druhém.

1. Nastavte ID projektoru a ID dálkového ovladače.

Nastavte ID projektoru pro cílový projektor a potom nastavte stejné ID pro dálkový ovladač, aby bylo možné omezit ovládání na jeden cílový projektor.

☛ "Nastavení ID a použití dálkového ovladače" [s.56](#)

2. Upravte barevný rozdíl.

Úpravu barev můžete provést při promítání s několika projektory. Můžete upravit obraz od černé po bílou po pěti úrovních od 1 do 5 a na každé z těchto 5 úrovní můžete upravit následující dva body.

• Korekce jasu

Jas obrazu můžete nastavit tak, aby byl stejnoměrný.

• Korekce barvy

Barvu obrazu lze upravit tak, aby se téměř shodovalo.

Korekce

Po nastavení všech projektorů můžete upravit jas a tón každého projektoru a omezit tak rozdíly.

1

Stiskněte tlačítko [Menu].

☛ "Použití nabídky Konfigurace" [s.68](#)

2

Vyberte možnost **Více obrazovek** v nabídce **Rozšířené**.



3

V části **Úroveň nastavení** vyberte úroveň, kterou chcete upravit.

- Při každém výběru úrovně se zobrazí vzorek vybrané úrovně.
- Můžete začít upravovat od libovolné úrovně, obvykle můžete úroveň ztmavit nebo zesvětlit úpravou od 1 do 5 nebo od 5 do 1.

4

Opravte jas pomocí funkce **Korekce jasu**.

- Pokud vyberete možnost **Úroveň 5**, všechny obrazy jsou přizpůsobeny nejtmašímu z více projektorů.
- Pokud vyberete možnost **Úroveň 1**, všechny obrazy jsou přizpůsobeny nejsvětlejšímu z více projektorů.
- Pokud vyberete možnosti **Úroveň 2 až Úroveň 4**, všechny obrazy jsou nastaveny na střední úroveň jasu více projektorů.
- Protože každým stisknutím tlačítka [Enter] se zobrazený obraz mění mezi zobrazením vzorku a skutečným obrazem, můžete sledovat výsledky úpravy a provádět úpravy na skutečném obraze.

- 5** Opravte nastavení **Korekce barev (G/R)** a **Korekce barev (B/Y)**.
- 6** Opakujte kroky 3 až 5, dokud nebudou úpravy dokončeny.
- 7** Po dokončení veškerých korekcí stisknutím tlačítka [Menu] nastavení uložte.

Uložení uživatelského loga

Aktuálně promítaný obraz můžete uložit jako uživatelské logo.

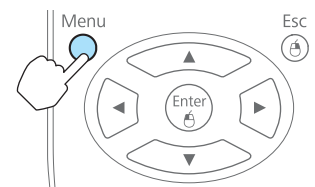


Jakmile je uživatelské logo uloženo, výchozí nastavení výrobce již nelze obnovit.

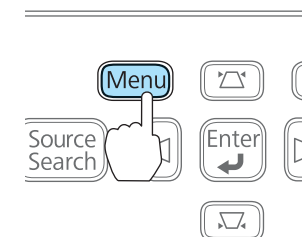
- 1** Promítněte obraz, který chcete uložit jako uživatelské logo, a potom stiskněte tlačítka [Menu].

☛ "Použití nabídky Konfigurace" [s.68](#)

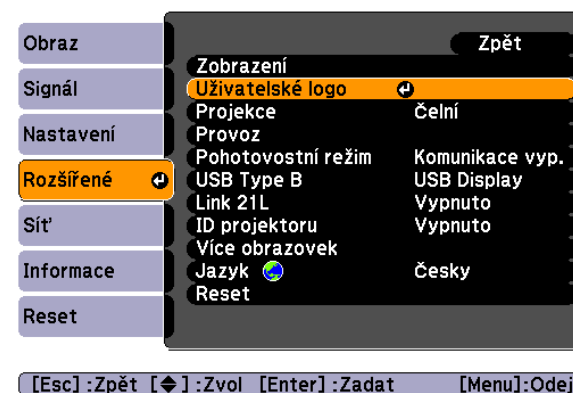
Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



- 2** Vyberte možnost **Uživatelské logo** v nabídce **Rozšířené**.





- Pokud je položka **Ochrana uživ. loga** v části **Zabezpečení heslem** nastavena na **Zapnuto**, zobrazí se zpráva a nastavení loga nelze měnit. Chcete-li provést změny, nastavte položku **Ochrana uživ. loga** na **Vypnuto**.

☞ "Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)" [s.63](#)

- Je-li položka **Uživatelské logo** vybrána, když se používá funkce Lichoběžník, E-Zoom, Poměr stran, Progresivní nebo Lupa, bude aktuálně prováděná funkce zrušena.

3

Jakmile se zobrazí zpráva "Vybrat tento obraz jako uživatelské logo?", vyberte možnost **Ano**.



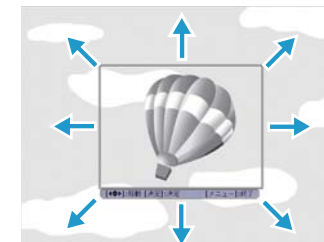
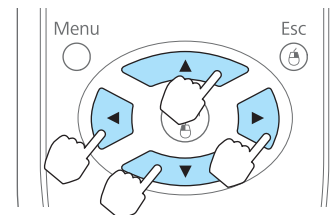
Stisknutím tlačítka [Enter] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu se může velikost obrazu změnit podle signálu, a to za účelem přizpůsobení aktuálnímu rozlišení obrazového signálu.

4

Posunutím výřezu vyberte část obrazu, kterou chcete použít jako uživatelské logo.

Stejné operace lze provádět pomocí ovládacího panelu projektoru.

Dálkové ovládání

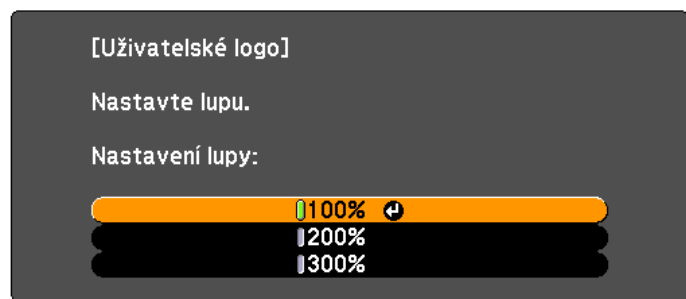


Můžete uložit velikost 400x300 bodů.

5

Stisknete-li tlačítko [Enter] a zobrazí se hlášení "Vybrat tento obraz?", vyberte možnost **Ano**.

- 6** Na obrazovce nastavení měřítka vyberte faktor zvětšení.



[Esc] : Zpět [◀] : Zvol [Enter] : Nastavit [Menu] : Odej

- 7** Jakmile se zobrazí zpráva "Uložit tento obraz jako uživatelské logo?", vyberte možnost **Ano**.

Obraz bude uložen. Jakmile se obraz uloží, objeví se zpráva "Dokončeno."



- Po uložení uživatelského loga se smaže předchozí uživatelské logo.
- Ukládání uživatelského loga může trvat přibližně 15 sekund. Během ukládání nepoužívejte projektor ani jiné připojené zařízení. V opačném případě projektor nemusí fungovat správně.

Projektor má následující rozšířené možnosti zabezpečení.

- **Zabezpečení heslem**
Umožňuje omezit uživatele projektoru.
- **Provozní zámek**
Můžete zabránit, aby mohli uživatelé měnit nastavení projektoru bez svolení.
☛ "Omezení provozu (Provozní zámek)" [s.65](#)
- **Zámek Proti Zcizení**
Projektor je vybaven následujícím bezpečnostním zařízením proti zcizení.
☛ "Zámek proti zcizení" [s.66](#)

Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)

Je-li aktivováno Zabezpečení heslem, uživatelé, kteří neznají heslo, nemohou projektor používat k promítání, i když je projektor zapnutý. Dále také nelze změnit uživatelské logo, které se zobrazí po zapnutí projektoru. Tato funkce slouží jako ochrana proti zcizení, protože zcizený projektor nelze používat. V době zakoupení není funkce Zabezpečení heslem aktivní.

Typy zabezpečení heslem

V závislosti na způsobu používání projektoru lze nastavit následující tři typy zabezpečení heslem.

- **Ochrana napájení**
Pokud je funkce **Ochrana napájení** nastavena na hodnotu **Zapnuto**, musíte po připojení a zapnutí projektoru zadat přednastavené heslo (totéž se týká funkce Napájení zapnuto). V případě zadání nesprávného hesla se promítání nezahájí.

• Ochrana uživ. loga

I v případě, že se někdo pokusí změnit uživatelské logo nastavené vlastníkem projektoru, nebude to možné provést. Když nastavíte možnost **Ochrana uživ. loga** na **Zapnuto**, jsou následující změny nastavení Uživatelské logo zakázány.

- Zachycení uživatelského loga
- Nastavení **Pozadí obrazu**, **Úvodní obrazovka** nebo **Vypnout A/V** v nabídce **Zobrazení**
☛ **Rozšířené - Zobrazení** [s.76](#)

• Sítová ochrana (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Je-li funkce **Sítová ochrana** nastavena na možnost **Zapnuto**, nelze provádět změny nastavení položky **Síť**.

☛ "Nabídka Síť (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)" [s.79](#)

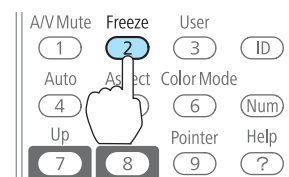
Nastavení funkce Zabezpečení heslem

Následující postup slouží k nastavení funkce Zabezpečení heslem.

- 1 Během promítání stiskněte a podržte tlačítko [Freeze] po dobu asi pěti sekund.

Zobrazí se nabídka nastavení Zabezpečení heslem.

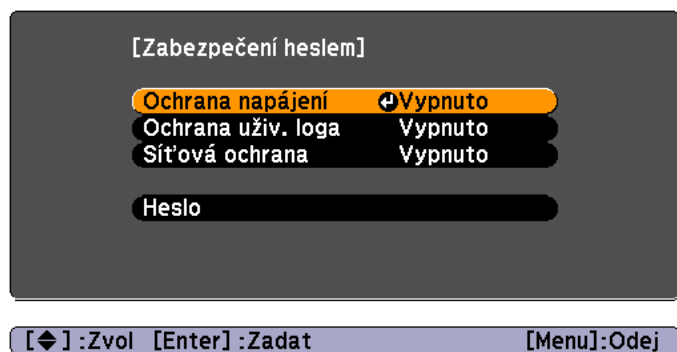
Dálkové ovládání





- Pokud je funkce Zabezpečení heslem již aktivována, musíte zadat heslo.
Pokud zadáte heslo správně, zobrazí se nabídka nastavení Zabezpečení heslem.
- "Zadání hesla" s.64
- Po nastavení hesla nalepte nálepku zabezpečení heslem na viditelné místo na projektoru jako další varování pro zloděje.

- 2** Vyberte typ zabezpečení heslem, který chcete nastavit, a stiskněte tlačítko [Enter].



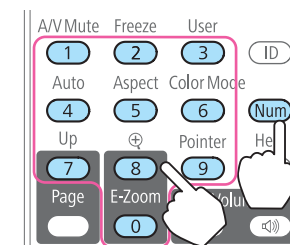
- 3** Vyberte položku **Zapnuto** a potom stiskněte tlačítko [Enter]. Stiskněte tlačítko [Esc]. Znovu se otevře obrazovka, která byla zobrazena v kroku 2.

- 4** Nastavte heslo.

- (1) Vyberte položku **Heslo** a potom stiskněte tlačítko [Enter].
- (2) Při zobrazení zprávy "Změnit heslo?" vyberte možnost **Ano** a stiskněte tlačítko [Enter]. Výchozí heslo je nastaveno na „0000“. Doporučujeme je však změnit. Pokud vyberete položku **Ne**, znovu se objeví obrazovka z kroku 2.

- (3) Stiskněte a podržte tlačítko [Num] a zároveň zadejte číselnými tlačítky čtyři číslice. Zadané číslo se zobrazí jako "****". Po zadání čtvrté číslice se zobrazí obrazovka potvrzení.

Dálkové ovládání

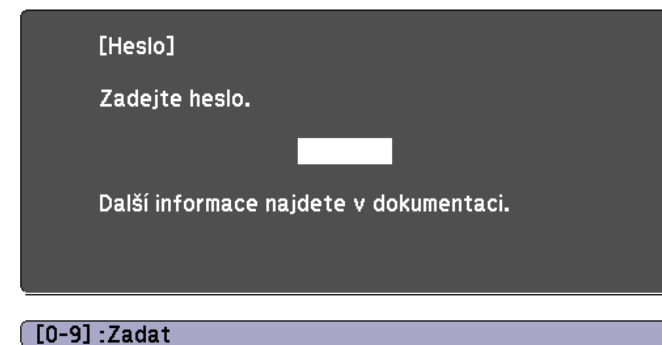


- (4) Znovu zadejte heslo.
Zobrazí se zpráva "Nové heslo bylo uloženo".
Jestliže heslo zadáte nesprávně, zobrazí se výzva k opakovanému zadání hesla.

Zadání hesla

Po zobrazení obrazovky pro zadání hesla zadejte heslo pomocí číselných tlačítek na dálkovém ovladači.

Přidržte tlačítko [Num] a současně zadejte heslo pomocí tlačítek na číselné klávesnici.



Je-li zadáno správné heslo, funkce zabezpečení heslem se dočasně deaktivuje.

Upozornění

- Pokud heslo zadáte nesprávně třikrát po sobě, objeví se přibližně na pět minut zpráva "Funkce projektoru budou uzamčeny." a poté se projektor přepne do pohotovostního režimu. V takovém případě odpojte zástrčku ze zásuvky a znovu ji zapojte. Poté projektor znovu zapněte. Projektor znovu zobrazí obrazovku pro zadání hesla, na které můžete zadat správné heslo.
- Pokud heslo zapomenete, poznamenejte si číslo „**Kód požadavku: xxxxx**“, které se zobrazí na obrazovce, a obraťte se na nejbližší adresu v dokumentu *Projektor Epson – seznam kontaktů*.
- Jestliže budete uvedenou operaci opakovat a zadáte nesprávné heslo třicetkrát po sobě, zobrazí se následující zpráva. Potom zadání hesla projektoru již nebude možné. "Funkce projektoru budou uzamčeny." "Kontaktujte společnost Epson podle informací v dokumentaci."

☛ *Projektor Epson – seznam kontaktů*

☛ *Projektor Epson – seznam kontaktů*

Omezení provozu (Provozní zámek)

Chcete-li zamknout tlačítka na ovládacím panelu, proveďte některý z následujících postupů.

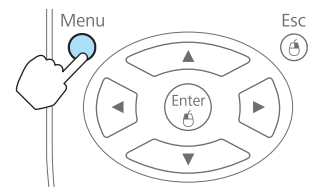
- Úplné uzamčení
Budou zamčena všechna tlačítka na ovládacím panelu. Nelze provádět žádné operace z ovládacího panelu, včetně zapnutí a vypnutí napájení.
- Částečné uzamčení
Budou uzamčena všechna tlačítka na ovládacím panelu, kromě tlačítka [⏻].

Tato funkce je vhodná při akcích nebo prezentacích, když potřebujete deaktivovat všechna tlačítka během promítání, nebo ve školách, když potřebujete omezit používání tlačítek. Projektor lze nadále ovládat pomocí dálkového ovladače.

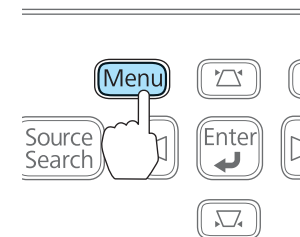
1 Během projekce stiskněte tlačítko [Menu].

☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.68

Použití dálkového ovladače



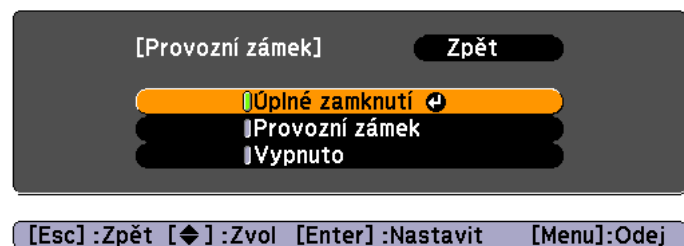
Použití ovládacího panelu



2 Vyberte možnost **Provozní zámek** v nabídce **Nastavení**.



3 Vyberte buď možnost **Úplné zamknutí**, nebo možnost **Provozní zámek** podle toho, co se hodí pro váš účel.



4 Po zobrazení potvrzení klepněte na tlačítko **Ano**.

Tlačítka ovládacího panelu budou uzamčena podle zvoleného nastavení.



Chcete-li odemknout tlačítka ovládacího panelu, použijte některý z následujících postupů.

- V nabídce **Provozní zámek** vyberte možnost **Vypnuto**.
☛ **Nastavení - Provozní zámek** [s.75](#)
- Stiskněte a podržte tlačítko [Enter] na ovládacím panelu po dobu přibližně sedmi sekund. Zobrazí se zpráva o odemčení.

Zámek proti zcizení

Jako opatření proti případné krádeži je projektor vybaven bezpečnostním slotem, který je kompatibilní s bezpečnostním systémem Microsaver společnosti Kensington.

Podrobnější informace o bezpečnostním systému Microsaver viz odkaz níže.

☛ <http://www.kensington.com/>



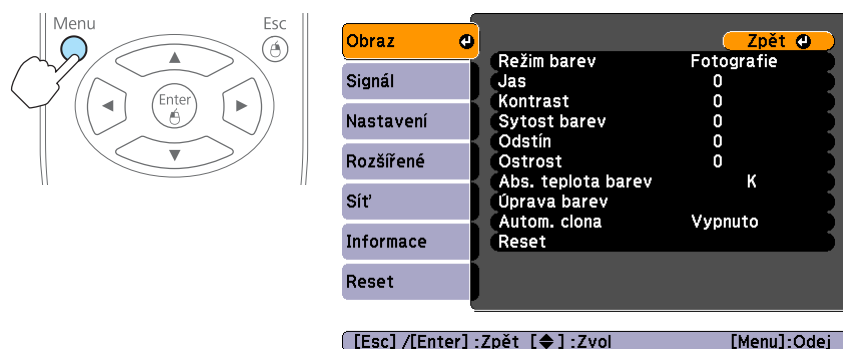
Nabídka Konfigurace

Tato kapitola popisuje použití nabídky Konfigurace a jejích funkcí.

