



Uživatelská příručka

Multimedia Projector

EB-G5750WU



EB-G5450WU

Symby, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce





• Bezpečnostní symby

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

Seznamte se a respektujte tyto výstražné symby, 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“.  s.150
Postup	Označuje popis postupu a pořadí kroků. Označený postup musí být proveden v pořadí, v jakém jsou uvedené kroky zobrazeny.
[(Název)]	Označuje název tlačítka na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu. Příklad: tlačítko [Esc]
„(Název nabídky)“ Jas (Tučně)	Označuje položky konfigurační nabídky. Příklad: Vyberte možnost „Jas“ z nabídky Obraz. Nabídka Obraz – Jas

Symbyly, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce 2

Úvod

Funkce Projektoru 8

Snadné použití při montáži na stropní závěs	8
Spolehlivost, se kterou můžete počítat	8
Široké spektrum použitelnosti	8
Vylepšené funkce zabezpečení	9
Snadné zacházení	9
Funkce pro řízení a sledování	9
Plné využití výhod síťového připojení	9

Názvy součástí a funkce 10

Čelní a Horní strana	10
Podstavec	11
Zadní část	12
Rozhraní	12
Ovládací panel	13
Dálkový Ovladač	15
Vložení baterií	17
Provozní dosah dálkového ovladače	18

Užitečné Funkce

Nastavení promítaného obrazu 20

Zobrazení zkušební vzoru	20
Nastavení pozice promítaného obrazu (posun objektivu)	21
Korekce zkreslení promítaného obrazu	21
Quick Corner	22
Lichoběž. - V/S	24

Změna Promítaného Obrazu 26

Automatická detekce vstupních signálů a přepnutí promítaného obrazu (Hledání zdroje)	26
Přepnutí na cílový obraz pomocí dálkového ovladače	27

Změna poměru stran promítaného obrazu 28

Změna režimu poměrů stran	28
Promítání obrazu z video zařízení nebo ze vstupního portu HDMI	28
Promítání obrazu z počítače	29

Výběr kvality promítání (výběr režimu barev) 30

Promítání dvou obrazů zároveň (funkce Split Screen) 31

Vstupní zdroje pro promítání pomocí funkce Split screen	31
Postupy	31
Promítání pomocí funkce Split screen	31
Prohození levé a pravé poloviny projekční plochy	32
Prohození velikostí levé a pravé poloviny projekční plochy	32
Ukončení promítání pomocí funkce Split screen	33
Omezení při promítání pomocí funkce Split screen	33
Omezení funkcí	33
Omezení týkající se obrazu	34

Funkce pro Vylepšení Prezentací 35

Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (funkce Vypnout A/V)	35
Pozastavení obrazu (funkce Zmrazit)	35
Funkce ukazatele (Ukazatel)	36
Zvětšení části obrazu (E-Zoom)	37

Omezení počtu cílových projektorů při použití více projektorů

..... 39

Nastavení ID projektoru	39
Kontrola ID projektoru	39
Nastavení ID dálkového ovladače	40

Úprava barev při promítání z více projektorů (Úprava barev pro více obrazovek) 42

Přehled postupu korekce	42
Korekční metoda	42

Uložení uživatelského loga	44
Funkce Zabezpečení	46
Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)	46
Typ zabezpečení heslem	46
Nastavení funkce Zabezpečení heslem	46
Zadání hesla	47
Omezení provozu (Provozní zámek)	48
Zámek Proti Zcizení	49
Instalace drátěné pojistky	49
Promítací objektiv s ochranou proti odcizení	49

Konfigurační Nabídka

Použití konfigurační nabídky	51
Nabídka Obráz	52
Nabídka Signál	54
Nabídka Nastavení	56
Nabídka Rozšířené	58
Nabídka Síť	61
Poznámky k ovládání nabídky Síť	62
Použití softwarové klávesnice	62
Nabídka Základní	63
Nabídka Bezdrátová síť LAN	64
Nabídka Zabezpečení (pouze pokud je nainstalovaná jednotka bezdrátové sítě LAN)	66
Když je vybrána možnost WEP	67
Když je vybrána možnost WPA-PSK(TKIP/AES) nebo WPA2-PSK(TKIP/AES)	69
Když je vybrána možnost EAP-TLS	70
Když je vybrána možnost EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC	71
Nabídka Kabelová LAN	72
Nabídka Mail	73
Nabídka Další	74

Nabídka Reset	75
---------------	----

Nabídka Informace Menu (pouze obraz)	76
---	-----------

Nabídka Reset	77
----------------------	-----------

Odstraňování Problémů

Používání Návodů	79
-------------------------	-----------

Řešení Problémů	81
------------------------	-----------

Popis indikátorů	81
⏻ Indikátor svítí nebo bliká červeně	82
☀️ Indikátor bliká nebo svítí	83
Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení	85
Problémy týkající se obrazu	86
Problémy při spuštění projekce	90
Jiné problémy	91
Vysvětlení významů Event IDs (pouze u modelu EB-G5950/G5650W)	93

Údržba

Čištění	95
----------------	-----------

Čištění povrchu Projektoru	95
Čištění Objektivu	95
Čištění vzduchového filtru	95

Výměna Spotřebního Materiálu	98
-------------------------------------	-----------

Výměna lampy	98
Interval výměny lampy	98
Postup při výměně lampy	98
Resetování Provoz lampy (hod)	100
Výměna vzduchového filtru	101
Interval výměny vzduchového filtru	101
Postup při výměně vzduchového filtru	101

Poznámky k přepravě	103
----------------------------	------------

Přemístění na krátkou vzdálenost	103
Při přepravě	103
Příprava balení	103
Poznámky k balení a přepravě	103

Řízení a sledování

EasyMP Monitor	105
Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní)	106
Zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní	106
Zobrazení Vzdálené ovládání webovým prohlížečem	106
Používání funkce Mailová zpráva pro hlášení problémů	108
Čtení mailové zprávy s problémem	108
Správa pomocí protokolu SNMP	109
Příkazy ESC/VP21	110
Sériové připojení	110
Komunikační protokol	110
Seznam Příkazů	110
O aplikaci PJLink	112
O aplikaci Crestron RoomView®	113
Ovládání projektoru z okna počítače	113
Zobrazení okna pro ovládání	113
Používání okna pro ovládání	114
Používání okna nástrojů	115

Síťové funkce

Promítání s funkcí „Připojit k síťovému projektoru“	118
Vytvoření připojení WPS (Wi-Fi Protected Setup) s přístupovým bodem bezdrátové sítě LAN	119
Metoda nastavení připojení	119
Vytvoření připojení pomocí možnosti Metoda tlačítka	120
Vytvoření připojení pomocí možnosti Metoda kódu PIN	121

Instalace a připojení

Způsoby Instalace	125
Přepnutí režimu Projekce	125
Připojení k video zařízení	127
Připojení k počítači	127
Změna výstupu obrazu z přenosného počítače.	129
Připojení k video zařízení	129
Připojení k externímu zařízení	132
Připojení kabelu sítě LAN	132
Připojení k externímu monitoru	132
Připojení k externím reproduktorům	132
Instalace volitelného a dodaného příslušenství	134
Odpojení a připojení objektivu projektoru	134
Odpojení	134
Upevnění	135
Instalace jednotky bezdrátové sítě LAN (ELPAP03)	135
Upevnění	135
Popis indikátorů bezdrátové sítě LAN	136
Upevnění a sundání kabelového krytu	137
Upevnění	137
Sundání	138

Příloha

Volitelné Příslušenství a Spotřební Materiál 140

Volitelné Příslušenství 140

Spotřební materiál 140

Formát plátna a vzdálenost promítání 142

Vzdálenost promítání 142

Podporovaná zobrazovací zařízení 144

Podporovaná zobrazovací zařízení 144

Počítačové signály (analogový RGB) 144

Komponentní video 144

Kompozitní video/S-Video 144

Vstupní signály ze vstupních portů DVI-D a HDMI 144

Technické Údaje 146

Obecné Technické Údaje Projektoru 146

Vzhled 149

Glosář 150

Obecné Poznámky 152

Informace o označování 152

Obecná poznámka 153

Rejstřík 169



Úvod

Tato kapitola popisuje funkce projektoru a názvy součástí.

Snadné použití při montáži na stropní závěs

Středové umístění objektivu

Objektiv je umístěn uprostřed projektoru, takže je dobře vyvážený a dá se snadno připevnit na strop. Také díky tomu lze snadno vyrovnat projekční plochu s projektorem.

Možnost posunu objektivu podél vodorovné a svislé osy

Používání funkce posunu objektivu umožňuje nastavit polohu promítaného obrazu podél vodorovné a svislé osy, což poskytuje mnoho možností pro výběr místa instalace.

☞ [s.21](#)

Pět volitelných objektivů k dispozici

Můžete si tedy vybrat ten objektiv, který se nejlépe hodí pro promítací vzdálenost a zvolený účel. Bajonetový závit vám umožní snadno a rychle měnit a instalovat volitelné objektivy. ☞ [s.134](#), [s.140](#)

Design, který je ladí s okolním prostředím a usnadňuje instalaci

Součástí sofistikovaného designu projektoru je i kabelový kryt, do kterého se kabely schovají, a nebudou tak narušovat dokonalý vnější vzhled.

Snadná údržba

V případě potřeby můžete otevřít kryt na boku projektoru a vyměnit lampu tažením vodorovným směrem.

Můžete také jednoduše vyměnit vzduchový filtr jeho vysunutím čelní stranou projektoru.

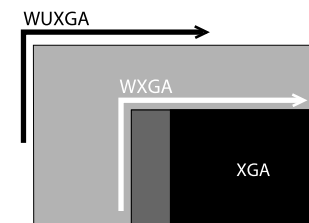
Spolehlivost, se kterou můžete počítat

Součástí větracího systému je velký filtr statické elektřiny. Díky tomu je výrazně sníženo množství prachu, které se dostane dovnitř projektoru, což zabraňuje vypnutí z důvodu přehřátí – dokonce i když je projektor nastálo připevněn ke stropu.

Široké spektrum použitelnosti

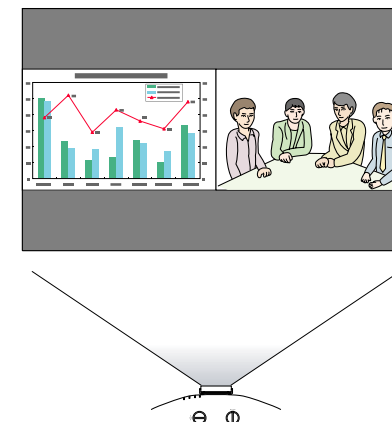
Vybavený panelem WUXGA s vysokým rozlišením

Na projekční plochu můžete promítnout neuvěřitelné množství informací. Diváci uvidí informaci na první pohled, aniž by bylo nutné posouvat nebo přepínat obrazovky.




Projekce dvou obrazů zároveň (Split Screen)

V případě potřeby můžete obraz ze dvou různých zdrojů videa promítnout na projekční plochu vedle sebe. Tato funkce výrazně rozšiřuje rozsah využití projektoru, například v průběhu videokonference můžete zároveň promítat prezentace. ☞ [s.31](#)



Ostrá a zřetelná reprodukce lékařských snímků

V barevném režimu zvaném „DICOM SIM“ můžete promítat lékařské snímky, jako jsou například rentgenové snímky. V tomto režimu je kvalita obrazu takřka shodná se standardem DICOM .

(Projektor však není lékařské zařízení a nelze jej používat pro stanovování diagnóz.)


☞ [s.30](#)

Přesné nastavení barev


Projektor vám umožňuje nastavit nejen režim barev, ale navíc i absolutní teplotu barev obrazu a také intenzitu všech složek barev RGB. Jelikož můžete nastavit odstín, sytost a jas každé složky barev RGBCMY, obraz tak může být promítán s odpovídající hloubkou a barvami v obrovských detailech.

Vylepšené funkce zabezpečení

Zabezpečení heslem pro omezení a správu uživatelů

Nastavením hesla můžete vymežit, kdo bude moci projektor používat.  [s.46](#)

Provozní zámek omezuje používání tlačítek na ovládacím panelu.

Díky tomuto zámku můžete zabránit neoprávněným uživatelům měnit nastavení projektoru při prezentacích, ve školách atd.  [s.48](#)

Vybaven různými zařízeními proti zcizení

Projektor je vybaven následujícími typy bezpečnostních zařízení proti zcizení.

 [s.49](#)

- Bezpečnostní slot
- Bod instalace bezpečnostního kabelu
- Šroubek pro fixaci tlačítka pro vyjmutí objektivu

Snadné zacházení


Přímé zapnutí a vypnutí

V místech, kde je napájení řízeno centrálně, např. v konferenční místnosti, lze nastavit automatické zapnutí a vypnutí projektoru, jakmile dojde k zapnutí nebo vypnutí zdroje napájení, k němuž je projektor připojen.

Žádné čekání na zchladnutí


Po vypnutí projektoru můžete vyjmut napájecí kabel bez nutnosti čekání na jeho zchladnutí.

Funkce pro řízení a sledování

K dispozici máte různé sledovací a řídicí protokoly, například aplikační software Epson EasyMP Monitor. Tyto funkce vám umožní správně používat projektor v prostředí vašeho systému.  "Řízení a sledování" [s.104](#)

Plné využití výhod síťového připojení

Oživení konference díky čtyřem promítaným obrazům zároveň


Pomocí dodaného aplikačního softwaru EasyMP Multi PC Projection je možné promítat obraz až ze čtyř počítačů připojených k síti zároveň. Z připojených počítačů pak lze snadno promítat obraz a oživit tak konferenci či setkání.  [EasyMP Multi PC Projection – Návod na použití](#)

Přenášení obrazu a zvuku prostřednictvím sítě


Pomocí dodaného aplikačního softwaru EasyMP Network Projection se můžete připojit k počítačům na síti a přenášet obraz, zvuk či filmy. Možnosti prezentace lze ještě zvýšit využitím různých funkcí přenosu.  [EasyMP Network Projection - Návod na použití](#)

Promítání pomocí funkce „Připojit k síťovému projektoru“

Po připojení projektoru k síti a aktivaci funkce Síťový projektor v systému Windows Vista nebo Windows 7 může projektor sdílet i více síťových uživatelů zároveň.

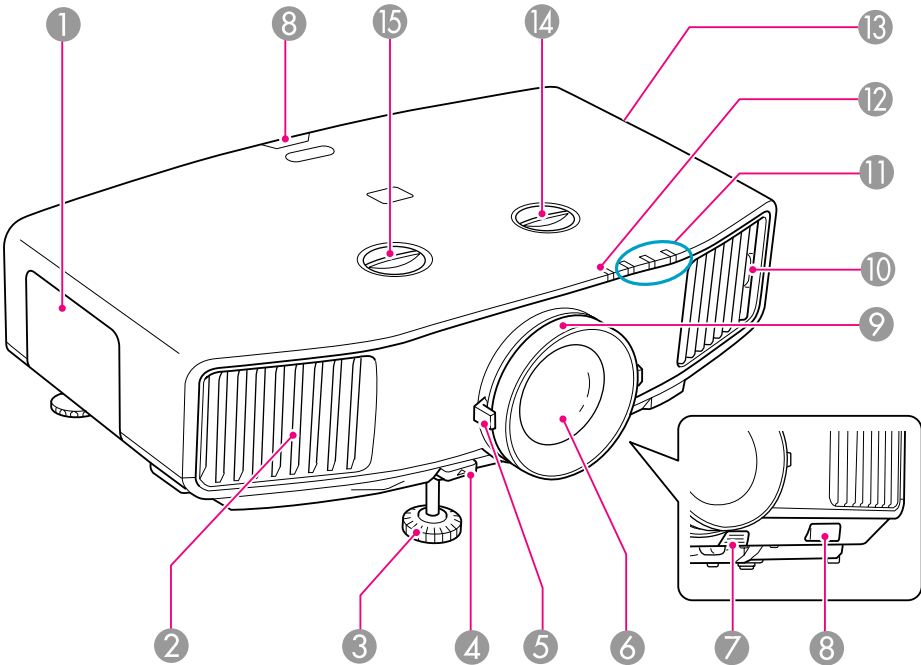
 [s.118](#)

Rychlé bezdrátové připojení pro snadné připojení k síti

Síťové počítače můžete snadno připojit k projektoru připojením volitelného USB klíče Quick Wireless Connection. (Tuto funkci podporují pouze počítače se systémem Windows.)  [s.140](#)




Čelní a Horní strana

Obrázek ukazuje projektor s nainstalovaným standardním lupovým objektivem.

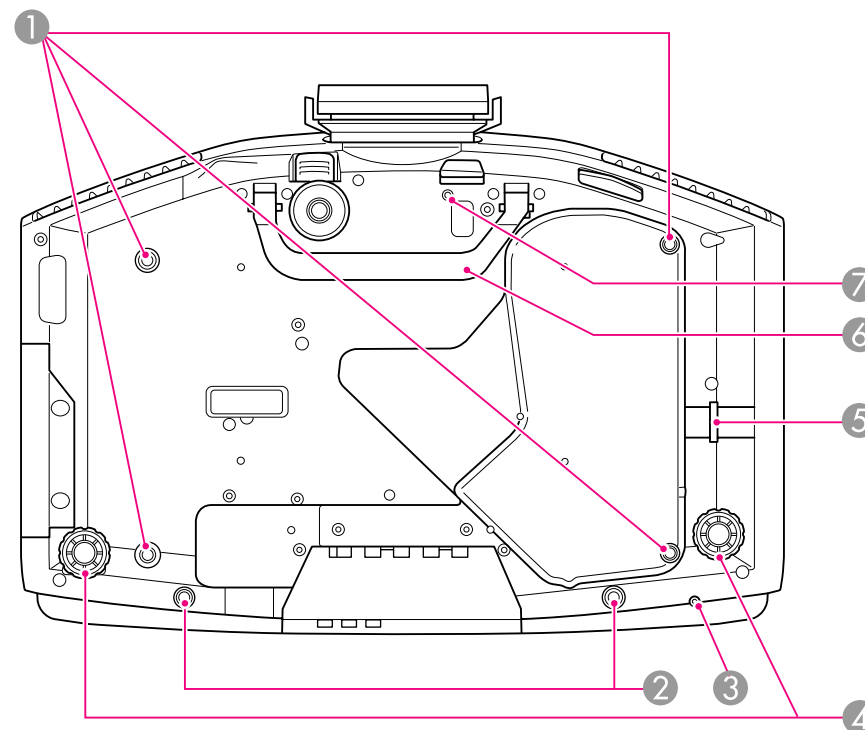





Název	Funkce
1 Kryt lampy	Tento kryt je třeba otevřít při výměně lampy projektoru. s.98




Název	Funkce
2 Větrací otvor	Větrací otvor, který se používá pro vnitřní chlazení projektoru. <div> Výstraha Neumísťujte do blízkosti větracích otvorů předměty, které by se mohly zdeformovat nebo jinak poškodit teplem, a nepřibližujte se tváří nebo rukama k větracímu otvoru, když probíhá projekce.</div>
3 Přední nastavitelná podpěra	Její vysunutím a zasunutím lze upravit projekční úhel při položení projektoru, například na stůl. Úvodní příručka
4 Páčka na nastavení podpěry	Po vytáhnutí páčky můžete vysouvat a zasouvat přední podpěru. Úvodní příručka
5 Ovladač zvětšení	Pomocí něj můžete upravovat velikost obrazu. Úvodní příručka
6 Promítací objektiv	Pomocí něj se promítá obraz.
7 Tlačítko pro vyjmutí objektivu	Po stisku tohoto tlačítka budete moci vyjmout objektiv při jeho výměně. s.134
8 Vzdálený přijímač	Slouží pro příjem signálů z dálkového ovladače. s.18
9 Ovladač zaostření	Slouží pro úpravu ostrosti obrazu. Úvodní příručka
10 Výstupek vzduchového filtru	Pomocí tohoto výstupku můžete vyjmout vzduchový filtr při jeho čištění nebo výměně. s.95, s.101
11 Stavové indikátory	Stav projektoru je označován barvou indikátorů a tím, zda blikají nebo svítí. s.81
12 Indikátor bezdrátové sítě LAN	Pokud je nainstalována jednotka bezdrátové sítě LAN, tento indikátor zobrazuje stav síťového přístupu. s.136

Název	Funkce
13 Větrací vstupní otvor (Vzduchový filtr)	Slouží pro nasávání vzduchu, který chladí projektor zevnitř. Pokud se zde usazuje prach, může se zvýšit vnitřní teplota, což může způsobit problémy s provozem nebo zkrátit životnost optického systému. Zajistěte pravidelné čištění vzduchového filtru.  s.95
14 Otočný ovladač svislého posunu objektivu	Otočením ovladače můžete měnit pozici promítaného obrazu směrem nahoru nebo dolů.  s.21
15 Otočný ovladač vodorovného posunu objektivu	Otočením ovladače můžete měnit pozici promítaného obrazu směrem doleva nebo doprava.  s.21

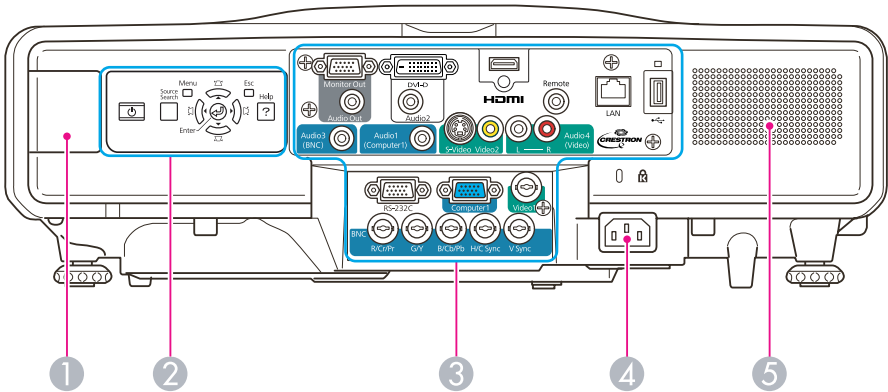
Podstavec







Název	Funkce
1 Upevňovací body stropního úchytu (4 body)	Pokud chcete projektor zavěsit na strop, k těmto bodům připevníte volitelný stropní úchyt.  s.140 , s.125
2 Otvory pro šrouby pro montáž kabelového krytu	Otvory, do kterých zašroubujete šrouby při montáži kabelového krytu.  s.137
3 Otvor pro šroub pro montáž jednotky bezdrátové sítě LAN	Při montáži jednotky bezdrátové sítě LAN pomocí tohoto otvoru jednotku připevníte a zabráníte tak její ztrátě.  s.135

Název	Funkce
4 Zadní podpora	Když nastavujete projektor na stůl, otáčením můžete podpěru vysouvat a zasouvat a nastavit tak vodorovný sklon.  Úvodní příručka
5 Bod instalace bezpečnostního kabelu	Chcete-li projektor připevnit k objektu, tímto bodem protáhněte běžně dostupnou pojistku na ochranu proti krádeži.  s.49
6 Rukojeť	Tyto rukojeti použijte k přenášení projektoru.
7 Otvor pro šroubek pro fixaci tlačítka vyjmutí objektivu	Při instalaci objektivu můžete pomocí dodaného šroubu zafixovat tlačítko pro vyjmutí objektivu.  s.49

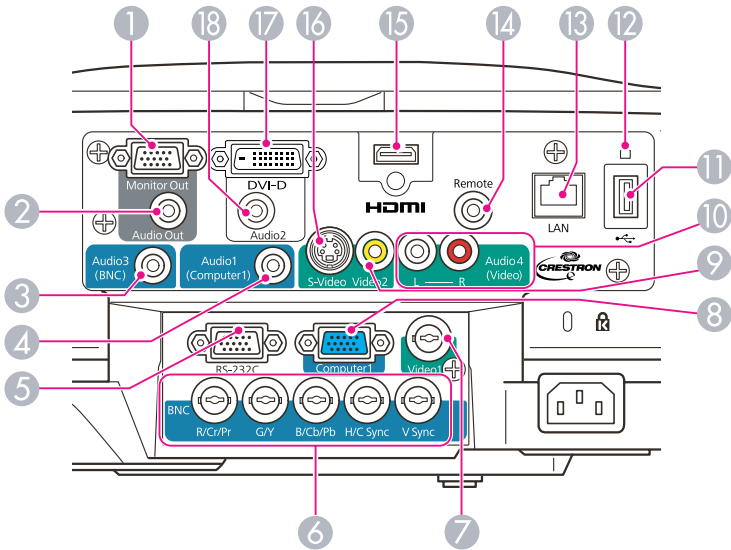
Zadní část



Název	Funkce
1 Místo pro instalaci jednotky bezdrátové sítě LAN	Sem nainstalujte jednotku bezdrátové sítě LAN. Před instalací jednotky sundejte kryt.  "Instalace jednotky bezdrátové sítě LAN (ELPAP03)" s.135
2 Ovládací panel	 "Ovládací panel" s.13
3 Rozhraní	 "Rozhraní" s.12

Název	Funkce
4 Konektor napájení	Slouží pro připojení napájecího kabelu.  Úvodní příručka
5 Reproduktor	

Rozhraní

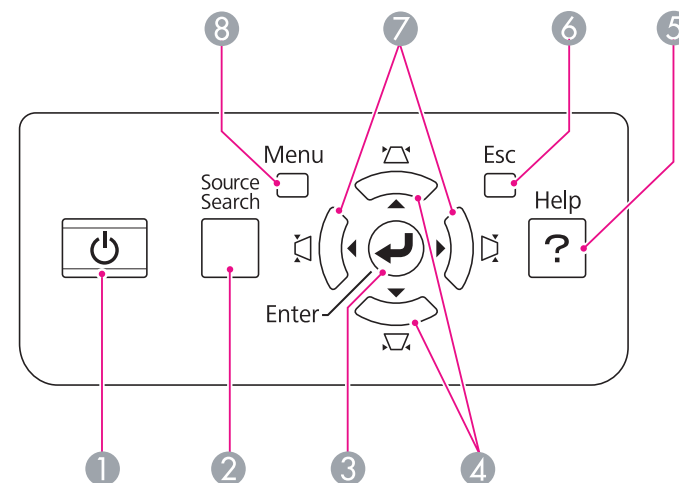


Název	Funkce
1 Port Monitor Out	Vysílá analogový RGB signál do externího monitoru z počítače připojeného ke vstupnímu portu Computer1 nebo BNC. Signály komponentního videa a signály, které jsou přijímány ostatními porty, není možné vysílat.
2 Port Audio Out	Do externích reproduktorů vysílá zvuk k aktuálně promítanému obrazu.
3 Vstupní port Audio3	Slouží pro propojení s portem audio out zařízení, které je připojené ke vstupnímu portu BNC.
























Název	Funkce
4 Vstupní port Audio1	Slouží pro propojení s portem audio out zařízení, které je připojené ke vstupnímu portu Computer1.
5 Port RS-232C	Chcete-li ovládat projektor z počítače, připojte projektor k počítači pomocí kabelu RS-232C. Tento port slouží pouze k ovládání a neměl by být běžně používán. ☛ "Příkazy ESC/VP21" s.110
6 Vstupní port BNC	Slouží pro příjem analogových signálů RGB z počítače a signálů komponentního videa z dalších zdrojů videa.
7 Vstupní port Video1	Slouží pro příjem signálů kompozitního videa ze zdrojů videa.
8 Vstupní port Computer1	Slouží pro příjem analogových signálů RGB z počítače a signálů komponentního videa z dalších zdrojů videa.
9 Vstupní port Video2	Slouží pro příjem signálů kompozitního videa ze zdrojů videa.
10 Vstupní port Audio4	Slouží k připojení k portu audio out, když chcete vysílat zvuk z projektoru pomocí zařízení připojeného ke vstupnímu portu S-Video, Video1 nebo Video2.
11 Port USB(TypeA)	Slouží k připojení paměťového zařízení USB nebo digitálního fotoaparátu, a k promítání obrázků, video souborů a scénářů. ☛ <i>Návod k použití aplikace PC Free</i>
12 Indikátor USB	Následující popis vysvětluje stav zařízení USB připojených k portu USB(TypeA). NESVÍTÍ: zařízení USB není připojeno SVÍTÍ oranžově: zařízení USB je připojeno SVÍTÍ zeleně: zařízení USB funguje SVÍTÍ červeně: Chyba
13 Port síť LAN	Slouží k připojení kabelu LAN k síti.
14 Port Remote (dálkového ovládače)	Slouží k připojení volitelné sady kabelů dálkového ovladače a pro příjem signálů z dálkového ovladače. Pokud kabel dálkového ovladače připojíte k tomuto portu, přijímač signálů dálkového ovladače na projektoru bude vypnutý.


Název	Funkce
15 Vstupní port HDMI	Slouží pro příjem videosignálů z video zařízení a počítačů kompatibilních s HDMI™. Tento projektor je kompatibilní se signály HDCP .
16 Vstupní port S-Video	Slouží pro příjem signálů S-video ze zdrojů videa.
17 Vstupní port DVI-D	Slouží k připojení digitálních signálů RGB z počítače připojeného na výstupní port DVI-D. Tento projektor je kompatibilní se signály HDCP .
18 Vstupní port Audio2	Slouží k propojení s výstupním zvukovým portem zařízení, které je připojené ke vstupnímu portu DVI-D.