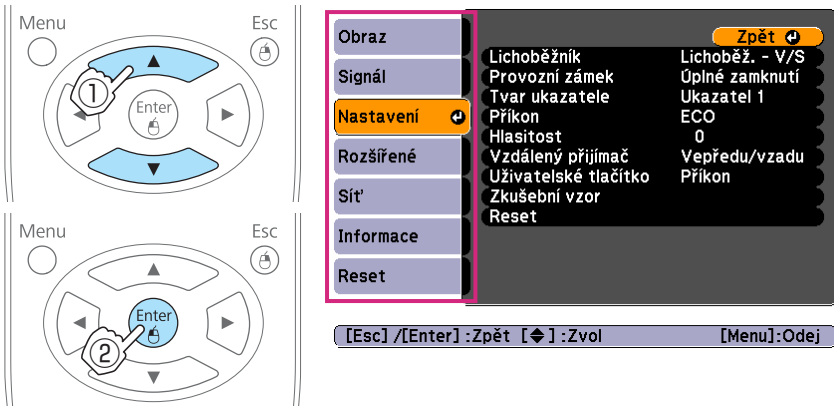
V této části se vysvětluje použití nabídky Konfigurace.

Přestože jsou následující postupy vysvětlovány s použitím dálkového ovladače, stejné operace lze provést prostřednictvím ovládacího panelu. Dostupná tlačítka a jejich funkce jsou popisována v příručce v nabídce.

1 Otevřete obrazovku nabídky Konfigurace.



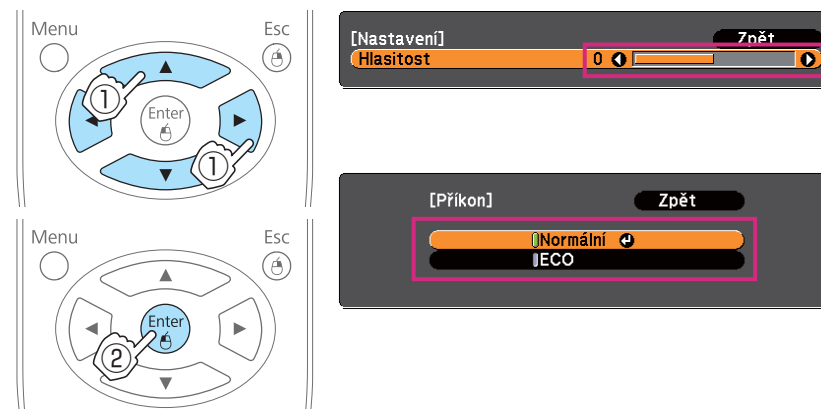
2 Vyberte položku hlavní nabídky.



3 Vyberte položku podnabídky.





4 Změňte nastavení.







5 Nastavení dokončíte stiskem tlačítka [Menu].

Tabulka nabídky Konfigurace

Položky, které lze nastavit, závisí na používaném modelu, obrazovém signálu a promítaném zdroji.


Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Hodnoty nastavení
Nabídka Obraz  s.72	Režim barev	Dynamický, Presentace, Kino, Fotografie, sRGB, Černá tabule, Bílá tabule a Přizpůsobený
	Jas	-24 až 24
	Kontrast	-24 až 24
	Sytost barev	-32 až 32
	Odstín	-32 až 32
	Ostrost	-5 až 5
	Abs. teplota barev	5000K až 10000K
	Úpravy barev	R: -16 až 16 G: -16 až 16 B: -16 až 16
	Autom. clona	Zapnuto a Vypnuto
Nabídka Signál  s.73	Autom. nastavení	Zapnuto a Vypnuto
	Rozlišení	Automaticky, Širokoúhlý a Normální
	Seřízení souběhu	1216 až 1470
	Synchronizace	0 až 31
	Poloha	Nahoru, Dolů, Vlevo a Vpravo
	Progresivní	Vypnuto, Video a Film/Auto
	Potlačení šumu	Vypnuto, NR1 a NR2
	Video rozsah HDMI	Automaticky, Normální a Rozšířený
	Vstupní signál	Automaticky, RGB a Komponent




Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Hodnoty nastavení
	Videosignál	Automaticky, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 a SECAM
	Poměr stran	Normální, 4:3, 16:9, Plný, Lupa a Nativní
	Přeskenování	Automaticky, Vypnuto, 4% a 8%
Nabídka Nastavení  s.75	Úprava lichoběžníkového zkreslení	Lichoběž. - V/S a Quick Corner
	Provozní zámek	Úplné zamknutí, Částečné uzamčení a Vypnuto
	Tvar ukazatele	Ukazatel 1, 2 a 3
	Příkon	Normální a ECO
	Hlasitost	0 až 20
	Vzdálený přijímač	Vepředu/vzadu, Čelní, Zadní a Vypnuto
	Uživatelské tlačítko	Příkon, Informace, Progresivní, Zkušební vzor, Více obrazovek a Rozlišení
	Zkušební vzor	-
Nabídka Rozšířené  s.76	Zobrazení	Zprávy, Pozadí obrazu, Úvodní obrazovka a Vypnout A/V
	Uživatelské logo	-
	Projekce	Čelní, Čelní/strop, Zadní a Zadní/strop
	Provoz	Napájení zapnuto, Klidový režim, Čas úsp. režimu, Čas krytu čočky a Vysoká nadm. výška
	Pohotovostní režim	Komunikace zap. a Komunikace vyp.


Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Hodnoty nastavení
	USB Type B	USB Display a Link 21L
	Link 21L	Zapnuto a Vypnuto
	ID projektoru	Vypnuto a 1 až 9
	Více obrazovek	Úroveň nastavení, Korekce jasu, Korekce barev (G/R) a Korekce barev (B/Y)
	Jazyk	15 nebo 35 jazyků*1
Nabídka Informace  s.87	Provoz lampy (hod)	-
	Zdroj	-
	Vstupní signál	-
	Rozlišení	-
	Videosignál	-
	Obnov. kmitočet	-
	Informace o synch.	-
	Stav	-
	Sériové číslo	-
Nabídka Reset  s.87	Resetovat vše	-
	Reset hodin lampy	-

*1 Počet podporovaných jazyků se liší podle oblasti, kde byl projektor zakoupen.

Nabídka Síť (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Hodnoty nastavení
Nabídka Základní  s.81	Název projektoru	-
	Heslo k PJ linku	-

Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Hodnoty nastavení
Nabídka Bezdrátová síť LAN  s.82	Příst. heslo na web	-
	Heslo projektoru	Zapnuto a Vypnuto
	Nap. bezdr. síť LAN	Zapnuto a Vypnuto
	Režim připojení	Rychlý a Pokročilý
	Kanál	1ch, 6ch a 11ch
	Sys. bezdrát. LAN	802.11b/g a 802.11b/g/n
	SSID Auto Nastav.	Zapnuto a Vypnuto
	SSID	-
	Nastavení IP	DHCP, Adresa IP, Masky podsítě a Adresa brány
Nabídka Zabezpečení  s.83	SSID displej	Zapnuto a Vypnuto
	Zobrazení adr. IP	Zapnuto a Vypnuto
	Zabezpečení	Žádné (None), WEP, WPA-PSK a WPA2-PSK
	Kódování WEP	128Bit a 64Bit
	Formát	ASCII a HEX
	ID klíče	1, 2, 3, 4
	Kódovací klíč 1/Kódovací klíč 2/Kódovací klíč 3/Kódovací klíč 4	-
	Typ autentifikace	Otevřený (Open) a Sdílený (Shared)
	PSK	-
Nabídka Mail  s.85	Mailová zpráva	Zapnuto a Vypnuto
	Server SMTP	-
	Č. portu	-

Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Hodnoty nastavení
	Nastavení adresy 1, Nastavení adresy 2 a Nastavení adresy 3	-
Nabídka Další  s.86	SNMP	Zapnuto a Vypnuto
	Adresa IP depeše 1 a Adresa IP depeše 2	-
	AMX Device Discovery	Zapnuto a Vypnuto

Nabídka Obraz

Položky, které lze nastavit, závisí na obrazovém signálu a aktuálně promítaném zdroji. Podrobná nastavení se ukládají pro každý obrazový signál.

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.28](#)



Podnabídka	Funkce
Režim barev	Můžete nastavit kvalitu obrazu, která vyhovuje danému prostředí. ☛ "Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)" s.39
Jas	Můžete upravit jas obrazu.
Kontrast	Můžete upravit rozdíl mezi světlými a tmavými částmi obrazu.
Sytost barev	Můžete nastavit sytost barev obrazu.
Odstín	(Nastavení je možné pouze, když je při používání kompozitního videa přijímán signál NTSC.) Můžete upravit tón obrazu.

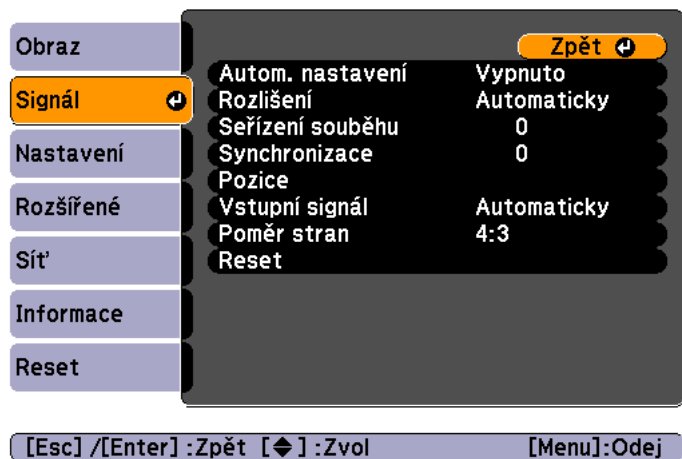
Podnabídka	Funkce
Ostrost	Můžete upravit ostrost obrazu.
Abs. teplota barev	(Tuto položku nelze nastavit, pokud je položka Režim barev nastavena na sRGB ➡.) Můžete nastavit celkový odstín obrazu. Odstín lze nastavit v 10 stupních od 5 000 K do 10 000 K. Je-li vybrána vysoká hodnota, obraz se zbarví do modra. Pokud je vybrána nízká hodnota, obraz se zbarví do červena.
Úprava barev	(Tuto položku nelze nastavit, pokud je položka Režim barev nastavena na sRGB ➡.) <ul style="list-style-type: none"> Je-li položka Režim barev nastavena na jakoukoliv jinou hodnotu než na Přizpůsobený: Můžete nastavit intenzitu barev samostatně pro složky Červená, Zelená a Modrá. Je-li položka Režim barev nastavena na Přizpůsobený: Můžete nastavit individuálně Odstín, Sytost a Jas pro složky R (červená), G (zelená), B (modrá), C (azurová), M (purpurová) a Y (žlutá).
Autom. clona	(Tuto položku lze vybrat pouze, pokud je položka Režim barev nastavena na Dynamický , Kino nebo Přizpůsobený .) Nastavením na Zapnuto se provádí úprava clony k dosažení optimálního světla promítaných obrazů. Nastavení je uloženo pro každý režim barev. ☛ "Nastavení Autom. clona" s.40
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech nastavení funkcí nabídky Obraz . Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže. ☛ "Nabídka Reset" s.87

Nabídka Signál

Položky, které lze nastavit, závisí na obrazovém signálu a aktuálně promítaném zdroji. Podrobná nastavení se ukládají pro každý obrazový signál.




Nelze provádět nastavení v nabídce Signál, když je zdrojem USB Display, USB nebo LAN.

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.28






Podnabídka	Funkce
Autom. nastavení	Chcete-li automaticky upravit obraz do optimálního stavu při změně vstupního signálu, nastavte Zapnuto .
Rozlišení	Chcete-li automaticky zjistit rozlišení vstupního signálu, použijte nastavení Automaticky . Pokud se obraz nepromítá správně, když je nastaven parametr Automaticky , například chybí některé části obrazu, použijte nastavení Širokoúhlý pro širokoúhlé projekční plochy nebo nastavení Normální v případě projekční plochy s poměrem stran 4:3 nebo 5:4 v závislosti na připojeném počítači.





Podnabídka	Funkce
Seřízení souběhu	Můžete upravit obraz z počítače, pokud se na něm objeví svislé pruhy.
Synchronizace	Můžete upravit obraz počítače, pokud se v něm objeví blikání, neostrost nebo rušení.
Pozice	Pokud část obrazu chybí, můžete upravit pozici zobrazení nahoru, dolů, vlevo a vpravo tak, aby byl zobrazen celý obraz.
Progresivní	(Toto nastavení lze upravit pouze v případě, že je na vstupu komponentní video nebo RGB video s prokládaným signálem (480i/576i/1080i). Toto nelze nastavit, pokud je na vstup přiváděn digitální signál RGB.) Proklad (i) signál je převeden na Progresivní (p). (Převod IP) Vypnuto : Ideální pro obraz s velkým množstvím pohybu. Video : Ideální pro běžné video. Film/autom. : Ideální pro film, CG a animaci.
Potlačení šumu	(Nelze nastavit, pokud je na vstupu digitální signál RGB, nebo pokud se zobrazuje prokládaný signál, když je položka Progresivní nastavena na Vypnuto .) Vyhlazuje hrubé obrazy. Existují dva režimy. Vyberte si své oblíbené nastavení. Toto nastavení se doporučuje nastavit na hodnotu Vypnuto při prohlížení obrazových zdrojů s velmi malým šumem, jako jsou například disky DVD.
Video rozsah HDMI (pouze EB-1775W/ EB-1770W/ EB-1760W)	Pokud je port HDMI projektoru připojen k přehrávači DVD, video rozsah projektoru je nastaven podle nastavení rozsahu videa přehrávače DVD.
Vstupní signál	Můžete vybrat vstupní signál z portu Computer. Pokud vyberete nastavení Automaticky , vstupní signál se automaticky nastaví podle připojeného zařízení. Jestliže se při nastavení Automaticky barvy nezobrazují správně, vyberte signál v souladu s připojeným zařízením.

Podnabídka	Funkce
Videosignál	Můžete vybrat vstupní signál z portu Video. Pokud je vybráno nastavení Automaticky , jsou obrazové signály rozpoznávány automaticky. Pokud se na obraze objeví rušení nebo pokud dojde k problému, například pokud se při nastavení Automaticky nepromítá žádný obraz, vyberte příslušný signál podle připojeného zařízení.
Poměr stran	Můžete nastavit <u>poměr stran</u>  promítaného obrazu.  "Změna poměru stran" s.41
Přeskenování	(Nelze nastavit, pokud je na vstupu digitální signál RGB) Mění výstupní poměr stran obrazu (rozsah promítaného obrazu). Rozsah oříznutí lze nastavit na hodnoty Vypnuto , 4% nebo 8% . Pokud je zdrojem HDMI, je k dispozici nastavení Automaticky . Je-li vybráno nastavení Automaticky , automaticky se změní na Vypnuto nebo 8% podle vstupního signálu. K tomu však dojde pouze v případě, že je port HDMI připojeného zařízení připojen k portu HDMI projektoru.
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky Signál , kromě položky Vstupní signál . Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže.  "Nabídka Reset" s.87

Nabídka Nastavení



Podnabídka	Funkce
Lichoběžník	<p>Lze provést korekci lichoběžníkového zkreslení.</p> <ul style="list-style-type: none"> Je-li vybráno nastavení Lichoběž. - V/S: <ul style="list-style-type: none"> Ruční korekce <p>Chcete-li provést korekci vodorovného a svislého lichoběžníkového zkreslení, upravte nastavení Lichoběžník - S a Lichoběžník - V.</p> Automatická korekce <p>Nastavte Auto lichoběž. - V/S* na Zapnuto.  "Automatická korekce - Auto lichoběž. - V/S (pouze EB-1775W)" s.34</p> <p>* Používáte-li EB-1770W/EB-1760W/EB-1750, nastavte Auto. lichoběžník S na Zapnuto.</p> Při výběru Quick Corner: <p>Vyberte a proveďte korekci čtyř rohů promítaného obrazu.  "Ruční korekce - Quick Corner -" s.36</p>
Provozní zámek	<p>Umožňuje omezit používání ovládacího panelu projektoru.</p> <p> "Omezení provozu (Provozní zámek)" s.65</p>

Podnabídka	Funkce
Tvar ukazatele	<p>Umožňuje vybrat tvar ukazatele.</p> <p>Ukazatel 1: </p> <p>Ukazatel 2: </p> <p>Ukazatel 3: </p> <p> "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55</p>
Příkon	<p>Umožňuje vybrat jedno ze dvou nastavení jasu lampy.</p> <p>Vyberte možnost ECO, pokud je promítaný obraz příliš jasný, např. když promítáte ve tmavé místnosti nebo na malou projekční plochu. Pokud vyberete položku ECO, dojde k následující změně odběru elektrické energie a navíc se sníží hlučnost otáčení ventilátoru během promítání.</p> <p>Odběr elektrické energie: přibližné snížení o 27%</p>
Hlasitost	<p>Umožňuje nastavit hlasitost. Hodnoty nastavení se ukládají pro každý zdroj.</p>
Vzdálený přijímač	<p>Můžete omezit příjem operačního signálu z dálkového ovládání. Při nastavení na Vypnuto nelze provádět žádné operace pomocí dálkového ovladače. Chcete-li provádět operace pomocí dálkového ovladače, přidržte nejméně na 15 sekund stisknuté tlačítko [Menu] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu a nastavení se vrátí na výchozí hodnotu.</p>
Uživatelské tlačítko	<p>Můžete vybrat a přiřadit položku z nabídky Konfigurace tlačítkem [User] dálkového ovladače. Stisknutím tlačítka [User] se zobrazí přímo obrazovka výběru/nastavení přiřazené položky nabídky a umožní vám provádět nastavení/seřízení jedním dotykem. Tlačítko [User] můžete přiřadit jednu z následujících položek.</p> <p>Příkon, Informace, Progresivní, Zkušební vzor, Více obrazovek a Rozlišení</p>

Podnabídka	Funkce
Zkušební vzor	Při nastavování projektoru můžete zobrazit zkušební vzor a upravit projekci bez nutnosti připojení jiného zařízení. Je-li zobrazen zkušební vzor, můžete upravit lichoběžníkové zkreslení, zvětšení a zaostření. Stisknutím tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu lze zkušební vzor zrušit.
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky Nastavení , kromě položky Uživatelské tlačítko . Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže. 🖱️ "Nabídka Reset" s.87

Nabídka Rozšířené



Podnabídka	Funkce
Zobrazení	Umožňuje měnit nastavení vztahující se k zobrazení dat projektoru. Zpráva: Když je tato položka nastavena na Vypnuto , následující položky nebudou zobrazeny. Název aktuálního výběru při změně zdroje, režimu barev nebo poměru stran; zpráva o tom, že není přijímán žádný vstupní signál; varování, jako například Výstraha vys. teplota. Pozadí obrazu *1: Můžete nastavit pozadí projekční plochy, když není k dispozici žádný obrazový signál, na hodnotu Černá , Modrá nebo Logo . Úvodní obrazovka *1: Chcete-li při zahájení projekce zobrazit Uživatelské logo , použijte nastavení Zapnuto . Vypnout A/V *1: Můžete nastavit obraz, který se zobrazí při stisknutí tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači, na hodnotu Černá , Modrá nebo Logo .
Uživatelské logo *1	Můžete změnit uživatelské logo, které se zobrazí jako pozadí, když je aktivní funkce Pozadí obrazu, Vypnout A/V atd. 🖱️ "Uložení uživatelského loga" s.60
Projekce	Vyberte jednu z následujících projekčních metod v závislosti na způsobu instalace projektoru. Čelní, Čelní/strop, Zadní a Zadní/strop Stisknutím a podržením tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači na dobu pěti sekund můžete změnit nastavení následujícím způsobem. Čelní ↔ Čelní/strop Zadní ↔ Zadní/strop 🖱️ "Způsoby Instalace" s.20

Podnabídka	Funkce
Provoz	<p>Napájení zapnuto: Chcete-li, aby se projektor ihned po připojení k elektrické síti zapnul, použijte nastavení Zapnuto.</p> <p>Je-li připojen napájecí kabel, nezapomeňte, že se projektor automaticky zapne i v případech, jako je například obnovení dodávky proudu po výpadku napájení.</p> <p>Klidový režim: Když je funkce nastavena na hodnotu Zapnuto, automaticky se zastaví promítání, pokud na vstup nebude odesílán žádný vstupní signál a není prováděna žádná operace.</p> <p>Čas úsp. režimu: Když je možnost Klidový režim nastavena na hodnotu Zapnuto, můžete nastavit čas před automatickým vypnutím projektoru v rozsahu od jedné do 30 minut.</p> <p>Čas krytu čočky: Když je nastaven na Zapnuto, tato funkce vypne automaticky napájení po 30 minutách po uzavření krytu vypnutí A/V.</p> <p>Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na Zapnuto.</p> <p>Vysoká nadm. výška: Pokud projektor používáte v nadmořské výšce vyšší než 1500 m, nastavte hodnotu Zapnuto.</p>
Pohotovostní režim	<p>Chcete-li použít funkci sledování sítě a řídicí funkce, když je projektor v pohotovostním režimu, vyberte nastavení Komunikace zap. (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)</p> <p>Můžete sledovat a ovládat stav projektoru prostřednictvím sítě pomocí SNMP nebo softwaru EasyMP Monitor.</p> <p>☛ "Užitečný software" s.111</p>

Podnabídka	Funkce
USB Type B	<p>Pokud je projektor připojen k počítači kabelem USB a promítá se obraz z počítače, nastavte tuto položku na USB Display.</p> <p>☛ "Projekce pomocí USB Display" s.29</p> <p>Chcete-li ovládat ukazatel myši pomocí dálkového ovladače, použijte nastavení Link 21L.</p> <p>☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55</p>
Link 21L	Chcete-li použít software Link 21L, použijte nastavení Zapnuto .
ID projektoru	<p>Nastavte ID projektoru na hodnotu mezi 1 a 9. Nastavení Vypnuto znamená, že není nastaveno žádné ID.</p> <p>☛ "Nastavení ID projektoru" s.57</p>
Více obrazovek	<p>Je-li připojeno více projektorů, které promítají obraz, můžete upravit jas a barevný tón obrazu každého promítaného obrazu.</p> <p>Úroveň nastavení: Můžete upravit obraz od černé po bílou v pěti krocích od úrovně 1 do úrovně 5 a na každé z těchto 5 úrovní můžete upravit korekci jasu a korekci barvy.</p> <p>Korekce jasu: Můžete provést korekci rozdílu jasu mezi jednotlivými projektory.</p> <p>Korekce barev (G/R) / Korekce barev (B/Y): Můžete opravit rozdíl barev mezi jednotlivými projektory.</p> <p>☛ "Korekce barev při promítání z několika projektorů" s.59</p>
Jazyk	Můžete nastavit jazyk zpráv a nabídek.
Reset	<p>Můžete obnovit výchozí nastavení položek Zobrazení*1 a Provoz*2 v nabídce Rozšířené.</p> <p>Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže.</p> <p>☛ "Nabídka Reset" s.87</p>

*1 Pokud je položka **Ochrana uživ. loga** nastavena na hodnotu **Zapnuto** v nabídce **Zabezpečení heslem**, nastavení týkající se uživatelského loga nelze

změnit. Chcete-li provést změny, nastavte položku **Ochrana uživ. loga** na **Vypnuto**.

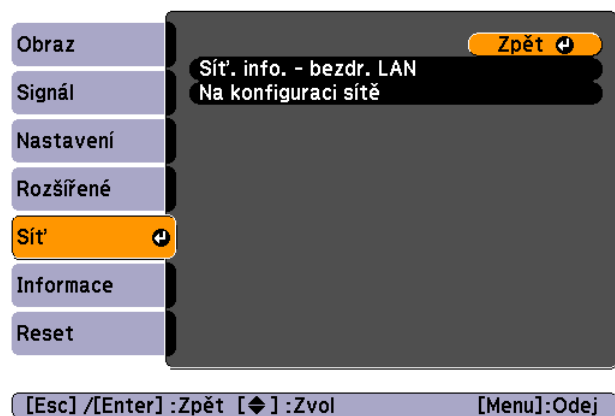
☛ "Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)" [s.63](#)

*2 Kromě nastavení Vysoká nadm. výška.

Nabídka Sít' (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Pokud je položka **Síťová ochrana** nastavena na hodnotu **Zapnuto** v nabídce **Zabezpečení heslem**, zobrazí se zpráva a síťové nastavení nelze změnit. Nastavte položku **Síťová ochrana** na **Vypnuto** a potom nakonfigurujte síť.

☛ "Nastavení funkce Zabezpečení heslem" [s.63](#)



Podnabídka	Funkce
Síť. info. - bezdr. LAN	Zobrazuje následující informace o stavu nastavení sítě. <ul style="list-style-type: none"> • Režim připojení • Úroveň antény • Název projektoru • SSID • DHCP • Adresa IP • Maska podsítě • Adresa brány • Adresa MAC • Regionální kód*

Podnabídka	Funkce
Na konfiguraci sítě	Pro nastavení položek s parametry sítě jsou k dispozici následující nabídky. Základní, Bezdrát. LAN, Zabezpečení, Mail, Další, Reset a Nastavení dokončeno

* Zobrazuje dostupné regionální informace pro používanou jednotku bezdrátové sítě LAN. Další podrobnosti vám poskytne místní prodejce nebo nejbližší středisko podpory, jehož adresu naleznete v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.

☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)



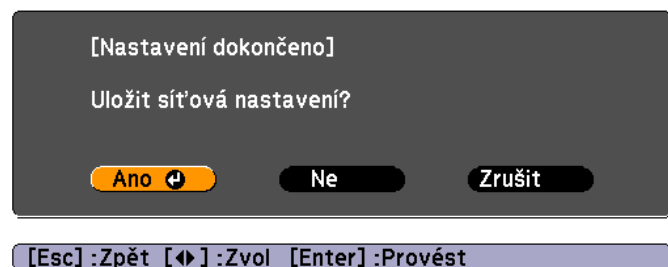
Funkce projektoru lze nastavit a projektor ovládat prostřednictvím webového prohlížeče v počítači připojeného k projektoru v síti. Tato funkce se nazývá Ovládání pomocí webového rozhraní. Pomocí klávesnice můžete snadno zadávat text a provést nastavení Ovládání pomocí webového rozhraní, například nastavení zabezpečení.

☛ "Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní)" [s.113](#)

Poznámky k ovládání nabídky Sít'

Výběr z hlavní nabídky, výběr podnabídek a změna vybraných položek jsou stejné jako u operací v nabídce Konfigurace.

Po dokončení přejděte do nabídky **Nastavení dokončeno** a vyberte jednu z voleb **Ano**, **Ne** nebo **Storno**. Pokud vyberete **Ano** nebo **Ne**, vrátíte se do nabídky Konfigurace.



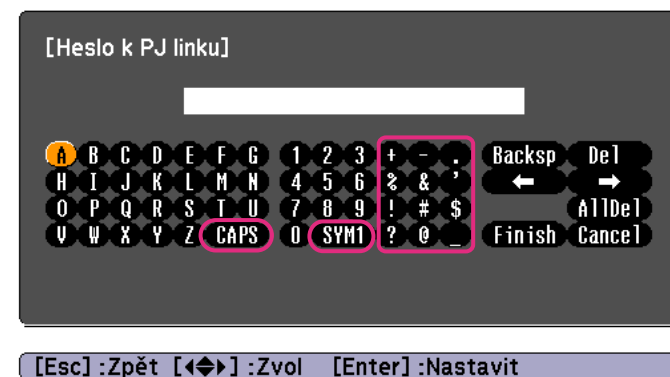
Ano: Uloží nastavení a ukončí nabídku Síť.

Ne: Neuloží nastavení a ukončí nabídku Síť.

Zrušit: Pokračuje v zobrazování nabídky Síť.

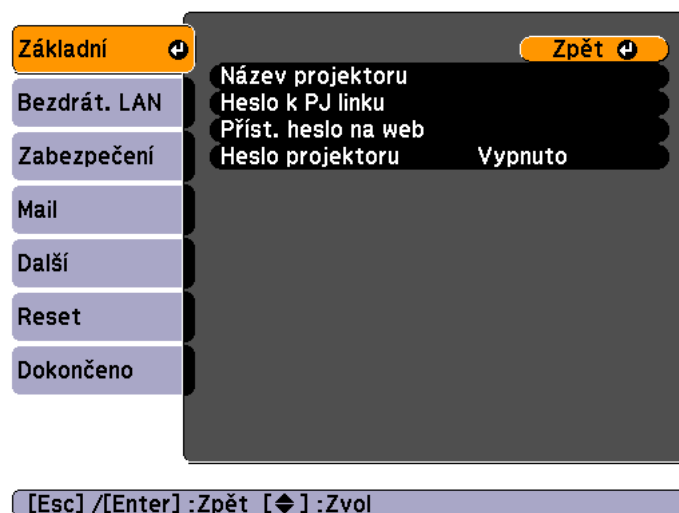
Operace měkkých kláves


Nabídka Síť obsahuje položky, které během nastavení vyžadují zadání alfanumerických znaků. V takovém případě se zobrazí následující klávesnice. Pomocí tlačítek [◀], [▶], [↶] a [↷] na dálkovém ovladači nebo tlačítek [↶], [↷], [↵] a [↴] na ovládacím panelu přesuňte kurzor na požadovanou klávesu a potom stisknutím tlačítka [Enter] zadejte alfanumerický znak. Zadejte hodnoty podržením tlačítka [Num] na dálkovém ovladači a stisknutím číselných tlačítek. Po dokončení zadávání stiskněte tlačítko **Finish** na klávesnici, kterým zadání potvrdíte. Stisknutím tlačítka **Cancel** na klávesnici zadání zrušíte.




- Při každém výběru klávesy **CAPS** a stisknutí tlačítka [Enter] dojde k přepnutí a změně mezi velkými a malými písmeny.
- Při každém výběru klávesy **SYM1/2** a stisknutí tlačítka [Enter] dojde k přepnutí a změně kláves se symboly pro oddíl ohraničený rámem.

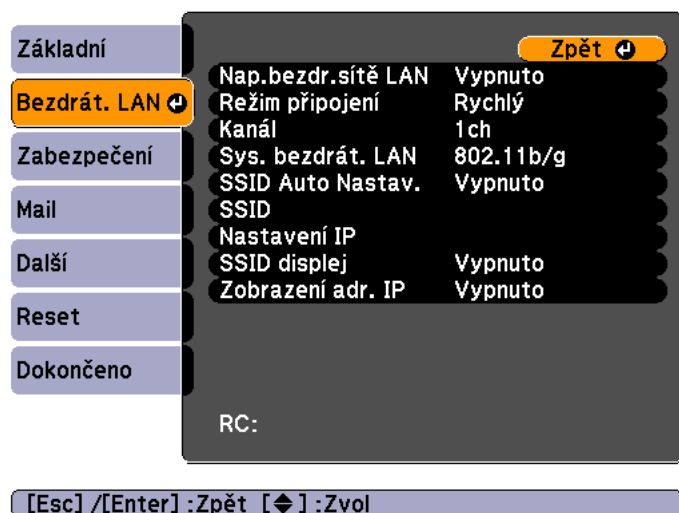
Nabídka Základní





Podnabídka	Funkce
Heslo projektoru	<p>Pokud je tato položka nastavena na Zapnuto, musíte zadat heslo, když se pokoušíte připojit projektor k počítači v síti. Lze tak zabránit přerušení prezentací z důvodu připojení jiného počítače.</p> <p>Obvyklé nastavení je Zapnuto.</p> <p> EasyMP Network Projection - Návod na použití</p>

Podnabídka	Funkce
Název projektoru	<p>Zobrazuje název projektoru použitý k jeho identifikování po připojení do sítě.</p> <p>Při úpravách můžete zadat až 16 jednobajtových alfanumerických znaků.</p>
Heslo k PJ linku	<p>Zadejte heslo, které budete používat při přístupu k projektoru pomocí kompatibilního softwaru PJLink.</p> <p>Můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.</p>
Příst. heslo na web	<p>Zadejte heslo, které budete používat při úpravě nastavení a ovládání projektoru přes Ovládání pomocí webového rozhraní. Zadejte maximálně osm jednobajtových alfanumerických znaků. Ovládání pomocí webového rozhraní je funkce, která umožňuje nastavení a ovládání projektoru pomocí webového prohlížeče v počítači, který je připojen k síti.</p> <p> "Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní)" s.113</p>

Nabídka Bezdrát. LAN



Podnabídka	Funkce
Nap. bezdr. síť LAN	Nastavte tuto položku na Zapnuto , když připojujete projektor k počítači prostřednictvím bezdrátové sítě LAN. Nechcete-li připojovat prostřednictvím bezdrátové sítě LAN, nastavte tuto položku na Vypnuto , aby se zabránilo neoprávněnému přístupu ostatních. Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na Zapnuto .
Režim připojení	Používáte-li pro připojení projektoru k počítači pomocí aplikace EasyMP Network Projection, nastavte režim připojení. Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na Rychlý . Podrobné informace o režimu připojení naleznete v následující příručce.  EasyMP Network Projection - Návod na použití

Podnabídka	Funkce
Kanál	(Lze nastavit pouze v případě, že je Režim připojení nastaven na Rychlý .) Vyberte frekvenční pásmo používané bezdrátovou sítí LAN z možností 1ch , 6ch nebo 11ch . Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na 11ch .
Sys. bezdrát. LAN	Nastavte Systém bezdrátové sítě LAN buď na 802.11b/g nebo 802.11b/g/n . Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na 802.11b/g .
SSID Auto Nastav.	Nastavíte-li možnost Zapnuto , zkrátíte dobu vyhledávání projektoru při připojení k síti pomocí možnosti Rychlý v nabídce Režim připojení . Použijte nastavení Vypnuto , pokud se současně připojujete k několika projektorům. Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na Zapnuto .
SSID	Zadejte označení SSID  . Je-li pro systém bezdrátové sítě LAN, k níž je projektor připojen, nastaven identifikátor SSID, zadejte hodnotu SSID. Můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.

Podnabídka	Funkce
Nastavení IP	<p>Můžete nastavit parametry sítě.</p> <p>DHCP: Nastavíte-li na Zapnuto, nastavení sítě se provede pomocí DHCP. Je-li nastavena hodnota Zapnuto, nelze nastavit další adresy.</p> <p>Adresa IP: Můžete zadat nastavení Adresa IP přidělené projektoru. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující IP adresy. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (x představuje číslo od 0 do 255)</p> <p>Maska podsítě: Můžete zadat nastavení Maska podsítě projektoru. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující masky podsítě. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p>Adresa brány: Můžete zadat adresu IP brány pro projektor. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nicméně následující adresy brány nelze použít. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (x představuje číslo od 0 do 255)</p>
SSID displej	Aby se zabránilo zobrazení SSID na pohotovostní obrazovce LAN, nastavte tuto položku na Vypnuto .
Zobrazení adr. IP	Chcete-li zabránit zobrazení adresy IP na pohotovostní obrazovce sítě LAN, nastavte tuto položku na Vypnuto .

Nabídka Zabezpečení

K dispozici, pouze pokud je nainstalována dodaná nebo volitelná jednotka bezdrátové sítě LAN.



Podnabídka	Funkce
Zabezpečení	<p>Zvolte typ zabezpečení v zobrazených položkách.</p> <p>Při nastavování zabezpečení postupujte podle pokynů správce síťového systému, ke kterému se připojujete.</p>
Kódování WEP	<p>Můžete nastavit kódování WEP.</p> <p>128Bit: Používá 128 (104)bitové kódování.</p> <p>64Bit: Používá 64 (40)bitové kódování.</p>
Formát	<p>Můžete zadat vstupní metodu kódovaného klíče WEP.</p> <p>ASCII: Zadejte text.</p> <p>HEX: Zadejte v HEX (šestnáctkové soustavě).</p>
ID klíče	Vybírá klíč ID kódování WEP.

Podnabídka	Funkce
Kódovací klíč 1/ Kódovací klíč 2/ Kódovací klíč 3/ Kódovací klíč 4	Můžete zadat klíč použitý pro kódování WEP. Zadejte klíč jednobajtovými znaky podle pokynů správce sítě, do které je projektor připojen. Typ a počet znaků, které lze zadat, se liší podle nastavení Kódování WEP a Formát . 128Bit - ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 13 znaků. 64Bit - ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 5 znaků. 128Bit - HEX: 0 až 9 a A až F, 26 znaků 64Bit - HEX: 0 až 9 a A až F, 10 znaků
Typ autentifikace	Nastavte typ ověření WEP. Open: Používá otevřený systém ověření. Shared: Používá ověření sdíleným klíčem.
PSK	(Lze nastavit pouze v případě, že je v nabídce Zabezpečení vybrána možnost WPA-PSK nebo WPA2-PSK .) Můžete zadat klíč Pre-Shared Key (kódovaný klíč) v jednobajtových alfanumerických znacích. Zadejte alespoň 8 a maximálně 32 znaků.

Typ zabezpečení

Když je nainstalována dodaná nebo volitelná jednotka bezdrátové sítě LAN a používá se v režimu připojení Pokročilý, důrazně se doporučuje nastavit úroveň zabezpečení. Zvolte jednu z následujících metod zabezpečení.

• WEP

Data jsou kódována kódovacím klíčem (klíč WEP). Tento mechanismus brání komunikaci, pokud se kódované klíče pro přístupový bod a projektor neshodují.