Ovládací panel

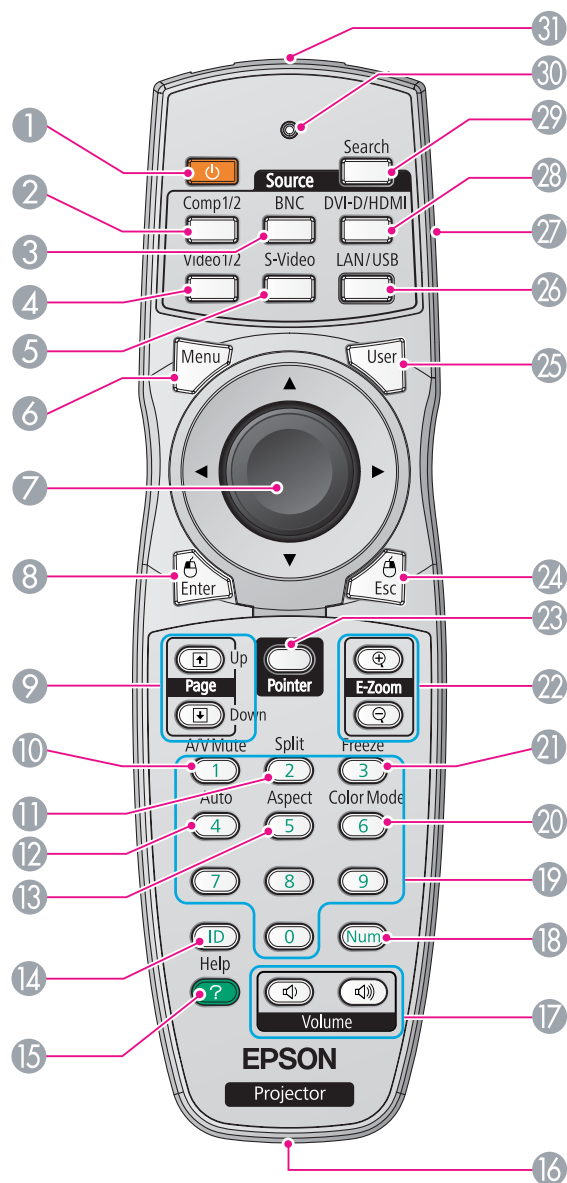








Název	Funkce
1 Tlačítko [ON]	Slouží k zapínání a vypínání projektoru. ☛ <i>Úvodní příručka</i>
2 Tlačítko [Source Search]	Slouží k přepnutí na další vstupní zdroj, který je připojen k projektoru, a vysílá signál. ☛ s.26








Název	Funkce
3 Tlačítko [Enter]	Stisknete-li toto tlačítko během promítání analogového signálu RGB z počítače, funkce Seřízení souběhu, Synchronizace a Pozice budou automaticky nastaveny pro optimální promítání obrazu. Pokud je při stisknutí zobrazena konfigurační nabídka nebo obrazovka Náповěda, aktuální výběr se potvrdí a přejdete na další úroveň.  s.51
4 Tlačítka [ / ][ / ]	Slouží k opravě svislého lichoběžníkového zkreslení.  s.24 Pokud je při stisknutí zobrazena konfigurační nabídka nebo obrazovka Náповěda, mají tato tlačítka pouze funkce [] a [] pro volbu položky nabídky a nastavení hodnoty.  s.51 Pokud promítáte pomocí aplikace PC Free nebo funkce Připojit k síťovému projektoru, mají tato tlačítka pouze funkce [] a [].
5 Tlačítko [Help]	Slouží k otevření a zavření obrazovky Náповěda, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů.  s.79
6 Tlačítko [Esc]	Zastaví aktuální funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je zobrazena konfigurační nabídka, přejdete na předchozí úroveň nabídky.  s.51
7 Tlačítka [ / ][ / ]	Slouží k opravě vodorovného lichoběžníkového zkreslení.  s.24 Pokud je při stisknutí zobrazena konfigurační nabídka nebo obrazovka Náповěda, mají tato tlačítka pouze funkce [] a [] pro volbu položky nabídky a nastavení hodnoty.  s.51 Pokud promítáte pomocí aplikace PC Free nebo funkce Připojit k síťovému projektoru, mají tato tlačítka pouze funkce [] a [].








Název	Funkce
8 Tlačítko [Menu]	Slouží k otevření a zavření konfigurační nabídky.  s.50

Dálkový Ovladač



Název		Funkce
1	Tlačítko [Power]	Slouží k zapínání a vypínání projektoru.  Úvodní příručka
2	Tlačítko [Comp1/2]	Přepnutí na signál ze vstupního portu Computer1.
3	Tlačítko [BNC]	Přepnutí na signál ze vstupního portu BNC.
4	Tlačítko [Video1/2]	Stisknutím tlačítka můžete přepínat mezi zdroji signálu ze vstupních portů Video1 a Video2.
5	Tlačítko [S-Video]	Přepnutí na signál ze vstupního portu S-video.
6	Tlačítko [Menu]	Slouží k otevření a zavření konfigurační nabídky.  s.50
7	Tlačítko [Directional Pad]	Jestliže je zobrazena konfigurační nabídka nebo obrazovka Návodů, slouží pro výběr položek nabídky a nastavení hodnot.  s.51, s.79 Při použití volitelného přijímače signálů bezdrátové myši můžete přesunout ukazatel ve směru stisku tohoto tlačítka (osm možných směrů).
8	Tlačítko [Enter]	Pokud je při stisknutí zobrazena konfigurační nabídka nebo obrazovka Návodů, aktuální výběr se potvrdí a přejdete na další úroveň.  s.51, s.79 Při použití volitelné funkce bezdrátové myši plní funkci levého tlačítka myši.
9	Tlačítka [Page] [Up] [Down]	Tato tlačítka mohou být použita pro stránkování nahoru nebo dolů při promítání obrazu z počítače, který je připojen k projektoru přes síť. Tato tlačítka mohou být použita pro přepínání mezi obrazovkami při promítání pomocí aplikace PC Free. Tato tlačítka mohou být použita pro stránkování nahoru nebo dolů, když používáte volitelný přijímač signálů bezdrátové myši.
10	Tlačítko [A/V Mute]	Slouží k zapnutí nebo vypnutí obrazu a zvuku.  s.35
11	Tlačítko [Split]	Stiskem tohoto tlačítka můžete rozdělit projekční plochu napůl a promítat tak dva různé obrazy zároveň.  s.31

Název	Funkce
12 Tlačítko [Auto]	Stisknete-li toto tlačítko během promítání analogového signálu RGB z počítače, funkce Seřízení souběhu, Synchronizace a Pozice budou automaticky nastaveny pro optimální promítání obrazu.
13 Tlačítko [Aspect]	Stiskem tohoto tlačítka můžete měnit <u>Poměr stran</u>  .  s.28
14 Tlačítko [ID]	Stisknutím tlačítka nastavíte ID dálkového ovladače.  s.40
15 Tlačítko [Help]	Slouží k otevření a zavření obrazovky Návod, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů.  s.79
16 Port pro připojení dálkového ovladače	Slouží k připojení volitelné sady kabelu dálkového ovladače a k vysílání signálů z dálkového ovladače. Pokud kabel dálkového ovladače připojíte k tomuto portu, přijímač signálů dálkového ovladače bude vypnutý.
17 Tlačítko [Volume] [<v>][>v>]	[<v>] Slouží ke snižování hlasitosti. [>v>] Slouží ke zvyšování hlasitosti.  Úvodní příručka <div> Výstraha <i>Nespouštějte přístroj, pokud je hlasitost nastavena příliš vysoko. Hlasité zvuky mohou způsobit poškození sluchu. Vždy před vypnutím projektoru snižte hlasitost. Po zapnutí projektoru můžete hlasitost postupně zvyšovat.</i></div>
18 Tlačítko [Num]	Pomocí tohoto tlačítka můžete zadávat hesla, Adresa IP ze Sítí apod.
19 Číselná tlačítka	Pomocí tohoto tlačítka můžete zadávat hesla a nastavení ID dálkového ovladače, Adresa IP ze Sítí apod.
20 Tlačítko [Color Mode]	Stiskem tohoto tlačítka můžete měnit režim barev.  s.30


Název	Funkce
21 Tlačítko [Freeze]	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu.  s.35
22 Tlačítka [E-Zoom] [+][<v>]	Tlačítko [⊕] zvětší obraz, aniž by se zvětšila velikost projekce. Tlačítko [⊖] zmenší části obrazu zvětšené použitím tlačítka [⊕].  s.37
23 Tlačítko [Pointer]	Stisknutím aktivujete ukazatel na obrazovce.  s.36
24 Tlačítko [Esc]	Zastaví aktuálně spuštěnou funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je zobrazena konfigurační nabídka, přejdete na předchozí úroveň nabídky.  s.51 Při použití volitelného přijímače signálu bezdrátové myši plní funkci pravého tlačítka myši.
25 Tlačítko [User]	Stisknutím tohoto tlačítka přiřadíte jednu z šesti dostupných položek konfigurační nabídky mezi často používané položky. Stisknutím tlačítka se zobrazí obrazovka výběru/úpravy přiřazené položky nabídky, která vám umožní provést snadné nastavení/úpravu.  s.56 Jako výchozí možnost je nastaveno Zkušební vzor .
26 Tlačítko [LAN/USB]	Stisknutím tohoto tlačítka můžete přepínat mezi signálem z počítače, který je připojen k projektoru přes síť, a signálem ze zařízení USB, které je připojeno k portu USB(TypeA).
27 Spínač ID	Tento spínač můžete používat k zapnutí (On) a vypnutí (Off) nastavení ID pro dálkový ovladač.  s.39
28 Tlačítko [DVI-D/HDMI]	Stisknutím tlačítka můžete přepínat mezi zdroji signálu ze vstupních portů DVI-D a HDMI.
29 Tlačítko [Source Search]	Slouží k přepnutí na další vstupní zdroj, který je připojen k projektoru, a vysílá signál.  s.26
30 Indikátory	Při vysílání signálů dálkového ovladače indikátory problikávají.
31 Vysílač signálu dálkového ovladače	Vysílá signály dálkového ovladače.

Vložení baterií

Po zakoupení přístroje baterie nejsou vloženy v dálkovém ovladači. Abyste mohli dálkový ovladač používat, je třeba do něj vložit dodané baterie (2 alkalické baterie o velikosti AA).

Upozornění

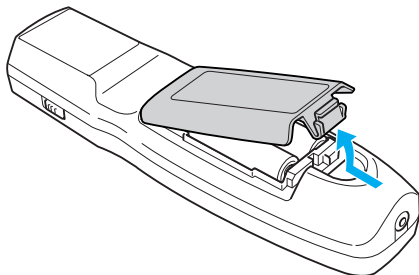
Před manipulací s bateriemi si nejprve přečtěte Bezpečnostní pokyny.

 *Bezpečnostní pokyny*

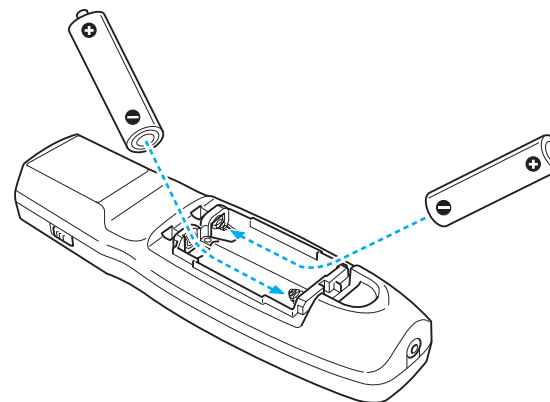
Postup

1 Sejměte kryt baterií.

Zatlačte na pojistku krytu baterií a kryt zvedněte.



2 Vložte baterie do ovladače správným způsobem.



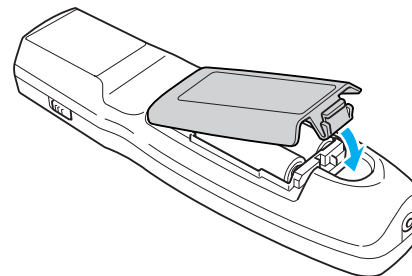
Výstraha

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



3 Nasadte kryt baterií.

Zatlačte na kryt baterií (musí zaklapnout).

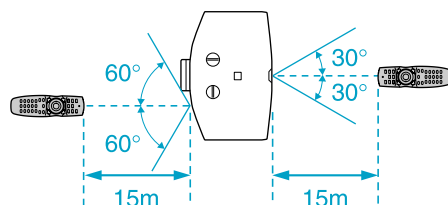


Pokud dálkový ovladač reaguje pomaleji nebo nereaguje vůbec, je to pravděpodobně tím, že jsou baterie slabé nebo zcela vybité. V takovém případě vyměňte baterie za nové. Poříďte si dvě alkalické baterie velikosti AA. Nelze použít jiné baterie než alkalické o velikosti AA.

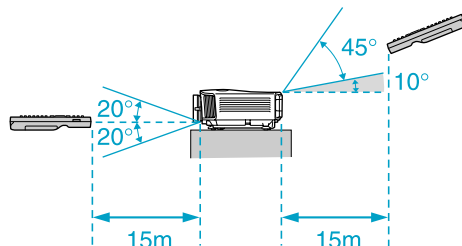
Provozní dosah dálkového ovladače



Dálkový ovladač bude fungovat nejlépe, když namíříte vysílač signálu na ovladači na přijímač signálu na projektoru. Provozní dosah dálkového ovladače dodaného s projektorom je zobrazen níže.

Vodorovný provozní dosah



Svislý provozní dosah



- Chcete-li omezit příjem provozních signálů z dálkového ovladače, nastavte **Vzdálený přijímač** v nabídce **Nastavit.**  [s.56](#)
 - Pokud chcete používat dálkový ovladač z jiného projektoru společnosti Epson, nastavte **Typ dálk. ovladače** v nabídce **Rozšířené.**  [s.58](#)
- Provozní dosah závisí na typu použitého dálkového ovladače.



Užitečné Funkce

Tato kapitola popisuje užitečné tipy pro předvádění prezentací, a funkce zabezpečení.

Zobrazení zkušební vzoru

Pokud chcete odladit promítaný obraz a nechcete připojovat video zařízení, můžete si zobrazit zkušební vzor. Tato funkce je užitečná například při instalaci projektoru.



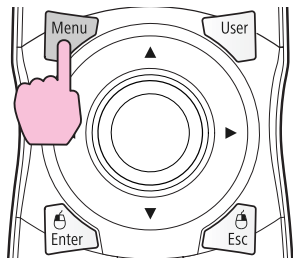
Pokud je tlačítko [User] na dálkovém ovladači nastaveno na **Zkušební vzor**, po stisknutí tlačítka [User] se zobrazí testovací vzor. (Výchozí nastavení je Zkušební vzor.)

Postup

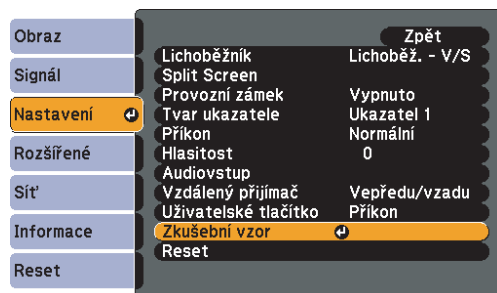
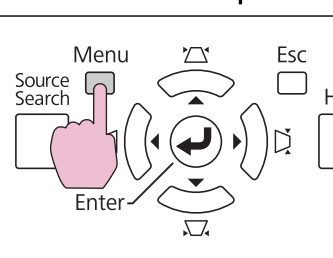
1

V průběhu promítání stiskněte tlačítko [Menu]. Vyberte **Nastavení - „Zkušební vzor“** a poté stiskněte tlačítko [Enter].

Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



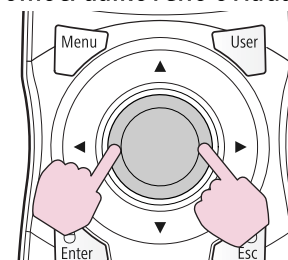
[Esc] : Zpět [↵] : Zvol [Enter] : Zadat [Menu] : Odej

2

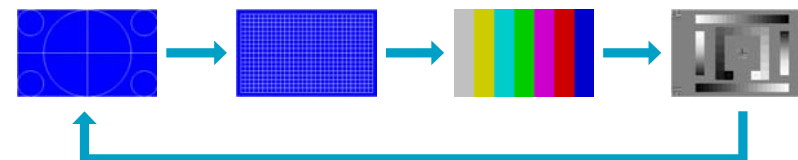
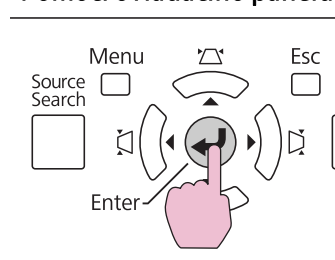
Na dálkovém ovladači stiskněte tlačítko [↵] ve směru [▶]; stiskem tlačítka [Enter] na ovládacím panelu můžete přepínat mezi testovacími vzory.

Chcete-li zobrazit předchozí obrázek, na dálkovém ovladači stiskněte tlačítko [↵] ve směru [◀].

Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



Během zobrazení testovacího vzoru můžete provést následující úpravy nastavení.

- Nastavení zvětšení a zaostření ➡ *Úvodní příručka*
- Úprava pozice promítaného obrazu ➡ [s.21](#)
- Oprava lichoběžníku promítaného obrazu ➡ [s.21](#)
- Výběr kvality projekce (výběr režimu barev) ➡ [s.30](#)
- Nastavení jasu ➡ nabídka Obraz – Jas [s.52](#)
- Nastavení ostrosti (pouze Standard) ➡ nabídka Obraz - Ostrost [s.52](#)
- Nastavení teploty barev ➡ nabídka Obraz – Abs. teplota barev [s.52](#)
- Nastavení barev ➡ nabídka Obraz - Úprava barev [s.52](#)



Chcete-li nastavit položky menu, které nelze během zobrazení testovacího vzoru nastavit, nebo doladit promítaný obraz, je třeba promítnout obraz z připojeného zařízení.

3

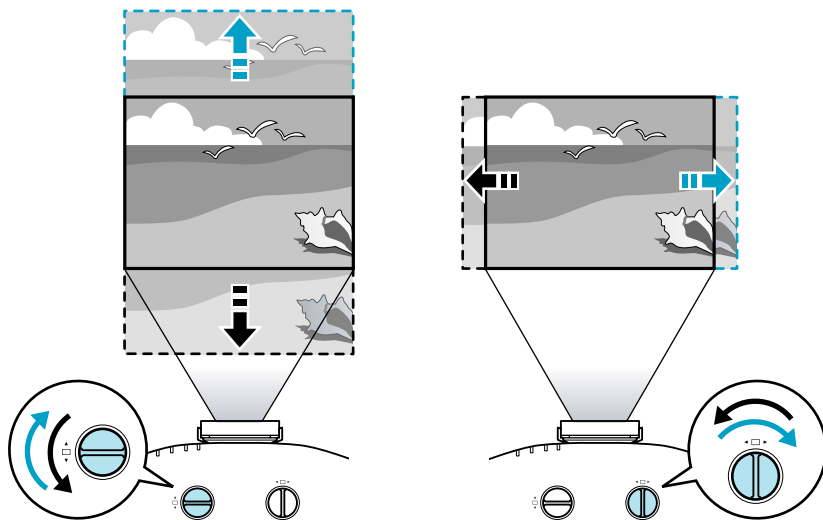
Stiskem tlačítka [Esc] ukončíte zobrazení testovacího vzoru.

Nastavení pozice promítaného obrazu (posun objektivu)

V případě potřeby můžete upravit pozici promítaného obrazu posunutím objektivu, například když nemůžete projektor umístit přímo před promítací plochu.

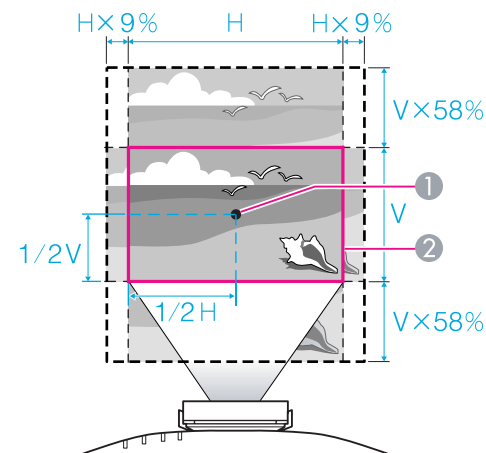
Postup

Otáčením ovladačů vodorovného a svislého posunu objektivu na projektoru můžete měnit umístění promítaného obrazu.



Obraz bude nejčistší, když nastavíte ovladače vodorovného a svislého posunu objektivu na střed.

Rozsah možného nastavení pomocí ovladačů posunu obrazu je zobrazen níže.




- 1 Střed objektivu
- 2 Promítaný obraz, když jsou ovladače posunu objektivu nastaveny na střed

Korekce zkreslení promítaného obrazu

Níže jsou popsány dvě metody korekce promítaných obrazů.

• Quick Corner

Tato funkce umožňuje ruční korekci každého ze čtyř rohů promítaného obrazu zvlášť.  "Quick Corner" [s.22](#)

Doporučujeme používat funkci Quick Corner pro přesné nastavení lichoběžníkového zkreslení.

• Lichoběž. - V/S

Tato funkce umožňuje ruční korekci zkreslení ve vodorovném a svislém směru zvlášť. Snadnou korekci lichoběžníku - V/S můžete provést pomocí tlačítek [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] a [↠/↡] na ovládacím panelu projektoru. 🖱️ "Lichoběž. - V/S" [s.24](#)

Funkci Quick Corner a korekce vodorovného a svislého lichoběžníkového zkreslení nelze provést zároveň. Pokud z konfigurační nabídky jako korekční metodu vyberete **Lichoběžník**, vámi vybraná metoda se přiřadí k tlačítkům [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] a [↠/↡] na ovládacím panelu. Výchozí nastavení pro **Lichoběžník** je nastaveno na **Lichoběž. - V/S**, takže když stisknete tlačítka [↖/↗], [↘/↙], [↵/↞] a [↠/↡], provede se korekce lichoběžníku - V/S.

Protože funkci Quick Corner a korekci Lichoběž. - V/S lze spustit při promítání zkušební vzoru, není nutné provádět přípravu připojením počítače nebo jiného zařízení.

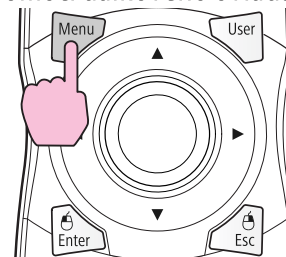
Quick Corner

Postup

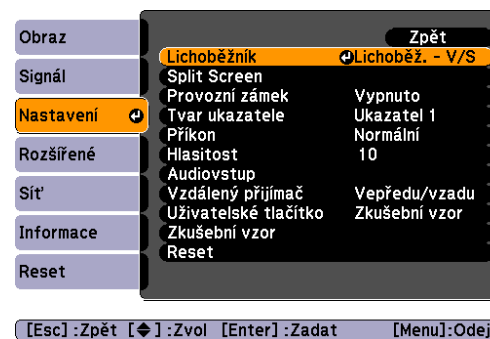
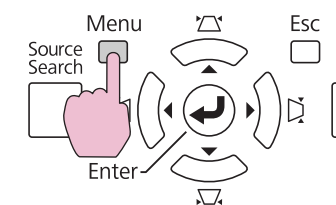
1

V průběhu promítání stiskněte tlačítko [Menu]. Vyberte nabídku Nastavení - „Lichoběžník“ a poté stiskněte tlačítko [Enter]. 🖱️ "Použití konfigurační nabídky" [s.51](#)

Pomocí dálkového ovladače



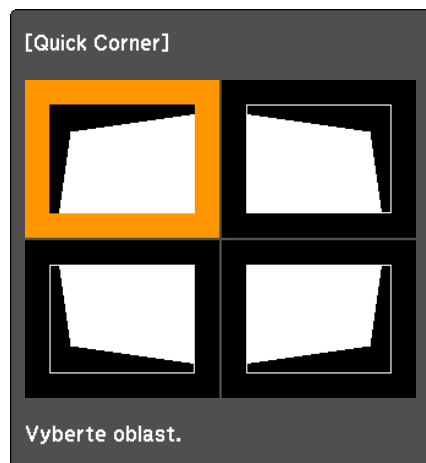
Pomocí ovládacího panelu



2

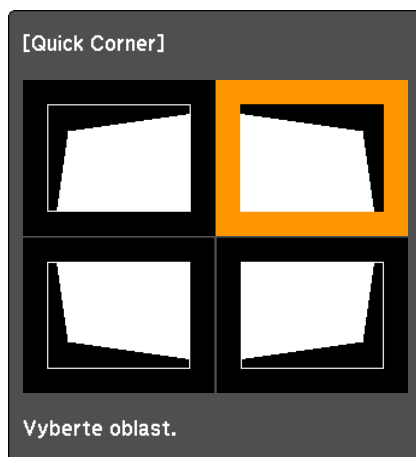
Vyberte možnost Quick Corner a poté stiskněte tlačítko [Enter].

Dalším stisknutím tlačítka [Enter] zobrazíte obrazovku výběru, ze které můžete vybrat jeden ze čtyř rohů.

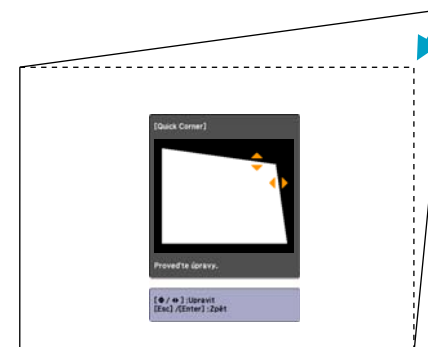


[◀/▶] : Zvol
[Enter] : Zadat
[Esc] : Návrat (stisknutím po dobu 2 sekund resetujte/přepněte)

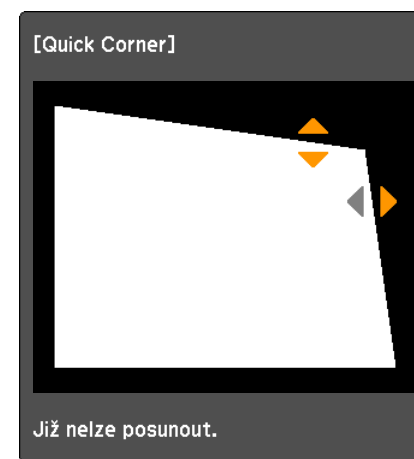
- 3 Pomocí tlačítka [⊕] na dálkovém ovladači nebo tlačítek [↶/↷], [↵/↴], [↲/↳] a [↱/↲] na ovládacím panelu vyberte roh, který chcete opravit, a poté stiskněte tlačítko [Enter].



- 4 Opravte pozici rohu pomocí tlačítka [⊕] na dálkovém ovladači nebo tlačítek [↶/↷], [↵/↴], [↲/↳] a [↱/↲] na ovládacím panelu.




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



- 5 Opakujte postupy 3 a 4 podle potřeby a nastavte zbývající rohy.

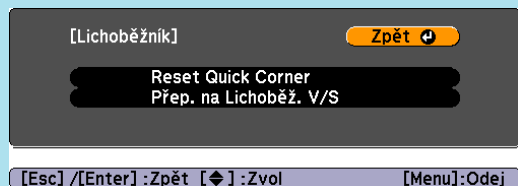
6

Jakmile budete hotoví, stiskem tlačítka [Esc] opustíte nabídku korekce.


Protože korekční metoda byla v konfigurační nabídce změněna z metody **Lichoběžník** na metodu **Quick Corner**, při dalším stisknutí tlačítek [↖/▲], [↗/▼], [↘/◀] a [↙/▶] se zobrazí obrazovka pro výběr rohu z postupu 2. Pokud chcete provést korekci lichoběžníku - V/S stisknutím tlačítek [↖/▲], [↗/▼], [↘/◀] a [↙/▶] na ovládacím panelu, v konfigurační nabídce přepněte **Lichoběžník** na **Lichoběž. - V/S**.  [s.56](#)




Pokud tlačítko [Esc] podržíte stisknuté asi dvě sekundy během korekce funkcí Quick Corner, zobrazí se následující obrazovka.



Reset Quick Corner: Vyresetuje výsledky korekcí funkce Quick Corner.

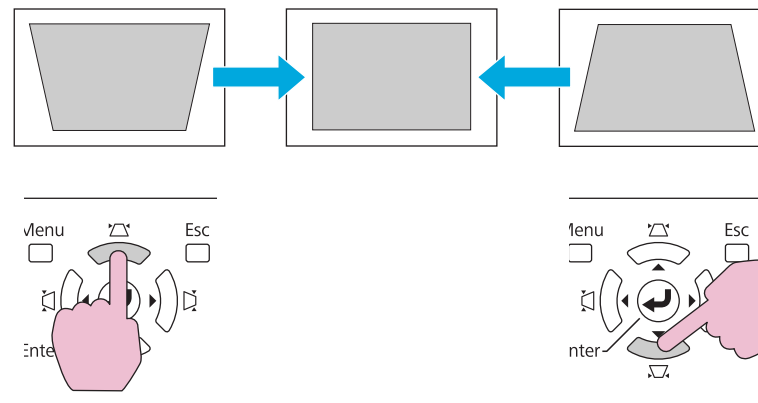
Přep. na Lichoběž. V/S: Změní metodu korekce na **Lichoběž. - V/S**.  ["Lichoběž. - V/S" s.24](#)



Tuto úpravu můžete také provést volbou **Lichoběž. - V/S** z nabídky **Nastavení**.  [s.56](#)

• Korekce svislého lichoběžníku

Svislý lichoběžník můžete upravovat až do 30° náklonu projektoru oproti projekční ploše. Pokud projektor používáte pod úhlem náklonu větším než 30°, mohlo by dojít k jeho poškození nebo k poranění osob.



Pokud stisknete a podržíte tlačítka [↖/▲] a [↗/▼] zároveň po dobu alespoň jedné sekundy, hodnota svislého lichoběžníku se vrátí do výchozího stavu.

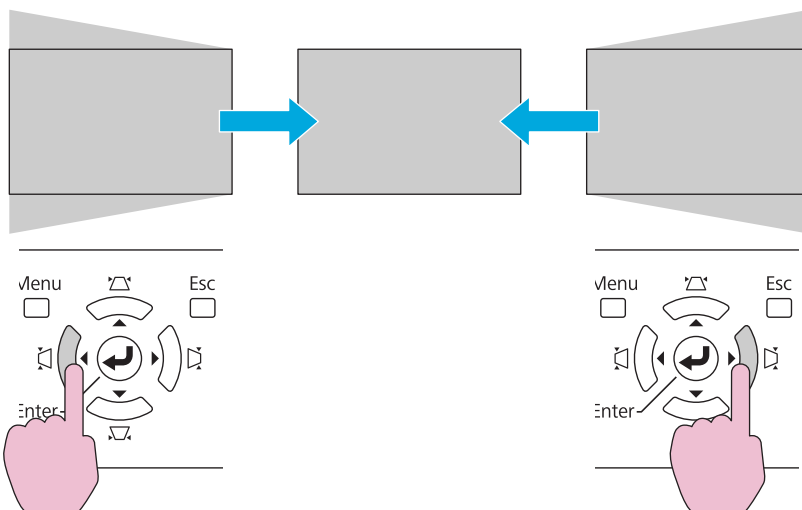
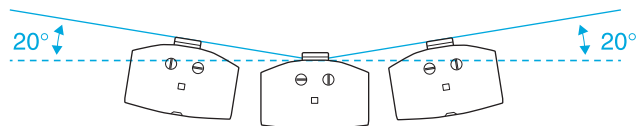
Lichoběž. - V/S

Postup

Stiskem tlačítek [↖/▲], [↗/▼], [↘/◀] a [↙/▶] na ovládacím panelu upravíte nastavení lichoběžníku ve vodorovném a svislém směru zvlášť.

- Korekce vodorovného lichoběžníku

Vodorovný lichoběžník můžete upravovat až do 20° natočení projektoru.



Pokud stisknete a podržíte tlačítka [\leftarrow] a [\rightarrow] zároveň po dobu alespoň jedné sekundy, hodnota vodorovného lichoběžníku se vrátí do výchozího stavu.



Při provádění korekce vodorovného a svislého lichoběžníkového zkreslení posuňte objektiv do pozice, jak je uvedeno níže. Pokud není pozice objektivu nastavena tak, jak je uvedeno níže, zkreslení nebude správně korigováno. ➡ "Nastavení pozice promítaného obrazu (posun objektivu)" [s.21](#)

- Vodorovný posun objektivu je nastavený na střed.
- Svislý posun objektivu je nastaven nahoru nebo dolů.

Korekce nemusí být provedena správně podle hodnoty nastavení lupy. A velikost promítané projekční plochy se po provedení korekce může zmenšit. Při instalaci projektoru si dávejte pozor na projekční vzdálenost.

Chcete-li přesně vyrovnat promítaný obraz s projekční plochou nebo obraz doladit, upravte jej pomocí funkce Quick Corner. ➡ "Quick Corner" [s.22](#)

Promítaný obraz můžete měnit dvěma následujícími způsoby.

- Změna pomocí tlačítka Source Search
Projektor automaticky rozpozná signál vysílaný z připojeného zařízení a poté zahájí promítání obrazu z tohoto zařízení.
- Změna přímo na cílový obraz
Tlačítka dálkového ovladače lze použít k přímé změně cílového vstupního portu.

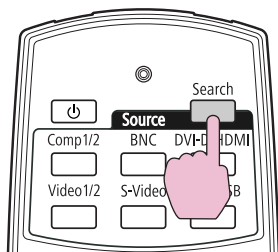
Automatická detekce vstupních signálů a přepnutí promítaného obrazu (Hledání zdroje)

V případě potřeby můžete rychle promítat požadované obrazy stiskem tlačítka [Source Search] - budete tak totiž přepínat pouze mezi těmi vstupními porty, které přijímají videosignály.

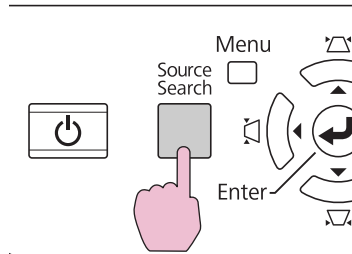
Postup

Pokud je video zařízení připojeno, před zahájením této operace spusťte přehrávání. Je-li připojeno více zařízení, tiskněte tlačítko [Source Search], dokud se nezahájí promítání požadovaného obrazu.

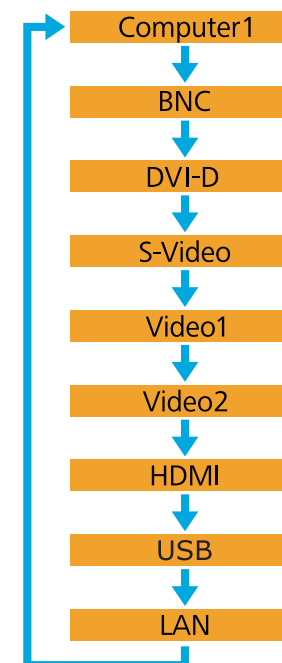
Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



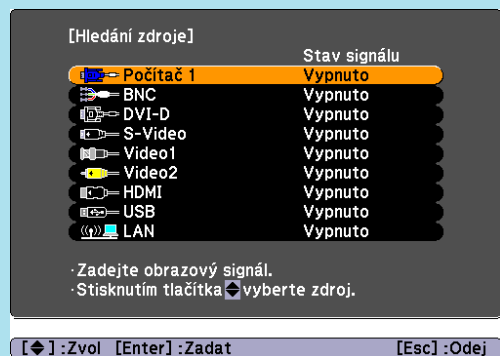
Pokud stisknete tlačítko [Source Search], spustí se vyhledávání vstupních portů, které přijímají videosignály, a to v následujícím pořadí. (Vstupní port, který nepřijímá žádné signály, se přeskočí.)




Po přepnutí na síť LAN se promítne obraz z počítačů připojených k síti.



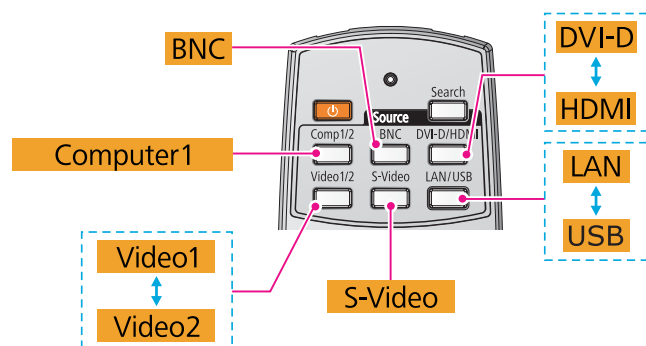
Následující obrazovka se stavem obrazových signálů zůstane zobrazena, pokud je k dispozici pouze obraz, který projektor právě promítá, nebo když nebyl nalezen žádný obrazový signál. Můžete si vybrat vstupní port, ke kterému je připojené zařízení, které chcete použít. Obrazovka se zavře po 10 sekundách nečinnosti.



Přepnutí na cílový obraz pomocí dálkového ovladače


Stisknutím následujících tlačítek na dálkovém ovladači můžete přímo aktivovat signál z cílového vstupního portu.  "Dálkový Ovladač" [s.15](#)

Po přepnutí na síť LAN se promítne obraz z počítačů připojených k síti.



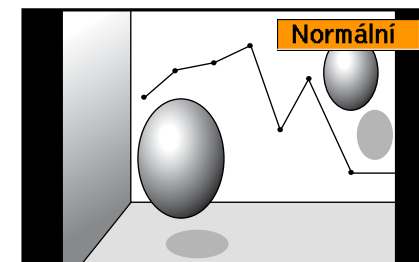
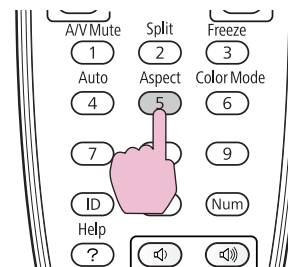
Režimy Poměru stran promítaného obrazu můžete měnit s ohledem na typ vstupního signálu, poměru výšky a šířky, a rozlišení obrazu. Seznam režimů naleznete níže. Dostupnost jednotlivých režimů závisí na typu obrazu, který je promítán.

Režim poměru stran	Popis
Normální	Obraz je promítán v plné velikosti se zachováním poměru stran.
Automaticky	Obraz je promítán v odpovídajícím poměru stran na základě informací ze vstupního signálu.
16:9	Obraz je promítán v plné velikosti v poměru stran 16:9.
Plný*	Promítání v plné velikosti.
Lupa	Vstupní obraz je promítán v největší možné velikosti tak, aby zůstal zachován poměr stran. Části, které jsou roztaženy mimo velikost promítání, se nezobrazí.
Nativní	Obraz je promítán do středu projekční plochy ve stejném rozlišení, jako je velikost vstupního obrazu. Obraz promítaný v tomto režimu tak bude čistý a nezkreslený.

* Pokud chcete vybrat možnost **Plný**, zatímco je přijímán signál 1080i, nastavte položku **Progresivní** v nabídce Konfigurace na hodnotu **Vypnuto**.
 [s.54](#)

Postup


Dálkový ovladač



Název režimu poměru stran se zobrazí na projekční ploše po stisknutí tlačítka.


Když stisknete toto tlačítko, když je na obrazovce název režimu zobrazen, zobrazí se název dalšího režimu.



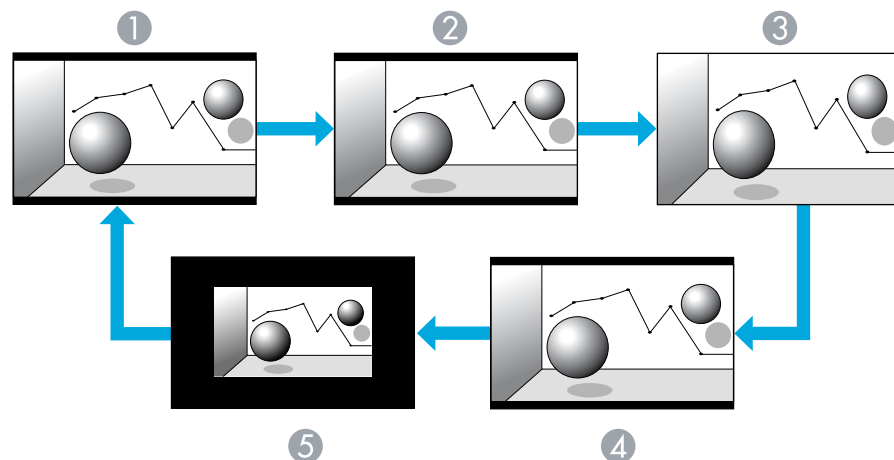
Režim poměru stran lze rovněž nastavit pomocí položky **Poměr stran** v nabídce **Signál** konfigurační nabídky.  [s.54](#)

Změna režimu poměrů stran

Promítání obrazu z video zařízení nebo ze vstupního portu HDMI

Stiskem tlačítka [Aspect] na dálkovém ovládání můžete přepínat režim poměru stran, a to v pořadí **Automaticky**, **16:9**, **Plný**, **Lupa** a **Nativní**.
 [s.28](#)

Příklad: je přijímán signál 720p (rozlišení: 1280x720, poměr stran: 16:9)



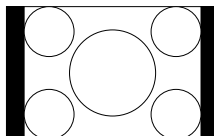
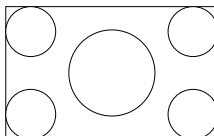
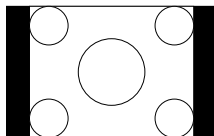
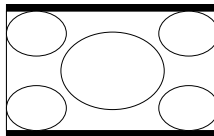
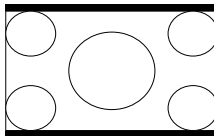
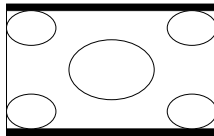
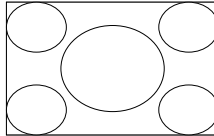
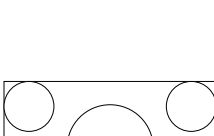
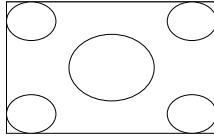
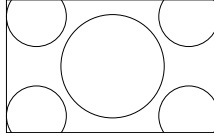
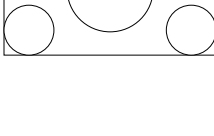
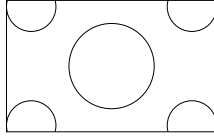

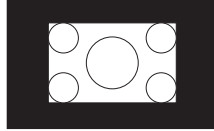
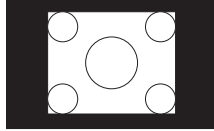
- ① Automaticky
- ② 16:9
- ③ Plný
- ④ Lupa
- ⑤ Nativní

Promítání obrazu z počítače

Stiskem tlačítka [Aspect] na dálkovém ovládání můžete přepínat režim poměru stran, a to v pořadí **Normální**, **16:9**, **Plný**, **Lupa** a **Nativní**.

☞ s.28


Příklady projekce každého režimu poměru stran jsou zobrazeny níže.

Režim poměru stran	Vstupní signál		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
Normální			
16:9			
Plný			
Lupa			
Nativní			



Pokud chybí části obrazu nebo se nedá promítnout všechno, nastavte možnost **Širokoúhlý** nebo **Normální** v nabídce **Rozlišení** z konfigurační nabídky podle velikosti monitoru počítače. ☞ s.54

Výběrem vhodného nastavení barev, které nejvíce odpovídá podmínkám vašeho okolí, docílíte optimální kvality promítaného obrazu. Jas obrazu se liší v závislosti na vybraném režimu.

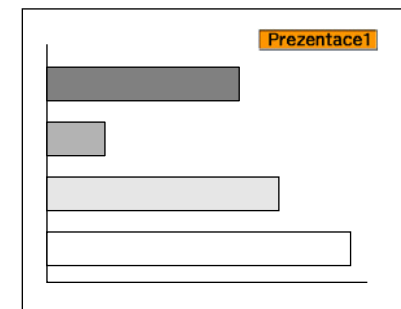
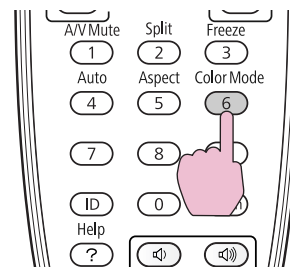
Režim	Aplikace
Dynamický	Tento režim je ideální pro použití v jasných místnostech. Jedná se o nejjasnější režim.
Prezentace	Tento režim je ideální pro zobrazení prezentací s barevnými materiály v jasných místnostech.
Kino	Tento režim je ideální pro sledování filmů v tmavých místnostech. Dodává obrazu přirozený tón, skoro jako v originále.
Fotografie*1	Tento režim je ideální pro projekci statických obrázků, například fotografií, v jasných místnostech. Obraz je tak svěží a více kontrastní.
Sport*2	Tento režim je ideální pro sledování televizního vysílání v jasných místnostech. Obraz je živý a více kontrastní.
sRGB	Tento režim je ideální pro obraz barevného standardu <u>sRGB</u>  .
DICOM SIM*1	Tento režim je ideální pro promítání rentgenových či jiných lékařských snímků - snímky jsou zobrazeny s jasnými stíny. Projektor však není lékařské zařízení a nelze jej používat pro stanovování diagnóz.
Přizpůsobený	Výběrem Přizpůsobený si můžete přizpůsobit nastavení R,G,B,C,M,Y z nabídky Úprava barev v konfigurační nabídce.

*1 Tento režim můžete zvolit, pokud jsou přijímány signály RGB, nebo když jako vstupní zdroj signálu zvolíte USB nebo LAN.

*2 Tento režim můžete zvolit, pokud jsou přijímány signály komponentního videa, S-video nebo kompozitního videa.

Postup


Dálkový ovladač



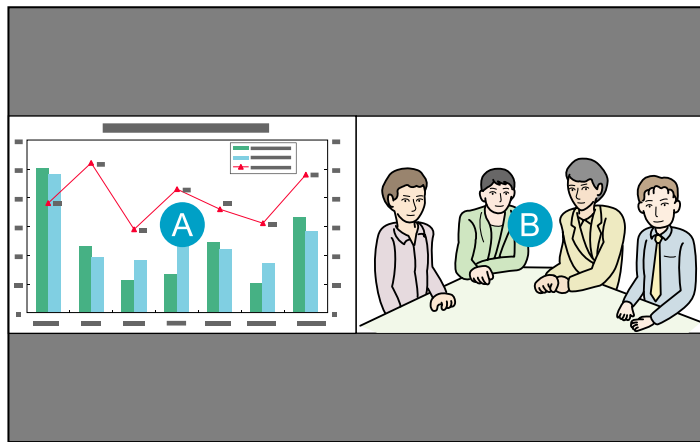
Název režimu barev se zobrazí na projekční ploše po stisknutí tlačítka.

Pokud stisknete toto tlačítko, když je název režimu barev na obrazovce zobrazen, zobrazí se další režim barev.



Režim barev lze rovněž nastavit pomocí položky **Režim barev** v nabídce **Obraz** konfigurační nabídky.  [s.52](#)

Pomocí funkce Split screen můžete projekční plochu rozdělit na dvě poloviny - levou (A) a pravou (B) - a promítat tak dva různé obrazy zároveň.



Vstupní zdroje pro promítání pomocí funkce Split screen

Kombinace vstupních zdrojů, které lze promítat pomocí funkce Split screen, jsou zobrazeny níže.

Obraz z počítačů připojených přes síť nebo obraz z portu USB(TypeA) nelze promítnout.

Levá nebo pravá polovina	Libovolná polovina
DVI-D HDMI	Počítač 1 BNC S-Video Video1 Video2

Postupy

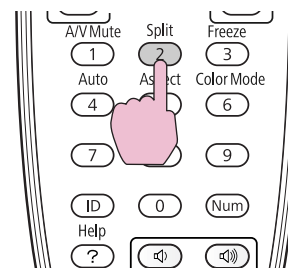
Promítání pomocí funkce Split screen

Postup

- 1 V průběhu promítání stiskněte tlačítko [Split] na dálkovém ovladači.

Aktuálně vybraný vstupní zdroj se zobrazí na levé polovině projekční plochy.

Dálkový ovladač

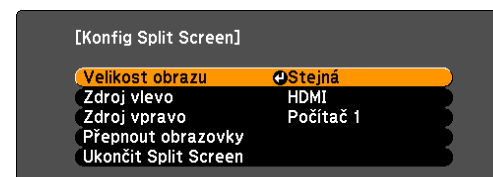


Funkci Split screen můžete také aktivovat z nabídky **Split Screen** v konfigurační nabídce. [s.56](#)



- 2 Stiskněte tlačítko [Menu] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu.

Zobrazí se okno **Konfig Split Screen**.



[↵]:Zvol [Enter]:Zadat

[Menu]:Odej



Okno **Konfig Split Screen** můžete také zobrazit stiskem tlačítka [Source Search] na dálkovém ovladači nebo ovládacím panelu, nebo když stisknete tlačítko Source na dálkovém ovladači.

3

Chcete-li změnit zdroj obrazu promítaného na levé polovině, vyberte možnost Zdroj vlevo a stiskněte tlačítko [Enter]. Chcete-li změnit zdroj obrazu promítaného na pravé polovině, vyberte možnost Zdroj vpravo a stiskněte tlačítko [Enter].

4

Vyberte požadovaný vstupní zdroj a stiskněte tlačítko [Enter].

Vybrat můžete pouze vstupní zdroje, které lze kombinovat.

☛ "Vstupní zdroje pro promítání pomocí funkce Split screen"

s.31

Chcete-li změnit zdroj obrazu v průběhu promítání pomocí funkce Split screen, začněte krokem 2.



- Zvuk, který uslyšíte v průběhu promítání, bude přijímán ze vstupního zdroje vybraného pro levou polovinu.
- Pokud jako zdroj pro levou polovinu vyberete **Počítač 1** nebo **BNC**, obraz levé poloviny může být zobrazen na externím monitoru. (Toto je možné, pokud jsou přijímány analogové signály RGB.)
☛ s.132

Prohození levé a pravé poloviny projekční plochy

Pomocí následujícího postupu můžete navzájem prohodit obraz levé a pravé poloviny projekční plochy.

Postup

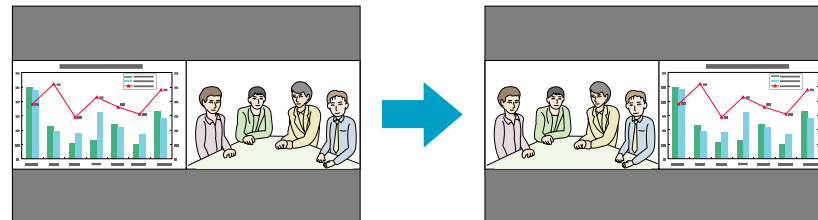
1

V průběhu promítání pomocí funkce Split screen stiskněte tlačítko [Menu] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu.

2

Vyberte možnost Přepnout obrazovky a poté stiskněte tlačítko [Enter].

Obrazy levé a pravé poloviny se prohodí.



Prohození velikostí levé a pravé poloviny projekční plochy

Postup

1

V průběhu promítání pomocí funkce Split screen stiskněte tlačítko [Menu] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu.

2

Vyberte možnost Velikost obrazu a poté stiskněte tlačítko [Enter].

3

Vyberte požadovanou velikost obrazu a poté stiskněte tlačítko [Enter].



4

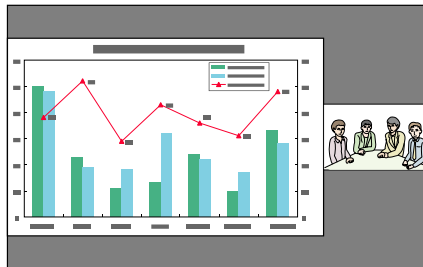
Stiskem tlačítka [Menu] ukončíte proces nastavení.

Po nastavení velikosti se promítané obrazy zobrazí způsobem ukázaným níže.

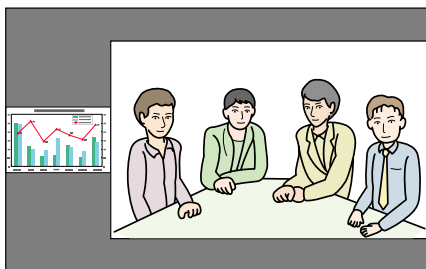
Stejná



Větší vlevo



Větší vpravo



- Obrazy na levé a pravé polovině nelze zvětšit zároveň.
- Když jeden obraz zvětšíte, ten druhý se zmenší.
- V závislosti na přijímaných videosignálech nemusí obrazy na levé a pravé polovině vypadat stejně velké, a to ani když nastavíte možnost **Stejná**.

Ukončení promítání pomocí funkce Split screen

Postup

Chcete-li deaktivovat funkci Split screen, stiskněte tlačítko [Esc] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu.

Funkci Split screen můžete také deaktivovat následujícími způsoby.

- Stiskněte tlačítko [Split] na dálkovém ovladači.
- Vyberte **Ukončit Split Screen** v nabídce **Konfig Split Screen**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].

Omezení při promítání pomocí funkce Split screen




Omezení funkcí

Při promítání pomocí funkce Split screen nelze provádět následující funkce.

- Nastavení konfigurační nabídky
- E-lupa
- Přepínání režimů poměru stran (režim poměru stran bude nastaven na **Normální**.) ➡ s.28
- Aktivace funkcí pomocí tlačítka [User] na dálkovém ovladači.

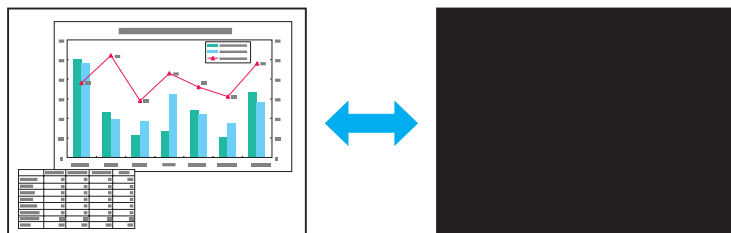
Nápovědu je možné zobrazit, pouze pokud není přijímán obrazový signál, nebo je zobrazeno upozornění na chybu či výstraha.

Omezení týkající se obrazu

- Výchozí hodnoty nabídky **Obraz** se budou vztahovat na obraz na pravé polovině projekční plochy. Avšak nastavení **Režim barev**, **Abs. teplota barev** a **Úprava barev** týkající se obrazu na levé polovině se budou vztahovat i na obraz na pravé polovině. A také nastavení **Upřesnit** možnosti **Ostrost** (Vylepšení tenkých čar, Vylepšení silných čar) bude pro obrazy na obou polovinách ignorováno.  [s.52](#)
- Nastavení **Progresivní**, **Potlačení šumu** a **Stažení 2-2** bude nastaveno na **Vypnuto**.  nabídka Signál [s.54](#)
- Pro možnost **Přeskenování** bude použito výchozí nastavení. Nabídka  Signál - Přeskenování [s.54](#)
- Pokud nebude přijímán žádný obrazový signál, obrazovka bude **Modrá**.
- Pokud aktivujete funkci Vypnout A/V, obrazovka bude **Černá**.

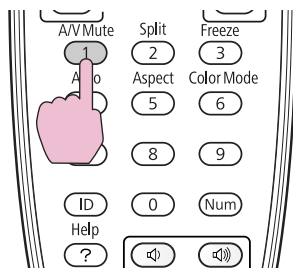
Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (funkce Vypnout A/V)

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.



Postup

Dálkový ovladač



Stiskem tlačítka můžete aktivovat a deaktivovat funkci Vypnout A/V.



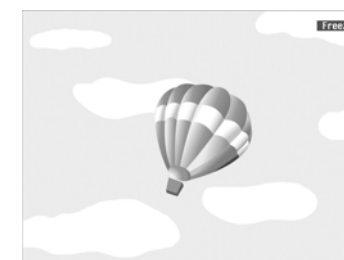
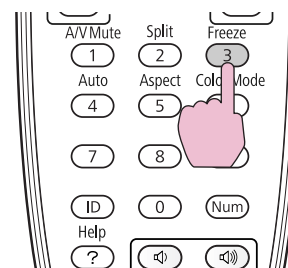
- Pokud tuto funkci použijete při projekci videa, zdroj nepřestane přehrávat obraz a zvuk a nebudete se tak moci vrátit k bodu, od kterého byla funkce Vypnout A/V aktivována.
- Barvu obrazovky při aktivaci funkce Vypnout A/V můžete nastavit na **Černá**, **Modrá** nebo **Logo** z nabídky **Rozšířené - Vypnout A/V**.
👉 s.58
- Při aktivované funkci Vypnout A/V lampa stále svítí, takže se načítá provozní doba lampy.

Pozastavení obrazu (funkce Zmrazit)

Je-li aktivována funkce Zmrazit během promítání videa, pozastavený obraz je nadále promítán na projekční plochu, takže jej můžete posouvat po jednotlivých snímcích jako fotografie. Aktivujete-li funkci Zmrazit, můžete také provádět různé operace, například přepínání mezi soubory počítače, aniž by na plátno byl promítán obraz.

Postup

Dálkový ovladač



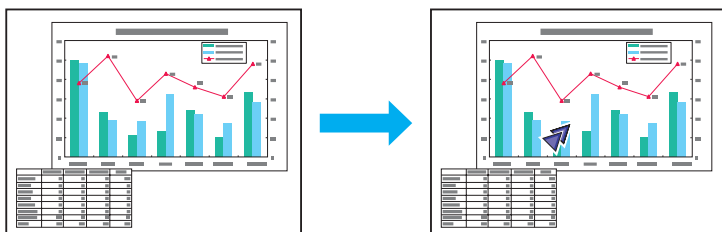
Opakovaným stisknutím tlačítka se zapíná a vypíná pozastavení obrazu.



- Zvuk se nepozastaví.
- Přestože je obraz na plátně pozastavený, i když je pozastavení obrazu zapnuto, zdroj obrazu se nezastaví, takže není možné projekci obnovit v bodě, ve kterém byla projekce pozastavena.
- Stisknete-li tlačítko [Freeze], když je zobrazena konfigurační nabídka nebo obrazovka nápovědy, bude příslušná obrazovka či nabídka zavřena.
- Funkce pozastavení obrazu funguje i při použití funkce E-lupa.

Funkce ukazatele (Ukazatel)

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

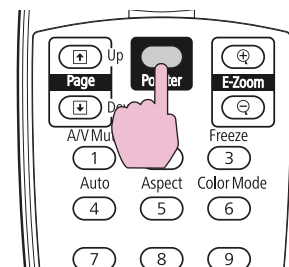


Postup

1

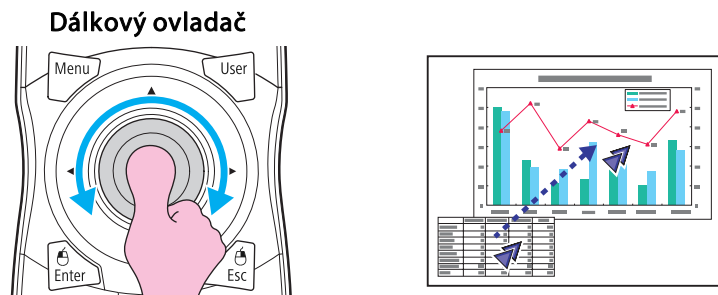
Zobrazte ukazatel.

Dálkový ovladač



Ukazatel se aktivuje nebo deaktivuje při každém stisknutí tlačítka.

2 Posouvejte ikonu Ukazatele (↗).

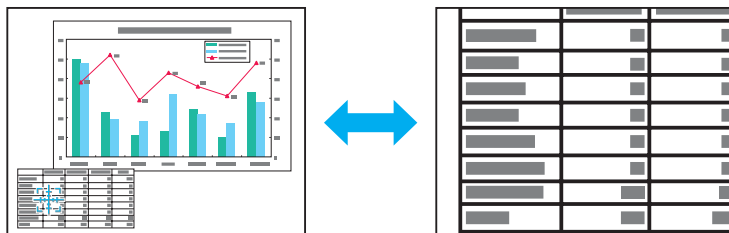


Můžete si vybrat ze tří různých typů ikon Ukazatele (↗, ✖, ↘) vybráním **Nastavení - Tvar ukazatele** v konfigurační nabídce.

☞ s.56

Zvětšení části obrazu (E-Zoom)

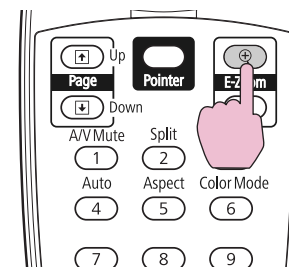
Tato funkce je vhodná ke zvětšení určité části obrazu, jako např. grafu a detailů v tabulce.



Postup

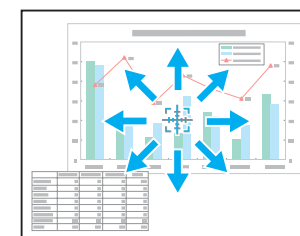
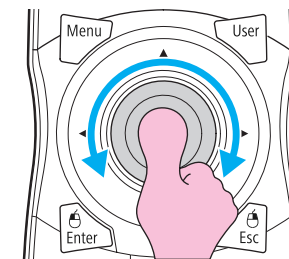
1 Aktivujte funkci E-lupa.

Dálkový ovladač



2 Posuňte (⛶) do oblasti obrazu, která má být zvětšena.

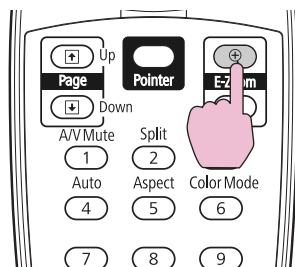
Dálkový ovladač



3

Provedte zvětšení.

Dálkový ovladač



Při každém stisknutí tlačítka se oblast zvětší. Stisknutím a podržením tlačítka se zvětšení provede rychleji.

Zvětšený obraz zmenšíte stiskem tlačítka [⊖].

Stisknutím tlačítka [Esc] operaci přerušíte.



- Na obrazovce se objeví poměr zvětšení. Vybranou oblast lze zvětšit až čtyřnásobně (v 25 postupných krocích).
- Poté, co obraz zvětšíte, jím můžete procházet pomocí tlačítka [⊕].
- Pokud aktivujete funkci E-Zoom, možnosti Progresivní a Potlačení šumu se zruší.
- E-lupa se při provedení některých funkcí, jako Lichoběžník nebo Autom. nastavení, ruší.

Pokud je pro projektor a dálkový ovladač nastavená identifikace ID, můžete ovladač používat k ovládání pouze projektoru s odpovídajícím ID. To je velmi užitečné při ovládání několika projektorů.

Chcete-li ovládat všechny projektory pomocí jednoho dálkového ovladače, nastavte spínač ID na boku dálkového ovladače na Off.



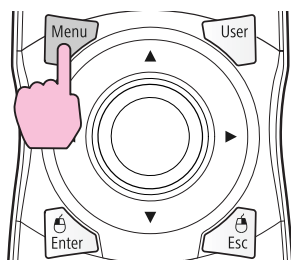
- Pomocí dálkového ovladače můžete ovládat pouze ty projektory, které se nacházejí v jeho dosahu. ☞ "Provozní dosah dálkového ovladače" s.18
- Pokud je **Typ dálk. ovladače** nastaven na **Jednoduchý** z nabídky **Provoz** v konfigurační nabídce, nebude možné ID dálkového ovladače nastavit. s.58
- Pokud je ID projektoru nastaveno na **Vypnuto** nebo je ID dálkového ovladače nastaveno na **0**, ID budou ignorovány.