• WPA

Tento kódovací standard zdokonaluje zabezpečení, které je nedostatkem metody WEP. Ačkoli existuje několik způsobů kódování WPA, tento projektor používá TKIP a AES.

WPA rovněž obsahuje funkce ověření uživatele. Ověření WPA nabízí dva způsoby: pomocí ověřovacího serveru nebo ověření mezi počítačem a přístupovým bodem bez použití serveru. Projektor podporuje druhou uvedenou metodu – bez serveru.

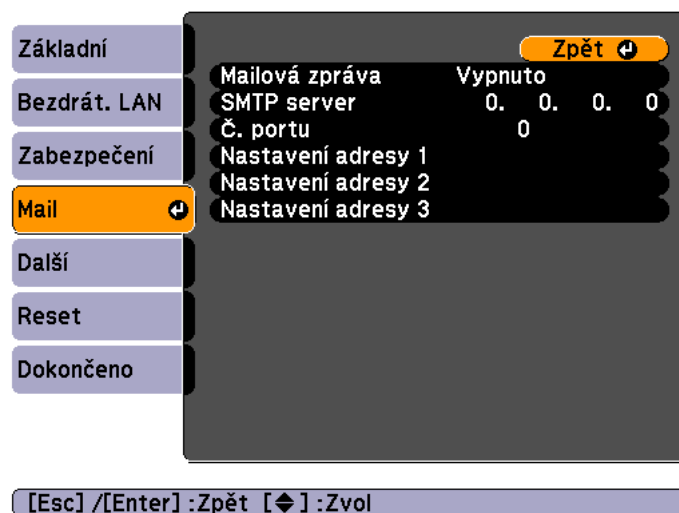


Nastavení podrobností proveďte podle pokynů správce sítě.


Nabídka Mail

Pokud je nastaven tento parametr, budete e-mailem získávat zprávy v případě, že se vyskytne problém nebo výstraha.

☛ "Použití Funkce Mailová Zpráva Funkce Pro Hlášení Problémů"
s.115



Podnabídka	Funkce
Nastavení adresy 1, Nastavení adresy 2 a Nastavení adresy 3	<p>Zadejte cílovou e-mailovou adresu, na kterou chcete odesílat e-mailové zprávy. Můžete zaregistrovat až tři adresy. U e-mailových adres můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.</p> <p>Můžete vybrat několik nenormálních stavů a varování, o kterých chcete být informováni e-mailem. Pokud u projektoru dojde k vybranému nenormálnímu stavu nebo varování, bude odeslán e-mail na zadanou cílovou adresu s oznámením o výskytu nenormálního stavu nebo varování. U zobrazených položek můžete vybrat více možností.</p>

Podnabídka	Funkce
Mailová zpráva	Nastavíte-li možnost Zapnuto , bude na předem nastavené e-mailové adresy odeslána zpráva s oznámením, pokud nastane s projektorem problém nebo je vydáno varování.
SMTP server	<p>Pro server SMTP projektoru můžete zadat parametr <u>Adresa IP</u> .</p> <p>Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující IP adresy. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (x představuje číslo od 0 do 255)</p>
Č. portu	Můžete zadat číslo portu pro server SMTP. Výchozí hodnota je 25. Můžete zadat čísla od 1 do 65535.

Nabídka Další



[Esc] / [Enter] : Zpět [Enter] : Zvol

Podnabídka	Funkce
SNMP	Použijete-li nastavení Zapnuto , bude se projektor sledovat pomocí SNMP. Pokud chcete sledovat projektor, musíte do počítače nainstalovat program pro správu SNMP. Protokol SNMP musí být spravován správcem sítě. Výchozí hodnota je Vypnuto .
Adresa IP depeše 1/Adresa IP depeše 2	Můžete zaregistrovat až dvě adresy IP pro cíle oznámení depeše SNMP. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující IP adresy. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (x představuje číslo od 0 do 255)
AMX Device Discovery	Když je projektor připojen k síti, nastavte tuto položku na Zapnuto , pokud chcete povolit detekování projektoru funkcí AMX Device Discovery . Nastavte položku na Vypnuto v případě, že nejste připojeni k prostředí ovládanému pomocí AMX nebo AMX Device Discovery.

Reset nabídka

Resetuje veškerá síťová nastavení.



[Enter] : Zvol [Enter] : Zadat

Podnabídka	Funkce
Resetovat síťová nastavení.	Chcete-li resetovat veškerá síťová nastavení, vyberte položku Ano .

Nabídka Informace (Pouze Zobrazení)

Umožňuje zkontrolovat stav promítaného obrazového signálu a stav projektoru. Položky, které je možno zobrazit, se mění podle toho, z jakého zdroje se aktuálně promítá. V závislosti na použitém modelu nejsou podporovány některé zdroje vstupu.

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.28](#)

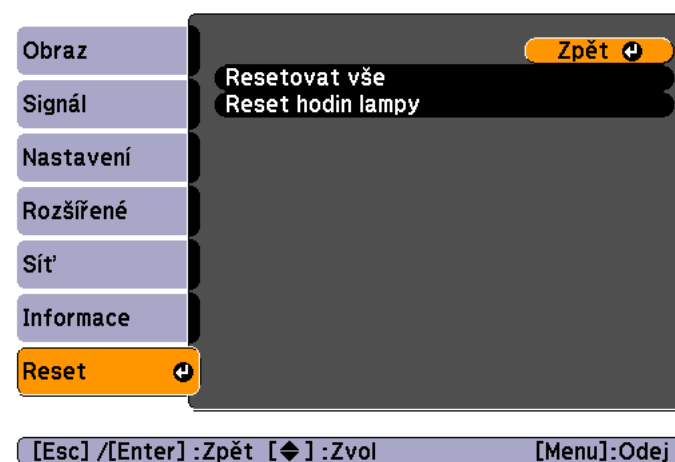


Podnabídka	Funkce
Provoz lampy (hod)	Můžete zobrazit kumulativní provozní dobu lampy*. Při dosažení kritické doby lampy se znaky zobrazí žlutě.
Zdroj	Můžete zobrazit název zdroje připojeného zařízení, jehož signál se právě promítá.
Vstupní signál	Můžete zobrazit obsah položky Vstupní signál nastavené v nabídce Signál podle zdroje.
Rozlišení	Můžete zobrazit rozlišení.
Videosignál	Můžete zobrazit nastavení položky Videosignál v nabídce Signál .

Podnabídka	Funkce
Obnov. kmitočet	Můžete zobrazit <u>obnovovací kmitočet</u> ▶.
Informace o synch.	Můžete zobrazit informace o obrazovém signálu. Tyto informace mohou být vyžadovány v případě opravy.
Stav	Informace o chybách, k nimž u projektoru došlo. Tyto informace mohou být vyžadovány v případě opravy.
Sériové číslo	Zobrazí sériové číslo projektoru.
Event ID (pouze EB-1775W/ EB-1770W/ EB-1760W)	Zobrazuje chybový protokol aplikace. ☛ "Informace o Event ID (pouze EB-1775W/EB-1770W/ EB-1760W)" s.118

* Během prvních 10 hodin je jako kumulativní provozní doba zobrazeno „0H“. 10 hodin a více se zobrazuje jako "10H", "11H" atd.

Nabídka Reset



Podnabídka	Funkce
Resetovat vše	Umožňuje obnovit výchozí nastavení položek v nabídce Konfigurace. U následujících položek nebude obnoveno výchozí nastavení: Vstupní signál , Uživatelské logo , všechny položky nabídek Sít* , Provoz lampy (hod) , Jazyk , Heslo , Uživatelské tlačítko a Více obrazovek .
Reset hodin lampy	Maže kumulativní provozní dobu lampy v hodinách. Provozní hodiny lampy vynulujte při výměně lampy.

* (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)



Odstraňování Problémů

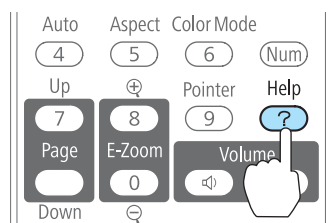
Tato kapitola popisuje určování problémů a jejich řešení.

Pokud nastane problém s projektořem, stisknutím tlačítka Nápověda se zobrazí se obrazovka nápovědy, která vám pomůže. Problémy můžete vyřešit vybráním správné odpovědi na otázku.

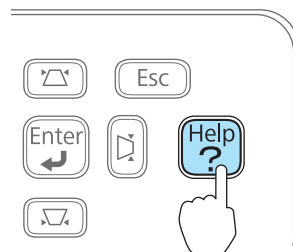
1 Stiskněte tlačítko [Help].

Zobrazí se obrazovka nápovědy.

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



2 Vyberte položku nabídky.

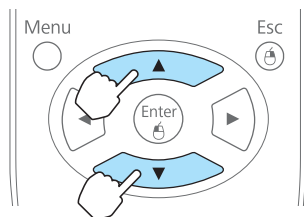
[Nápověda]

Obraz je malý. ↩
 Promítaný obraz je lichoběžníkový.
 Barevný tón je neobvyklý.
 Není k dispozici zvuk nebo je příliš slabý.

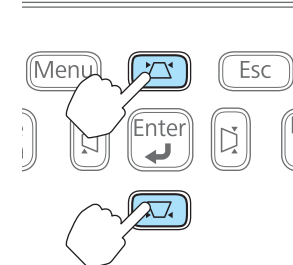
[↵] : Zvol [Enter] : Zadat

[Help] : Odej

Použití dálkového ovladače

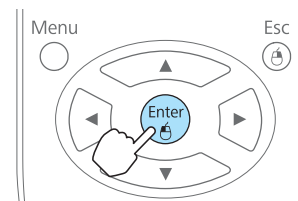


Použití ovládacího panelu

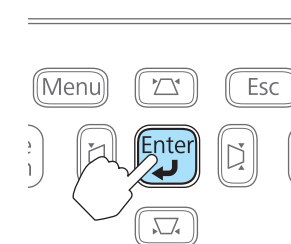


3 Potvrďte volbu.

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



Dotazy a řešení se zobrazují, jak je znázorněno na následující obrazovce.

Stisknutím tlačítka [Help] ukončete nápovědu.

Obraz je malý.

- Je zvětšení nastaveno na minimum?
 · Pomocí ovladače zvětšení změňte velikost obrazu.
- Nenachází se projektor příliš blízko projekční plochy?
 · Přemístěte projektor do větší vzdálenosti od projekční plochy.

[Esc] : Zpět

[Help] : Odej



Pokud funkce Nápověda nevede k vyřešení problému, konzultujte následující odkaz.

☛ "Řešení Problémů" [s.91](#)

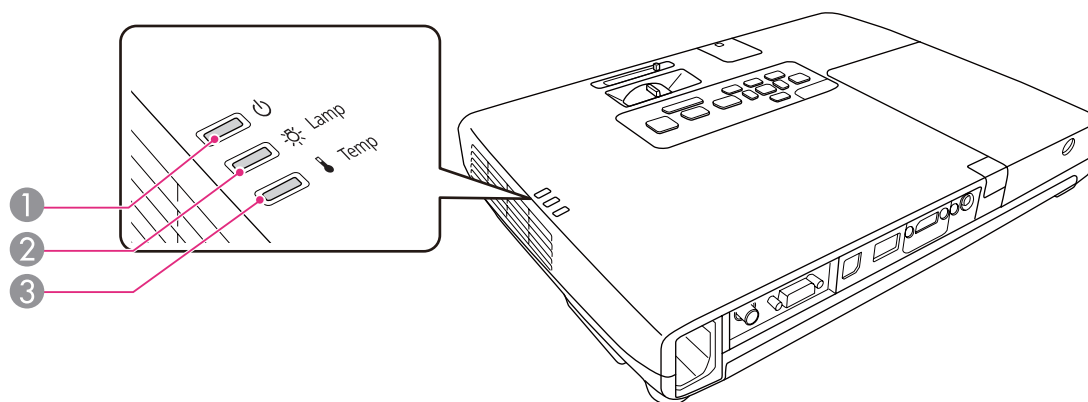
Jestli máte s projektorem problémy, nejdříve zkontrolujte indikátory projektoru a přejděte níže k části „Popis indikátorů“.

Pokud indikátory nesignalizují jasně potenciální původ problému, použijte níže uvedený odkaz.

☛ "Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení" [s.94](#)





Popis indikátorů

Projektor je vybaven následujícími třemi indikátory, které označují provozní stav projektoru.



1 Indikátor napájení

Označují provozní stav.

-  Pohotovostní stav
Stisknutím tlačítka [⏻] v tomto stavu se zahájí projekce.
-  Probíhá příprava sledování sítě nebo zchladnutí
V průběhu blikání indikátoru jsou všechna tlačítka zablokována.
-  Zahřívání
Zahřívání trvá přibližně 30 sekund. Po dokončení zahřívání indikátor přestane blikat.
Tlačítko [⏻] není k dispozici během zahřívání.
-  Promítání

2 Indikátor lampy


Označuje stav projekční lampy.

3 Indikátor teploty

























Označuje vnitřní teplotu.










V následujících tabulkách najdete popis indikátorů a řešení problémů.

Pokud nesvítí žádný indikátor, zkontrolujte, zda je napájecí kabel správně připojený a zda zdroj napájení funguje.

Po odpojení napájecího kabelu někdy zůstane krátce svítit  indikátor. Nejedná se o závadu.

 : Svítí  : Bliká  : Nesvítí  : V závislosti na stavu projektoru

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
     	Vnitřní chyba	<p>Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>.</p> <p>☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
     	Chyba ventilátoru Chyba na senzoru	<p>Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>.</p> <p>☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
     	Chyba vys. teplota (přehřívání)	<p>Lampa se automaticky vypne a projekce zastaví. Počkejte asi pět minut. Zhruba po pěti minutách se projektor přepne do pohotovostního režimu; zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, že projektor není umístěn těsně u zdi. • Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte. ☞ "Čištění vzduchového filtru" s.104, "Výměna vzduchového filtru" s.108 <p>Pokud chyba pokračuje po zkontrolování všech výše uvedených bodů, přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>.</p> <p>☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
		<p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku Vysoká nadm. výška na Zapnuto.</p> <p>☞ "Nabídka Rozšířené" s.76</p>
     	Chyba lampy Selhání lampy	<p>Zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vyměňte lampu a zkontrolujte, jestli není prasklá. ☞ "Výměna lampy" s.105 • Vyčistěte vzduchový filtr. ☞ "Čištění vzduchového filtru" s.104

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
		<p>Pokud není prasklá: Vraťte lampu zpět a zapněte napájení.</p> <p>Pokud chyba přetrvává: Vyměňte lampu za novou a poté zapněte napájení.</p> <p>Pokud chyba přetrvává: Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>.</p> <p>☛ Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud je prasklá: Kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>. (Projekce nebude možná, dokud lampu nevyměníte.)</p> <p>☛ Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku Vysoká nadm. výška na Zapnuto.</p> <p>☛ "Nabídka Rozšířené" s.76</p>
  	Chyba Auto Iris Chyba napáj. (zátěž)	<p>Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>.</p> <p>☛ Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
  	Výstaha vys. teplota	<p>(Nejedná se o výjimečnou situaci. Nicméně pokud se teplota opět nadměrně zvýší, projekce se automaticky vypne.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, že projektor není umístěn těsně u zdi. • Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte. <p>☛ "Čištění vzduchového filtru" s.104, "Výměna vzduchového filtru" s.108</p>
  	Vyměňte lampu	<p>Nahraďte starou lampu novou.</p> <p>☛ "Výměna lampy" s.105</p> <p>Budete-li lampu používat po uplynutí intervalu pro výměnu, zvyšuje se pravděpodobnost výbuchu lampy. Co nejdříve lampu vyměňte.</p>












- Pokud projektor nefunguje správně, i když indikátory ukazují normální stav, použijte následující odkaz.
☛ "Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení" s.94
- Pokud jsou indikátory ve stavu, který není uveden v této tabulce, přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu *Projektor Epson – seznam kontaktů*.
☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení

Pokud se vyskytne kterýkoli z následujících problémů a indikátory nenabídnou žádné řešení, viz stránky pro jednotlivé problémy.

Problémy týkající se obrazu

<ul style="list-style-type: none"> • Žádný obraz Projekce se nespustí, projekční plocha je zcela černá nebo projekční plocha je zcela modrá. 	 s.95
<ul style="list-style-type: none"> • Pohyblivý obraz se nezobrazuje Pohyblivý obraz promítaný z počítače je zobrazen černě a nic se nepromítá. 	 s.96
<ul style="list-style-type: none"> • Projekce se automaticky zastaví 	 s.96
<ul style="list-style-type: none"> • Zobrazí se zpráva „Není podporováno“. 	 s.96
<ul style="list-style-type: none"> • Zobrazí se zpráva „Chybí signál“. 	 s.96
<ul style="list-style-type: none"> • Obraz je rušený nebo zkreslený 	 s.98
<ul style="list-style-type: none"> • Obraz je ořezán (velký) nebo malý nebo není vhodný poměr jeho stran Zobrazuje se jen část obrazu nebo obraz nemá správný poměr výšky a šířky. 	 s.98
<ul style="list-style-type: none"> • Nesprávné barvy obrazu Celý obraz má fialový nebo zelený tón, obraz je černobílý nebo jsou barvy nevýrazné. 	 s.99
<ul style="list-style-type: none"> • Obraz je tmavý 	 s.100

Problémy při spuštění projekce

<ul style="list-style-type: none"> • Projektor se nezapne 	 s.100
---	---

Jiné problémy

<ul style="list-style-type: none"> • Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká 	 s.101
<ul style="list-style-type: none"> • Dálkový ovladač nefunguje 	 s.101

<ul style="list-style-type: none"> • Chci změnit jazyk nabídek a zpráv 	 s.102
<ul style="list-style-type: none"> • E-mail není přijímán, i když došlo k problému v projektoru pouze (EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) 	 s.102

Problémy týkající se obrazu

Žádný obraz

Kontrola	Řešení
Stiskli jste tlačítko [⏻]?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapněte napájení.
Jsou indikátory zhasnuté?	Napájecí kabel není správně připojen nebo zdroj napájení nefunguje. Zapojte správně napájecí kabel projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.27 Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Není aktivní režim Vypnout A/V?	Stisknutím tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači zrušte funkci Vypnout A/V. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.52
Je zavřený kryt vypnutí A/V?	Otevřete kryt vypnutí A/V. ☛ "Čelní a Horní strana" s.10
Jsou správně nastaveny položky nabídky Konfigurace?	Resetujte všechna nastavení. ☛ Reset - Resetovat vše s.87 Používáte-li USB Display, nastavte USB Type B na USB Display . ☛ Rozšířené - USB Type B s.76
Je promítaný obraz zcela černý? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Některé obrazy, jako například spořiče obrazovky, mohou být celé černé.
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Videosignál s.73
Je kabel USB připojen správně? (Pouze při promítání pomocí možnosti USB Display)	Zkontrolujte, že je kabel USB připojen správně. Připojte ho znovu, pokud není připojený nebo není připojený správně.
Zobrazuje se Windows Media Center na celé obrazovce? (Pouze při promítání pomocí možnosti USB Display nebo síťového připojení)	Pokud se Windows Media Center zobrazuje na celé obrazovce, nelze promítat pomocí možnosti USB Display ani síťového připojení. Zmenšete velikost obrazu.
Zobrazuje se aplikace pomocí funkce Windows DirectX? (Pouze při promítání pomocí možnosti USB Display nebo síťového připojení)	Aplikace, které používají funkci Windows DirectX, nemusí správně zobrazovat obraz.