Nastavení ID projektoru

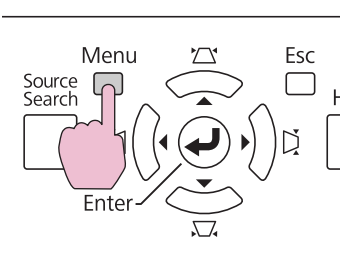
Postup

- 1 Během promítání stiskněte tlačítko [Menu] a vyberte Rozšířené - „ID projektoru“ z konfigurační nabídky. ☞ "Použití konfigurační nabídky" s.51

Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



- 2 Vyberte číslo od 1 do 9, které chcete použít jako ID, a stiskněte tlačítko [Enter].



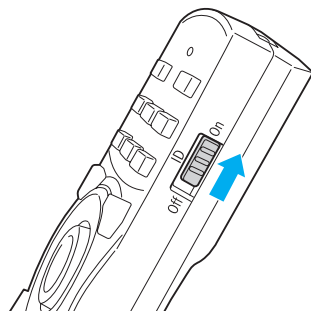
- 3 Stisknutím tlačítka [Menu] ukončete konfigurační nabídku.

Kontrola ID projektoru

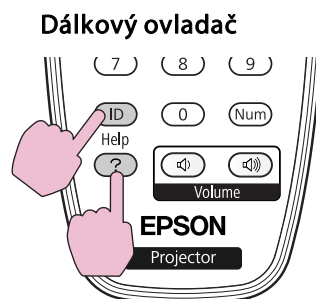
Následující postup slouží ke kontrole ID projektoru.

Postup

- 1 Nastavte spínač ID na dálkovém ovladači na On.



- 2 Během promítání podržte tlačítko [ID] a stiskněte tlačítko [Help].

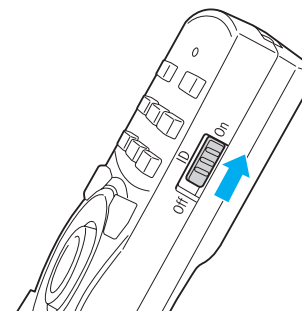


Po stisknutí těchto tlačítek se na projekční ploše zobrazí aktuální ID projektoru. Zmizí přibližně za tři sekundy.

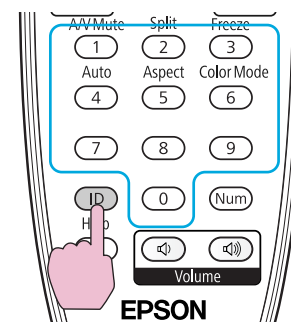
Nastavení ID dálkového ovladače

Postup

- 1 Nastavte spínač ID na dálkovém ovladači na On.



- 2 Podržte tlačítko [ID] a stiskněte příslušné číslo odpovídající ID projektoru, který chcete ovládat. ➔ "Kontrola ID projektoru" s.39



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



Nastavení ID se uloží do dálkového ovladače. I v případě, že z dálkového ovladače vyjmete baterie a vyměníte je, bude uložené ID uchováno. Pokud však baterie ponecháte mimo ovladač delší dobu, ID se resetuje na výchozí hodnotu (ID0).

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

Použijte funkci úprava barev pro více obrazovek, je-li Režim barev všech projektorů nastaven na stejnou položku.

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.

Chcete-li omezit obsluhu na jeden projektor, nastavte ID cílového projektoru a nastavte stejné ID na dálkovém ovladači. [s.39](#)

2. Upravte barevný rozdíl.

Úpravu barev můžete provést při promítání z více projektorů. Můžete upravit obraz od černé po bílou v pěti úrovních od 1 do 5; v každé z těchto 5 úrovní můžete upravit následující dvě nastavení.

• Korekce jasu

Jas obrazu můžete nastavit tak, aby byl stejnoměrný.

• Korekce barvy

Barvy obrazů můžete nastavit tak, aby se lépe shodovaly, a to pomocí možností **Korekce barev (G/R)** a **Korekce barev (B/Y)**.

Korekční metoda

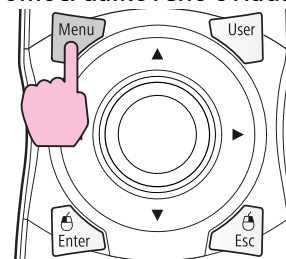
Po nastavení všech projektorů můžete upravit jas a tón každého projektoru, a snížit tak rozdíly.

Postup

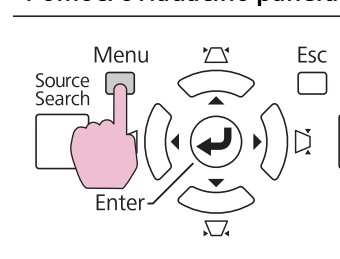
1

Stiskněte tlačítko [Menu] a vyberte Rozšířené - „Více obrazovek“ z konfigurační nabídky. ["Použití konfigurační nabídky" s.51](#)

Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



2

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.

3 Upravte jas pomocí možnosti Korekce jasu.

- Pokud vyberete možnost Úroveň 5, všechny obrazy jsou nastaveny na nejtmaší obraz z více projektorů.
- Pokud vyberete možnost Úroveň 1, všechny obrazy jsou nastaveny na nejjasnější obraz z více projektorů.
- Pokud vyberete možnost Úroveň 2 až 4, všechny obrazy jsou nastaveny na střední úroveň jasu z více projektorů.
- Stisknutím tlačítka [Enter] můžete přepínat mezi zobrazením vzorku a skutečným obrazem a sledovat tak výsledky úprav a provádět úpravy na skutečném obraze.

4 Korekce Korekce barev (G/R) a Korekce barev (B/Y).

Stisknutím tlačítka [Enter] můžete přepínat mezi zobrazením vzorku a skutečným obrazem a sledovat tak výsledky úprav a provádět úpravy na skutečném obraze.

5 Opakujte kroky 3 až 5, dokud nebudou úpravy dokončeny.

6 Po dokončení úprav ukončete konfigurační nabídku stisknutím tlačítka [Menu].

Aktuálně promítaný obraz můžete uložit jako uživatelské logo.

Uložené uživatelské logo můžete použít jako obrázek, který se zobrazí, když není přijímán žádný videosignál, nebo když je aktivovaná funkce Vypnout A/V.

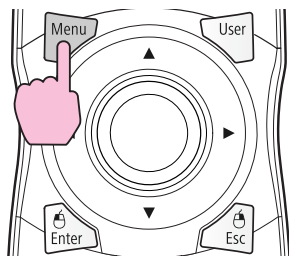


Jakmile je uživatelské logo uloženo, výchozí nastavení výrobce již nelze obnovit.

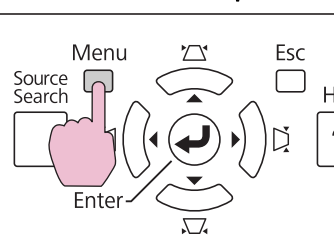
Postup

- 1 **Promítněte obraz, který chcete pro uživatelské logo použít, a potom stiskněte tlačítko [Menu].**

Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



- 2 **Vyberte Rozšířené - „Uživatelské logo“ z konfigurační nabídky.**
☛ "Použití konfigurační nabídky" s.51

V průvodci pod nabídkou zjistíte, jaká tlačítka jsou k dispozici a jaké funkce provádí.



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



- Pokud možnost **Ochrana uživ. loga** z nabídky **Zabezpečení heslem** je nastavena na **Zapnuto**, zobrazí se zpráva, že uživatelské logo nelze změnit. Změny lze provést poté, co možnost **Ochrana uživ. loga** nastavíte na **Vypnuto**. ☛ s.46
- Pokud aktivujete **Uživatelské logo**, a zároveň je aktivní funkce **Lichoběžník**, **E-Zoom**, **Poměr stran** nebo **Progresivní**, aktuálně spuštěná funkce se přeruší.



- 3 **Po zobrazení zprávy „Vybrat tento obraz jako uživatelské logo?“ vyberte možnost „Ano“.**

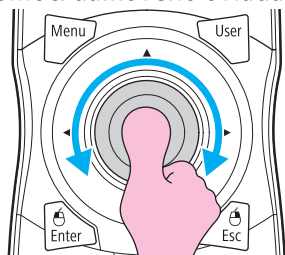


Stisknutím tlačítka [Enter] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu se může velikost obrazu změnit - přizpůsobí se rozlišení obrazového signálu.

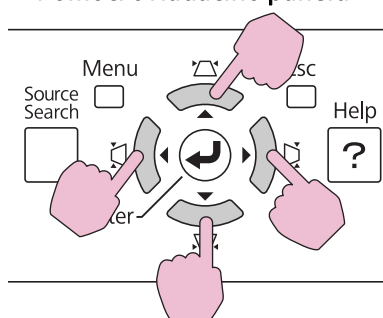
- 4** Posunutím výřezu vyberte část obrazu, kterou chcete použít jako uživatelské logo.



Pomocí dálkového ovladače

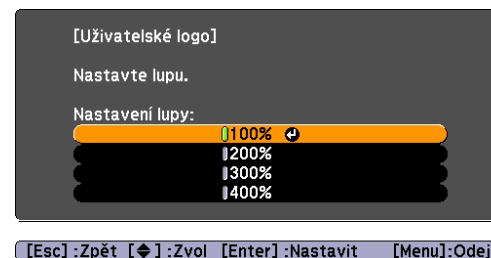


Pomocí ovládacího panelu



Můžete uložit obrázek o velikosti až 400× 300 bodů.

- 5** Po zobrazení zprávy „Vybrat tento obraz?“ vyberte možnost „Ano“.
- 6** Na obrazovce nastavení měřítka vyberte faktor zvětšení.





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

Obrázek se uloží. Jakmile se obrázek uloží, objeví se zpráva „Dokončeno.“.



- Chcete-li uložené uživatelské logo používat, aktivujte jej v nastavení **Zobrazení** v nabídce **Rozšířené**. [s.58](#)
- 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, nemuselo by fungovat správně.

Projektor má následující rozšířené možnosti zabezpečení.

- Zabezpečení heslem
Můžete omezit, kdo smí projektor používat.
- Provozní zámek
Zabrání tak nepovolaným osobám měnit nastavení projektoru bez povolení.  s.48
- Zámek Proti Zcizení
Projektor je vybaven různými typy bezpečnostních zařízení proti zcizení.  s.49

Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)

Je-li aktivováno zabezpečení heslem, osoby, které neznají heslo, nemohou projektor používat k promítání, i když je zapnutý. Dále také nelze změnit uživatelské logo, které se zobrazí po zapnutí projektoru. Tato funkce také slouží jako ochrana proti zcizení - projektor bez hesla nebude možné použít. Při zakoupení přístroje není funkce Zabezpečení heslem aktivní.

Typ zabezpečení heslem

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

1. Ochrana napájení

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

2. Ochrana uživ. loga

V případě, že se někdo pokusí změnit uživatelské logo nastavené vlastníkem projektoru, nebude to možné provést. Pokud je možnost **Ochrana uživ. loga** nastavena na **Zapnuto**, následující změny nastavení Uživatelského loga budou zakázány.

- Zachycení uživatelského loga
- Nastavení **Pozadí obrazu**, **Úvodní obrazovka** a **Vypnout A/V** z nabídky **Zobrazení** v konfigurační nabídce

3. Síťová ochrana

Pokud je možnost **Síťová ochrana** nastavena na **Zapnuto**, úpravy nastavení nabídky **Síť** v konfigurační nabídce budou zakázány.

Nastavení funkce Zabezpečení heslem

Následující postup slouží k nastavení funkce Zabezpečení heslem.

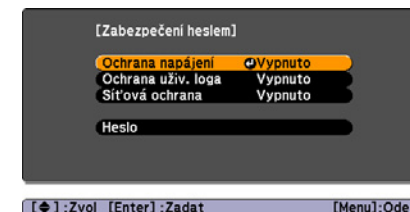
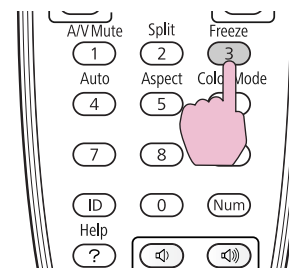
Postup



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

Zobrazí se nabídka nastavení funkce Zabezpečení heslem.

Dálkový ovladač



[F]: Zvol [Enter]: Zadat [Menu]: Odej



- Pokud je funkce Zabezpečení heslem již aktivována, musíte zadat heslo. Pokud zadáte heslo správně, zobrazí se nabídka nastavení funkce Zabezpečení heslem. ➡ "Zadání hesla" s.47
- Po nastavení hesla nalepte nálepku Zabezpečení heslem na viditelné místo na projektoru jako další varování pro zloděje.

2

Zapněte funkci Ochrana napájení.

- (1) Vyberte **Ochrana napájení**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].
- (2) Vyberte **Zapnuto**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].
- (3) Stiskněte tlačítko [Esc].

3

Zapněte funkci Ochrana uživ. loga.

- (1) Vyberte **Ochrana uživ. loga**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].
- (2) Vyberte **Zapnuto**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].
- (3) Stiskněte tlačítko [Esc].

4

Zapněte funkci Síťová ochrana.

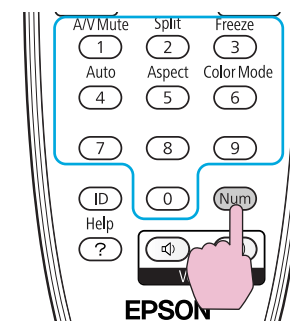
- (1) Vyberte **Síťová ochrana**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].
- (2) Vyberte **Zapnuto**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].
- (3) Stiskněte tlačítko [Esc].

5

Nastavte heslo.

- (1) Vyberte **Heslo**, a poté stiskněte tlačítko [Enter].
- (2) Zobrazí se zpráva „Změnit heslo?“ - vyberte možnost **Ano** a stiskněte tlačítko [Enter]. Výchozí nastavení hesla je „0000“. Doporučujeme ho však změnit na vaše vlastní heslo. Pokud vyberete **Ne**, znovu se objeví obrazovka z kroku 1.
- (3) Podržte tlačítko [Num] a příslušnými tlačítky zadejte čtyřmístné číslo. Zadané číslo se zobrazí jako „* * * *“. Po zadání čtvrté číslice se zobrazí obrazovka potvrzení.

Dálkový ovladač



- (4) Zadejte heslo znovu. 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.

Postup

Podržte tlačítko [Num] a zadejte heslo pomocí číselných tlačítek.

Po zadání správného hesla bude zahájena projekce.

Upozornění

- Pokud heslo zadáte nesprávně třikrát po sobě, přibližně na pět minut se zobrazí zpráva „Funkce projektoru budou uzamčeny.“, a poté se projektor přepne do pohotovostního režimu. V takovém případě odpojte projektor ze zásuvky a znovu jej zapojte. Poté projektor zapněte. Projektor znovu zobrazí obrazovku pro zadání hesla, na které můžete zadat správné heslo.
- Pokud heslo zapomenete, poznamenejte si číslo „Kód požadavku: xxxx“, které se zobrazí na obrazovce, a kontaktujte nejbližší adresu, kterou naleznete v Příručce pro podporu a servis. [☛ 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](#)

Omezení provozu (Provozní zámek)

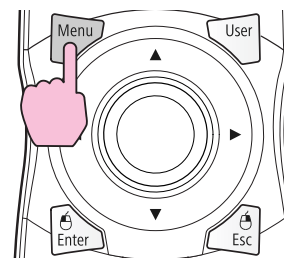
Chcete-li zamknout tlačítka na ovládacím panelu, proveďte některý z následujících postupů. I když je ovládací panel zamčený, stále můžete používat dálkové ovládání jako obvykle.

- Úplné uzamčení
Všechna tlačítka na ovládacím panelu budou zamčena. Z ovládacího panelu nebude možné provádět žádné akce, včetně zapnutí a vypnutí napájení.
- Částečné uzamčení
Budou uzamčena všechna tlačítka na ovládacím panelu, kromě tlačítka [⏻].

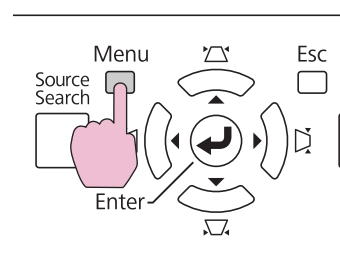
1

V průběhu promítání stiskněte tlačítko [Menu] a vyberte **Nastavení - Provozní zámek z konfigurační nabídky.** [☛ "Použití konfigurační nabídky" s.51](#)

Pomocí dálkového ovladače

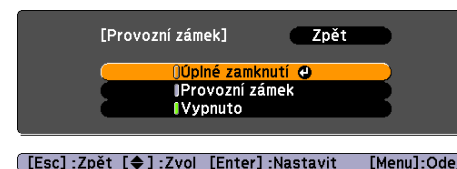


Pomocí ovládacího panelu



2

Podle potřeby vyberte **Úplné uzamčení** nebo **Částečné uzamčení**.




3

Po zobrazení potvrzení vyberte **Ano**.

Tlačítka ovládacího panelu budou uzamčena podle zvoleného nastavení.



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

- Pomocí dálkového ovládání vyberte **Vypnuto** v nabídce **Nastavení - Provozní zámek** z konfigurační nabídky.  [s.56](#)
- Podržte tlačítko [Enter] na ovládacím panelu po dobu přibližně sedmi sekund. Zobrazí se zpráva o odemčení.

Zámek Proti Zcizení

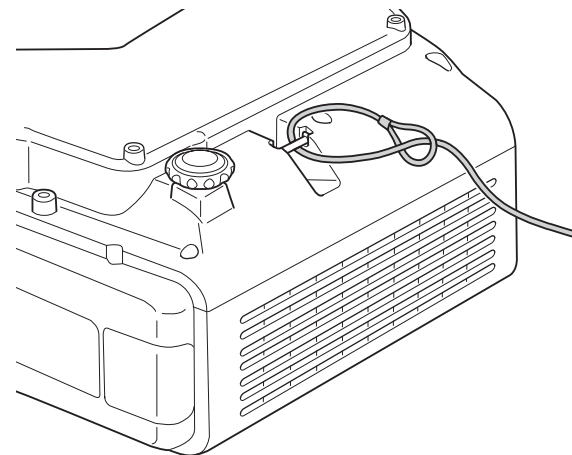
Protože se projektor často montuje na strop a nechává se v místnosti bez dozoru, zahrnuje následující bezpečnostní zařízení, které chrání projektor proti odcizení.

- Bezpečnostní slot
Bezpečnostní slot je kompatibilní se systémem Microsaver Security System společnosti Kensington. Další podrobnosti o systému Microsaver Security System jsou k dispozici na webové stránce společnosti <http://www.kensington.com/>.
- Bod instalace bezpečnostního kabelu
Běžně dostupnou pojistku proti zcizení lze protáhnout bodem instalace kabelu a připevnit tak projektor ke stolu nebo sloupku.
- Šroubek pro fixaci tlačítka pro vyjmutí objektivu
Tlačítko pro vyjmutí objektivu může být zablokováno dodaným šroubkem - promítací objektiv tak nebude možné rychle vyjmout.

Instalace drátěné pojistky

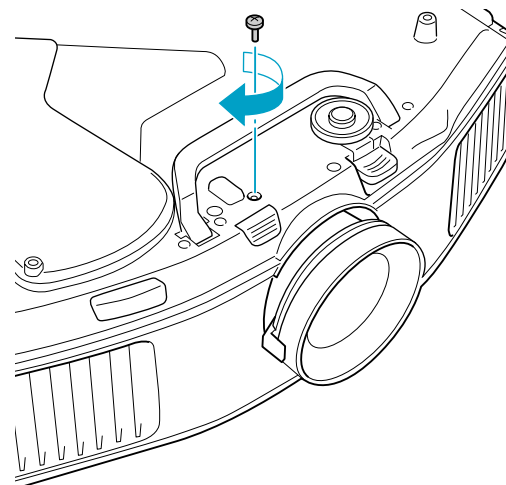
Protáhněte pojistku proti zcizení bodem instalace bezpečnostního kabelu.

Informace o uzamčení naleznete v dokumentaci dodané s drátěnou pojistkou.



Promítací objektiv s ochranou proti odcizení

Bajonetový závit vám umožní snadno a rychle měnit objektivy projektoru. Pokud se obáváte krádeže, toto zařízení je dobře zabezpečené - jakmile objektiv zajistíte dodaným šroubkem, nelze jej rychle vyjmout.





Konfigurační Nabídka

Tato kapitola popisuje použití konfigurační nabídky a její funkce.

1

Výběr z hlavní nabídky

2

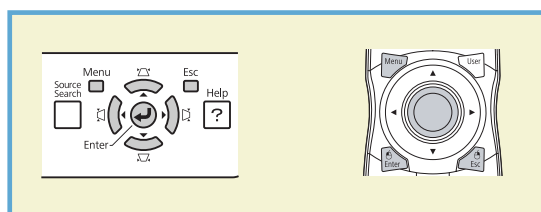
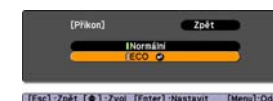
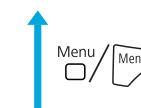
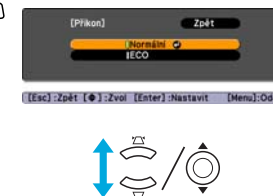
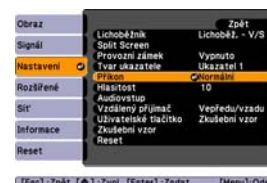
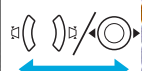
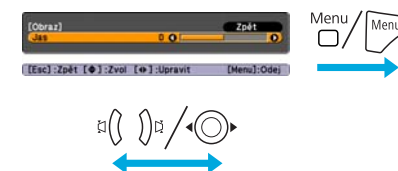
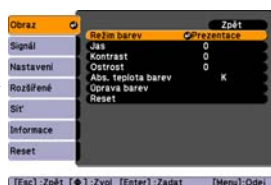
Výběr z dílčí nabídky

3

Nastavení vybrané položky

4

Konec



Položky, které lze nastavit, se liší v závislosti na aktuálně promítaném obrazovém signálu a vstupním zdroji podle následujících fotografií obrazovek. Podrobná nastavení se ukládají pro každý obrazový signál.


Signál RGB/USB/LAN



Signál komponentního videa ▶ / Signál kompozitního videa ▶ / Signál S-Video ▶



Dílčí nabídka	Funkce
Režim barev	Můžete nastavit kvalitu obrazu, která vyhovuje danému prostředí. 🖱️ s.30
Jas	Můžete upravit jas obrazu.
Kontrast ▶	Můžete upravit rozdíl mezi světlými a tmavými částmi obrazu.
Sytost barev	Můžete nastavit sytost barev obrazu.
Odstín*1	Můžete upravit odstín obrazu.
Ostrost	Standard: Můžete upravit ostrost obrazu. Chcete obraz nastavit podrobněji, vyberte Upřesnit . Upřesnit*2: Můžete nastavit čtyři následující položky. Vylepšení tenkých čar: Pokud u tohoto parametru nastavíte pozitivní hodnotu, detaily jako jsou vlasy nebo vzorky látky se zvýrazní. Vylepšení silných čar: Pokud u tohoto parametru nastavíte pozitivní hodnotu, obrysy, pozadí a ostatní hlavní části zobrazených objektů se zvýrazní. Vylepšení V-čar: Pokud u tohoto parametru nastavíte pozitivní hodnotu, zvýrazní se vertikální čáry v obrazu. Vylepšení H-čar: Pokud u tohoto parametru nastavíte pozitivní hodnotu, zvýrazní se horizontální čáry v obrazu.
Abs. teplota barev*3	Celkový odstín obrazu můžete upravit v 10 krocích od 5000 K do 10000 K. Když je nastavená vysoká hodnota, obraz dostane modrý nádech; když je nastavená nízká hodnota, obraz dostane červený nádech.

Dílčí nabídka	Funkce
Úprava barev	Můžete dělat úpravy vybráním jedné z následujících možností. Červená, Zelená, Modrá *4: Můžete upravit sytost jednotlivých barev. R, G, B, C, M, Y : Můžete upravit odstín, sytost a jas jednotlivých barev R (červená), G (zelená), B (modrá), C (azurová), M (purpurová), Y (žlutá). (Tuto položku můžete snadno upravit nastavením možnosti Režim barev na Přizpůsobený .)
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech nastavení funkcí nabídky Obraz . Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz  s.77

*1 Tento parametr může být nastaven pro vstupní signál kompozitního videa nebo S-video, pouze pokud je přijímaný signál typu NTSC.

*2 Tento parametr nemůže být nastaven pro vstupní signál typu RGB, nebo pokud je jako vstupní zdroj nastaveno **USB** nebo **LAN**.

*3 Tento parametr nemůže být nastaven, pokud je Režim barev nastaven na **sRGB**.

*4 Tento parametr nemůže být nastaven, pokud je Režim barev nastaven na **sRGB** nebo **Přizpůsobený**.

Položky, které lze nastavit, se liší v závislosti na aktuálně promítaném obrazovém signálu a vstupním zdroji podle následujících fotografií obrazovek. Podrobná nastavení se ukládají pro každý obrazový signál.

Nastavení v nabídce Signál nebudete moci měnit, pokud je jako vstupní zdroj vybráno USB nebo LAN.

Signál RGB

Obraz	Autom. nastavení	Zpět
Signál	Rozlišení	Zapnuto
	Seřízení souběhu	Automaticky
Nastavení	Synchronizace	0
	Pozice	
Rozšířené	Vstupní signál	Automaticky
	Poměr stran	Normální
Sit'	Reset	
Informace		
Reset		

[◀]:Zvol [Enter]:Zadat [Menu]:Odej

Signál komponentního videa»

Obraz	Pozice	Zpět
Signál	Progresivní	Film/autom.
	Potlačení šumu	NR1
Nastavení	Vstupní signál	Automaticky
	Poměr stran	Automaticky
Rozšířené	Přeskenování	Automaticky
	Stažení 2-2	Zapnuto
Sit'	Reset	
Informace		
Reset		

[◀]:Zvol [Enter]:Zadat [Menu]:Odej

Signál kompozitního videa»/Signál S-Video»

Obraz	Pozice	Zpět
Signál	Progresivní	Film/autom.
	Potlačení šumu	NR1
Nastavení	Videosignál	Automaticky
	Poměr stran	Automaticky
Rozšířené	Reset	
Sit'		
Informace		
Reset		



[◀]:Zvol [Enter]:Zadat [Menu]:Odej

DVI-D/HDMI

Obraz	Progresivní	Zpět
Signál	Potlačení šumu	Film/autom.
	Video.r.DVI/HDMI	NR1
Nastavení	Poměr stran	Normální
	Přeskenování	Automaticky
Rozšířené	Stažení 2-2	Automaticky
	Reset	Zapnuto
Sit'		
Informace		
Reset		

[◀]:Zvol [Enter]:Zadat [Menu]:Odej

Dílčí nabídka	Funkce
Autom. nastavení	Podle potřeby můžete vybrat, zda se v případě změny vstupního signálu obraz automaticky upraví na optimální stav (Zapnuto / Vypnuto).
Rozlišení	Automaticky: Rozlišení vstupního signálu je automaticky rozpoznáno. Široká, Normální: Tuto možnost vyberte, pokud je nastaveno Automaticky a obraz se nezobrazí správně. Nastavte možnost Širokoúhlý , pokud je monitor připojeného počítače širokoúhlý, nebo nastavte možnost Normální pro obrazovky s poměrem stran 4:3 nebo 5:4. Ručně: Můžete nastavit vlastní rozlišení. To je vhodné, pokud je počítač připojen trvale.
Seřízení souběhu»	Slouží pro úpravu obrazu z počítače, pokud se na něm objeví svislé pruhy.
Synchronizace»	Slouží pro úpravu obrazu z počítače, pokud se v něm objeví blikání, neostrost nebo rušení.
Pozice	Podle potřeby můžete upravit pozici zobrazení nahoru, dolů, vlevo a vpravo, pokud část obrazu chybí, aby tak byl zobrazen celý obraz.
Progresivní*1*2*4	Vypnuto: Konverze IP je provedena pro každé pole na projekční ploše. Tato možnost je vhodné pro obraz s velkým množstvím pohybu. Video: Tato možnost je vhodná pro prohlížení běžných videosnímků. Film/autom.: Automatickým převodem filmových snímků, počítačové grafiky, animovaných snímků atd. zaznamenaných s rychlostí 24/30 snímků na optimální progresivní signál prostřednictvím nabídky 2-3 je možné obnovit přirozený vzhled původního obrazu.
Potlačení šumu*2	Slouží pro vyhlazení hrubých obrazů. Existují dva režimy. Vyberte si své oblíbené nastavení. Doporučuje se, aby toto nastavení při prohlížení zdrojů obrazu, u kterých je šum velmi nízký (například na discích DVD), bylo nastaveno na Vypnuto .

Dílčí nabídka	Funkce
Video.r.DVI/HDMI	Pokud je vstupní port DVI-D nebo HDMI připojen k DVD přehrávači, nastavte úroveň videa podle nastavení DVD přehrávače. Pokud je jako vstupní zdroj vybráno HDMI a rozsah je nastaven na hodnotu Automaticky ^{*3} , úroveň videa vstupního signálu bude určena automaticky. Pokud je rozsah nastaven na Automaticky a při sledování pozorujete výpadky obrazu, nastavte úroveň videa podle nastavení DVD přehrávače. Úroveň videa DVD přehrávače může být nastavena na Normální nebo Rozšířená.
Vstupní signál	Vstupní signál lze vybrat ze vstupního portu Computer1 nebo BNC. Jestliže vyberete možnost Automaticky , vstupní signál je automaticky rozpoznán podle připojeného zařízení. Jestliže se při nastavení Automaticky nezobrazují barvy správně, vyberte příslušný signál podle připojeného zařízení.
Videosignál	Jako vstupní port signálu můžete vybrat Video1, Video2 a S-Video. Nastavení Automaticky zajišťuje automatické rozpoznání videosignálu. Pokud se v obrazu objeví rušení nebo pokud dojde k problému, například pokud se při nastavení Automaticky nepromítá žádný obraz, vyberte příslušný signál podle připojeného zařízení.
Poměr stran	U promítaného obrazu můžete nastavit <u>Poměr stran</u>  s.28
Přeskenování*2	Můžete změnit měřítko výstupu (rozsah promítaného obrazu). Rozsah oříznutí obrazu lze nastavit na hodnoty Vypnuto , 4% nebo 8% . Možnost Auto ^{*3} lze vybrat, pouze pokud je vstupním zdrojem HDMI . Pokud je vybrána možnost Automaticky , rozsah se automaticky nastaví na Vypnuto nebo 8% podle vstupního signálu.
Stažení 2-2*2	Toto lze nastavit pouze tehdy, když jsou přijímány signály 1080p / 24 Hz. Pokud je tato možnost nastavena na hodnotu Zapnuto , snímky zaznamenané s rychlostí 24 snímků za sekundu, jako jsou filmy, jsou promítány s původní snímkovou rychlostí bez interpolace. Je možné obnovit přirozený styl původního snímku.
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky Signál , kromě možnosti Vstupní signál . Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz  s.77

















*1 Když je přijímán signál komponentního videa nebo videa RGB, lze toto nastavení upravit pouze při příjmu signálů 480i, 576i, 1080i.