Pohyblivý obraz se nezobrazuje (pouze část pohyblivého obrazu zčerná)

Kontrola	Řešení
Je signál obrazu počítače zobrazen na displeji LCD a na monitoru? (Platí pouze při promítání obrazu z přenosného či stolního počítače s vestavěným displejem LCD)	Změňte obrazový signál z počítače pouze na externí výstup. Zkontrolujte dokumentaci k počítači nebo se obraťte na výrobce počítače.

Projekce se automaticky zastaví

Kontrola	Řešení
Je položka Klidový režim nastavena na možnost Zapnuto ?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapněte napájení. Pokud nechcete používat Klidový režim, změňte nastavení na Vypnuto . ☛ Rozšířené - Provoz - Klidový režim s.76

Zobrazí se zpráva „Není podporováno“.

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Videosignál s.73
Odpovídá rozlišení signálu a obnovovací kmitočet režimu? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Podrobnosti o změně rozlišení a frekvence obrazového signálu vysílaného počítačem najdete v dokumentaci k počítači. ☛ "Podporované Zobrazovací zařízení" s.123

Zobrazí se zpráva „Chybí signál“.

Kontrola	Řešení
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. ☛ "Od instalace k promítání" s.27
Je nastaven správný port?	Stisknutím tlačítka [Source Search] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu změňte obraz. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.28
Je zapnuté napájení počítače nebo zdroje videa?	Zapněte napájení zařízení.

Kontrola	Řešení
Je obrazový signál vyslán do projektoru? (Platí pouze při promítání obrazu z přenosného či stolního počítače s vestavěným displejem LCD)	<p>Pokud je obrazový signál odeslán jen do displeje počítače nebo doplňkového monitoru, nastavte výstup pro externí cíl a také monitor počítače. U některých počítačů, je-li obrazový signál odeslán externě, se obrazový signál na displeji či doplňkovém monitoru neobjeví.</p> <p>Pokud zařízení propojíte v době, kdy je napájení projektoru nebo počítače již zapnuté, tlačítko Fn (funkční tlačítko), které přepíná videosignál počítače na externí výstup, nemusí fungovat. Vypněte napájení počítače a projektoru a potom ho znovu zapněte.</p> <p>☛ "Od instalace k promítání" s.27</p> <p>☛ Dokumentace počítače</p>

Obraz je částečně nebo celý neostrý nebo deformovaný

Kontrola	Řešení
Je vzdálenost mezi projektorem a projekční plochou větší než 2,5 m? (pro EB-1775W)	Aby mohl být promítaný obraz automaticky upraven funkcí Auto lichoběž. - V/S nebo Screen Fit, projektor se nesmí nacházet více než přibližně 1,0 až 2,5 m od projekční plochy. Pokud je projektor umístěn dále, upravte promítaný obraz ručně.
Je Auto lichoběž. - V/S nastaveno na Vypnuto ? (pouze EB-1775W)	<p>Nastavení této položky na Zapnuto aktivuje Auto lichoběž. - V/S.</p> <p>☛ Nastavení - Lichoběžník - Auto lichoběž. - V/S s.75</p> <p>Používáte-li projektor s tímto nastavením vypnutým, upravte promítaný obraz ručně.</p> <p>☛ "Ruční korekce - ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení -" s.35</p>
Je správně nastaveno zaostření?	<p>Upravte zaostření pomocí tlačítek [Focus] (pouze EB-1775W) nebo transfokačního kroužku (pouze EB-1770W/EB-1760W/EB-1750).</p> <p>☛ "Úprava zaostření" s.38</p>
Je projektor umístěn ve správné vzdálenosti?	<p>Promítá mimo doporučenou vzdálenost pro promítání?</p> <p>Umístěte projektor do doporučeného rozsahu vzdáleností.</p> <p>☛ "Formát Plátna a projekční vzdálenost" s.120</p>
Není hodnota korekce lichoběžníkového zkreslení příliš vysoká?	<p>Zmenšením projekčního úhlu snižte korekci lichoběžníkového zkreslení.</p> <p>☛ "Úprava polohy obrazu" s.38</p>
Nevytvořila se na objektivu kondenzace?	<p>Pokud byl objektiv přemístěn ze studeného do teplého prostředí nebo pokud v místě instalace dochází k náhlým změnám teploty, na objektivu se může vytvořit kondenzace, která způsobí rozostření obrazu. Než projektor zapnete, ponechte jej v místnosti přibližně jednu hodinu vypnutý. Pokud se na objektivu vytvoří kondenzace, vypněte napájení projektoru a počkejte, dokud kondenzace nezmizí.</p>

Obraz je rušený nebo zkreslený

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Videosignál s.73
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. ☛ "Připojení zařízení" s.22
Používáte prodlužovací kabel?	Pokud používáte prodlužovací kabel, signál může být ovlivněn elektrickým rušením. Pomocí kabelů dodaných s projektorem zkontrolujte, zda problém nezpůsobují používané kabely.
Je nastaveno správné rozlišení? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. ☛ "Podporované Zobrazovací zařízení" s.123 ☛ Dokumentace počítače
Jsou položky <u>Synchronizace</u> a <u>Seřízení souběhu</u> správně nastavené? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Stisknutím tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu proveďte automatické nastavení. Pokud i po použití automatického nastavení není nastavení obrazu uspokojivé, lze také provést nastavení pomocí nabídky Konfigurace. ☛ Signál - Seřízení souběhu, Synchronizace s.73
Je vybrána možnost Přenést okno s vrstvami ? (Pouze při promítání pomocí možnosti USB Display)	Klepněte na Všechny programy - EPSON Projector - EPSON USB Display - Nastavení EPSON USB Display Ver.x.xx a zrušte zaškrtnutí pole Přenést okno s vrstvami .

Obraz je ořezán (velký) nebo malý nebo není vhodný poměr jeho stran

Kontrola	Řešení
Promítá se z počítače širokouhlý obraz? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Rozlišení s.73
Je obraz stále zvětšený funkcí E-Zoom?	Stisknutím tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači zrušte funkci E-Zoom. ☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" s.54
Je správně nastavena poloha obrazu?	Stisknutím tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu proveďte automatické nastavení, když se promítá obraz z počítače. Pokud i po použití automatického nastavení není nastavení obrazu uspokojivé, lze také provést nastavení pomocí nabídky Konfigurace. Kromě obrazových signálů z počítače můžete při promítání z nabídky Konfigurace upravovat další signály. ☛ Signál - Pozice s.73

Kontrola	Řešení
Je počítač nastaven pro použití dvou zobrazovacích zařízení? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Pokud byl v dialogovém okně Vlastnosti zobrazení ovládacích panelů aktivován režim pro použití dvou zobrazovacích zařízení, na monitoru počítače se bude zobrazovat pouze polovina obrazu. Pokud chcete zobrazit na obrazovce počítače celý obraz, vypněte nastavení dvou zobrazovacích zařízení. ☛ Dokumentace ovladače grafické karty počítače
Je nastaveno správné rozlišení? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. ☛ "Podporované Zobrazovací zařízení" s.123 ☛ Dokumentace počítače

Nesprávné barvy obrazu

Kontrola	Řešení
Shoduje se nastavení vstupního signálu se signálem připojeného zařízení?	Změňte následující nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. <ul style="list-style-type: none"> • Pokud obraz pochází ze zařízení připojeného k portu Computer ☛ Signál - Vstupní signál s.73 • Pokud obraz pochází ze zařízení připojeného k portu Video ☛ Signál - Videosignál s.73
Je jas správně nastaven?	Upravte nastavení Jas v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Jas s.72
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. ☛ "Připojení zařízení" s.22
Je možnost Kontrast nastavena správně?	Upravte nastavení Kontrast v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Kontrast s.72
Je správně nastavena úprava barev?	Upravte nastavení Úprava barev v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Úprava barev s.72
Je správně nastavena sytost barev a odstín? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Nastavte Sytost barev a Odstín v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Sytost barev, Odstín s.72

Obraz je tmavý

Kontrola	Řešení
Je jas obrazu správně nastaven?	Upravte nastavení položek Jas a Příkon v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Jas s.72 ☛ Nastavení - Příkon s.75
Je možnost Kontrast nastavena správně?	Upravte nastavení Kontrast v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Kontrast s.72
Je čas vyměnit lampu?	Když se lampy blíží ke konci své životnosti, obraz je tmavší a kvalita barev nižší. Jakmile k tomu dojde, lampu vyměňte. ☛ "Výměna lampy" s.105

Problémy při zahájení projekce

Projektor se nezapne

Kontrola	Řešení
Stiskli jste tlačítko [⏻]?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapnete napájení.
Jsou indikátory zhasnuté?	Napájecí kabel není správně připojen nebo zdroj napájení nefunguje. Odpojte a pak znovu připojte napájecí kabel. ☛ "Od instalace k promítání" s.27 Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Rozsvítí se nebo zhasnou indikátory, když se dotknete napájecího kabelu?	Napájecí kabel má pravděpodobně nedostatečný kontakt nebo může být vadný. Odpojte napájecí kabel a znovu jej připojte. Pokud problém nelze odstranit, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i> . ☛ <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>
Je Provozní zámek nastaven na Úplné zamknutí ?	Stiskněte tlačítko [⏻] na dálkovém ovládání. Pokud nechcete používat Provozní zámek , změňte nastavení na Vypnuto . ☛ Nastavení - Provozní zámek s.75
Je vybráno správné nastavení pro vzdálený přijímač?	Zkontrolujte Vzdálený přijímač v nabídce Konfigurace. ☛ Nastavení - Vzdálený přijímač s.75

Jiné problémy

Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká

Kontrola	Řešení
Zkontrolujte správnost zapojení audio-/videokabelu k projektoru a zdroji zvuku.	Odpojte kabel od portu Audio a pak jej znovu připojte.
Není nastavena minimální hlasitost?	Nastavte hlasitost tak, aby byl zvuk slyšet. ☛ Nastavení - Hlasitost s.75 ☛ "Nastavení hlasitosti" s.39
Není aktivní režim Vypnout A/V?	Stisknutím tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači zrušte funkci Vypnout A/V. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.52
Má zvukový kabel specifikaci "No resistance" (Bez odporu)?	Při používání běžně dostupného zvukového kabelu zkontrolujte, zda je označen specifikací "No resistance" (Bez odporu).
Je připojeno kabelem HDMI? (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)	Pokud není na výstupu žádný zvuk při připojení prostřednictvím kabelu HDMI, nastavte připojené zařízení k výstupu PCM.
Je vybrána možnost Výstup zvuku z projektoru ? (Pouze při promítání pomocí možnosti USB Display)	Klepněte na Všechny programy - EPSON Projector - EPSON USB Display - Nastavení EPSON USB Display Ver.x.xx a vyberte možnost Výstup zvuku z projektoru .

Dálkový ovladač nefunguje

Kontrola	Řešení
Je vysílač signálu dálkového ovladače při použití nasměrován na snímač signálu dálkového ovladače na projektoru?	Nasměrujte dálkové ovládání na snímač signálu dálkového ovladače. ☛ "Provozní dosah dálkového ovladače" s.18
Není dálkový ovladač příliš daleko od projektoru?	Provozní dosah dálkového ovladače je přibližně 6 metrů. ☛ "Provozní dosah dálkového ovladače" s.18
Nesvítlí na snímač signálu dálkového ovladače přímé sluneční světlo nebo silné světlo zářivky?	Umístěte projektor tak, aby snímač signálu dálkového ovladače nebyl vystaven silnému zdroji světla. Nebo nastavte dálkový ovladač na možnost Vypnuto v poloze Vzdálený přijímač v nabídce Konfigurace. ☛ Nastavení - Vzdařený přijímač s.75
Je vybráno správné nastavení pro Vzdálený přijímač ?	Zkontrolujte Vzdálený přijímač v nabídce Konfigurace. ☛ Nastavení - Vzdařený přijímač s.75

Kontrola	Řešení
Nejsou baterie vybité? Jsou baterie správně vloženy?	Zkontrolujte, zda jsou baterie vloženy správně nebo podle potřeby použijte nové. ☛ "Výměna baterií v dálkovém ovladači" s.17
Shodují se ID dálkového ovladače ID projektoru?	Zkontrolujte, zda se shodují ID projektoru, který chcete obsluhovat, a ID dálkového ovladače. Chcete-li ovládat všechny projektory pomocí dálkového ovladače bez ohledu na nastavení ID, nastavte ID dálkového ovladače na „0“. ☛ "Nastavení ID dálkového ovladače" s.58

Chci změnit jazyk nabídek a zpráv

Kontrola	Řešení
Změňte nastavení Jazyk.	Upravte nastavení jazyka v nabídce Konfigurace. ☛ Rozšířené - Jazyk s.76

E-mail není přijímán, i když došlo k problému v projektoru pouze (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Kontrola	Řešení
Je možnost Pohotovostní režim nastavena na hodnotu Komunikace zap. ?	Chcete-li použít funkci Mailová zpráva, když je projektor v pohotovostním režimu, nastavte položku Komunikace zap. v nabídce Pohotovostní režim v nabídce Konfigurace. ☛ Rozšířené - Pohotovostní režim s.76
Došlo ke kritickému abnormálnímu stavu a projektor se náhle zastavil?	Když se projektor náhle zastaví, nelze odesílat e-mail. Pokud abnormální stav přetrvává, kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i> . ☛ Projektor Epson – seznam kontaktů
Funguje napájení projektoru?	Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Je provedeno správné nastavení funkce Mailová zpráva v nabídce Konfigurace?	E-mail s informací o problémech se odesílá podle nastavení Mail v nabídce Konfigurace. Zkontrolujte, zda je vybráno správné nastavení. ☛ "Nabídka Mail" s.85



Údržba

Tato kapitola nabízí informace o údržbě dlouhodobě zajišťující maximální výkon projektoru.

Pokud je projektor znečištěný nebo se snižuje kvalita obrazu projekce, projektor je nutno očistit.

Upozornění

Před čištěním projektor vypněte.

Čištění Povrchu Projektoru

K čištění skříně projektoru používejte měkkou látku.

Při čištění na skříň příliš netlačte. Pokud je projektor silně znečištěný, navlhčete látku ve vodě obsahující malé množství neagresivního čisticího prostředku a před otřením skříně projektoru látku řádně vyždímejte.

Upozornění

K čištění povrchu projektoru nepoužívejte těkavé látky, jako například líh nebo ředidlo. Může dojít ke změně kvality nebo vyblednutí povrchu.

Čištění objektivu

K čištění objektivu používejte běžně dostupnou speciální tkaninu na čištění optiky.



Varování

K odstraňování prachu a vláken z objektivu nepoužívejte spreje, které obsahují hořlavý plyn. Projektor by mohl vzplanout vlivem vysoké vnitřní teploty lampy.

Upozornění

Objektiv nečistěte hrubým materiálem a nevystavujte objektiv nárazům; mohl by se poškodit.

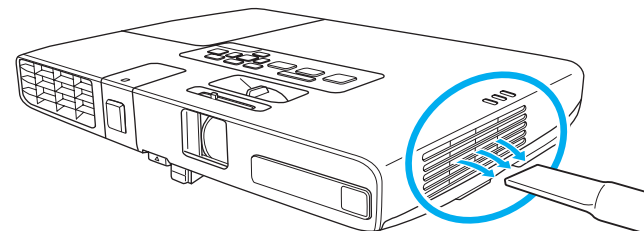
Čištění vzduchového filtru

Po zobrazení následující zprávy vyčistěte vzduchový filtr a vstupní větrací otvor.

"Projektor se přehřívá. Zkontrolujte, zda nejsou zablokovány větrací otvory, a vyčistěte nebo vyměňte vzduchový filtr."

Upozornění

- Pokud se vzduchový filtr zanepráší, může se zvýšit vnitřní teplota projektoru, což může způsobit problémy s provozem nebo zkrátit životnost optického systému. Po zobrazení této zprávy ihned vyčistěte vzduchový filtr.
- Neoplachujte vzduchový filtr ve vodě. Nepoužívejte saponáty ani rozpouštědla.



- Pokud se tato zpráva zobrazuje často i po čištění, je třeba vyměnit vzduchový filtr. Nainstalujte nový vzduchový filtr.
☞ "Výměna vzduchového filtru" [s.108](#)
- Tyto součásti čistěte minimálně jednou za tři měsíce. Pokud projektor používáte v prostředí se zvýšenou prašností, čištění provádějte častěji.

V této části je popsán postup výměny lampy a vzduchového filtru.

Výměna lampy

Interval výměny lampy

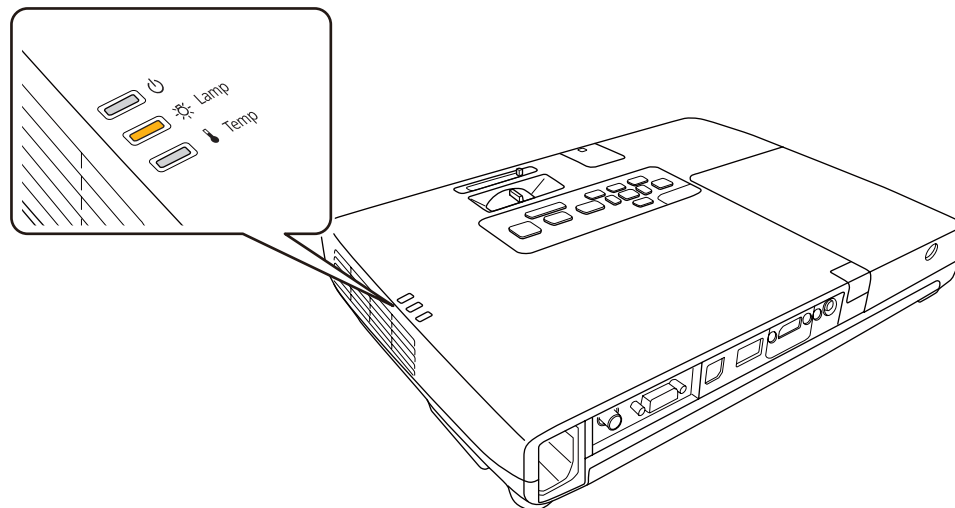
Lampu vyměňte v následujících případech:

- Při zahájení projekce se v levém dolním rohu projekční plochy zobrazí zpráva "Vyměňte lampu."