*2 Toto nastavení nelze upravit, pokud je přijímán digitální signál RGB.

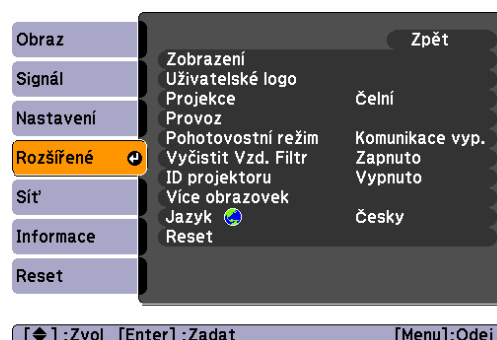
*3 Toto nastavení lze upravit, pouze pokud výstup HDMI připojeného zařízení je připojen ke vstupnímu portu HDMI projektoru.



*4 Toto nelze nastavit, když je přijímán signál 1080i a režim poměru stran je nastaven na **Plný**.







Dílčí nabídka	Funkce
Lichoběžník	<p>Slouží k opravě lichoběžníkové zkreslení.</p> <p>Lichoběž. - V/S: Slouží k opravě vodorovného a svislého lichoběžníkového zkreslení. Vyberte možnost Lichoběžník - S nebo Lichoběžník - V.  s.24</p> <p>Tlačítka [ / ], [ / ], [ / ] a [ / ] na ovládacím panelu slouží provedení podobných oprav jako možnosti Lichoběžník - S a Lichoběžník - V.</p> <p>Quick Corner: Pomocí této funkce můžete vybrat a opravit čtyři rohy promítaného obrazu.  s.22</p>
Split Screen	Pomocí této funkce můžete rozdělit projekční plochu na dvě poloviny.  s.31
Provozní zámek	Slouží k omezení používání ovládacího panelu projektoru.  s.48
Tvar ukazatele	<p>Slouží k výběru tvaru ukazatele.  s.36</p> <p>Ukazatel 1:  Ukazatel 2:  Ukazatel 3: </p>
Příkon	<p>Jas lampy můžete nastavit na hodnotu Normální nebo ECO.</p> <p>Vyberte možnost ECO, pokud je promítaný obraz příliš jasný, například když promítáte ve tmavé místnosti nebo na malou projekční plochu. Pokud vyberete možnost ECO, sníží se hlučnost ventilátoru při promítání, a spotřeba elektřiny a životnost lampy klesne následujícím způsobem. Spotřeba elektřiny: pokles o zhruba 16 %, životnost lampy: zhruba 1,5krát delší</p>
Hlasitost	Slouží pro úpravu hlasitosti. Podrobná nastavení se ukládají pro každý zdroj obrazu a obrazový signál.
Audiovstup	Audiovstup LAN: Když je promítán obraz z počítače připojeného přes síť, zvuk je odeslán z projektoru pomocí zde nastaveného portu. Pro přenos zvuku z počítače do projektoru, vyberte LAN .
Vzdálený přijímač	<p>V případě potřeby můžete omezit příjem provozního signálu z dálkového ovladače.</p> <p>Chcete-li zakázat ovládání projektoru pomocí dálkového ovladače, nebo je-li v blízkosti přijímače signálů dálkového ovladače fluorescenční světlo, můžete pomocí nastavení deaktivovat přijímač, který nechcete používat, nebo který je vystaven rušení.</p> <p>Pokud tlačítko [Menu] na dálkovém ovladači nebo ovládacím panelu podržíte stisknuté 15 sekund, tento parametr se vrátí do výchozího nastavení.</p>


Dílčí nabídka	Funkce
Uživatelské tlačítko	Tlačítkem [User] na dálkovém ovladači si můžete zvolit položku přiřazenou z konfigurační nabídky. Po stisknutí tlačítka [User] se zobrazí obrazovka výběru/úpravy přiřazené položky nabídky, která vám umožní provést snadné nastavení/úpravu. K tlačítku [User] můžete přiřadit jednu z následujících šesti položek. Příkon, Informace, Progresivní, Zkušební vzor, Více obrazovek a Rozlišení
Zkušební vzor	Při nastavování projektoru se zobrazuje zkušební vzor, abyste mohli promítání nastavit bez nutnosti připojení dalšího zařízení.  s.20
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky Nastavení , kromě možnosti Uživatelské tlačítko . Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz  s.77



Dílčí nabídka	Funkce
Zobrazení	<p>Slouží k úpravě nastavení zobrazení projektoru.</p> <p>Zpráva: Když je tato položka nastavena na Vypnuto, následující zprávy se nebudou zobrazovat na projekční ploše. Přehrávání a další varování, zprávy (například pokud není k dispozici videosignál), když je funkce Zmrazit nastavena na hodnotu Zapnuto, nebo při změně Zdroj, Režim barev nebo Poměr stran.</p> <p>Pozadí obrazu*1: Pokud není k dispozici obrazový signál, můžete jako pozadí projekční plochy nastavit Černá, Modrá nebo Logo.</p> <p>Úvodní obrazovka*1: Chcete-li při zahájení projekce zobrazit uživatelské logo, nastavte tento parametr na Zapnuto.</p> <p>Vypnout A/V*1: Při aktivované funkci Vypnout A/V můžete jako pozadí projekční plochy nastavit Černá, Modrá nebo Logo.</p> <p>Velikost nabídky: Z možností Normální a Větší můžete vybrat velikost konfigurační nabídky, nápovědy a dalších zpráv.</p>
Uživatelské logo *1	V případě potřeby můžete změnit uživatelské logo, které se zobrazuje na pozadí obrazu nebo na úvodní obrazovce.  s.44
Projekce	Tento parametr nastavte na základě umístění projektoru.  s.125

Dílčí nabídka	Funkce
Provoz	<p>Napájení zapnuto: Podle potřeby můžete tuto funkci aktivovat či deaktivovat (Zapnuto/Vypnuto). Pokud je tato položka nastavena na Zapnuto, přístroj se automaticky zapne při zapojení do elektrické zásuvky.</p> <p>Klidový režim: Pokud je tato funkce nastavena na Zapnuto, promítání se automaticky zastaví, když není přijímán žádný signál a není prováděna žádná operace.</p> <p>Čas úsp. režimu: Pokud je možnost Klidový režim nastavena na Zapnuto, můžete v rozsahu od 1 do 30 minut nastavit dobu, po které dojde k automatickému vypnutí projektoru.</p> <p>Vysoká nadm. výška: Pokud projektor používáte v nadmořské výšce vyšší než 1500 m, nastavte tuto možnost na Zapnuto.</p> <p>Ukončení synch. BNC: Slouží k ukončení příjmu signálu ze vstupního portu BNC. Tato možnost je většinou nastavena na Vypnuto. Nastavte ji na Zapnuto v případě, když je nutné provádět analogové ukončení (75 Ω), například pro přepínače.</p> <p>Typ dálk. ovladače: V závislosti na typu dálkového ovladače vyberte Normální nebo Jednoduchý. Nastavte tuto položku na Normální, pokud používáte dálkový ovladač dodávaný s projektozem. Pokud vyberete Jednoduchý, můžete k ovládání tohoto projektoru používat dálkový ovladač dodaný k jinému projektoru Epson. Tato funkce je užitečná, pokud chcete k ovládání projektoru používat dálkový ovladač, který již dobře znáte. (Pokud chcete používat dálkový ovladač dodaný s projektory řady EB-G5xxx nebo řady EB-Z80xx, vyberte Normální.)</p> <p>Pokud však vyberete možnost Jednoduchý, nebudete moci používat dálkový ovladač dodávaný k tomuto projektoru. Ujistěte se, že vybrané nastavení je správné, protože pokud projektor umístíte na strop nebo na jiné, těžko dosažitelné místo, změnit toto nastavení zpět na Normální může být obtížné. Navíc nebudete moci používat funkce, kterými není použitý dálkový ovladač či projektor vybaven.</p> <p>Tlačítko změny směru: Tuto možnost nastavte na Zapnuto, pokud chcete projektor zavěsit na strop.  s.125</p>
Pohotovostní režim	Pokud je tato položka nastavena na Komunikace zap. , můžete používat funkce, které přes síť sledují a kontrolují stav projektoru, i když je v pohotovostním režimu.
Vyčistit Vzd. Filtr	Podle potřeby můžete aktivovat či deaktivovat funkci Vyčistit vzd. filtr (Zapnuto/Vypnuto). Pokud je tato možnost nastavena na Zapnuto a je zjištěno ucpání vzduchového filtru, na projekční ploše se objeví upozornění.
ID projektoru	Nastavte ID v rozmezí od 1 do 9. Vypnuto znamená, že není nastaveno žádné ID.  s.39
Více obrazovek	<p>Je-li připojeno dva a více projektorů, které promítají obraz, můžete upravit jas a barevný tón každého promítaného obrazu.  s.42</p> <p>Úroveň nastavení: Podle potřeby můžete upravit obraz od černé po bílou v pěti úrovních zvaných Úroveň 1 až 5. V každé z těchto 5 úrovní můžete nastavit korekci jasu a korekci barvy.</p> <p>Korekce jasu: Slouží k úpravě rozdílu jasu mezi jednotlivými projektory.</p> <p>Korekce barev (G/R) / Korekce barev (B/Y): Slouží k úpravě rozdílu barev mezi jednotlivými projektory.</p>
Jazyk	Můžete nastavit jazyk zobrazovaných zpráv.

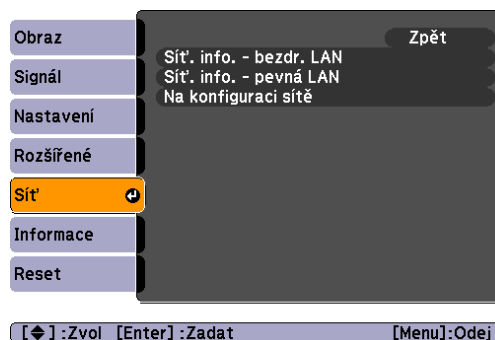
Dílčí nabídka	Funkce
Reset	Položky Zobrazení *2, Provoz *3 a Vyčistit Vzd. Filtr můžete z nabídky Rozšířené obnovit do výchozího nastavení. Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz  s.77

*1 Pokud je funkce **Ochrana uživ. loga** v části Zabezpečení heslem nastavena na **Zapnuto**, nastavení týkající se uživatelského loga nebude možné měnit. Změny lze provést poté, co možnost **Ochrana uživ. loga** nastavíte na **Vypnuto**.  [s.44](#)

*2 Kromě parametrů týkajících se uživatelského loga.

*3 Kromě parametrů **Tlačítko změny směru**, **Vysoká nadm. výška** a **Typ dálk. ovladače**.

Pokud je položka **Síťová ochrana** nastavena na **Zapnuto** v nabídce **Zabezpečení heslem**, zobrazí se zpráva a nastavení nebude možné změnit. Změny lze provést poté, co možnost **Síťová ochrana** nastavíte na **Vypnuto**. 🖱️ [s.46](#)



Dílčí nabídka	Funkce
Síť. info. - bezdr. LAN Síť. info. - pevná LAN	Slouží k zobrazení síťových nastavení.
Na konfiguraci sítě	Slouží k otevření obrazovky pro nastavení sítě. 🖱️ s.62



Funkce projektoru lze nastavit a projektor ovládat prostřednictvím počítače pomocí 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. 🖱️ [s.106](#)

Poznámky k ovládání nabídky Sít'

Výběr z hlavní nabídky, výběr dílčích nabídek a změna vybraných položek jsou stejné jako u operací v konfigurační nabídce.

Po dokončení přejděte na položku **Nastavení dokončeno** a vyberte možnost **Ano**, **Ne** nebo **Zrušit**. Když vyberete **Ano** nebo **Ne**, vrátíte se do konfigurační nabídky.



- Ano:** Uloží nastavení a ukončí nabídku Sít'.
- Ne:** Ukončí nabídku Sít' bez uložení nastavení.
- Zrušit:** Pokračuje v zobrazování nabídky Sít'.

Použití softwarové klávesnice

Nabídka Sít' obsahuje položky, které během nastavení vyžadují zadání alfanumerických znaků. V takovém případě se zobrazí následující klávesnice. Pomocí tlačítka [☉] na dálkovém ovladači nebo tlačítek [↶/▲], [↷/▼], [↶/◀] a [↷/▶] na ovládacím panelu přesuňte kurzor na požadované tlačítko a stiskem tlačítka [Enter] zadejte alfanumerické znaky. Zadejte hodnoty podržením tlačítka [Num] na dálkovém ovladači a stiskem numerických tlačítek. Po dokončení zadávání stiskněte tlačítko [Finish] na



klávesnici, kterým zadání potvrdíte. Stisknutím tlačítka [Cancel] na klávesnici zadání zrušíte.



- Výběrem tlačítka [CAPS] a následným stiskem tlačítka [Enter] můžete přepínat mezi velkými a malými písmeny.
- Výběrem tlačítka [SYM1/2] a následným stiskem tlačítka [Enter] můžete přepínat mezi symboly v okénku na obrázku.

Nabídka Základní




Díličí nabídka	Funkce
Název projektoru	Zobrazuje název projektoru použitý k jeho identifikování po připojení do sítě. Při úpravách můžete zadat až 16 jednobajtových alfanumerických znaků.
Heslo k PJ linku	Zadejte heslo, které budete používat při přístupu k projektoru pomocí kompatibilního softwaru PJLink.  s.112 Můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.
Příst. heslo na web	Nastavte heslo, které budete používat při úpravě nastavení a ovládání projektoru pomocí webového rozhraní. Můžete zadat až 8 jednobajtových alfanumerických znaků. Ovládání pomocí webového rozhraní je funkce počítače, která umožňuje nastavení a ovládání projektoru pomocí webového prohlížeče v počítači připojeného k síti.  s.106
Heslo projektoru	Je-li klíčové slovo projektoru nastaveno na hodnotu Zapnuto , musíte při připojování k počítači v síti zadat klíčové slovo. Lze tak zabránit přerušení prezentací z důvodu připojení nežádoucího počítače. Obvyklé nastavení je Zapnuto .

Nabídka Bezdrátová síť LAN

Chcete-li projektor připojit k počítači pomocí bezdrátové sítě LAN, nainstalujte jednotku bezdrátové sítě LAN (ELPAP03).  [s.135](#)

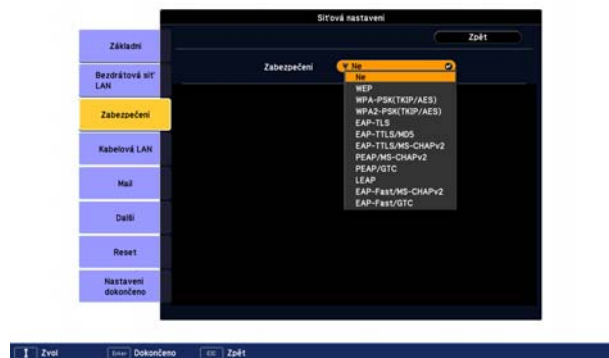


Dílčí nabídka	Funkce
Nap. bezdr. sítě LAN	Chcete-li propojit projektor s počítačem přes bezdrátovou síť LAN, nastavte tento parametr na Zapnuto . Nechcete-li se připojovat prostřednictvím bezdrátové sítě LAN, nastavte tento parametr na Vypnuto , aby se zabránilo neoprávněnému přístupu jiných osob.
Režim připojení	Chcete-li propojit projektor s počítačem přes bezdrátovou síť LAN, je třeba nastavit režim připojení. Pokud chcete používat připojení typu Ad Hoc , nastavte režim připojení na Rychlý . Pokud chcete používat připojení typu Režim infrastruktury , nastavte režim připojení na Pokročilý . Pokud chcete propojit počítač s projektorem pomocí aplikace EasyMP Multi PC Projection, nastavte režim připojení na Pokročilý .
Wi-Fi Protected Setup	Pokud používáte přístupový bod kompatibilní s WPS (Wi-Fi Protected Setup) prostřednictvím bezdrátové sítě LAN, můžete projektor snadno připojit k přístupovému bodu a provést bezpečnostní nastavení.  s.119
Kanál	V případě připojení v režimu Rychlý režim si vyberte kanál využívající standard 802.11b/g. V případě rušení jinými signály použijte jiný kanál.
Systém bezdrátové sítě LAN	Nastavuje systém bezdrátové sítě LAN. V případě připojení v režimu Pokročilý si po nastavení Automaticky projektor automaticky vybere způsob, který je nejvhodnější v daném prostředí. V oblasti, která nepodporuje standard 802.11a, bude zobrazeno pouze 802.11b/g .
SSID Auto Nastav.	V případě připojení v režimu Rychlý může být možnost SSID Auto Nastav. nastavena na Zapnuto - tento projektor tak bude mezi ostatními rychleji vyhledán a připojení více stabilní. Označení SSID se vytvoří automaticky, takže následující adresu nebude možné nastavit. Chcete-li propojit jeden počítač s více projektory, nastavte tento parametr na Vypnuto .
SSID	Zadejte označení SSID. Je-li pro systém bezdrátové sítě LAN, v níž je projektor připojen, nastaveno označení SSID, zadejte jej. Můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.

Díličí nabídka	Funkce
DHCP	Můžete nastavit, zda chcete používat protokol <u>DHCP</u> (Zapnuto) či nikoli (Vypnuto). Nastavíte-li tuto možnost na Zapnuto , nebude možné nastavit další adresy.
Adresa IP	Můžete zadat <u>adresu IP</u> přidělenou 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)
Maska podsítě	Můžete zadat <u>masku podsítě</u> pro projektor. 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
Adresa brány	Můžete zadat adresu IP pro bránu projektoru. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující <u>adresy brány</u> . 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (x představuje číslo od 0 do 255)
Adresa MAC	Zobrazuje adresu MAC.
SSID displej	Nastavíte-li tuto položku na Vypnuto , označení SSID nebude zobrazeno na obrazovce Pohotovostní režim LAN.
Zobrazení adresy IP	Nastavíte-li tuto položku na Vypnuto , adresa IP nebude zobrazena na obrazovce Pohotovostní režim LAN.

Nabídka Zabezpečení (pouze pokud je nainstalovaná jednotka bezdrátové sítě LAN)

Pokud je nainstalována jednotka bezdrátové sítě LAN a je používána v režimu Pokročilý, důrazně doporučujeme nastavit úroveň zabezpečení.



Dílková nabídka	Funkce
Zabezpečení	<p>Podle potřeby můžete zvolit typ zabezpečení.</p> <p>Při nastavování zabezpečení postupujte podle pokynů správce síťového systému, ke kterému se připojujete.</p> <p>Projektor podporuje následující typy zabezpečení.</p> <p>WEP: Data jsou kódována kódovacím klíčem (klíč WEP).</p> <p>Tento mechanismus brání komunikaci, pokud se kódované klíče pro přístupový bod a projektor neshodují.</p> <p>WPA/WPA2: Tento kódovací standard zdokonaluje zabezpečení, které je nedostatkem metody WEP. Ačkoli existuje několik způsobů kódování WPA, projektor používá „TKIP“ a „AES“.</p> <p>WPA rovněž obsahuje funkce ověření uživatele. Ověření WPA podporuje ověření dvěma způsoby: pomocí ověřovacího serveru nebo ověření mezi počítačem a přístupovým bodem bez serveru. Projektor podporuje druhou uvedenou metodu – bez serveru.</p> <p>EAP: EAP je protokol používaný ke komunikaci mezi klienty a ověřovacími servery. Jedná se o několik protokolů, např. EAP-TLS, který využívá k ověření uživatele elektronický certifikát, LEAP, který využívá jméno uživatele a heslo, a EAP-TTLS.</p>



Používáte-li metodu EAP, musíte u projektoru vytvořit nastavení, která odpovídají nastavení ověřovacího serveru. Zjistíte od správce sítě podrobnosti o nastavení RADIUS.

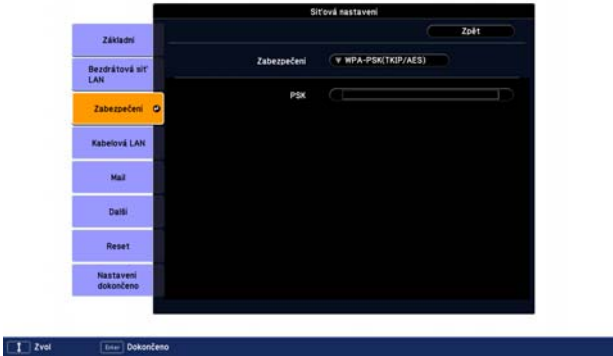
Když je vybrána možnost WEP




Dílčí nabídka	Funkce
Kódování WEP	Můžete nastavit kódování WEP. 128 Bit: Používá 128bitové (104bitové) kódování 64 Bit: Používá 64bitové (40bitové) kódování
Formát	Můžete zadat vstupní metodu kódovaného klíče WEP. ASCII: Zadejte text. Metoda zadávání šifrovaného WEP s textem se liší v závislosti na typu přístupového bodu. Ověřte si u správce sítě, ve které je projektor připojen, a nastavte na „ASCII“. HEX: Zadejte text v šestnáctkové soustavě.
ID klíče	Vybírá klíč ID kódování WEP.
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 . Pokud je počet zadaných znaků menší než požadovaná délka, nedojde ke kódování žádného znaku. Pokud je počet zadaných znaků vyšší než požadovaná délka, nedojde ke kódování znaků, které překračují povolený počet. 128 Bit – ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 13 znaků. 64 Bit – ASCII: Jednobajtové alfanumerické znaky, 5 znaků. 128 Bit – HEX: 0 až 9 a A až F, 26 znaků 64 Bit – HEX: 0 až 9 a A až F, 10 znaků

Dílčí nabídka	Funkce
Typ ověření	Podle potřeby můžete nastavit typ ověření kódování WEP. Open: Metoda připojení k přístupovému bodu bez ověření. Shared: Typ ověření pomocí klíče WEP.

Když je vybrána možnost WPA-PSK(TKIP/AES) nebo WPA2-PSK(TKIP/AES)



Dílčí nabídka	Funkce
PSK (Encryption key)	<p>Můžete zadat klíč Pre-Shared Key (kódovaný klíč) v jednobajtových alfanumerických znacích. Zadejte alespoň 8 a maximálně 63 znaků. Po zadání klíče Pre-Shared Key a stisknutí tlačítka [Enter] bude hodnota nastavena a zobrazena jako hvězdička (*).</p> <p>V konfigurační nabídce nelze zadat více než 32 znaků. Při nastavení prostřednictvím sítě můžete zadat více než 32 znaků.</p> <p> s.106</p>

Když je vybrána možnost EAP-TLS



Níže naleznete informace o registraci digitálního certifikátu pro ověření přístupu k projektoru. 🖱️ [Návod k použití aplikace PC Free "Registrace digitálního certifikátu pro projektor"](#)



Dílčí nabídka	Funkce
Vydáno pro / Vydal / Doba platnosti	Zobrazí se informace v certifikátu. Nemůžete zadat.

Když je vybrána možnost EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC



Dílčí nabídka	Funkce
Jméno uživatele	Můžete zadat jméno uživatele k ověření v jednobajtových alfanumerických znacích (bez mezer). Lze zadat až 64 znaků. V konfigurační nabídce nelze zadat více než 32 znaků. Při nastavení prostřednictvím sítě můžete zadat více než 32 znaků.  s.106
Heslo	Můžete zadat heslo pro ověření v jednobajtových alfanumerických znacích. Lze zadat až 64 znaků. Po zadání hesla a stisknutí tlačítka [Enter] bude hodnota nastavena a zobrazena jako hvězdička (*). V konfigurační nabídce nelze zadat více než 32 znaků. Při nastavení prostřednictvím Ovládání pomocí webového rozhraní můžete zadat více než 32 znaků.  s.106

Nabídka Kabelová LAN



Dílčí nabídka	Funkce
DHCP	Podle potřeby můžete nastavit, zda chcete nebo nechcete (Zapnuto/Vypnuto) používat protokol <u>DHCP</u> . Nastavíte-li tuto možnost na Zapnuto , nebude možné nastavit další adresy.
Adresa IP	Můžete zadat <u>adresu IP</u> přidělenou 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)
Maska podsítě	Sem můžete zadat <u>masku podsítě</u> pro projektor. 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
Adresa brány	Sem můžete zadat adresu IP pro bránu projektoru. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující <u>adresy brány</u> . 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (x představuje číslo od 0 do 255)
Adresa MAC	Slouží pro zobrazení adresy MAC.
Zobrazení adresy IP	Pokud nechcete, aby se na pohotovostní obrazovce LAN zobrazovala adresa IP, nastavte tuto možnost na Vypnuto .

Nabídka Mail

Pokud je nastaven tento parametr, budou vám emailem zasílány zprávy v případě, že se vyskytne problém nebo výstraha. 🗨 "Čtení mailové zprávy s problémem" [s.108](#)



Díličí nabídka	Funkce
Mailová zpráva	Můžete nastavit, zda chcete nebo nechcete (Zapnuto/Vypnuto) být informováni emailem.
SMTP server	Můžete zadat <u>adresu IP</u> ▶ pro server SMTP pro projektor. 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)
Č. portu	Můžete zadat číslo portu pro server SMTP. Výchozí hodnota je 25. Můžete zadat číslo od 1 do 65535.
E-mailová adresa 1/E-mailová adresa 2/E-mailová adresa 3	Zadejte cílovou e-mailovou adresu, na kterou chcete odesílat mailové zprávy. Můžete zaregistrovat až tři adresy. U e-mailových adres můžete zadat až 64 jednobajtových alfanumerických znaků. V konfigurační nabídce nelze zadat více než 32 znaků. 🗨 s.106
Nastavení události oznámení	Můžete vybrat, o kterých nenormálních stavech a varováních budete informováni e-mailem. Pokud u projektoru dojde k vybranému nenormálnímu stavu nebo varování, bude odeslán e-mail na zadanou E-mailovou adresu s oznámením o výskytu nenormálního stavu nebo varování. U zobrazených položek můžete vybrat více možností.

Nabídka Další



Dílčí nabídka	Funkce
SNMP	Pokud chcete používat protokol SNMP pro sledování projektoru, nastavte tento parametr na Zapnuto . Chcete-li ke sledování projektoru použít protokol SNMP, potřebujete do počítače nainstalovat program správce SNMP. Protokol SNMP musí být spravován správcem sítě.
Adresa IP depeše 1/Adresa IP depeše 2	Pokud je protokol SNMP nastaven na Zapnuto , můžete nastavit až dvě IP adresy jako 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)
Brána s prioritou	Pro prioritní bránu vyberte Pevná nebo Bezdrátová .
AMX Device Discovery	Když je projektor připojen k síti, nastavte tuto položku na hodnotu Zapnuto a povolte detekování zařízení funkcí AMX Device Discovery . Nastavte položku na hodnotu Vypnuto v případě, že nejste připojeni k prostředí ovládaném pomocí AMX nebo AMX Device Discovery.
RoomView	Tento parametr nastavte na Zapnuto , pouze pokud pro sledování a ovládání projektoru přes síť používáte aplikaci Crestron RoomView®. V ostatních případech nastavte tento parametr na Vypnuto . "O aplikaci Crestron RoomView" s.113 Změny provedené v nastaveních projektoru se projeví po restartování. Pokud je tento parametr nastaven na Zapnuto , následující funkce nebude možné použít. <ul style="list-style-type: none"> Ovládání pomocí webového rozhraní Message Broadcasting (plugin EasyMP Monitor)

Nabídka Reset

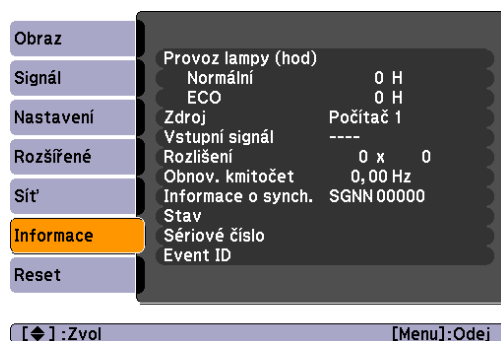
Resetuje veškerá síťová nastavení.



Dílčí nabídka	Funkce
Resetovat síťová nastavení.	Chcete-li resetovat veškerá síťová nastavení, vyberte položku Ano . Po resetování všech nastavení se zobrazí nabídka Základní .

Tato nabídka vám umožňuje zkontrolovat stav promítaného obrazového signálu a stav projektoru. Položky, které lze zobrazit, se liší v závislosti na aktuálně promítaném obrazovém signálu a vstupním zdroji podle následujících fotografií obrazovek.

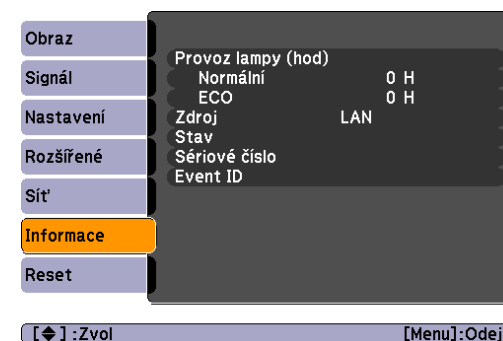
Signál RGB/Signál komponentního videa»



Signál kompozitního videa»/Signál S-Video»



USB/LAN



Dílčí nabídka	Funkce
Provoz lampy (hod)	Umožňuje vám zobrazit celkovou provozní dobu*1 lampy. Při dosažení kritické doby lampy se znaky zobrazí žlutě.
Zdroj	Umožňuje vám zobrazit název zdroje připojeného zařízení, jehož signál se právě promítá.
Vstupní signál	Umožňuje vám zobrazit obsah položky Vstupní signál nastavené v nabídce Signál podle zdroje.
Rozlišení	Umožňuje vám zobrazit rozlišení.
Videosignál	Umožňuje vám zobrazit obsah položky Videosignál nastavené v nabídce Signál .
Obnov. kmitočet	Můžete zobrazit <u>Obnovovací kmitočet</u> ».
Informace o synch.	Umožňuje vám 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	Pokud se vyskytne problém, když je projektor s počítačem propojen přes síť, informace o problému můžete zobrazit pomocí Event ID. Na následující stránce jsou vysvětleny informace obsažené v Event ID. s.93

*1 Během prvních 10 hodin je jako celková provozní doba zobrazena „0V“. 10 hodin a více se zobrazuje jako „10V“, „11V“ atd.