Zpráva se zobrazuje 30 sekund.

- Indikátor lampy bliká oranžově.



- Promítaný obraz tmavne nebo se postupně zhoršuje.

Upozornění

- Hlášení o nutnosti výměny lampy je nastaveno tak, aby se zobrazilo po následujících intervalech. Výměna lampy je nutná k zachování optimálního jasů a kvality promítaného obrazu.
Životnost lampy: Přibližně 3900 hodin
- Budete-li lampu používat po uplynutí intervalu pro výměnu, zvyšuje se pravděpodobnost výbuchu lampy. Jakmile se zobrazí výzva k výměně lampy, vyměňte lampu co nejdříve za novou, i když lampy ještě funguje.
- Opakovaně nevypínejte a ihned nezapínejte napájení. Časté zapínání a vypínání napájení může zkrátit životnost lampy.
- V závislosti na vlastnostech lampy a na způsobu použití může lampy ztmavnout nebo přestat fungovat ještě před zobrazením výzvy k výměně lampy. Doporučujeme, abyste měli náhradní lampu vždy připravenou.

Postup při výměně lampy

Lampu lze vyměnit, i když je projektor zavěšen pod stropem.

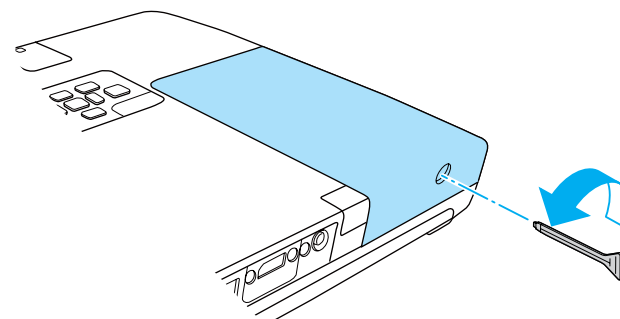
Varování

- Když vyměňujete lampu, protože přestala svítit, je možné, že praskla. Pokud vyměňujete lampu projektoru upevněného pod stropem, vždy předpokládejte, že lampa praskla, a stůjte vedle krytu lampy, nikoliv pod ním. Opatrně sejměte kryt lampy.
- Lampu nikdy nedemontujte ani nepředělávejte. Pokud se do projektoru nainstaluje a použije upravená nebo demontovaná lampa, mohla by způsobit požár, úraz elektrickým proudem nebo nehodu.

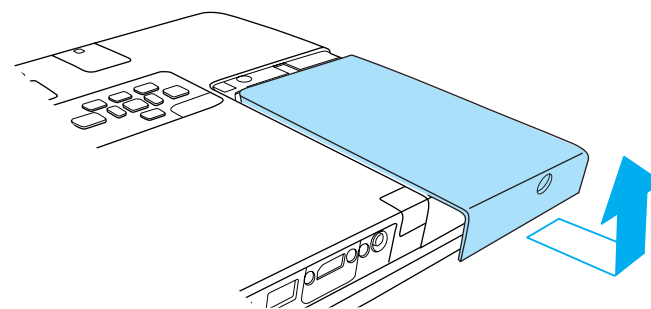
Výstraha

Před odstraněním krytu počkejte, až lampa dostatečně vychladne. Pokud je lampa stále horká, může dojít k popálení nebo jinému poranění. Lampa dostatečně vychladne přibližně hodinu po vypnutí napájení.

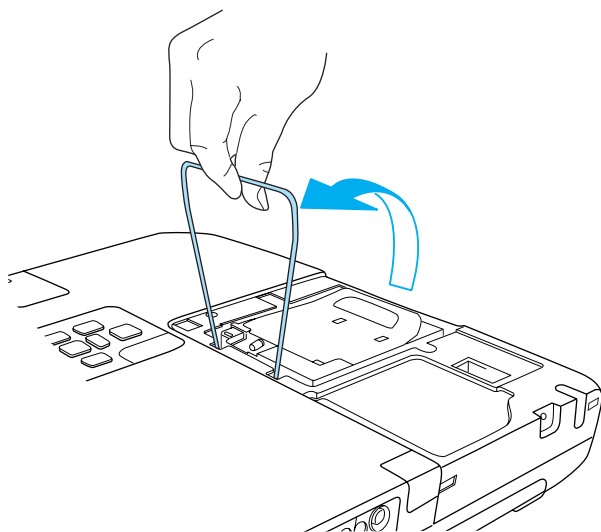
- 1** Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.
- 2** Před odstraněním krytu z horní části projektoru počkejte, až lampa dostatečně vychladne.
Šroubovákem dodaným s novou lampou nebo vlastním křížovým šroubovákem uvolněte šroubek upevňující kryt lampy.



Potom posuňte kryt lampy dopředu a zvednutím jej sejměte.



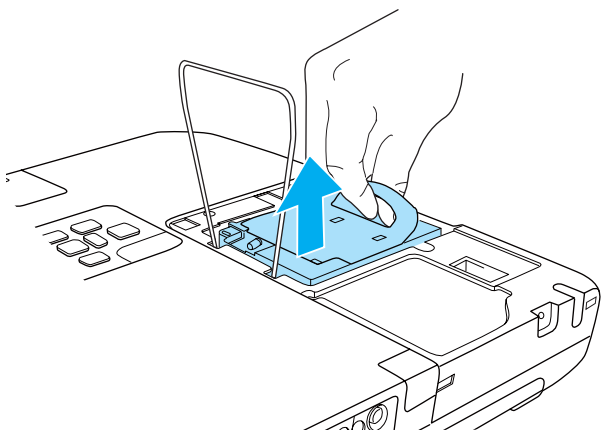
- 3** Zvedněte upevňovací pružinu lampy.



4 Zvedněte páčku a vysuňte starou lampu.

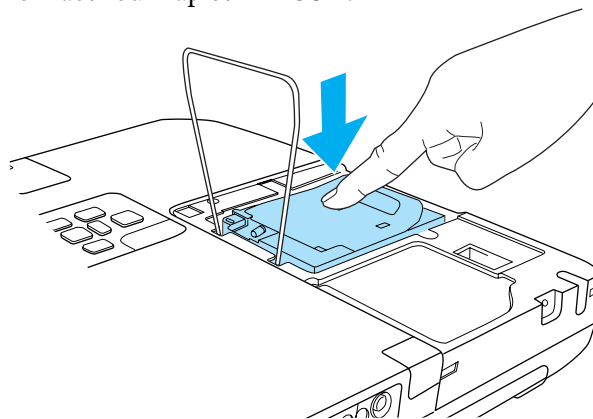
Pokud je lampa prasklá, kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu *Projektor Epson – seznam kontaktů*.

☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

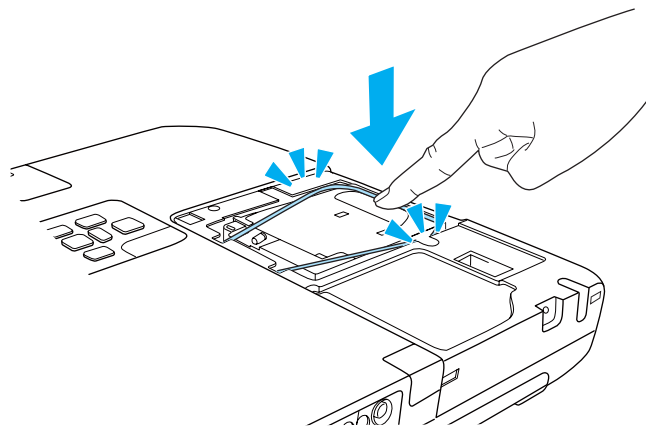


5 Nainstalujte novou lampu.

Zasuňte novou lampu po vodicích lištách do správné polohy a pevně ji zatlačte na místo. Lampu zajistíte na místě zatlačením na část označenou nápisem PUSH.

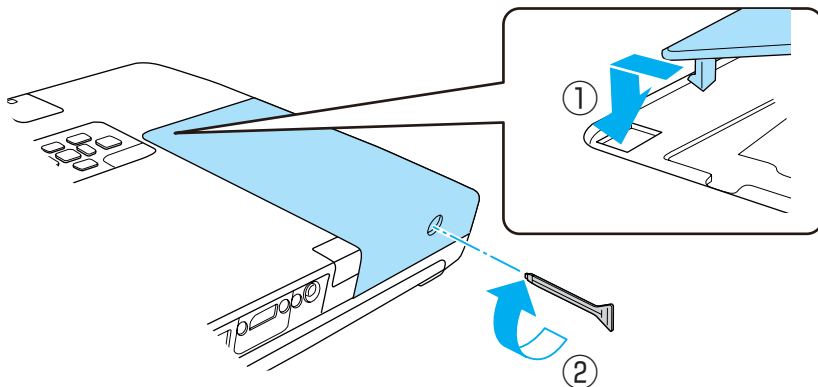


6 Spustěte dolů upevňovací pružinu lampy a stlačte ji na pravé a levé straně, dokud nezaklapne na místě.



7 Nasadte kryt lampy.

Vložte háček, jak je ilustrováno níže, a nasadte kryt. Utáhněte upevňovací šroub krytu lampy.



Upozornění

- Zkontrolujte, zda je lampa nainstalována správně. Po odstranění krytu lampy se napájení automaticky vypne; jedná se o bezpečnostní opatření. Pokud není správně nainstalována lampa nebo kryt lampy, napájení se nezapne.
- Tento produkt obsahuje lampu, která obsahuje rtuť (Hg). Pokyny ke správné likvidaci a recyklaci získáte od místních úřadů. Použité vzduchové filtry likvidujte v souladu s místními předpisy.

Resetování provozní hodin lampy

Projektor zaznamenává dobu, po kterou je lampa v provozu. Jakmile nastane doba, kdy je třeba lampu vyměnit, zobrazí se zpráva a indikátor. Po výměně lampy nezapomeňte resetovat **Provoz lampy (hod)** v Konfigurace nabídky.

☛ "Nabídka Reset" [s.87](#)



Počítadlo **Provoz lampy (hod)** nulujte pouze po výměně lampy. V opačném případě nebude provozní doba signalizována správně.

Výměna vzduchového filtru

Interval výměny vzduchového filtru

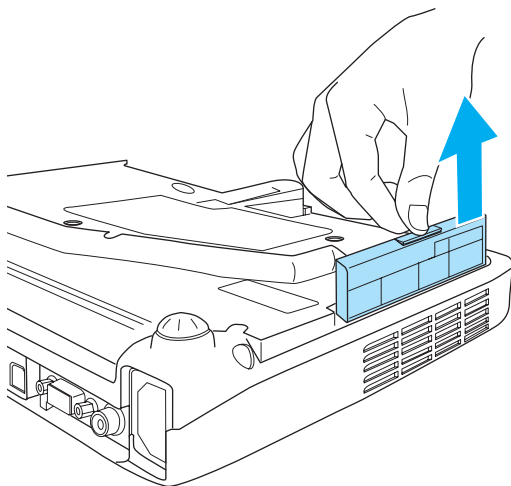
Vzduchový filtr vyměňte v následujících případech:

- Vzduchový filtr je roztržený.
- Zpráva se zobrazí, i když byl vzduchový filtr vyčištěn.

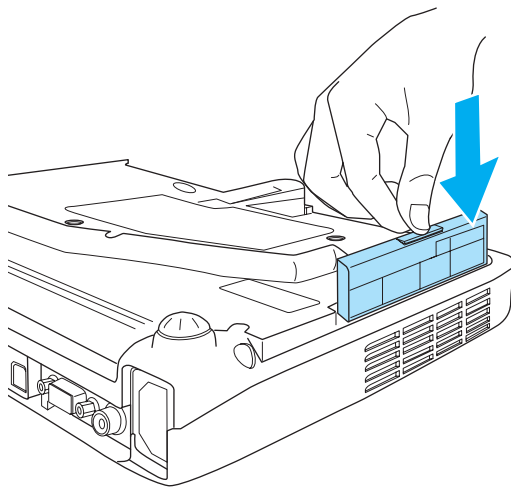
Postup při výměně vzduchového filtru

Vzduchový filtr lze vyměnit, i když je projektor zavěšen na stropě.

- 1** Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.
- 2** Odstraňte vzduchový filtr.
Uchopte výstupek ve středu vzduchového filtru a vytáhněte jej přímo ven.



- 3** Nainstalujte nový vzduchový filtr.
Zatlačte na vzduchový filtr, dokud nezaklapne.



Použité vzduchové filtry likvidujte v souladu s místními předpisy.
Materiál rámu: polypropylén ether, polystyrenová pryskyřice
Materiál filtru: polyuretanová pěna

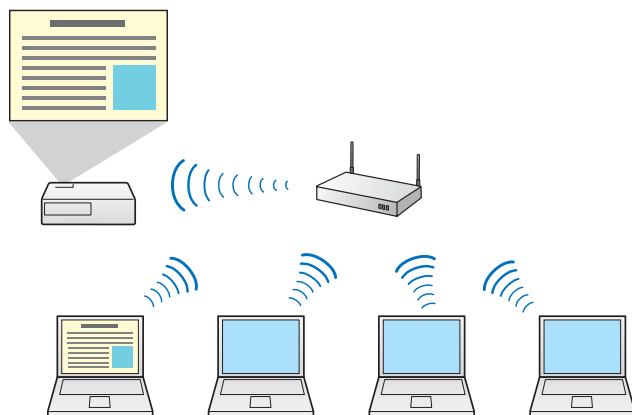


Příloha

Aplikace EasyMP Network Projection (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Pomocí dodaného softwaru EasyMP Network Projection můžete promítat obraz z monitoru počítače pomocí projektoru připojeného do sítě. Sdílení projektoru v síti vám umožňuje promítat data z různých počítačů bez nutnosti výměny signálového kabelu. Data lze promítat, i když je projektor umístěn z dosahu počítače, a to prostřednictvím sítě. Projektor lze rovněž použít k reprodukci zvukového signálu z počítače.

Projektor podporuje projekci ze sítě prostřednictvím připojení k bezdrátové síti LAN.



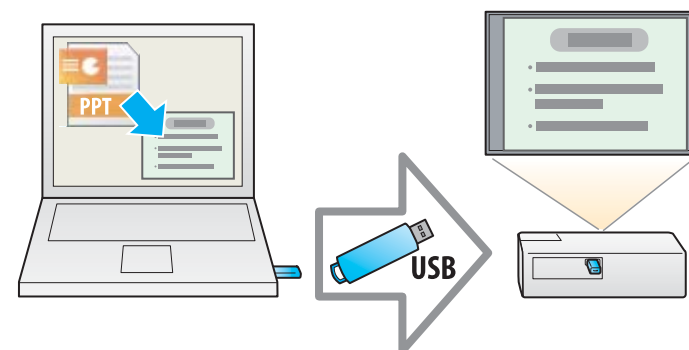
Podrobnější informace viz následující odkaz.

☛ [EasyMP Network Projection - Návod na použití](#)

EasyMP Slide Converter

Pomocí dodaného softwaru EasyMP Slide Converter můžete převádět soubory aplikace PowerPoint na scénáře, které lze přehrávat přímo z projektoru.

Převedené scénáře ukládejte na paměťové zařízení USB. Je-li k projektoru připojeno paměťové zařízení USB, zahájí se prezentace.



Podrobnější informace viz následující odkaz.

☛ [EasyMP Slide Converter - Návod na použití](#)

☛ "Způsoby použití prezentace" s.47

EasyMP Monitor (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Pomocí softwaru EasyMP Monitor lze kontrolovat stav několika projektorů Epson zapojených do sítě a ovládat je prostřednictvím počítače.

Software EasyMP Monitor můžete stáhnout z následující webové stránky.

<http://www.epson.com>

K dispozici je následující volitelné příslušenství a spotřební materiál. Tyto výrobky si zakupte v případě potřeby. Následující seznam volitelného příslušenství a spotřebního materiálu je platný k srpnu 2010. Údaje o příslušenství mohou být změněny bez předchozího upozornění a dostupnost se může lišit v závislosti na zemi zakoupení.

Volitelné Příslušenství

Přenosné 50palcové promítací plátno ELPSC06 Kompaktní plátno, které lze snadno přenášet. (poměr stran ▶▶ 4:3)
Přenosné 60palcové promítací plátno ELPSC27
Přenosné 80palcové promítací plátno ELPSC28
100palcové promítací plátno ELPSC29 Přenosná svinovací promítací plátna. (poměr stran 4:3)
Přenosné 53palcové promítací plátno ELPSC30
Přenosné 64palcové promítací plátno ELPSC31 Přenosná magnetická promítací plátna. (poměr stran 4:3)
Počítačový kabel ELPKC02 (1,8 m - pro mini D-Sub 15 kolíků/mini D-Sub 15 kolíků) Tento kabel je stejný jako počítačový kabel dodáván s projektozem.
Počítačový kabel ELPKC09 (3 m - pro mini D-Sub 15 kolíků/mini D-Sub 15 kolíků)
Počítačový kabel ELPKC10 (20 m - pro mini D-Sub 15 kolíků/mini D-Sub 15 kolíků) Použijte jeden z těchto delších kabelů v případě, že je počítačový kabel dodaný s projektozem příliš krátký.
Kabel komponentního videa ELPKC19 (3 m - pro zástrčku mini D-Sub 15 kolíků/RCA samčí×3) Slouží k připojení zdroje komponentního videa ▶▶.
Projektor dokumentů ELPDC06 Použijte při promítání materiálů, jako jsou knihy, dokumenty OHP nebo fólie.

Jednotka bezdrátové sítě LAN ELPAP07 (pouze EB-1770W/EB-1760W)

Použijte při bezdrátovém připojení počítače k projektozu a promítání.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Slouží k rychlému navázání přímého spojení mezi projektozem a počítačem s nainstalovaným operačním systémem Windows.

Stropní trubka (450 mm)* ELPFP13

Stropní trubka (700 mm)* ELPFP14

Slouží k montáži projektozu na zvýšený strop.

Montážní konzola* ELPMB23

Slouží k montáži projektozu pod strop.

Montážní deska* ELPPT01

Použijte při instalaci montážní konzoly na projektozu.

* Při zavěšování projektozu pod strop jsou nutné zvláštní dovednosti. Obratě se na prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu *Projektor Epson – seznam kontaktů*.

🔍 [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Spotřební Materiál

Lampa ELPLP65

Pro výměnu použité lampy.

Vzduchový filtr ELPAF31

Použijte jako náhradu za použité vzduchové filtry.

Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní)

Funkce projektoru lze nastavit a projektor ovládat prostřednictvím webového prohlížeče v počítači připojeného k projektoru v síti. Tato funkce umožňuje vzdálené nastavování a ovládání. Vzhledem k tomu, že můžete používat klávesnici počítače, je zadávání znaků vyžadovaných pro nastavení snadnější.

Jako webový prohlížeč použijte Microsoft Internet Explorer 6.0 nebo vyšší verzi. Používáte-li operační systém Mac OS, můžete použít také prohlížeč Safari.



Pokud nastavíte **Pohotovostní režim** na **Komunikace zap.**, můžete webový prohlížeč použít k nastavení a ovládání, i když je projektor v pohotovostním režimu (je vypnuto napájení).

☛ **Rozšířené - Pohotovostní režim** [s.76](#)

Nastavení Projektoru

Pomocí webového prohlížeče lze nastavit položky, které se obvykle nastavují v nabídce Konfigurace projektoru. Úpravy nastavení se projeví v nabídce Konfigurace. Existují také položky, které lze nastavit pouze ve webovém prohlížeči.

Položky v nabídce Konfigurace, které nelze nastavit pomocí webového prohlížeče

- Nabídka Nastavení - Tvar ukazatele
- Nabídka Nastavení - Zkušební vzor
- Nabídka Nastavení - Uživatelské tlačítko
- Nabídka Rozšířené - Uživatelské logo
- Nabídka Rozšířené - Jazyk
- Nabídka Rozšířené - Provoz - Vysoká nadm. výška
- Nabídka Rozšířené - Provoz - Čas krytu čočky

- Nabídka Reset - Resetovat vše a Reset hodin lampy

Nastavení položek každé nabídky jsou stejná, jako v nabídce Konfigurace projektoru.

☛ "Nabídka Konfigurace" [s.67](#)

Položky, které lze nastavit pouze použitím webového prohlížeče

- SNMP Název komunity
- Heslo pro monitor

Otevření obrazovky Ovládání pomocí webového rozhraní

Následující postup slouží k otevření obrazovky Ovládání pomocí webového rozhraní.



Pokud je váš webový prohlížeč nastaven k připojení přes proxy server, nelze použít funkci Ovládání pomocí webového rozhraní. Chcete-li použít funkci Ovládání pomocí webového rozhraní, musíte provést taková nastavení, aby se pro připojení nepoužíval proxy server.

1

Spustíte webový prohlížeč na počítači.

2

Zadejte IP adresu projektoru do vstupního pole webového prohlížeče a na klávesnici počítače stisknete klávesu Enter.

Otevře se obrazovka Ovládání pomocí webového rozhraní.

Pokud je v položce Síť v nabídce Konfigurace nastavena volba Příst. heslo na web, otevře se obrazovka zadání hesla.

Otevření obrazovky Web Remote

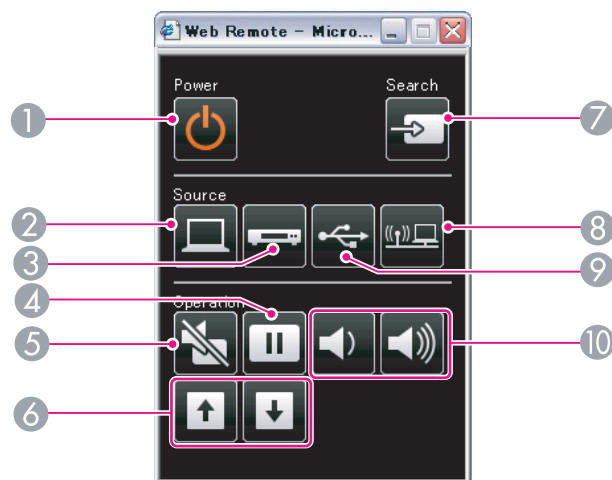
Funkce Web Remote umožňuje provádět operace vzdáleného ovládání projektoru použitím webového prohlížeče.

1 Otevřete obrazovku Ovládání pomocí webového rozhraní.

2 Klepněte na položku **Web Remote**.




3 Objeví se obrazovka Web Remote.



Název	Funkce
1 Tlačítko [Power]	Zapne a vypne napájení projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.27
2 Tlačítko [Computer]	Přepíná na obraz z portu Computer.
3 Tlačítko [Video]	Při každém stisknutí tlačítka se vstupní zdroj přepíná mezi obrazem z portu Video a portu HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W).

Název	Funkce
4 Tlačítko [Freeze]	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. ☛ "Zmrazení obrazu (Zmrazit)" s.53
5 Tlačítko [A/V Mute]	Slouží k zapnutí nebo vypnutí videa a zvuku. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.52
6 Tlačítko [Page] [Up] [Down]	Mění strany v souborech, jako jsou například soubory aplikace PowerPoint, při použití následujících způsobů projekce. <ul style="list-style-type: none"> Při použití funkce bezdrátové myši ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.55 Při použití USB Display ☛ "Projekce pomocí USB Display" s.29 Při připojení k síti (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) <p>Při promítání snímků nebo scénářů pomocí Prezence stisknutím těchto tlačítek zobrazíte předchozí/následující obrazovku.</p>
7 Tlačítko [Source Search]	Přepíná na další vstupní zdroj, který vysílá obraz. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.28
8 Tlačítko [LAN]	Změní obraz promítaný pomocí EasyMP Network Projection. Při promítání pomocí dodaného nebo volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key se tímto tlačítkem přepíná na tento obraz. (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W) ☛ "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" s.29
9 Tlačítko [USB]	Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Obraz ze zařízení připojeného k portu USB ☛ "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" s.29

Název	Funkce
10 Tlačítka [Volume] [<] [<<]	[<] Slouží ke zmenšování hlasitosti. [<<] Slouží ke zvětšování hlasitosti.  "Nastavení hlasitosti" s.39


Použití Funkce Mailová Zpráva Funkce Pro Hlášení Problémů

Pokud nastavíte funkci Mailová zpráva, budou na přednastavenou e-mailovou adresu odesílány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektorem problém nebo je vydáno varování. To umožňuje oznámit obsluhu problémy s projektory, i když jsou v lokalitách, které jsou od nich vzdálené.

 **Síť - Mail - Mailová zpráva** [s.85](#)



- Lze zaznamenat maximálně až tři umístění (adresy) pro oznámení a zprávy s oznámením budou odeslány do všech tří umístění současně.
- Pokud se u projektoru objeví kritický problém a náhle přestane fungovat, nemusí být schopen odeslat zprávu, která oznamuje obsluhu, že nastal problém.
- Nastavíte-li položku **Pohotovostní režim** na **Komunikace zap.**, můžete ovládat projektor, i když je v pohotovostním režimu (když je vypnuto napájení).

 **Rozšířené - Pohotovostní režim** [s.76](#)

Přečtení oznámení e-mailem o chybách

Je-li funkce Mailová zpráva nastavena na Zapnuto, je při výskytu problému nebo signalizaci výstrahy projektorem odeslán následující e-mail.


Předmět: EPSON Projector

Řádek 1: Název projektoru, u kterého došlo k výskytu problému

Řádek 2: Adresa IP projektoru, u kterého se vyskytl problém.

Řádek 3 a další: Podrobný popis problému

Následující hlášení jsou uváděna po řádcích a obsahují podrobné informace o problému. Informace o řešení problémů a výstrahách najdete pod následujícím odkazem.

 "Popis indikátorů" [s.91](#)

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Na počátku zprávy se zobrazí (+) nebo (-).

(+): Vyskytl se problém s projektorem

(-): Problém s projektorem byl vyřešen

Správa Pomocí SNMP

Nastavením položky SNMP na **Zapnuto** budou na přednastavenou e-mailovou adresu odesílány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektorem problém nebo je vydáno varování. To umožňuje oznámit obsluhu problémy s projektory, i když jsou v lokalitách, které jsou od nich vzdálené.

 **Síť - Další - SNMP** [s.86](#)



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

Příkazy ESC/VP21

Můžete monitorovat a ovládat projektor pomocí počítače prostřednictvím USB. Připojte zařízení k projektoru pomocí kabelu USB a poté zadejte komunikační příkazy (příkazy ESC/VP21).

Než začnete

Chcete-li ovládat a sledovat projektor pomocí příkazů ESC/VP21, je nutno provést následující přípravy.

- 1** Nainstalujte do počítače ovladač pro komunikaci prostřednictvím USB (ovladač EPSON USB-COM Driver). Informace o ovladači EPSON USB-COM vám poskytne místní prodejce nebo nejbližší středisko podpory, jehož adresu naleznete v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.
☞ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)
- 2** Nastavte položku **USB Type B** na **Link 21L** v nabídce Konfigurace projektoru.
☞ [Rozšířené - USB Type B s.76](#)
- 3** Nastavte **Link 21L** na **Zapnuto**.
☞ [Rozšířené - Link 21L s.76](#)

- 4** Připojte port USB počítače ke portu USB (Type B) na projektoru pomocí kabelu USB.

Zopakujte postup od kroku 2.

Seznam příkazů

Pokud je do projektoru odeslán příkaz k zapnutí, projektor se zapne a přepne do režimu zahřívání. Při zapnutí napájení projektoru se zobrazí dvojtečka ":" (3Ah).

Když projektor provede příkaz, vrátí ":" a přijme další příkaz.

Jestliže při zpracování příkazu dojde k chybě, zobrazí se chybová zpráva a dvojtečka ":".

Položka			Příkaz
Zapnutí a vypnutí napájení	Zapnuto		PWR ON
	Vypnuto		PWR OFF
Volba signálu	Počítač	Automaticky	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponent	SOURCE 14
	HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
Vypnout A/V Zapnuto/Vypnuto	LAN (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)		SOURCE 53
	Zapnuto		MUTE ON
Volba Vypnout A/V	Vypnuto		MUTE OFF
	Černá		MSEL 00
	Modrá		MSEL 01


Položka		Příkaz
	Logo	MSEL 02




Na konec každého příkazu přidejte kód (CR) (0Dh) a odešlete.

Komunikační protokol

- Výchozí nastavení přenosové rychlosti: 9600 b/s
- Délka dat: 8 bitů
- Parita: Žádná
- Stop bit: 1 bit
- Řízení toku: Žádné

Zkontrolujte čísla a proveďte příslušná protipatření. Pokud problém nelze vyřešit, obraťte se na správce sítě, místního prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.

 [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Event ID	Příčina	Řešení
0432 0435	Chyba při spouštění EasyMP Network Projection.	Restartujte projektor.
0434 0482 0484 0485	Síťová komunikace je nestabilní.	Zkontrolujte stav síťové komunikace a po chvíli čekání zopakujte připojení.
0433	Nelze přehrávat přenesené snímky.	Restartujte aplikaci EasyMP Network Projection.
0481	Komunikace byla přerušena z počítače.	
0483 04FE	Aplikace EasyMP Network Projection se neočekávaně ukončila.	Zkontrolujte stav síťové komunikace a poté restartujte projektor.
0479 04FF	V projektoru došlo k systémové chybě.	Restartujte projektor.
0891	Nelze najít přístupový bod se stejným identifikátorem SSID.	Nastavte počítač, přístupový bod a projektor na stejné SSID.
0892	Typ autentifikace WPA/WPA2 se neshoduje.	Zkontrolujte, zda je správně nastaveno zabezpečení bezdrátové sítě LAN.  Zabezpečení s.83
0893	Typ šifrování WEP/TKIP/AES se neshoduje.	
0894	Došlo k přerušení komunikace, protože je projektor připojen k neautorizovanému přístupovému bodu.	Obraťte se na správce sítě, který vám poskytne podrobnější informace.
0898	Chyba komunikace s DHCP.	Zkontrolujte, zda správně pracuje server DHCP. Pokud nepoužíváte DHCP, vypněte nastavení DHCP.  Bezdrát. LAN - Nastavení IP s.82
0895 0899	Další chyby komunikace	Pokud problém nelze odstranit restartováním projektoru nebo aplikace EasyMP Network Projection, kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.  Projektor Epson – seznam kontaktů

PLink Class1 byl vytvořen asociací JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) jako standardní protokol pro řízení síťových projektorů v rámci snahy o standardizaci protokolů pro řízení projektorů.

Projektor je v souladu se standardem PLink Class1 vytvořeným asociací JBMIA.

Tento projektor je kompatibilní se všemi příkazy, kromě následujících příkazů definovaných standardem PLink Class1, a shoda byla potvrzena ověřením přizpůsobivosti podle standardu PLink.

URL: <http://plink.jbmia.or.jp/english/>

• Nekompatibilní příkazy

Funkce		Příkaz PLink
Nastavení ztlumení	Aktivace ztlumení obrazu	AVMT 11
	Aktivace ztlumení zvuku	AVMT 21

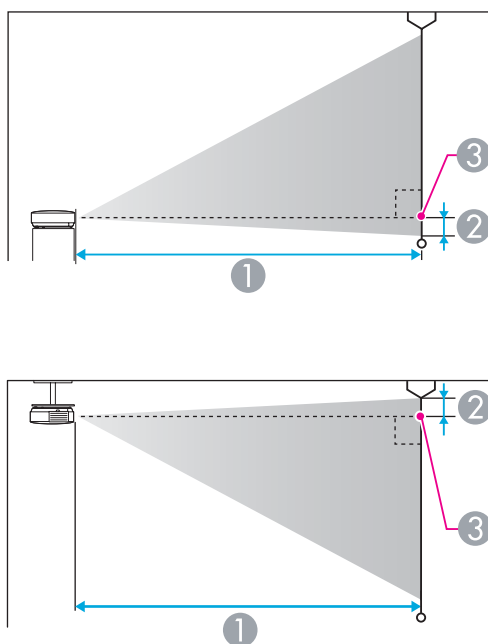
• Názvy vstupů definovaných standardem PLink a odpovídající zdroje projektoru

Zdroj	Příkaz PLink
Počítač	INPT 11
Video	INPT 21
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Název výrobce pro "Požadavek na název výrobce"
EPSON

- Název modelu zobrazeného pro "Požadavek na název produktu"
EB-1775W/PowerLite 1775W/EB-C300MS
EB-1770W/PowerLite 1770W/EB-C300MN/EB-C3010WN
EB-1760W/PowerLite 1760W/EB-C260MN

Projekční vzdálenost (pro EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)



- ① Projekční vzdálenost
- ② Vzdálenost od středu objektivu k základně plátna (nebo k horní části obrazovky, když je projektor zavěšen na stropě)
- ③ Střed objektivu

Jednotky: cm

Formát plátna 4:3		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
28"	57x43	71 - 85	-4
30"	61x46	76 - 91	-4

Formát plátna 4:3		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
40"	81x61	102 - 122	-6
50"	100x76	127 - 153	-7
60"	120x91	153 - 184	-8
80"	160x120	205 - 246	-11
100"	200x150	256 - 308	-14
150"	300x230	385 - 462	-21
200"	410x300	514 - 617	-28
250"	500x380	643 - 771	-35
260"	520x400	668 - 802	-36

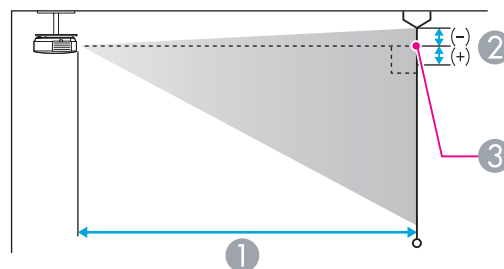
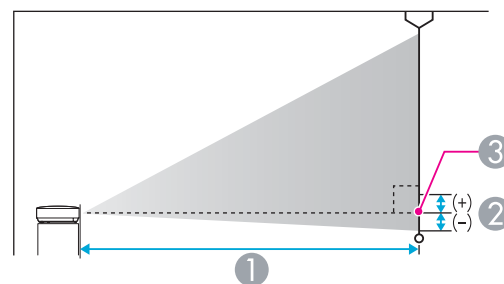
Jednotky: cm

Formát plátna 16:9		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
30"	66x37	69 - 83	-2
40"	89x50	92 - 111	-2
50"	110x62	115 - 139	-3
60"	130x75	139 - 167	-3
70"	160x87	162 - 195	-4
80"	180x100	186 - 223	-5
100"	220x120	232 - 279	-6
150"	330x190	349 - 419	-8
200"	440x250	466 - 560	-11
250"	550x310	583 - 700	-14
280"	620x350	653 - 784	-16

Jednotky: cm

Formát plátna 16:10		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
30"	64x40	67 - 80	-4
40"	86x54	89 - 108	-5
50"	110x67	112 - 135	-6
60"	130x81	135 - 162	-7
80"	170x110	181 - 217	-10
100"	220x130	226 - 271	-12
150"	320x200	340 - 408	-18
200"	430x270	454 - 545	-24
250"	540x340	567 - 681	-31
300"	640x400	681 - 818	-37

Projekční vzdálenost (pro EB-1750)



- ① Projekční vzdálenost
- ② Vzdálenost od středu objektivu k základně plátna
(nebo k horní části obrazovky, když je projektor zavěšen na stropě)
- ③ Střed objektivu

Jednotky: cm

Formát plátna 4:3		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
30"	61x46	72 - 86	-5
40"	81x61	96 - 116	-7
50"	100x76	120 - 145	-9

Formát plátna 4:3		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
60"	120x91	145 - 174	-10
80"	160x120	194 - 233	-14
100"	200x150	242 - 291	-17
150"	300x230	364 - 438	-26
200"	410x300	486 - 584	-34
250"	510x380	608 - 730	-43
300"	610x460	730 - 877	-51

Jednotky: cm

Formát plátna 16:9		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
30"	66x37	78 - 94	+1
40"	89x50	105 - 126	+1
50"	110x62	131 - 158	+1
60"	130x75	158 - 190	+1
70"	160x87	185 - 222	+1
80"	180x100	211 - 254	+2
100"	220x120	264 - 317	+2
150"	330x190	397 - 477	+3
200"	440x250	530 - 636	+4
250"	550x310	663 - 796	+5
275"	610x340	729 - 875	+6

Podporovaná Rozlišení

Počítačové signály (analogový RGB)

Signál	Obnov. kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1, 2	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

*2 Kompatibilní pouze v případě, že je v položce **Rozlišení** v nabídce Konfigurace zvolena možnost **Širokoúhlý**.

I když jsou na vstupu jiné signály než výše uvedené, obraz bude pravděpodobně možné promítnout. Některé funkce však nemusí být podporovány.