Dílčí nabídka	Funkce
Resetovat vše	Tato nabídka vám umožňuje obnovit výchozí nastavení položek konfigurační nabídky. U následujících položek nebude obnoveno výchozí nastavení: položky týkající se hesel, Vstupní signál , Uživatelské logo , Více obrazovek , všechny položky nabídek Síť , Provoz lampy (hod) a Jazyk .
Reset hodin lampy	V případě potřeby můžete vymazat celkovou provozní dobu lampy (hod.) a obnovit ji na „0H“. Tuto funkci použijte při výměně lampy.



Odstraňování Problémů

Tato kapitola popisuje rozpoznávání problémů a jejich řešení.

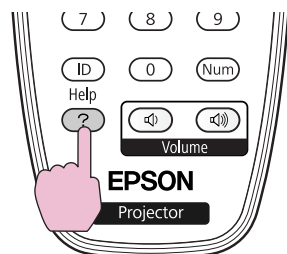
Pokud nastane problém s projektorem, po stisknutí tlačítka [Help] se zobrazí obrazovka nápovědy, která vám pomůže. Problémy můžete vyřešit odpovídáním na otázky.

Postup

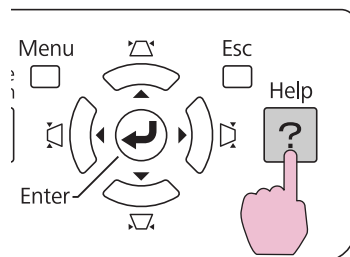
1 Stiskněte tlačítko [Help].

Zobrazí se obrazovka Náповěда.

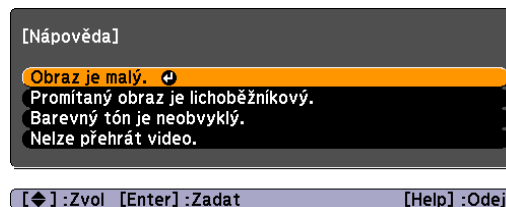
Pomocí dálkového ovladače



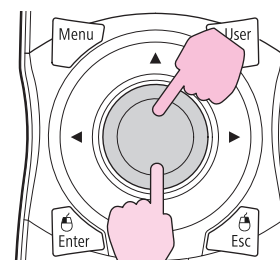
Pomocí ovládacího panelu



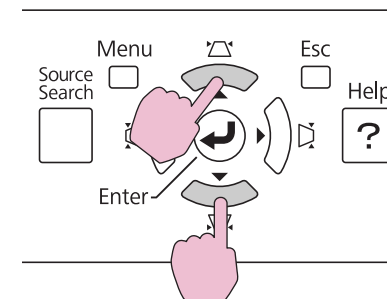
2 Vyberte položku nabídky.



Pomocí dálkového ovladače



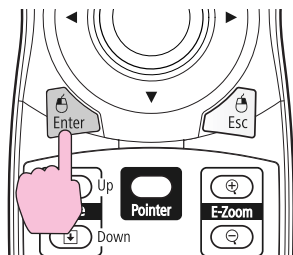
Pomocí ovládacího panelu



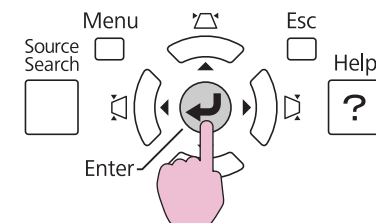
3

Potvrdte volbu.

Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



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

Stisknutím tlačítka [Help] ukončete Náповědu.

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



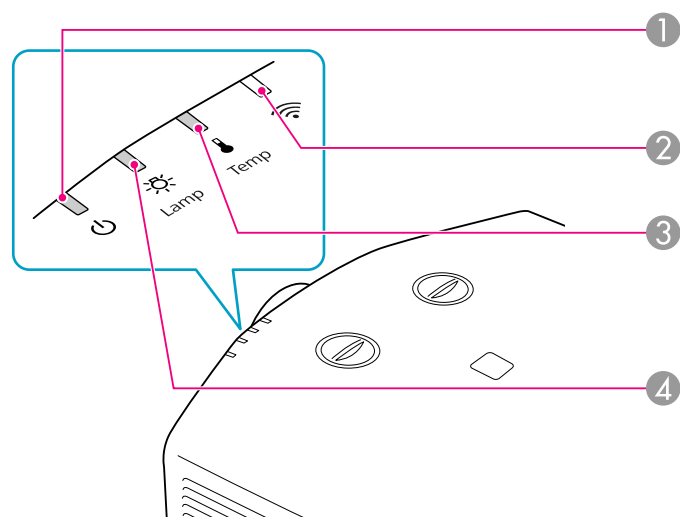
Jestliže vám obrazovka Náповědy nepomůže problém vyřešit, viz část "Řešení Problémů" s.81.

Pokud se při používání projektoru vyskytne problém, nejdříve zkontrolujte indikátory projektoru a přejděte níže k části „Popis indikátorů“.

Jestliže pomocí indikátorů nelze přesně určit, v čem problém spočívá, viz část „Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení“.  [s.85](#)

Popis indikátorů

Tyto indikátory udávají provozní stav projektoru.



1 Označuje provozní stav.



Pohotovostní stav

Stisknutím tlačítka [⏻] v tomto stavu zahájíte projekci.



Příprava sledování sítě (maximálně asi 20 sekund) nebo probíhá chladnutí

V průběhu blikání indikátoru jsou tlačítka zablokována.




Zahřívání

Zahřívání trvá přibližně 30 sekund. Po dokončení zahřívání indikátor přestane blikat.

[Tlačítko ⏻] během zahřívání nefunguje.




Promítání

2 Udává provozní stav bezdrátové sítě LAN v případě, že jednotka bezdrátové sítě LAN je nainstalována.  "Popis indikátorů bezdrátové sítě LAN" [s.136](#)


- ③ Označuje stav vnitřní teploty.
- ④ Označuje stav projekční lampy.

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.




















Indikátor svítí nebo bliká červeně

 : Svítí

 : Bliká















 : Nesvítí


















Stav	Příčina	Řešení nebo stav
     	Vnitřní chyba	Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis  Projektor Epson – seznam kontaktů
     	Chyba ventilátoru Chyba na senzoru	Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis  Projektor Epson – seznam kontaktů
     	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.  s.95, s.101 <p>Pokud chyba pokračuje po zkontrolování všech výše uvedených bodů, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku Vysoká nadm. výška na Zapnuto.  s.58</p>
	Chyba toku filtrem	<p>Zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, zda projektor není umístěn těsně u zdi. • Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte.  s.95, s.101 <p>Pokud chyba pokračuje po zkontrolování všech výše uvedených bodů, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis  Projektor Epson – seznam kontaktů</p>

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
     	Chyba lampy Selhání lampy Otevřený kryt lampy	<p>Zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vyměňte lampu a zkontrolujte, jestli není prasklá.  s.98 • Vyčistěte vzduchový filtr.  s.95 <p>Pokud není prasklá: Vraťte lampu zpět a zapněte napájení.</p> <p>Pokud chyba přetrvává: Vyměňte lampu za novou a zapněte napájení.</p> <p>Pokud chyba přetrvává: Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud je prasklá: Vyměňte lampu za novou nebo požádejte nejbližšího prodejce o radu. Jestliže lampu vyměňujete sami, dávejte pozor, abyste se o rozbité sklo neporanili (dokud lampu nevyměníte, projekce nebude možná).  Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku Vysoká nadm. výška na Zapnuto.  s.58</p> <p>Zkontrolujte, zda je kryt lampy a lampa správně nainstalována.  s.98</p> <p>Pokud není lampa nebo kryt lampy správně nainstalován, lampa se nerozsvítí.</p>
     	Chyba napáj. (zátěž)	Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  Projektor Epson – seznam kontaktů



Indikátor bliká nebo svítí

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

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
     	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, zda projektor není umístěn těsně u zdi. • Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte.  s.95, s.101
     	Vyměňte lampu	<p>Nahraďte starou lampu za novou.  s.98</p> <p>Budete-li lampu používat po uplynutí intervalu pro výměnu, zvyšuje se pravděpodobnost výbuchu lampy. Co nejdříve lampu vyměňte.</p>

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
     	Nízký průtok	<p>(Nejedná se o výjimečnou situaci. Promítání se ale automaticky zastaví, pokud proudění vzduchu ještě více poklesne.) Zobrazí se zpráva „Vzduchový filtr je ucpan. Vyčistěte nebo vyměňte vzduchový filtr.“. Zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, zda projektor není umístěn těsně u zdi. • Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte.  s.95, s.101 <p>Pokud zůstává proudění vzduchu nízké i po vyčištění vzduchového filtru, vyměňte vzduchový filtr za nový.  s.101</p> <p>Pokud chyba pokračuje po zkontrolování všech výše uvedených bodů, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis  Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
     	Vyčistit Vz. Filtr	<p>Může se také zobrazit následující zpráva: „Čas na vyčištění vz. Filtru. Vyčistěte nebo vyměňte vzduchový filtr.“ Vyčistěte vzduchový filtr.  s.95</p> <p>Pokud je vzduchový filtr zabarven dožluta cigaretovým kouřem a nelze ho vyčistit, vyměňte ho za nový.</p> <p>Indikátory a zprávy týkající se zprávy „Vyčistit Vz. Filtr“ se zobrazují, pouze pokud je možnost Vyčistit Vz. Filtr nastavena na Zapnuto v nabídce Rozšířené konfigurační nabídky.  s.58</p>













- Jestliže projektor nefunguje správně, i když indikátory ukazují normální stav, viz část „Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení“.  [s.85](#)
- Pokud chyba není uvedena v této tabulce, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  [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

- "Žádný obraz"  s.86
Projekce se nespustí, projekční plocha je zcela černá, projekční plocha je zcela modrá atd.
- "Pohyblivý obraz se nezobrazuje (pouze část pohyblivého obrazu zčerná)."  s.86
Pohyblivý obraz promítaný z počítače je zobrazen černě a nic se nepromítá.
- "Projekce se automaticky zastaví"  s.86
- "Zobrazí se zpráva „Není podporováno.“"  s.87
- "Zobrazí se zpráva „Chybí signál.“"  s.87
- "Obraz je částečně nebo celý neostrý"  s.87
- "Obraz je rušený nebo zkreslený"  s.88
Obraz je rušený, zkreslený nebo se objeví černobílý kostkovaný vzor.
- "Obraz je ořezán (velký) nebo malý nebo není vhodný poměr jeho stran"  s.88
Zobrazí se jen část obrazu, obraz nemá správný poměr výšky a šířky atd.
- "Nesprávné barvy obrazu"  s.89
Celý obraz má fialový nebo zelený tón, obraz je černobílý, barvy jsou nevýrazné atd... (Počítačové monitory a displeje LCD odlišně reprodukuje barvy, takže barvy promítané projektorem a barvy na monitoru se nemusí shodovat. Toto však není problém.)
- "Obraz je tmavý"  s.89

Problémy při spuštění projekce

- "Není napájení"  s.90

Jiné problémy

- "Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká"  s.91
- "Dálkový ovladač nefunguje"  s.91
- "Na externím monitoru se nic nezobrazuje"  s.92
- "Chci změnit jazyk nabídek a zpráv"  s.92
- "Nepřišel e-mail, ani když se na projektoru vyskytl problém."  s.92

Vysvětlení významu identifikátorů událostí

-  s.93

Problémy týkající se obrazu

Žádný obraz

Kontrola	Řešení
Stiskli jste tlačítko [⏻]?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapnete napájení.
Jsou indikátory zhasnuté?	Napájecí kabel není správně připojen nebo zdroj napájení nefunguje. Zapojte správně napájecí kabel projektoru. 🖱️ <i>Úvodní příručka</i> Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Je funkce Vypnout A/V aktivní?	Stiskem tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači vypnete funkci Vypnout A/V. 🖱️ s.35
Jsou správně nastaveny položky konfigurační nabídky?	Obnovte všechna nastavení - Resetovat vše. 🖱️ Nabídka Reset - Resetovat vše s.77
Je promítaný obraz zcela černý? Jen při promítání obrazového materiálu z počítače	Některé obrazy, například spořiče obrazovky, mohou být celé černé.
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? Jen při promítání ze zdroje videa	Změňte nastavení v souladu se signálem připojeného zařízení. 🖱️ Nabídka Signál - Videosignál s.54

Pohyblivý obraz se nezobrazuje (pouze část pohyblivého obrazu zčerná).

Kontrola	Řešení
Je signál obrazu počítače zobrazen na displeji LCD a na monitoru? Platí jen při promítání obrazu z notebooku či počítače s vestavěným displejem LCD	Přepněte obrazový signál pouze na externí výstup. 🖱️ Postupujte podle dokumentace k počítači.

Projekce se automaticky zastaví

Kontrola	Řešení
Je funkce Klidový režim nastavena na Zapnuto ?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapnete napájení. Pokud nechcete používat Klidový režim, změňte nastavení na Vypnuto . 🖱️ Nabídka Rozšířené - Provoz - Klidový režim s.58

Zobrazí se zpráva „Není podporováno.“.

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? Jen při promítání ze zdroje videa	Změňte nastavení v souladu se signálem připojeného zařízení. 🖱️ Nabídka Signál - Videosignál s.54
Odpovídá rozlišení obrazového signálu a obnovovací kmitočet režimu? Jen při promítání obrazového materiálu z počítače	Podrobnosti o změně rozlišení a obnovovacího kmitočtu obrazového signálu vysílaného počítačem najdete v dokumentaci k počítači. 🖱️ "Podporovaná zobrazovací zařízení" s.144

Zobrazí se zpráva „Chybí signál“.

Kontrola	Řešení
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. 🖱️ s.127, s.132
Byl vybrán správný vstupní port?	Přepněte zdroj obrazu stiskem tlačítka [Source Search] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu. 🖱️ s.26
Je zapnuté napájení počítače nebo zdroje videa?	Zapněte napájení zařízení.
Je obrazový signál vysílán do projektoru? Platí jen při promítání obrazu z notebooku či počítače s vestavěným displejem LCD	Pokud je obrazový signál odesílán jen do displeje počítače nebo doplňkového monitoru, je třeba nastavit výstup nejen do monitoru počítače, ale i do externího cíle. Je-li u některých počítačů obrazový signál odesílán externě, na displeji či doplňkovém monitoru se již nezobrazí. 🖱️ s.129 Pokud zařízení propojíte v době, kdy je napájení projektoru nebo počítače již zapnuté, funkční tlačítko [Fn], které přepíná videosignál počítače na externí výstup, nemusí fungovat. Vypněte napájení počítače a projektoru a potom ho znovu zapněte.

Obraz je částečně nebo celý neostrý

Kontrola	Řešení
Je správně nastaveno zaostření?	Otočením ovladače zaostření nastavte zaostření. 🖱️ <i>Úvodní příručka</i>
Je projektor umístěn ve správné vzdálenosti?	Promítá mimo doporučenou vzdálenost pro promítání? Umístěte projektor do doporučeného rozsahu vzdáleností. 🖱️ s.142
Není hodnota korekce lichoběžníkového zkreslení příliš vysoká?	Zmenšením projekčního úhlu snižte korekci lichoběžníkového zkreslení. 🖱️ s.24

Kontrola	Řešení
Nevytvořila se na objektivu kondenzace?	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.

Obraz je rušený nebo zkreslený

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? Jen při promítání ze zdroje videa	Změňte nastavení v souladu se signálem připojeného zařízení. 🗨 Nabídka Signál - Videosignál s.54
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. 🗨 s.127, s.129
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? Jen při promítání obrazového materiálu z počítače	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. 🗨 "Podporovaná zobrazovací zařízení" s.144 🗨 Dokumentace k počítači
Jsou položky „Synchronizace“ a „Seřízení souběhu“ správně nastavené? Pouze při promítání analogových signálu RGB z počítače	Stisknutím tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu proveďte automatické nastavení. Jestliže po použití automatického nastavení není kvalita obrazu uspokojivá, upravte obraz pomocí možnosti Synchronizace a Seřízení souběhu v konfigurační nabídce. 🗨 Nabídka Signál - Seřízení souběhu Synchronizace s.54
Je možnost Rozlišení nastavena na Ručně ? Pouze při promítání pomocí funkce Split screen	Pokud Rozlišení v konfiguračním menu a rozlišení promítaného obrazu nebudou stejné, obraz může být zhroucený. Pokud je obraz zhroucený, nastavte Rozlišení na Automaticky . 🗨 Nabídka Signál - Rozlišení s.54

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

Kontrola	Řešení
Je správně nastaven poměr stran?	Stisknutím tlačítka [Aspect] na dálkovém ovladači nastavte poměr stran vhodný pro vstupní zdroj. 🗨 s.28
Promítá se z počítače širokoúhlý obraz? Jen při promítání obrazového materiálu z počítače	Změňte nastavení v souladu se signálem připojeného zařízení. 🗨 Nabídka Signál - Rozlišení s.54
Je obraz stále zvětšený funkcí E-lupa?	Stiskem tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači vypněte funkci E-lupa. 🗨 s.37


Kontrola	Řešení
Je Pozice nastavena správně?	Stisknutím tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu provedte automatické nastavení při promítání analogových signálu RGB z počítače. Jestliže po použití automatického nastavení není kvalita obrazu uspokojivá, upravte obraz pomocí možnosti Pozice v konfigurační nabídce. Kromě analogového signálu RGB z počítače můžete během projekce upravovat další signály pomocí položky Pozice z konfigurační nabídky. 🖱 Nabídka Signál - Umístění nabídky s.54
Je počítač nastaven pro použití dvou zobrazovacích zařízení? Jen při promítání obrazového materiálu z počítače	Pokud byl režim pro použití dvou zobrazovacích zařízení aktivován v dialogovém okně Vlastnosti zobrazení v části Ovládací panely, na obrazovce počítače se bude promítat 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? Jen při promítání obrazového materiálu z počítače	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. 🖱 "Podporovaná zobrazovací zařízení" s.144 🖱 Dokumentace k počítači

Nesprávné barvy obrazu

Kontrola	Řešení
Shoduje se nastavení vstupního signálu se signálem připojeného zařízení?	Změňte nastavení v souladu se signálem připojeného zařízení. 🖱 Nabídka Signál - Vstupní signál Videosignál s.54
Je jas obrazu správně nastaven?	Upravte nastavení Jas v konfigurační nabídce. 🖱 Nabídka Obraz - Jas s.52
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. 🖱 s.127, s.129
Je Kontrast 🖱 nastaven správně?	Upravte nastavení Kontrast v konfigurační nabídce. 🖱 Nabídka Obraz - Kontrast s.52
Je úprava barev správně nastavena?	Upravte Úprava barev v konfigurační nabídce. 🖱 Nabídka Obraz - Úprava barev s.52
Jsou Sytost barev a Odstín nastaveny správně? Jen při promítání ze zdroje videa	Upravte nastavení Sytost barev a Odstín v konfigurační nabídce. 🖱 Nabídka Obraz - Sytost barev Odstín s.52






Obraz je tmavý

Kontrola	Řešení
Je jas obrazu správně nastaven?	Upravte nastavení Jas a Příkon v konfigurační nabídce. 🖱 Nabídka Obraz - Jas s.52 🖱 Nabídka Nastavení - Příkon s.56
Je Kontrast 🖱 nastaven správně?	Upravte Kontrast v konfigurační nabídce. 🖱 Nabídka Obraz - Kontrast s.52

Kontrola	Řešení
Není nutno vyměnit lampu?	Když se lampka blíží ke konci své životnosti, obraz je tmavší a kvalita barev nižší. Jakmile k tomu dojde, lampu vyměňte.  s.98

Problémy při spuštění projekce

Není napájení

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.  Úvodní příručka 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. Znovu zapojte napájecí kabel. Pokud problém nelze odstranit, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  Projektor Epson – seznam kontaktů
Je možnost Provozní zámek nastavena na Úplné uzamčení ?	Stiskněte tlačítko [⏻] na dálkovém ovladači. Pokud nechcete používat Provozní zámek, změňte nastavení na Vypnuto .  Nabídka Nastavení - Provozní zámek s.56
Je vybráno správné nastavení pro vzdálený přijímač?	Zkontrolujte Vzdálený přijímač v konfigurační nabídce.  Nabídka Nastavení - Vzdálený přijímač s.56
Byl napájecí kabel připojen zpět nebo jistič zapnut okamžitě po přímém vypnutí?	Pokud je činnost vlevo prováděna při nastavení možnosti Napájení zapnuto na Zapnuto , napájení se nemusí znovu spustit. Stisknutím tlačítka [⏻] znovu zapnete napájení.
Je spínač ID po straně dálkového ovladače nastaven na hodnotu Zapnuto?	Když je spínač nastaven na hodnotu Zapnuto, můžete dálkový ovladač používat pouze pro projektory, které mají odpovídající ID. Nastavte spínač ID na hodnotu Vypnuto.  s.40

Jiné problémy

Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká


Kontrola	Řešení
Je zdroj zvuku správně připojen?	Odpojte kabel od vstupního zvukového portu a pak jej znovu připojte.
Není nastavena minimální hlasitost?	Nastavte hlasitost tak, aby byl zvuk slyšet. 🗨 Úvodní příručka
Je funkce Vypnout A/V aktivní?	Stiskem tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači vypněte funkci Vypnout A/V. 🗨 s.35
Splňuje 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?	Pokud po připojení prostřednictvím kabelu HDMI neslyšíte zvuk, nastavte připojené zařízení na výstup PCM.
Je vybráno správné nastavení pro Audiovstup LAN ? Pouze pokud je vstupní zdroj LAN	Pokud neslyšíte zvuk z počítače připojeného přes síť, zkontrolujte nastavení Audiovstup LAN v konfigurační nabídce. 🗨 Nabídka Nastavení - Audiovstup - Audiovstup LAN s.56

Dálkový ovladač nefunguje


Kontrola	Řešení
Je vysílač signálu dálkového ovladače při použití nasměrován na snímač signálu dálkového ovladače na projektoru?	Nasměrujte dálkové ovládání na vzdálený přijímač. 🗨 s.18
Není dálkový ovladač příliš daleko od projektoru?	Provozní dosah dálkového ovladače je přibližně 15 metrů. 🗨 s.18
Nesvítí na vzdálený přijímač přímé sluneční světlo nebo silné světlo zářivky?	Umístěte projektor tak, aby přijímač signálu dálkového ovladače nebyl vystaven silnému zdroji světla. Nebo nastavte dálkový ovladač na Vypnuto z nabídky Vzdálený přijímač v konfigurační nabídce. 🗨 Nabídka Nastavení - Vzdálený přijímač s.56
Je vybráno správné nastavení pro vzdálený přijímač?	Zkontrolujte nabídku Vzdálený přijímač v konfigurační nabídce. 🗨 Nabídka Nastavení - Vzdálený přijímač s.56
Nejsou baterie vybité? Jsou baterie správně vloženy?	Zkontrolujte, zda jsou baterie vloženy správně, nebo je podle potřeby vyměňte za nové. 🗨 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 spínač ID na boku dálkového ovladače do vypnuté polohy. 🗨 s.39
Souhlasí nastavení Typ dálk. ovladače s dálkovým ovladačem, který používáte?	Zkontrolujte nabídku Typ dálk. ovladače v konfigurační nabídce. 🗨 Nabídka Rozšíření - Provoz - Typ dálk. ovladače s.58

Kontrola	Řešení
Je volitelný kabel dálkového ovladače připojen k dálkovému ovladači nebo k portu dálkového ovladače na projektoru?	Pokud je kabel dálkového ovladače připojen, je vysílač signálu dálkového ovladače nebo přijímač signálu na projektoru vypnutý. Pokud sadu kabelů dálkového ovladače nepoužíváte, odpojte ji od ovladače a příslušného portu.




Na externím monitoru se nic nezobrazuje

Kontrola	Řešení
Snažíte se zobrazit obraz z jiného vstupního portu než Computer1 nebo BNC?	Na externím monitoru lze zobrazit pouze signály RGB ze vstupního portu Computer1 nebo BNC.
Promítáte pomocí funkce Split screen?	Na externím monitoru lze zobrazit pouze signály RGB promítané na levé polovině ze vstupního portu Computer1 nebo BNC.  s.31

Chci změnit jazyk nabídek a zpráv

Kontrola	Řešení
Změňte nastavení Jazyk .	Upravte nastavení Jazyk v konfigurační nabídce.  Nabídka Rozšířené - Jazyk s.58

Nepřišel e-mail, ani když se na projektoru vyskytl problém.

Kontrola	Řešení
Je funkce Pohotovostní režim nastavena na Komunikace zap. ?	Chcete-li použít funkci Mailová zpráva, když je projektor v pohotovostním režimu, nastavte položku Komunikace zap. v nabídce Pohotovostní režim z konfigurační nabídky.  Nabídka Rozšířené - Pohotovostní režim s.58
Došlo ke kritickému abnormálnímu stavu a projektor se náhle zastavil?	Když se projektor náhle zastaví, nelze odeslat elektronickou poštu. Pokud abnormální stav přetrvává, kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  Projektor Epson – seznam kontaktů
Funguje napájení projektoru?	Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Je správně nastavena funkce Mail v konfigurační nabídce?	Mailová zpráva informující o problémech je odesílána podle nastavení Mail v konfigurační nabídce. Zkontrolujte, zda je vybráno správné nastavení.  nabídka Síť – Mail s.73

Vysvětlení významů Event IDs (pouze u modelu EB-G5950/G5650W)

Zkontrolujte si event ID a proveďte příslušnou akci níže. Pokud problém není vyřešen, obraťte se na správce sítě nebo na jednu z následujících adres.

☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Event ID	Příčina	Řešení
0432 0435	Aplikace EasyMP Network Projection se nespustila.	Restartujte projektor.
0434 0481 0482 0485	Síťová komunikace je nestabilní.	Zkontrolujte stav síťové komunikace. Počkejte chvíli a poté se zkuste připojit znovu.
0433	Přenášený obraz není možné reprodukovat.	Restartujte aplikaci EasyMP Network Projection.
0484	Komunikace z počítače byla přerušena.	
04FE	Chod aplikace EasyMP Network Projection byl předčasně ukončen.	Zkontrolujte stav síťové komunikace. Restartujte projektor.
04FF	Při chodu projektoru se vyskytla systémová chyba.	Restartujte projektor.
0891	Nebyl nalezen přístupový bod se stejným SSID.	Na počítači, přístupovém bodě a projektoru nastavte stejné SSID.
0892	Metody ověření WPA a WPA2 nejsou stejné.	Zkontrolujte správnost nastavení zabezpečení bezdrátové sítě LAN. ☛ Nabídka Sít' - Nabídka Zabezpečení s.61
0893	Metody kódování WEP, TKIP a AES nejsou stejné.	
0894	Komunikace byla přerušena, jelikož proběhlo spojení s nesprávným přístupovým bodem.	Spojte se se správcem sítě a řiďte se jeho pokyny.
0898	Nelze získat protokol DHCP.	Proveďte, zda server DHCP funguje správně, a zda je kabel sítě LAN správně připojen. Pokud protokol DHCP nevyužíváte, vypněte jej. ☛ Nabídka Sít' - Nabídka Bezdrátová síť LAN s.64 , Nabídka Kabelová LAN s.72
0899	Jiné problémy s připojením	Pokud problém nelze vyřešit restartováním projektoru nebo aplikace EasyMP Network Projection, obraťte se na jednu z následujících adres. ☛ Projektor Epson – seznam kontaktů



Údržba

Tato kapitola popisuje metody údržby nezbytné pro zajištění dlouhé životnosti projektoru.

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



Varování

Nepoužívejte k odstraňování špíny a prachu spreje obsahující hořlavý plyn, který ulpívá na dílech, jako je objektiv nebo filtr projektoru. Mohlo by to způsobit požár vinou vysoké teploty lamp uvnitř jednotky.

Čištění povrchu Projektoru

K čištění povrchu projektoru používejte hadřík z měkké látky.

Pokud je projektor silně znečištěný, navlhčete hadřík ve vodě obsahující malé množství neagresivního čisticího prostředku a před použitím hadřík řádně vyždímejte.

Upozornění

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

Čištění Objektivu

K čištění objektivu používejte běžně dostupnou tkaninu na čištění optiky.

Upozornění

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

Čištění vzduchového filtru

Pokud se zobrazí jedna z následujících zpráv nebo začne indikátor teploty blikat zeleně, vyčistěte vzduchový filtr.

Čas na vyčištění vz. Filtru.

Vyčistěte nebo vyměňte vzduchový filtr.

Upozornění

- Pokud se vzduchový filtr zanesе prachem, 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.
- Pokud je vzduchový filtr zabarven dožluta od cigaretového kouře, nelze ho vyčistit. V takovém případě ho vyměňte za nový vzduchový filtr. [s.101](#)
- Neoplachujte vzduchový filtr ve vodě. Nepoužívejte saponáty ani rozpouštědla.
- Pokud pro čištění používáte kartáč, používejte kartáč s dlouhými měkkými štětinami a otírejte povrch pouze lehce. Pokud jej budete otírat silně, prach se vetře do vzduchového filtru a nebude možné jej odstranit.

Postup

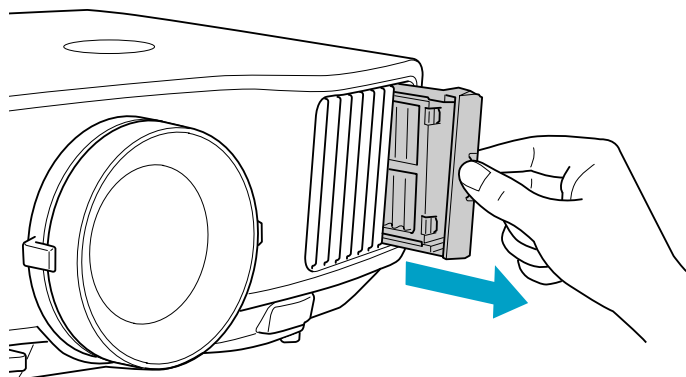
1

Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.

2

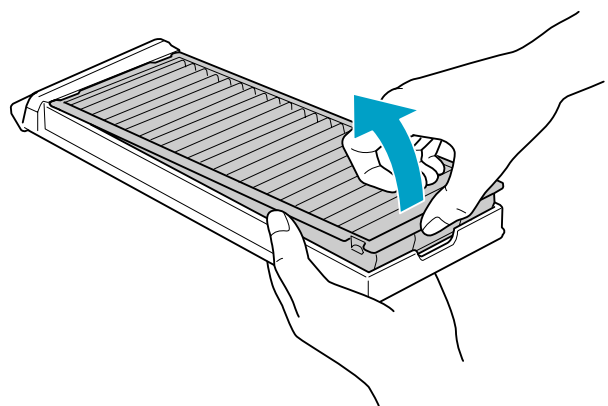
Demontujte kryt vzduchového filtru.

Uchopte výstupek krytu vzduchového filtru prsty a filtr vytáhněte.

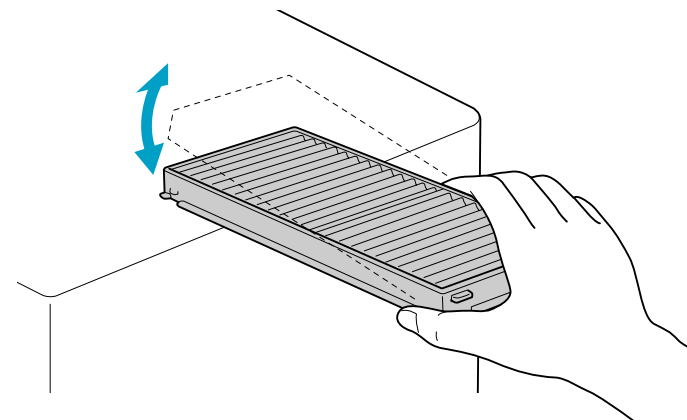


3 Odstraňte vzduchový filtr.

Odstraňte vzduchový filtr tak, že umístíte prst do drážky - viz následující obrázek.



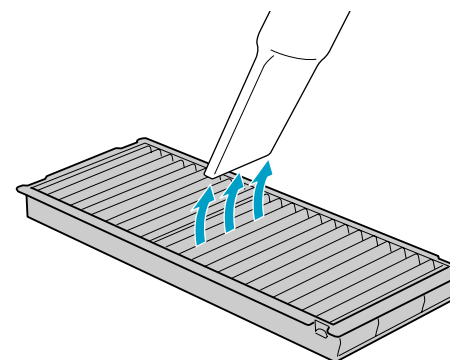
4 Otočte čelní stranu (tu s výstupky) vzduchového filtru dolů, poklepejte na něj čtyřikrát nebo pětkrát a vytřepte prach ven. Otočte ho a vyklepejte druhou stranu stejným způsobem.



Upozornění

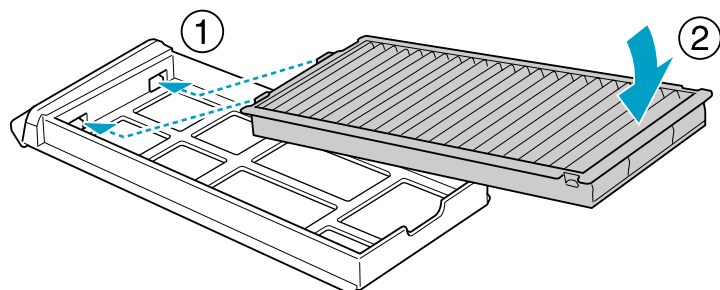
Pokud byste s filtrem klepali příliš silně, může dojít k jeho deformaci a nemožnosti jeho použití v důsledku tvarového poškození a trhlin.

5 Zepředu pomocí vysavače odstraňte prach zbývající ve filtru.



6 Vložte filtr zpět do krytu.

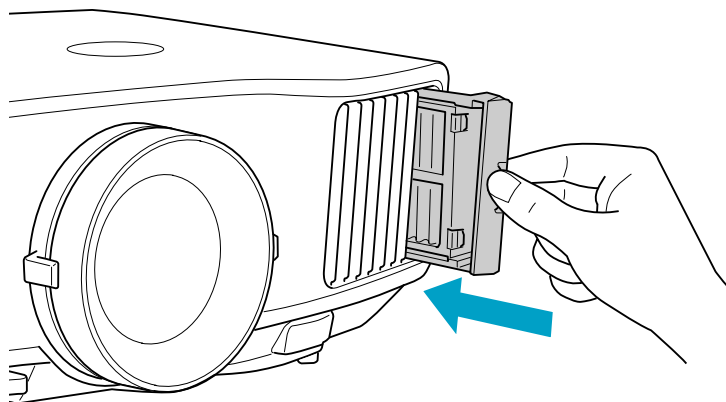
Zasuňte výstupky na filtru do otvorů v krytu a pevně filtr usadte.



7

Nasadte kryt vzduchového filtru.

Zatlačte na něj, dokud nezaklapne.



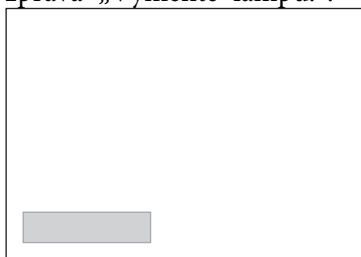
Pokud se tato zpráva zobrazuje často i po čištění, je třeba vyměnit vzduchový filtr. Nainstalujte nový vzduchový filtr. ➡ [s.101](#)

Výměna lampy

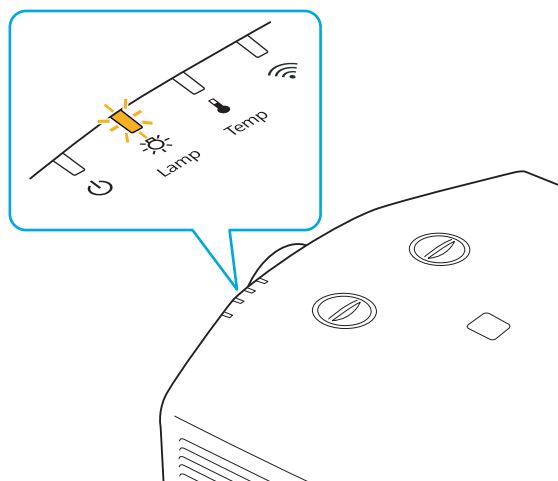
Interval výměny lampy

Lampu vyměňte v následujících případech:

- Při spuštění promítání se v levém dolním rohu projekční plochy zobrazí zpráva „Vyměňte lampu.“.



- Indikátor lampy bliká oranžově.



- Promítaný obraz tmavne nebo se postupně zhoršuje.

Upozornění

- Hlášení o nutnosti výměny lampy je nastaveno tak, aby se zobrazovalo po následujících intervalech. Výměna lampy je nutná k zachování optimálního jasů a kvality promítaného obrazu.
Při stálém nastavení **Příkon** na Normální: asi 1900 hodin
Při stálém nastavení **Příkon** na ECO: asi 2900 hodin
- Nezapínejte projektor bezprostředně po jeho vypnutí. Časté zapínání a vypínání projektoru může zkrátit životnost lampy.
- 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.
- V závislosti na vlastnostech lampy a na způsobu použití může lampy ztmavnout nebo přestat fungovat ještě před zobrazením výzvy k výměně lampy. Doporučujeme mít náhradní lampu vždy k dispozici.



Vždy při výměně lampy vám doporučujeme také vyčistit vzduchový filtr. ➡ s.95

Vzduchový filtr vyměňte, pokud je nezvykle zbarven nebo pokud se upozornění zobrazí i po vyčištění filtru. ➡ s.101

Postup při výměně lampy

Lampu lze vyměnit, i když je projektor zavěšen na stropě.



Varování

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

Výstraha

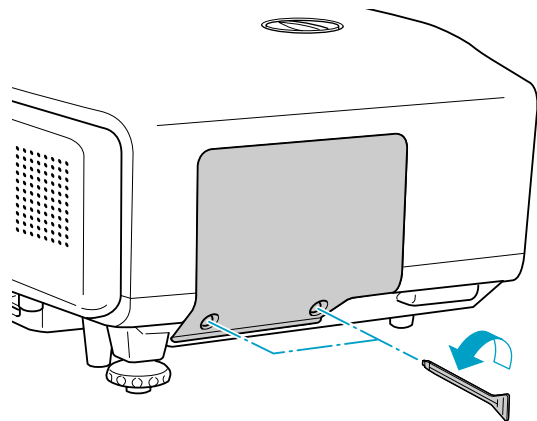
Před odstraněním krytu počkejte, až lampa dostatečně vychladne. Pokud je lampa stále horká, může dojít k popálení nebo jinému poranění. Lampa dostatečně vychladne přibližně hodinu po vypnutí napájení.

Postup

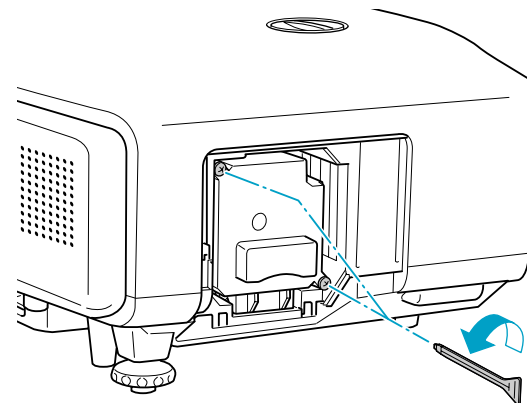
1 Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.

2 Počkejte, až lampa dostatečně vychladne, a pak odstraňte kryt lampy.


Šroubovákem dodaným s novou lampou nebo vlastním šroubovákem uvolněte šroubky upevňující kryt lampy, a pak kryt sundejte. Protože ke krytu lampy je připevněn provázek, který zabráňuje jeho pádu, kryt nemůže spadnout i při výměně lampy na projektoru namontovaném na stropě.

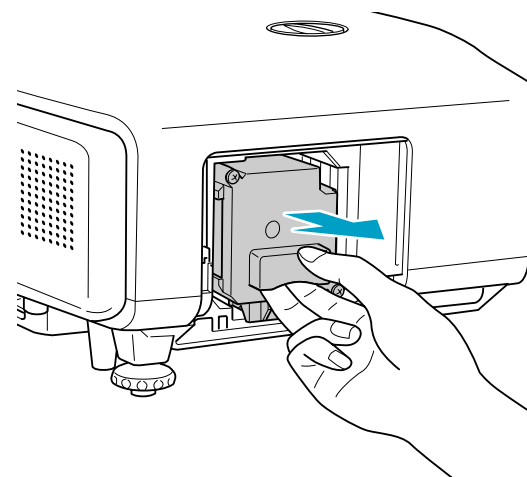


3 Uvolněte dva šroubky upevňující lampu.



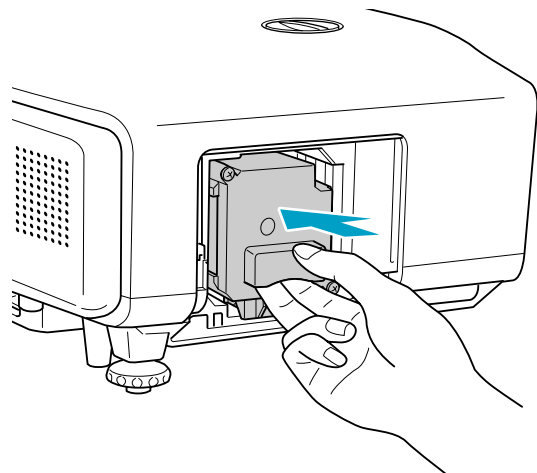
4 Vyjměte starou lampu.

Pokud je lampa prasklá, vyměňte ji za novou nebo požádejte nejbližšího prodejce o radu.  [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

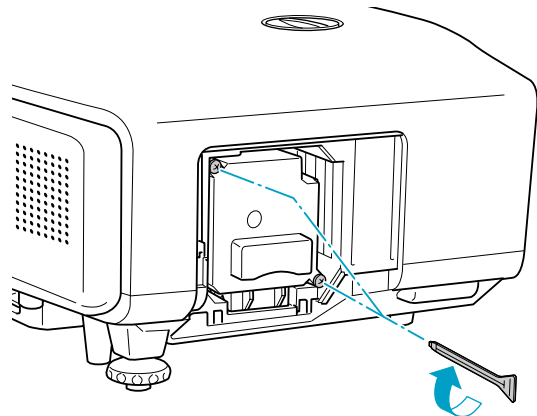


5 Nainstalujte novou lampu.

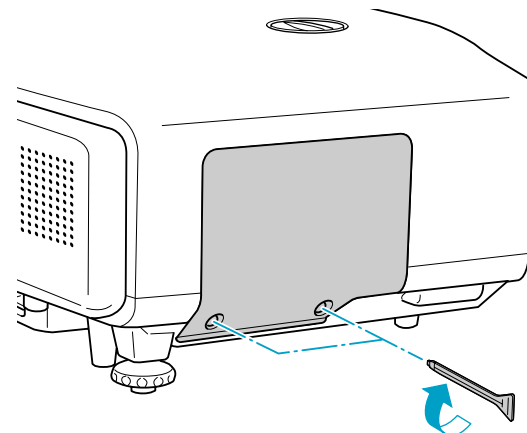
Zasuňte novou lampu po vodící liště správným směrem tak, aby dosedla na místo a pevně zatlačte.



6 Utáhněte oba upevňující šroubky.




7 Nasadte kryt lampy.



Upozornění

- Zkontrolujte, zda je lampa nainstalována správně. Po odstranění krytu lampy se lampa automaticky vypne; jedná se o bezpečnostní opatření. Pokud není správně nainstalována lampa nebo kryt lampy, lampa se nerozsvítí.
- S tímto produktem je dodávána lampa, která obsahuje rtuť (Hg). Pokyny ke správné likvidaci a recyklaci získáte od místních úřadů. Použité vzduchové filtry nelikvidujte s běžným odpadem.

Resetování Provoz lampy (hod)

Projektor zaznamenává dobu, po kterou je lampa v provozu. Jakmile nastane doba, kdy je třeba lampu vyměnit, zobrazí se zpráva a upozornění indikátoru. Po výměně lampy nezapomeňte vyresetovat provozní dobu lampy z Nabídky Reset.  s.77



Provozní dobu lampy vyresetujte pouze po její výměně. V opačném případě nebude provozní doba signalizována správně.

Výměna vzduchového filtru

Interval výměny vzduchového filtru

Vzduchový filtr vyměňte v následujících případech:

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

Postup při výměně vzduchového filtru

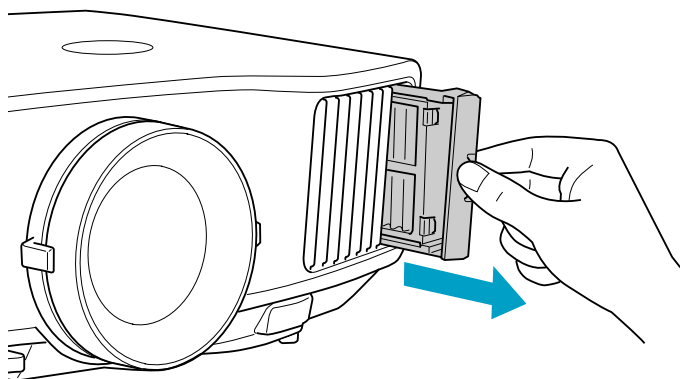
Vzduchový filtr lze vyměnit, i když je projektor zavěšen na stropě.

Postup

1 Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.

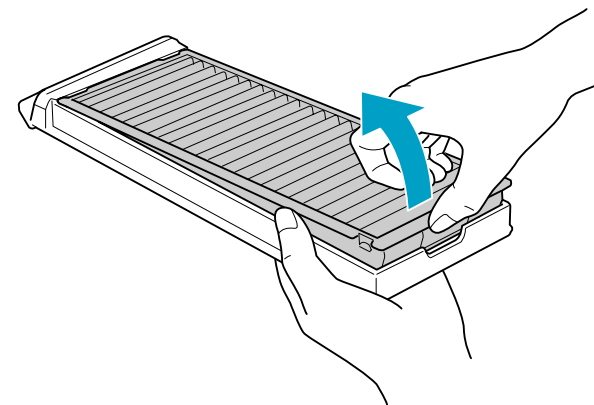
2 Demontujte kryt vzduchového filtru.

Uchopte výstupek krytu vzduchového filtru prsty a filtr vytáhněte.



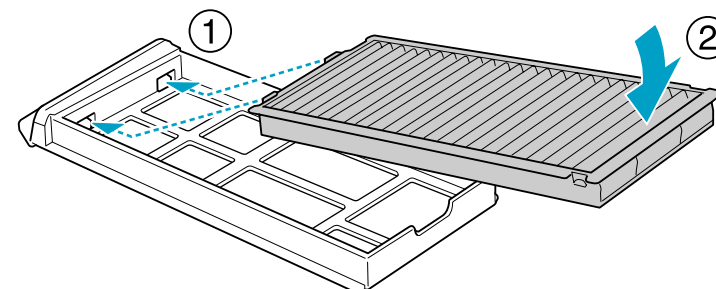
3 Odstraňte vzduchový filtr.

Odstraňte vzduchový filtr tak, že umístíte prst do drážky - viz následující obrázek.

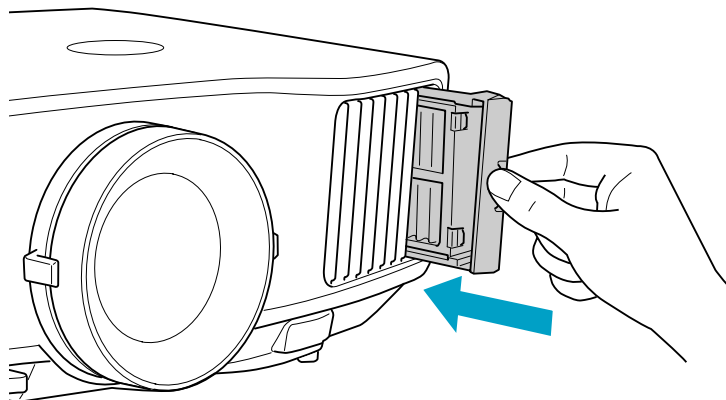


4 Vložte nový filtr zpět do krytu.

Zasuňte výstupky na filtru do otvorů v krytu a pevně filtr usadte.



5 Zatlačte na něj, dokud nezaklapne.



Použité vzduchové filtry likvidujte v souladu s místními předpisy.

Materiál rámu: polypropylen

Materiál filtru: polypropylen

Uvnitř projektoru je mnoho skleněných a přesných součástí. Chcete-li zabránit jejich poškození v důsledku nárazu při přepravě, manipulujte s projektorem následujícím způsobem.

Přemístění na krátkou vzdálenost

Prostudujte si následující informace a pak zařízení přenášejte opatrně za rukojeti.

- Vypněte napájení projektoru a odpojte všechny kabely.
- Na objektiv nasadte kryt.
- Složte podpěry.

Při přepravě

Příprava balení

Po prostudování informací v části „Přemístění na krátkou vzdálenost“ si připravte následující a projektor zabalte.

- Nastavte svislý posun objektivu do nejnižší polohy. ➡ [s.21](#)
- Nasadte ochrannou podložku objektivu, která byla použita při zakoupení přístroje.

Poznámky k balení a přepravě

Bezpečně projektor obalte tlumicím materiál, aby byl chráněn před otřesy, a umístěte ho do silné lepenkové krabice. Nezapomeňte přepravní společnost upozornit, že obsah je křehký.



Řízení a sledování

Tato kapitola popisuje použití funkcí pro řízení a sledování projektoru.

Pomocí aplikace EasyMP Monitor můžete vykonávat různé operace, například kontrolu stavu projektorů Epson připojených přes síť z monitoru počítače, a řízení projektorů z počítače.

Aplikaci EasyMP Monitor si můžete stáhnout z následující webové stránky.

<http://www.epson.com>

Níže je uveden stručný popis funkcí pro řízení a sledování pomocí aplikace EasyMP Monitor.

- **Registrace projektorů pro řízení a sledování**

Projektory na síti můžete automaticky vyhledat a z jejich seznamu vybrat ty, které chcete zaregistrovat.

Projektory můžete také zaregistrovat zadáním jejich IP adresy.

- **Zaregistrované projektory můžete také seskupit a řídit je tak a sledovat ve skupinách.**

- **Sledování stavu zaregistrovaných projektorů**

Stav napájení (ZAP/VYP) projektorů a problémy či výstrahy vyžadující vaši pozornost můžete zkontrolovat vizuálně pomocí ikon.

Můžete si vybrat skupinu projektorů či jeden projektor, který vás zajímá, a zkontrolovat celkovou provozní dobu lampy či různé jiné detailní informace, například vstupní zdroje, problémy a výstrahy projektoru.

- **Řízení zaregistrovaných projektorů**

Můžete si vybrat skupinu projektorů či jeden projektor a vykonávat různé operace, například zapínání a vypínání, nebo přepínání vstupních zdrojů. Pomocí funkcí Ovládání pomocí webového rozhraní můžete měnit nastavení v konfigurační nabídce projektoru.

Pokud jsou některé řídicí akce vykonávány pravidelně v určitých časech či v určitých dnech, můžete si pomocí Nastavení časovače zaregistrovat nastavení časovače.

- **Nastavení mailové zprávy**

V případě potřeby můžete nastavit emailové adresy, na které budou odesílány upozornění, pokud stav zaregistrovaného projektoru bude vyžadovat vaši pozornost (například při výskytu problému).

- **Odesílání zpráv na zaregistrované projektory**



V případě potřeby můžete použít plugin Message Broadcasting pro aplikaci EasyMP Monitor pro odesílání souborů JPEG na zaregistrované projektory.

Plugin Message Broadcasting si můžete stáhnout z webové stránky uvedené na začátku této kapitoly.

Pomocí webového prohlížeče můžete z počítače připojeného k projektoru přes síť měnit nastavení Konfigurační nabídky a ovládat projektor. Pomocí této funkce můžete operace nastavení a řízení ovládat na dálku. A protože máte k dispozici klávesnici počítače, zadávání požadovaných znaků tak bude snazší.

Jako webový prohlížeč používejte Microsoft Internet Explorer 6.0 a novější. Pokud používáte operační systém Mac OS, použijte aplikaci Safari nebo Firefox.



- Pro připojování pomocí bezdrátové sítě LAN použijte režim Pokročilý.  s.64
- Nastavení a řízení pomocí webového prohlížeče bude možné, pokud je možnost **Pohotovostní režim** nastavena na **Komunikace zap.** z nabídky **Rozšířené** v Konfigurační nabídce projektoru, a to i v případě, že projektor bude v pohotovostním režimu (napájení je vypnuté).  s.58

Některé položky nebude možné nastavit pomocí webového prohlížeče (budete je moci nastavit z Konfigurační nabídky); některé položky naopak bude možné nastavit jen pomocí webového prohlížeče.

Položky Konfigurační nabídky, které nelze nastavit z webového prohlížeče

- Položky týkající se nastavení hesel
- Všechny položky nabídky Reset
- Následující položky nabídky Nastavení
Quick Corner, Tvar ukazatele, Uživatelské tlačítko a Zkušební vzor
- Následující položky nabídky Rozšířené
Uživatelské logo, Vysoká nadm. výška, Ukončení synch. BNC, Typ dálk. ovladače a Jazyk

Položky, které je možné nastavit pouze z webového prohlížeče

- Název komunity
- Heslo Monitor

Zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní

Pro zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní použijte následující postup.



Pokud se z webového prohlížeče připojujete přes server proxy, Ovládání pomocí webového rozhraní nebude možné zobrazit. Chcete-li používat Ovládání pomocí webového rozhraní, bude třeba změnit nastavení, a připojovat se k síti jiným způsobem, než přes server proxy.

Postup



Spustíte v počítači webový prohlížeč.



Do pole pro zadávání adres ve webovém prohlížeči zadejte IP adresu projektoru a stiskněte tlačítko [Enter] na klávesnici počítače.

Zobrazí se Ovládání pomocí webového rozhraní.

Pokud v nabídce Síť v Konfigurační nabídce projektoru nastavíte Příst. heslo na web, bude třeba zadat Heslo. Jako uživatelské jméno zadejte **EPSONWEB**. Zadejte heslo, které jste si nastavili pro Ovládání pomocí webového rozhraní.

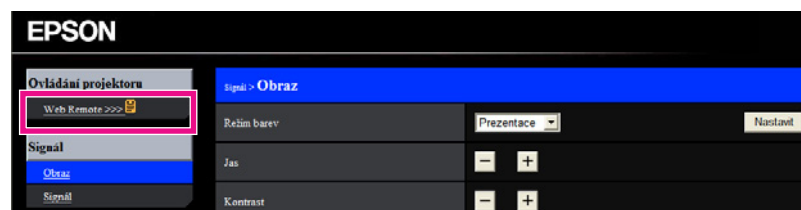
Zobrazení Vzdálené ovládání webovým prohlížečem

Pomocí funkce Vzdálené ovládání webovým prohlížečem budete moci na dálku ovládat projektor z webového prohlížeče.

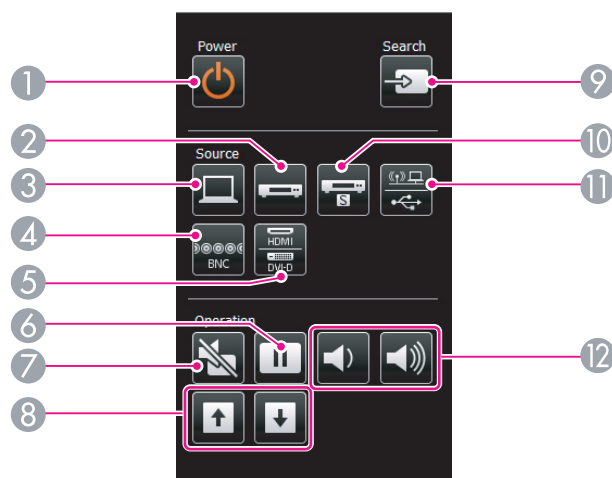
Postup

1 Zobrazte Ovládání pomocí webového rozhraní. 🖱️ "Zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní" [s.106](#)

2 Klepněte na Vzdálené ovládání webovým prohlížečem.




3 Zobrazí se obrazovka Vzdálené ovládání webovým prohlížečem.




Název	Funkce
1 Tlačítko [Power]	Slouží k zapínání a vypínání projektoru.
2 Tlačítko [Video1/2]	Slouží pro přepínání mezi vstupními zdroji Video1 a Video2.

Název	Funkce
3 Tlačítko [Comp1/2]	Slouží pro přepnutí na vstupní zdroj Počítač 1.
4 Tlačítko [BNC]	Slouží pro přepnutí na vstupní zdroj BNC.
5 Tlačítko [DVI-D/HDMI]	Slouží pro přepínání mezi vstupními zdroji DVI-D a HDMI.
6 Tlačítko [Freeze]	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. 🖱️ s.35
7 Tlačítko [A/V Mute]	Slouží pro dočasné vypnutí a zapnutí obrazu a zvuku. 🖱️ s.35
8 Tlačítka [Page] [Up] [Down]	Tato tlačítka mohou být použita pro stránkování nahoru nebo dolů při promítání obrazu z počítače, který je připojen k projektoru přes síť. Tato tlačítka mohou být použita pro přepínání mezi obrazovkami při promítání pomocí aplikace PC Free.
9 Tlačítko [Search]	Slouží k přepnutí na další vstupní zdroj, který je připojen k projektoru, a vysílá signál. 🖱️ s.26
10 Tlačítko [S-Video]	Slouží pro přepnutí na vstupní zdroj S-Video.
11 Tlačítko [LAN/USB]	Slouží pro přepínání mezi vstupními zdroji LAN a USB.
12 Tlačítka [Volume] (Left) (Right)	(Left) Slouží ke snížení hlasitosti. (Right) Slouží ke zvýšení hlasitosti.

Po aktivaci funkce **Mailová zpráva** z Konfigurační nabídky projektoru budou při výskytu problému či signalizaci výstrahy na přednastavené emailové adresy odeslána upozornění. Díky této funkci tak mohou být uživatelé na dálku upozorněni na problémy s projektory.  Nabídka Sít - Nabídka Mail [s.73](#)



- Uloženy mohou být až tři cíle (adresy) pro upozornění; upozornění bude možné odeslat na všechny tři cíle najednou.
- Pokud se vyskytne kritická chyba a projektor náhle přestane fungovat, upozornění uživatele na problém se nemusí odeslat.
- Sledování bude možné, pokud je možnost **Pohotovostní režim** nastavena na **Komunikace zap.** z nabídky **Rozšířené** z Konfigurační nabídky projektoru, a to i v případě, že projektor bude v pohotovostním režimu (napájení je vypnuté).  [s.58](#)

Čtení mailové zprávy s problémem

Pokud je 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 k výskytu problému došlo

Řádek 2: Adresa IP projektoru, u kterého k výskytu problému došlo.

Řádek 3 a další: Podrobný popis problému

Podrobnosti o problému jsou uváděny řádek za řádkem. V následující tabulce jsou popsány podrobnosti každé položky uváděné ve zprávě. Chcete-li problémy/výstrahy vyřešit, prostudujte si část „Popis indikátorů“.

 [s.81](#)

Zpráva	Příčina (problém/výstraha)
Clean Air Filter	Vyčistit Vzd. Filtr
Fan related error	Chyba ventilátoru
High-speed cooling in progress	Výstaha vys. teplota
Internal error	Vnitřní chyba

Zpráva	Příčina (problém/výstraha)
Internal temperature error	Chyba vys. teplota (Přehřívání)
Lamp cover is open.	Otevřený kryt lampy
Lamp out	Chyba lampy
Lamp replacement notification	Vyměňte lampu
Lamp timer failure	Selhání lampy
Low Air Flow	Nízký průtok
Low Air Flow Error	Chyba toku filtrem
No-signal	Chybí signál Do projektoru nepřichází žádný signál. Zkontrolujte stav připojení nebo si ověřte, zda je zapnuto napájení zdroje signálu.
Power Err. (Ballast)	Chyba napáj. (zátěž)
Sensor error	Chyba na senzoru

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

(+): Vyskytl se problém s projektorem

(-): Problém s projektorem byl vyřešen

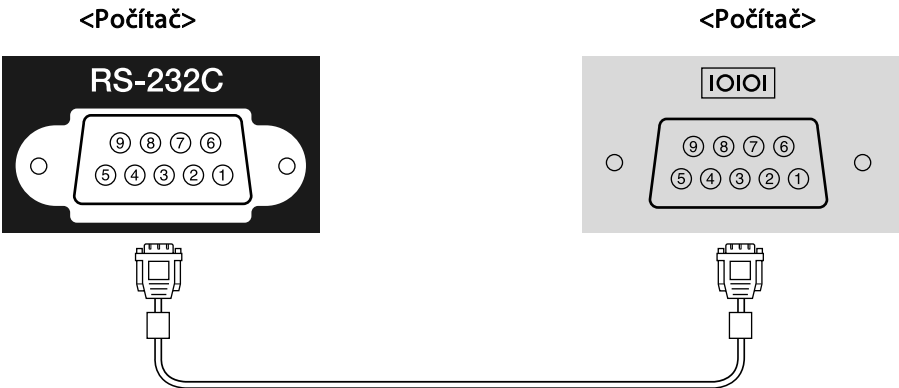
Po aktivaci protokolu **SNMP** z konfigurační nabídky projektoru budou při výskytu problému či signalizaci výstrahy na přednastavené emailové adresy odeslána upozornění. Tato funkce je užitečná při centrálním řízení projektorů na dálku. ➡ [s.74](#)



- Protokol SNMP by měl být řízen síťovým správcem nebo někým, kdo je s prací v síti dobře obeznámen.
- Chcete-li ke sledování projektoru použít protokol SNMP, potřebujete do počítače nainstalovat program pro správu SNMP.
- Funkci pro řízení pomocí protokolu SNMP nelze použít při připojení přes bezdrátovou síť LAN v Režim rychlého připojení.
- Uložit můžete až dvě cílové adresy IP.