Komponentní video

Signál	Obnov. kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Kompozitní video

Signál	Obnov. kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Vstupní signál z portu HDMI (pouze EB-1775W/EB-1770W/EB-1760W)

Signál	Obnov. kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050

Signál	Obnov. kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Obecné Technické Údaje Projektoru

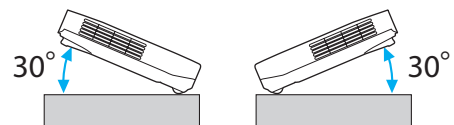
Název výrobku		EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
Rozměry		292 (š) x 44 (v) x 210 (h) mm (bez vystupujících částí)			
Velikost panelu LCD		Šířka 0,59"			0.55"
Projekční metoda		Polysilikonová aktivní matice TFT			
Rozlišení		1 024 000 obrazových bodů WXGA (1280 (Š)x 800 (V) bodů) x 3			786 432 pixelů XGA (1024 (Š)x 768 (V) bodů) x 3
Úprava zaostření		Elektricky/automaticky	Ručně		
Nastavení přiblížení		Ručně (1 až 1,2)			
Lampa		Lampa UHE, 230 W, model č.: ELPLP65		Lampa UHE, 205 W, model č.: ELPLP65	Lampa UHE, 230 W, model č.: ELPLP65
Max. výkon audiovýstupů		1 W mono			
Reproduktor		1			
Napájení		100 až 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.3 až 1.5 A		100 až 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.0 až 1.4 A	100 až 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.3 až 1.5 A
Spotřeba	100 až 120 V	Provozní: 322 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 7.4 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.38 W		Provozní: 293 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 7.4 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.38 W	Provozní: 322 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 7.4 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.38 W
	220 až 240 V	Provozní: 304 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 7.7 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.44 W		Provozní: 278 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 7.7 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.44 W	Provozní: 304 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 7.7 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.44 W

Provozní nadmořská výška	Nadmořská výška 0 až 2 286 m
Provozní teplota	5 až +35°C (bez kondenzace)
Skladovací teplota	-10 až +60°C (bez kondenzace)
Hmotnost	Přibližně 1.7 kg

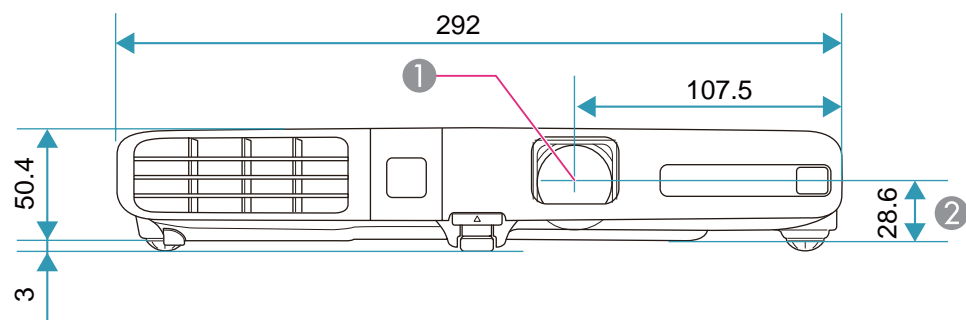
Název výrobku			EB-1775W	EB-1770W	EB-1760W	EB-1750
Konektory	Port Computer	1	15kolíkový konektor Mini D-Sub (zástrčka)			
	Port Video	1	Konektor RCA			
	Konektor Audio	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)			
	Port HDMI	1	HDMI (zvuk je podporován pouze PCM)			-
	Port USB (TypeA)*	1	Konektor USB (typ A)			
	Port USB (TypeB)*	1	Konektor USB (typ B)			
	Port USB (vyhrazeno pro jednotku bezdrátové sítě LAN)	1	Konektor USB (typ A)			-

* Podporuje rozhraní USB 2.0. Nicméně u portů USB není zaručena podpora všech zařízení s rozhraním USB.

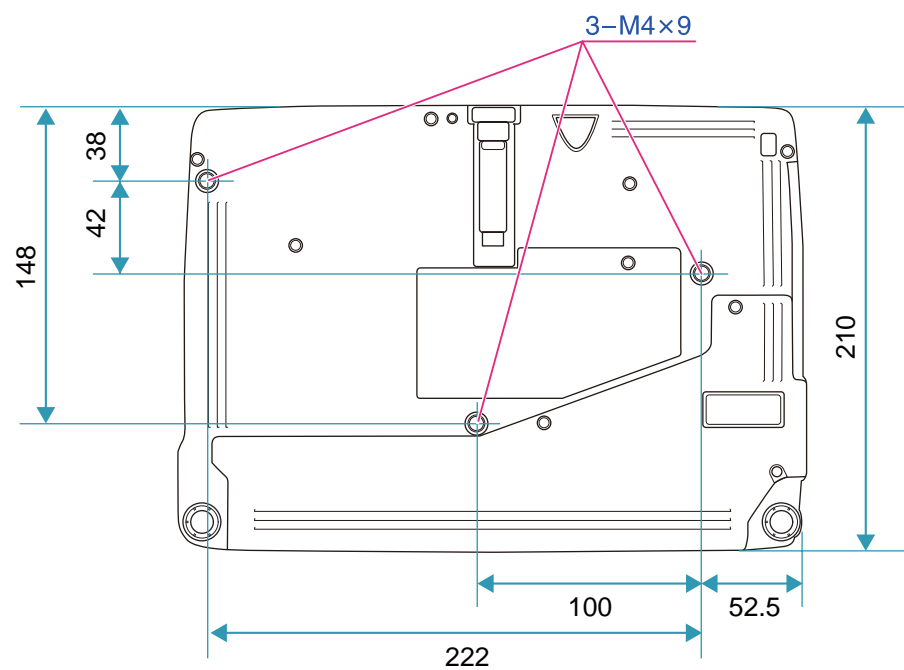
Úhel naklonění



Pokud projektor používáte pod úhlem náklonu větším než 30° , mohlo by dojít k jeho poškození nebo k poranění osob.










- ① Střed objektivu
- ② Vzdálenost od středu objektivu k bodu pro uchycení závěsné konzoly



Jednotky: mm

Tato kapitola stručně vysvětluje složité termíny, které nejsou vysvětleny v textu této příručky. Další informace lze získat v dalších běžně dostupných publikacích.

Adresa brány	Jedná se o server (router) pro komunikaci v síti (podsíti) rozdělené podle <u>masky podsítě</u>  .
Adresa IP	Číslo, které určuje počítač připojený k síti.
Adresa IP depeše	Jedná se o <u>adresu IP</u>  pro cílový počítač používaný pro chybová oznámení v protokolu SNMP.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery je technologie vyvinutá společností AMX pro usnadnění ovládání systémů AMX pro snadnou obsluhu cílového zařízení. Společnost Epson implementovala tuto technologii a poskytla nastavení pro správnou funkci protokolu (ON). Pro další podrobnosti viz webové stránky společnosti AMX. URL http://www.amx.com/
DHCP	Zkratka pro Dynamic Host Configuration Protocol. Tento protokol automaticky přiděluje <u>adresu IP</u>  zařízení připojenému k síti.
HDCP	HDCP je zkratka za High-bandwidth Digital Content Protection. Používá se k ochraně před nelegálním kopírováním a ochraně copyrightu tím, že šifruje signál posílaný přes porty DVI a HDMI. Vzhledem k tomu, že port HDMI na tomto projektoru podporuje HDCP, umožňuje promítat digitální obraz chráněný technologií HDCP. Projektor ale nemusí být schopen promítat obraz chráněný aktualizovanou nebo opravenou verzí šifrování HDCP.
HDTV	Zkratka pro High-Definition Television, která označuje televizní systémy s vysokým rozlišením, které splňují následující požadavky. <ul style="list-style-type: none"> • Svislé rozlišení 720p nebo 1080i nebo vyšší (p = <u>Progresivní</u> , i = <u>Proklad</u> ) • <u>Poměr stran</u>  obrazu 16:9
Komponentní video	Způsob, kterým se videosignál rozděluje na složku jasu (Y), modrou mínus Y (Cb nebo Pb) a červenou mínus Y (Cr nebo Pr).
Kompozitní video	Postup, který kombinuje videosignál na složku jasu a barevnou složku pro přenos prostřednictvím signálového kabelu.
Kontrast	Relativní jas světlých a tmavých oblastí obrazu lze zvýšit nebo snížit, aby byl text nebo grafika více či méně výraznější. Nastavení této konkrétní vlastnosti obrazu se nazývá úprava kontrastu.
Maska podsítě	Jedná se o číselnou hodnotu, která určuje počet bitů použitých pro adresu sítě v rozdělené síti (podsíti) z adresy IP.
Poměr stran	Poměr mezi délkou a výškou obrazu. Projekční plochy s poměrem stran 16:9 (vodorovně/svisle), například HDTV, se označují termínem širokoúhlé projekční plochy. SDTV a běžné počítačové monitory mají poměr stran 4:3.
Progresivní	Promítá informace k vytvoření jedné obrazovky najednou; obraz se zobrazuje po jednom rámci. Ačkoliv je počet řádků skenování stejný, blikání obrazu je omezeno, protože objem informací je dvojnásobný ve srovnání se systémem prokládání.
Proklad	Přenáší informace potřebné k vytvoření jedné obrazovky odesláním každého druhého řádku počínajíc horním okrajem obrazu směrem dolů ke spodnímu okraji. U tohoto obrazu existuje větší riziko blikání, protože se zobrazuje každý druhý řádek.
SDTV	Zkratka pro Standard Definition Television, která označuje standardní televizní systémy, které nesplňují požadavky pro systém <u>HDTV</u>  High-Definition Television.

Seřazení souběhu	Signál odesílaný z počítačů má určitou hodnotu kmitočtu. Pokud se kmitočet projektoru s tímto kmitočtem neshoduje, kvalita výsledného obrazu bude nízká. Proces sesouhlasení kmitočtu těchto signálů (počtu minimálních hodnot v signálu) se nazývá seřizování souběhu. Pokud se seřazení souběhu neprovede správně, v signálu se objeví široké svislé pruhy.
SNMP	Zkratka pro Simple Network Management Protocol, který slouží pro sledování a řízení zařízení, jako například routerů a počítačů, připojených k síti TCP/IP.
sRGB	Mezinárodní standard pro barevné intervaly, který byl formulován tak, aby byla usnadněna správa barev reprodukováných videozařízením v počítačových operačních systémech (OS) a na Internetu. Pokud je připojený zdroj v režimu sRGB, nastavte projektor i připojený zdroj signálu na režim sRGB.
SSID	SSID je identifikátor pro připojení k jinému zařízení v bezdrátové síti LAN. Bezdrátová komunikace je možná mezi zařízeními se shodnými SSID.
SVGA	Standardní velikost s rozlišením 800 (vodorovně) x 600 (svisle) bodů.
S-Video	Způsob, kterým se rozděluje videosignál na složku jasu (Y) a barevnou složku (C).
SXGA	Standardní velikost s rozlišením 1 280 (vodorovně) x 1 024 (svisle) bodů.
Synchronizace	Signál odesílaný z počítačů má určitou hodnotu kmitočtu. Pokud se kmitočet projektoru s tímto kmitočtem neshoduje, kvalita výsledného obrazu bude nízká. Proces sesouhlasení fází těchto signálů (relativní pozice maximálních minimálních hodnot signálu) se nazývá synchronizace. Pokud signál není synchronizovaný, dochází například k blikání, rozmazání a vodorovnému rušení.
VGA	Standardní velikost s rozlišením 640 (vodorovně) x 480 (svisle) bodů.
XGA	Standardní velikost s rozlišením 1 024 (vodorovně) x 768 (svisle) bodů.

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

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

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

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

Obrázky v této příručce a skutečný projektor se mohou lišit.

O symbolech, upozorněních a způsobech zobrazování položek

Operační systém Microsoft® Windows® 98
 Operační systém Microsoft® Windows® Me
 Operační systém Microsoft® Windows® 2000
 Operační systém Microsoft® Windows® XP Professional
 Operační systém Microsoft® Windows® XP Home Edition
 Operační systém Microsoft® Windows Vista®
 Operační systém Microsoft® Windows® 7

V této příručce jsou výše uvedené operační systémy uváděny jako „Windows 98“, „Windows Me“, „Windows 2000“, „Windows XP“, „Windows Vista“ a „Windows 7“. Dále může být pro systémy Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista a Windows 7 použit společný termín Windows a více verzí systému Windows může být označeno například jako Windows 98/Me/2000/XP/Vista s vynechaným označením Windows.

Mac OS X 10.3.x
 Mac OS X 10.4.x
 Mac OS X 10.5.x
 Mac OS X 10.6.x

V této příručce jsou výše uvedené operační systémy uváděny jako "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" a "Mac OS X 10.6.x". Dále je pro tyto systémy použit společný termín "Mac OS".


Obecná poznámka:

IBM, DOS/V a XGA jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti International Business Machines Corporation.

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

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint a logo Windows jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech a/nebo jiných zemích.

WPA™ a WPA2™ jsou registrované ochranné známky Wi-Fi Alliance.

HDMI a High-Definition Multimedia Interface jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti HDMI Licensing LLC. 

Bylo požádáno o registraci ochranné známky PLink nebo je už registrována v Japonsku, Spojených státech amerických a dalších zemích a oblastech.

Další zde použité názvy produktů slouží pouze k identifikačním účelům a mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků. Společnost Epson se vzdává všech práv na tyto značky.

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.2

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 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.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, 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 or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

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

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

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

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's 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 give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

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 Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, 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) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, 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 Program, 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 Program.

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

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a) 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; or,
 - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, 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 executable. However, as a special exception, the source code 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.

If distribution of executable or 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 counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program 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.
5. 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 Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program 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 to this License.

7. 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 Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program 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 Program.

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.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program 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.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the 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 Program 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 Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, 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

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "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 PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. 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 PROGRAM 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 PROGRAM (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 PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), 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 Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. 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 program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program 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 General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; 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.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.10

SDL-1.2.13

SDL-Image

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

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

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

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

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

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <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!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This project product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
 - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
 - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
 - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
 - (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.
Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

A

Abs. teplota barev	72
Adresa brány	83
Adresa IP	85
Auto lichoběž. - V/S	75
Autom. nastavení	73
Automatická clona	40, 72

B

Bezpečnostní slot	12
Bílá tabule	39

Č

Čas krytu čočky	77
Čelní	20, 76
Černá tabule	39
Číslo portu	85
Čištění	104
Čištění povrchu projektoru	104
Čištění vzduchového filtru a větracího vstupního otvoru	104
Čtení oznámení	115

D

Dálkový ovladač	15
Doba přepnutí obrazovky	52
Dynamický	39

E

Elektronická lupa	54
E-mailová adresa	85
ESC/VP21	116

F

Formát Plátna	120
Fotografie	39
Funkce bezdrátové myši	55
Funkce Nápoředy	90

H

Heslo k PJ linku	81
Heslo projektoru	81
Hlasitost	75
Hledání zdroje	13, 28

I

ID dálkového ovladače	58
ID projektoru	57, 77
Indikátor bezdrátové sítě LAN	10
Indikátor lampy	91
Indikátor napájení	91
Indikátor teploty	91
Indikátory	91
Informace o synchronizaci	87
Interval výměny lampy	105
Interval výměny vzduchového filtru	108

J

Jas	72
Jazyk	77

K

Kino	39
Klidový režim	77
Konektor HDMI	12

Konektor napájení	11
Konektor pro počítač	11
Konektor USB (typ A)	11
Konektor USB(TypeB)	11
Konektor Video	11
Kontrast	72
Kroužek zaostření	11
Kryt jednotky bezdrátové sítě LAN	10
Kryt lampy	11
Křížek	55

L

Lichoběžník	75
Link 21L	116

M

Mailová zpráva	85
Maska podsítě	83
Měkké klávesy	80

N

Na konfiguraci sítě	79
Nabídka Bezdrátová síť LAN	82
Nabídka Informace	87
Nabídka Konfigurace	68
Nabídka Mailová zpráva	85
Nabídka Nastavení	75
Nabídka Obraz	72
Nabídka Reset	86, 87
Nabídka Rozšířené	76
Nabídka Signál	73
Nabídka Síť	79
Nabídka Zabezpečení	83

Nabídka Základní	81
Nálepka zabezpečení heslem	64
Nap. bezdr. síť LAN	82
Napájení zapnuto	77
Nastavení Projektoru	113
Nastavení zobrazení	51
Název projektoru	81
Názvy součástí a funkce	10

O

Obnov. kmitočet	87
Odstín	72
Ochrana napájení	63
Ochrana uživatelského loga	63
Ostrost	72
Otáčení snímků	48
Ovládací panel	13
Ovládání pomocí webového rozhraní	113
Oznámení e-mailem	115

P

Páčka nastavení podpěry	10
PJLink	119
Plátno pro zadní projekci	20
Podporované zobrazovací zařízení	123
Pohotovostní režim	77
Poměr stran	41, 74
Pořadí přehrávání	52
Postup při výměně lampy	106
Postup při výměně vzduchového filtru	108
Potlačení šumu	73
Pozadí obrazu	76

Pozice	73
Prezentace	39, 46, 47, 50
Progresivní	73
Projekce	76
Projektor dokumentů	112
Provoz	77
Provoz lampy	87
Provozní teplota	126
Provozní zámek	65, 75
Přední nastavitelná podpěra	10
Přehřívání	92
Příkon	75
Příst. heslo na web	81
Přízpůsobený	40

Q

Quick Corner	75
--------------------	----

R

Resetování provozní doby lampy	88, 108
Resetovat vše	88
Režim barev	39, 72
Režim připojení	82
Rozlišení	87

Ř

Řešení problémů	91
-----------------------	----

S

Seřizování souběhu	73
Síťová informace	79
Skladovací teplota	126

SMTP server	85
Snímač dálkového ovladače	10, 12
SNMP	115
Souvislé	52
Sport	39
Spotřební materiál	112
sRGB	39
SSID	82
Strop	20, 76
Synchronizace	73
Systém bezdrátové sítě LAN	82
Sytost barev	72

Š

Širokoúhlá projekce	41
---------------------------	----

T

Technické údaje	125
Tlačítko ostření	14
Transfokační kroužek	10
Tvar ukazatele	75

U

Ukazatel	53
Ukazatel myši	55
Upevňovací body montážní konzoly	12
Úplné uzamčení	65
Úprava barev	72
USB Type B	77
Úvodní obrazovka	76
Uživatelské logo	60
Uživatelské tlačítko	75

V

Větrací otvor	10
Více obrazovek	59, 77
Video rozsah HDMI	73
Videosignál	74, 87
Volitelné příslušenství	112
Vstupní signál	73, 87
Výběr disku	48
Výměna baterií	17
Vypnout A/V	52
Vysoká nadmořská výška	77
Vzdálené ovládání webovým prohlížečem	113
Vzdálenost	120

W

Webový prohlížeč	113
------------------------	-----

Z

Zabezpečení heslem	63
Zadní	20, 76
Zadní podpěry	12
Zdroj	87
Zkušební vzor	76
Zmrazit	53
Zobrazení	76
Zobrazovací zařízení	123
Zpráva	76