Sériové připojení

- Tvar konektoru: 9kolíkový konektor D-Sub (zástrčka)
- Název vstupního portu projektoru: RS-232C



Název signá-lu	Funkce
GND	Země signálového vodiče
TD	Odesílání dat
RD	Příjem dat

- Délka dat: 8 bitů
- Parita: Žádná
- Koncový bit: 1 bit
- Řízení toku: Žádné

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).

Po zadání příkazu jej projektor provede, zobrazí se „:“ a pak je přijat 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 1	Automaticky	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponent	SOURCE 14
	BNC	Automaticky	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Komponent	SOURCE B4
	DVI-D		SOURCE A0
	HDMI		SOURCE 30
	Video1		SOURCE 45
	Video2		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52

Komunikační protokol

- Výchozí nastavení přenosové rychlosti: 9600 b/s

Položka		Příkaz
	LAN	SOURCE 53
Vypnout A/V Zapnuto/Vypnuto	Zapnuto	MUTE ON
	Vypnuto	MUTE OFF
Volba Vypnout A/V	Černá	MSEL 00
	Modrá	MSEL 01
	Uživatelské logo	MSEL 02

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

PJLink 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 PJLink Class1 vytvořeným asociací JBMIA.

Tento projektor je kompatibilní se všemi příkazy, vyjma následujících příkazů definovaných standardem PJLink Class1; shoda byla potvrzena ověřením přizpůsobivosti ke standardu PJLink.

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

• Nekompatibilní příkazy

Funkce	Příkaz PJLink
Aktivace ztlumení obrazu	AVMT 11
Aktivace ztlumení zvuku	AVMT 21

• Názvy vstupů definovaných standardem PJLink a příslušnými zdroji projektoru

Zdroj	Příkaz PJLink
Počítač 1	INPT 11
BNC	INPT 13
Video1	INPT 23
Video2	INPT 21
S-Video	INPT 22
DVI-D	INPT 31
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

- Název výrobce pro „Požadavek na název výrobce“
EPSON

- Název modelu zobrazeného pro „Požadavek na název produktu“
EB-G5750WU
EB-G5450WU

Aplikace Crestron RoomView® představuje integrovaný řídicí systém společnosti Creston®. Může být používána pro řízení a sledování různých zařízení připojených k síti.

Projektor řídicí protokol podporuje a může tak být použit v systému vybaveném aplikací Crestron RoomView®.

Podrobnosti o aplikaci Crestron RoomView® naleznete na webových stránkách společnosti Creston® (Podporován je pouze anglický jazyk.)

<http://www.crestron.com>

Přehled aplikace Crestron RoomView® naleznete níže.

- **Vzdálené řízení pomocí webového prohlížeče**

Projektor můžete řídit z okna v počítači podobným způsobem jako pomocí dálkového ovladače.



- **Sledování a řízení pomocí aplikačního softwaru**

Aplikace Crestron RoomView® Express nebo Crestron RoomView® Server Edition společnosti Creston® můžete použít pro sledování zařízení v systému, komunikaci s technickou podporou, a při odesílání nouzových zpráv. Podrobnosti naleznete na následující webové stránce.

<http://www.crestron.com/getroomview>

V tomto manuálu je popsáno, jak postupovat při ovládání z okna počítače pomocí webového prohlížeče.





- Zadávány mohou být pouze jednobytové alfanumerické znaky a symboly.
- Při používání aplikace Crestron RoomView® nebudete moci používat následující funkce.
Ovládání pomocí webového rozhraní  [s.106](#)
Message Broadcasting (plugin EasyMP Monitor)
- Řízení bude možné, pokud je možnost **Pohotovostní režim** nastavena na **Komunikace zap.** z nabídky **Rozšířené** z konfigurační nabídky projektoru, a to i v případě, že projektor bude v pohotovostním režimu (napájení je vypnuté).  [s.58](#)

Ovládání projektoru z okna počítače

Zobrazení okna pro ovládání

Než budete pokračovat, proveďte následující.

- Ujistěte se, že počítač i projektor je připojen k síti. Při komunikaci přes bezdrátovou síť LAN se připojte v režimu Pokročilý.  [s.64](#)
- Nastavte **RoomView** na **Zapnuto** v nabídce **Další** nabídky **Sítě**. Změny provedené v nastaveních projektoru se projeví po restartování.  [s.74](#)

Postup



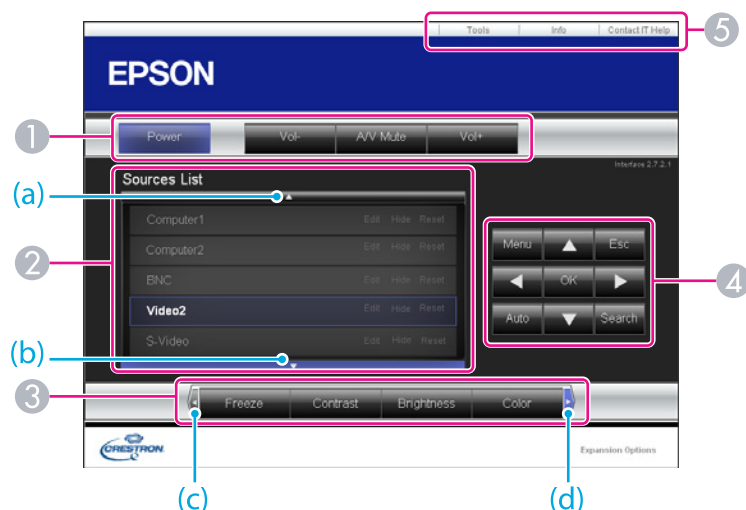
Spustíte v počítači webový prohlížeč.



Do pole pro zadávání adres ve webovém prohlížeči zadejte IP adresu projektoru, a na klávesnici stiskněte tlačítko [Enter].

Zobrazí se okno pro ovládání.

Používání okna pro ovládání



- Po stisknutí příslušného tlačítka budou provedeny následující operace.

Tlačítko	Funkce
Power	Zapne a vypne napájení projektoru.
Vol-/Vol+	Slouží k nastavení hlasitosti.
A/V Mute	Slouží k zapnutí nebo vypnutí obrazu a zvuku. ☛ s.35

- Přepněte na obraz z vybraného vstupního zdroje. Chcete-li zobrazit vstupní zdroj, které v okně nevidíte, klepnutím na (a) nebo (b) posuňte obraz nahoru nebo dolů.
- Po stisknutí příslušného tlačítka budou provedeny následující operace. Chcete-li zobrazit tlačítka, které v okně nevidíte, klepnutím na (c) nebo (d) posuňte obraz doleva nebo doprava.

Tlačítko	Funkce
Freeze	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. ☛ s.35
Contrast	Slouží k úpravě rozdílu mezi světlými a tmavými částmi obrazu.
Brightness	Slouží k úpravě jasu obrazu.
Color	Slouží k nastavení sytosti barev obrazů.
Sharpness	Slouží k úpravě ostrosti obrazu.
Zoom	Klepnutím na tlačítko [⊕] se zvětší obraz, aniž by se zvětšila velikost projekce. Klepnutím na tlačítko [⊖] se zmenší částí obrazu zvětšené použitím tlačítka [⊕]. Klepnutím na tlačítka [▲], [▼], [◀] nebo [▶] můžete zvětšeným obrazem procházet. ☛ s.37

- Klepnutím na tlačítka [▲], [▼], [◀] nebo [▶] můžete provádět stejné operace jako pomocí tlačítek [⊕] na dálkovém ovladači. Po stisknutí příslušného tlačítka budou provedeny následující operace.

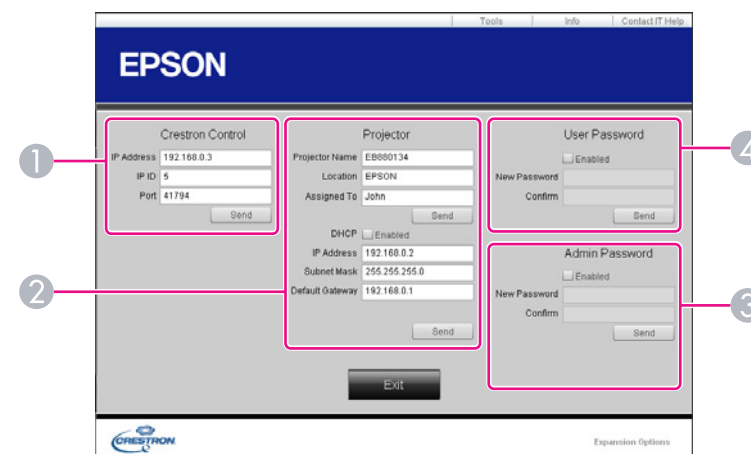
Tlačítko	Funkce
OK	Funguje stejným způsobem jako tlačítko [Enter] na dálkovém ovladači. ☛ s.15
Menu	Slouží k otevření a zavření konfigurační nabídky.
Auto	Stisknete-li toto tlačítko během promítání analogového signálu RGB z počítače, funkce Seřízení souběhu, Synchronizace a Umístění lupy budou automaticky nastaveny pro optimální promítání obrazu.
Search	Slouží pro přepnutí na vstupní port, který přijímá videosignály. ☛ s.26
Esc	Funguje stejným způsobem jako tlačítko [Esc] na dálkovém ovladači. ☛ s.15

- Po stisknutí příslušného tlačítka budou provedeny následující operace.

Tlačítko	Funkce
Contact IT Help	Slouží pro zobrazení okna Technické podpory. Slouží pro odesílání a přijímání zpráv od správců při používání aplikace Crestron RoomView® Express.
Info	Slouží pro zobrazení informací o aktuálně připojeném projektoru.
Tools	Slouží pro změnu nastavení aktuálně připojeného projektoru. Viz další část.

Používání okna nástrojů

Po stisknutí tlačítka **Tools** se v okně pro ovládání zobrazí následující okno. Toto okno se používá pro změnu nastavení aktuálně připojeného projektoru.



The screenshot shows the EPSON Crestron Control web interface. It has a blue header with the EPSON logo and navigation links: Tools, Info, Contact IT Help. The main content area is divided into four sections, each with a pink border and a numbered callout:

- 1 Crestron Control:** Contains fields for IP Address (192.168.0.3), IP ID (5), and Port (41794), with a Send button.
- 2 Projector:** Contains fields for Projector Name (EB000134), Location (EPSON), Assigned To (John), and a Send button. Below this is a DHCP section with a checkbox for Enabled and fields for IP Address (192.168.0.2), Subnet Mask (255.255.255.0), and Default Gateway (192.168.0.1), with a Send button.
- 3 Admin Password:** Contains fields for New Password and Confirm, with a Send button.
- 4 User Password:** Contains a checkbox for Enabled, fields for New Password and Confirm, and a Send button.

At the bottom of the interface is an Exit button and the Crestron logo.

- 1 Crestron Control**
Slouží správcům společnosti Crestron® pro úpravu nastavení.
- 2 Projector**
Lze nastavit následující položky.

Položka	Funkce
Projector Name	Slouží pro zadání názvu pro odlišení aktuálně připojeného projektoru od ostatních na síti. (Název může obsahovat až 15 jednobytových alfanumerických znaků.)
Location	Slouží pro zadání názvu místa, kde je nainstalován projektor aktuálně připojený k síti. (Název může obsahovat až 32 jednobytových alfanumerických znaků a symbolů.)
Assigned To	Slouží pro přiřazení uživatelského jména k projektoru. (Jméno může obsahovat až 32 jednobytových alfanumerických znaků a symbolů.)

Položka	Funkce
DHCP	Chcete-li používat protokol DHCP, zaškrtněte políčko Enabled . Je-li protokol DHCP aktivován, následující adresu nebude možné nastavit.
IP Address	Slouží pro zadání adresy IP, kterou chcete přiřadit aktuálně připojenému projektoru.
Subnet Mask	Slouží pro zadání masky podsítě projektoru, který je aktuálně připojený k síti.
Default Gateway	Slouží pro zadání adresy brány aktuálně připojeného projektoru.
Send	Klepnutím na toto tlačítko odešlete změny provedené na Projector .

3 Admin Password

Po zaškrtnutí pole **Enabled** bude pro otevření okna Tools vyžadováno heslo. Můžete nastavit následující položky.

Položka	Funkce
New Password	Slouží pro zadání nového hesla pro otevření okna Tools. (Heslo může obsahovat až 26 jednobytových alfanumerických znaků.)
Confirm	Slouží pro potvrzení hesla, které jste zadali v položce New Password . Pokud se hesla nebudou shodovat, zobrazí se chyba.
Send	Klepnutím na toto tlačítko odešlete změny provedené v položce Admin Password .

4 User Password

Po zaškrtnutí pole **Enabled** bude pro otevření okna pro ovládání v počítači vyžadováno heslo. Můžete nastavit následující položky.

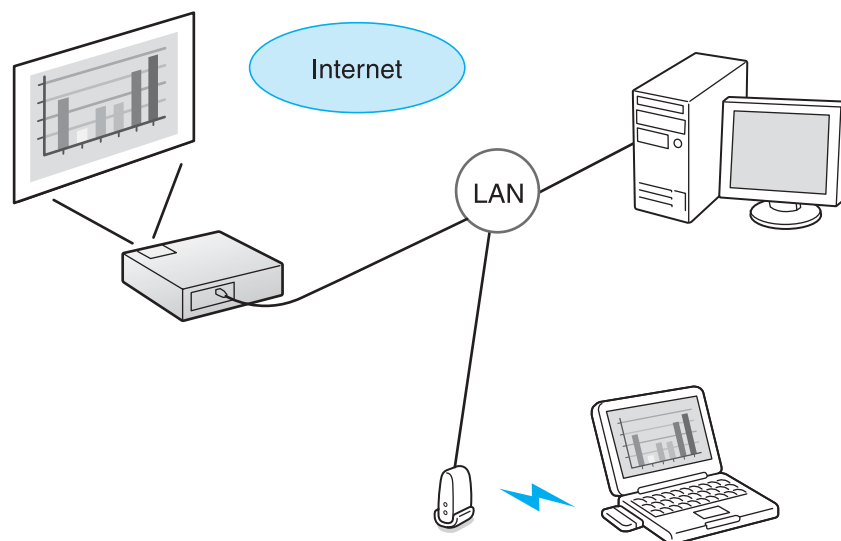
Položka	Funkce
New Password	Slouží pro zadání nového hesla pro otevření okna pro ovládání. (Heslo může obsahovat až 26 jednobytových alfanumerických znaků.)
Confirm	Slouží pro potvrzení hesla, které jste zadali v položce New Password . Pokud se hesla nebudou shodovat, zobrazí se chyba.
Send	Klepnutím na toto tlačítko odešlete změny provedené v položce User Password .



Síťové funkce

V této kapitole jsou vysvětleny dodatečné funkce pro síť.

„Připojit k síťovému projektoru“ je standardní funkce v operačním systému Windows Vista a Windows 7. Po nalezení projektoru v síti můžete promítat obrazy z počítače pomocí funkce operačního systému bez toho, abyste museli instalovat speciální software.



Kompatibilní operační systém

Windows Vista: Home Premium/Business/Enterprise/Ultimate
Windows 7: Professional/Ultimate

Tato část nabízí jednoduché vysvětlení funkce „Připojit k síťovému projektoru“.

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

Postup

- 1 **Zapněte projektor a přepněte vstupní zdroj na možnost LAN.**
☛ "Změna Promítaného Obrazu" [s.26](#)

- 2 **Spustíte v počítači operační systém Windows a klepněte na možnost „Start“ – „Všechny programy“ – „Příslušenství“ – „Připojit k síťovému projektoru“.**

Zobrazí se obrazovka nastavení připojení.


Nyní můžete identifikovat projektor zadáním jeho adresy IP nebo nechte všechny připojené projektory automaticky rozpoznat operačním systémem.

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

Když se zobrazí obrazovka pro zadání hesla projektoru, zadejte heslo projektoru zobrazené na dolním okraji pohotovostní obrazovky LAN.



- K počítači lze připojit pouze jeden projektor.
- Zvuk se nepřenáší. Pokud chcete přes projektor reprodukovat zvuk, připojte výstupní port zvuku na počítači k vstupnímu portu Audio1, vstupnímu portu Audio2 nebo vstupnímu portu Audio3 na projektoru běžně dostupným zvukovým kabelem. Nastavte možnost **Audiovstup LAN** v nabídce **Nastavení** na port, ke kterému je připojen zvukový kabel. ☛ [s.56](#)
- Pokud používáte funkci Síťový projektor v nabídce Možnosti v části Centrum spolupráce, nastavte barvy pro počítačovou obrazovku, kterou používáte, na nejvyšší úroveň (32 bitů). Pokud projektor není schopen zobrazovat 32bitové barvy, zobrazí se hlášení a nebudete se moci připojit.

Existují dva způsoby nastavení WPS .


- Metoda tlačítka

SSID a zabezpečení se nastavují automaticky při stisknutí tlačítka [Enter] na ovládacím panelu projektoru a vyhrazeného tlačítka na přístupovém bodu. Doporučuje se použít tuto metodu, když se projektor a přístupový bod nacházejí blízko sebe.

- Metoda kódu PIN

SSID a zabezpečení jsou nastaveny automaticky zadáním 8číslného kódu, který byl projektoru předem přiřazen z počítače pro přístupový bod. Proveďte nastavení připojení mezi počítačem a přístupovým bodem předem. Podrobné pokyny pro vytvoření tohoto připojení viz příručka k přístupovému bodu. Tato metoda je doporučena v případě, že projektor je umístěn na stropě.



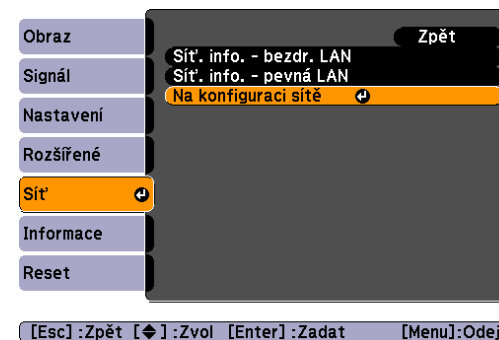
Pokud používáte jinou metodu připojení než WPS, vyhledejte informace v dokumentaci pro přístupový bod a v následující sekci.
 "Nabídka Bezdrátová síť LAN" s.64

Metoda nastavení připojení

Postup

1

Během promítání stiskněte tlačítko [Menu] a vyberte z konfigurační nabídky možnost „Síť“ – „Na konfiguraci sítě“.



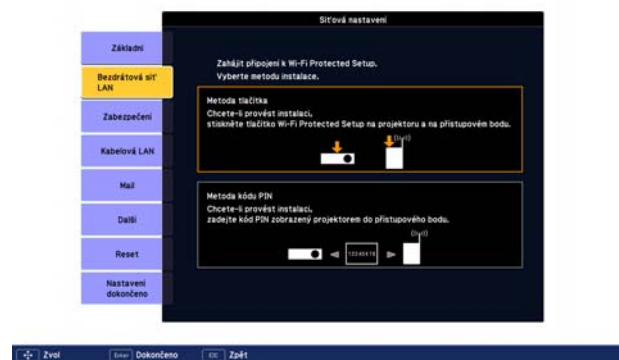
Zobrazí se obrazovka Konfigurace sítě.

2

V nabídce „Bezdrátová síť LAN“ zvolte možnost „Průvodce vytvořením“.



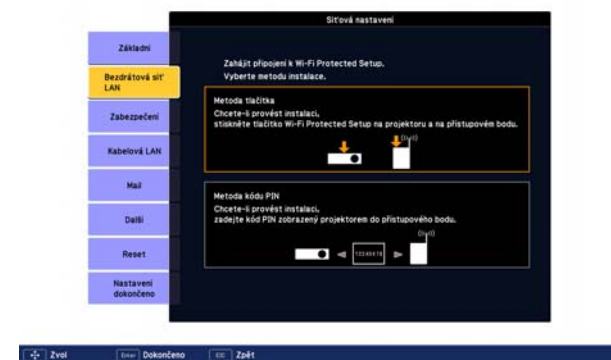
Zobrazí se následující obrazovka.



Pokud se připojujete Metodou tlačítka, postupujte podle kroků uvedených níže.

Pokud se připojujete pomocí „Metody kódu PIN“, přejděte k části „Vytvoření připojení pomocí možnosti Metoda kódu PIN“.

☞ s.121



Zobrazí se obrazovka Metoda tlačítka.

2

Jakmile jste k tomu vyzvání, stisknete tlačítko [Enter] na ovládacím panelu projektoru.

Vytvoření připojení pomocí možnosti Metoda tlačítka

Postup

1

Vyberte možnost „Metoda tlačítka“.



Potom se zobrazí obrazovka Metoda tlačítka.

3

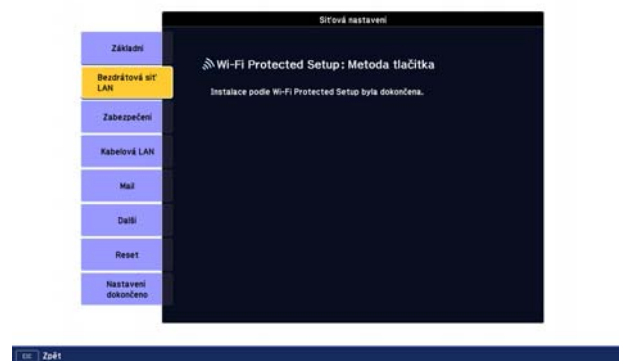
Po zobrazení výzvy stiskněte tlačítko na přístupovém bodu.



Tím je nastavení ukončeno.

4

Stiskněte tlačítko [Enter] nebo tlačítko [Esc].



Vrátíte se do nabídky **Bezdrátová síť LAN**.

5

Vyberte možnost „Nastavení dokončeno“ – „Ano“.



Tím je dokončeno nastavení připojení mezi projektorem a přístupovým bodem. Stisknutím tlačítka [Menu] ukončete konfigurační nabídku.

Vytvoření připojení pomocí možnosti Metoda kódu PIN

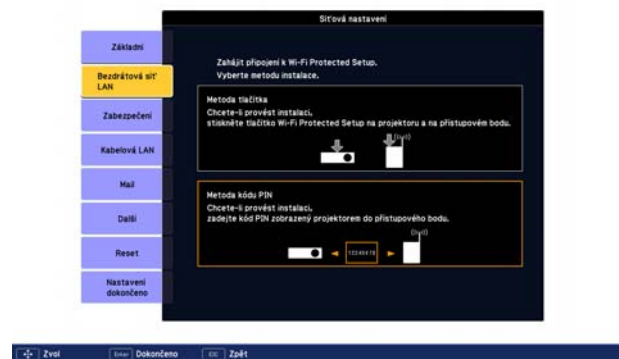


Aby bylo možné provést připojení pomocí možnosti Metoda kódu PIN, mezi počítačem a přístupovým bodem již musí být navázáno připojení.

Postup

1

Vyberte možnost „Metoda kódu PIN“.



Zobrazí se obrazovka „Metoda kódu PIN“.

- 2 Zadejte kód PIN zobrazený na obrazovce „Metoda kódu PIN“ z počítače pro přístupový bod a zvolte možnost „Zahájit instalaci“.



Zobrazí se průběh.



- 3 Zobrazí se zpráva „Instalace podle Wi-Fi Protected Setup byla dokončena.“. Stiskněte tlačítko [Enter] nebo tlačítko [Esc].



Vrátíte se do nabídky Bezdrátová síť LAN.

- 4 Vyberte možnost „Nastavení dokončeno“ – „Ano“.



Tím je dokončeno nastavení připojení mezi projektorem a přístupovým bodem. Stisknutím tlačítka [Menu] ukončete konfigurační nabídku.




Instalace a připojení

V této kapitole jsou vysvětleny metody instalace a způsob připojení dalšího zařízení.

Projektor lze připevnit ke stropu nebo položit na stůl, jak je ukázáno níže.

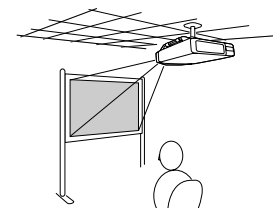
Varování

- Při upevňování projektoru na strop je nutno použít speciální způsob instalace (stropní úchyt). Pokud není instalace provedena správně, projektor by mohl spadnout. To může mít za následek zranění nebo nehodu.
Chcete-li použít tuto metodu instalace, obraťte se na nejbližšího prodejce nebo adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)
- 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 projektoru ze stropního úchytu. V takovém případě může projektor způsobit vážné zranění osobě, která by se nacházela pod stropním úchytem, a mohlo by dojít k poškození projektoru. Při instalaci nebo úpravě upevnění ke stropu nepoužívejte lepidla proti uvolnění šroubů ani maziva, oleje apod.

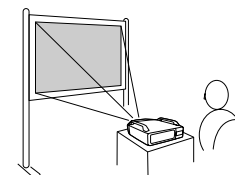
Upozornění

- Nepoužívejte projektor v poloze na boku. Zařízení nemusí fungovat správně.

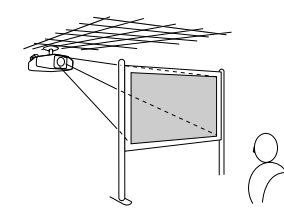
- Zavěste projektor na stropní úchyt a promítejte obraz z místa před projekční plochou. (Čelní/stropní projekce)



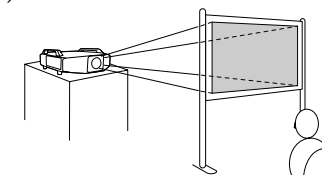
- Promítejte obraz z místa před projekční plochou. (Čelní projekce)




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



- Promítejte obraz z místa za průsvitnou plochou. (Zadní projekce)



- K zavěšení projektoru na strop je zapotřebí použít volitelný stropní úchyt.
 "Volitelné Příslušenství a Spotřební Materiál" s.140

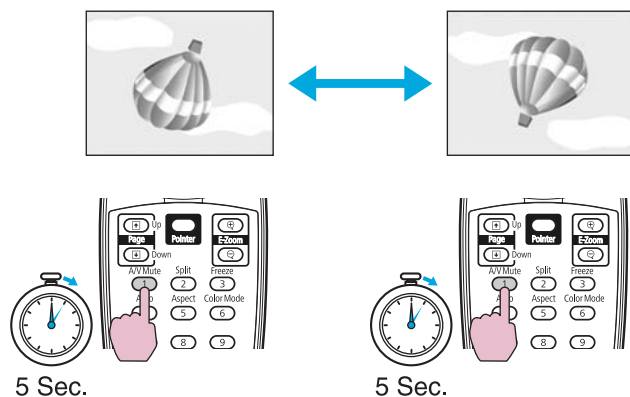
Přepnutí režimu Projekce

Přepněte režim **Projekce** podle podmínek instalace, aby bylo dosaženo dobrého obrazu.

Postup

Během promítání stiskněte a podržte tlačítko [A/V Mute] na dálkovém ovladači na dobu asi pěti sekund.

Pokaždé, když je toto tlačítko stisknuto alespoň na 5 sekund, nastavení **Projekce** se přepne mezi hodnotou **Čelní** a **Čelní/strop**. Podle toho se změní orientace promítaného obrazu.



Chcete-li nastavit možnost **Zadní** nebo **Zadní/strop**, použijte nastavení **Projekce** v nabídce **Rozšířené**. ➡ [s.58](#)



Při zavěšení projektoru na strop nastavte možnost **Tlačítko změny směru** v nabídce **Rozšířené** na hodnotu **Zapnuto**, aby tlačítka [▲], [▼], [◀] a [▶] na ovládacím panelu fungovala ve správných směrech. ➡ Nabídka **Rozšířené** - **Provoz** - **Tlačítko změny směru** [s.58](#)

Při připojování projektoru k externímu zařízení dodržujte následující opatření. Vedle toho si také přečtěte dokumentaci pro externí zařízení.

Upozornění

- Vypněte projektor a externí zařízení. Pokud budou projektor a externí zařízení během připojování zapnuty, může dojít k jejich poškození.
- Před připojením zkontrolujte tvar konektoru na kabelu a portu. Pokud se je budete snažit připojit chybným směrem nebo pokud nejsou tvary stejné, může dojít k chybě nebo poškození zařízení.

Připojení k počítači

V této sekci jsou uvedeny příklady připojení projektoru k počítači. Lišit se mohou také názvy počítačových portů a kabelů.



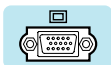
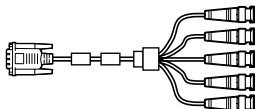
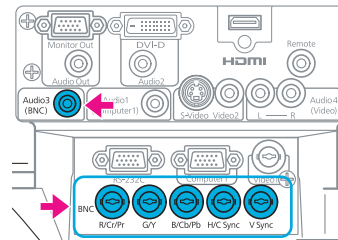

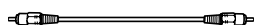
Při promítání obrazu z počítače, který je připojen přes síť, vyhledejte informace v následujících zdrojích.

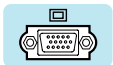
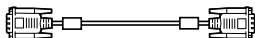
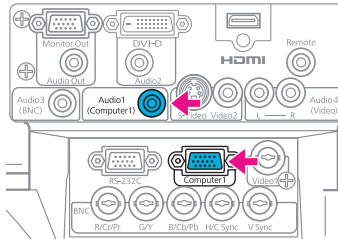


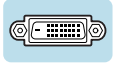

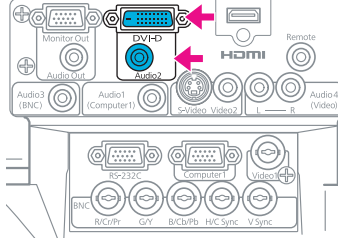


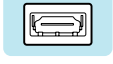

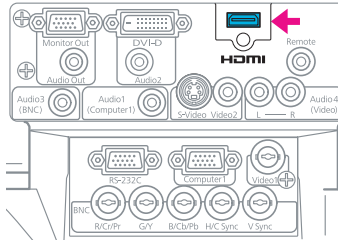
Promítání s aplikací EasyMP Network Projection (dodána s projektorem) ➡ [EasyMP Network Projection - Návod na použití](#)

Promítání s aplikací EasyMP Multi PC Projection (dodána s projektorem) ➡ [EasyMP Multi PC Projection - Návod na použití](#)

Promítání s funkcí „Připojit k síťovému projektoru“, která je k dispozici v systémech Windows Vista a Windows 7 ➡ [s.118](#)

Promítání s rychlým bezdrátovým připojením pomocí volitelného USB klíče Quick Wireless Connection ➡ Uživatelská příručka pro volitelný produkt

	Port na počítači	Připojovací kabel	Port na projektoru
Připojení 1	Port pro výstup na monitor 	Kabel 5BNC (běžně dostupný) 	Vstupní port BNC Vstupní port Audio3 
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	

	Port na počítači	Připojovací kabel	Port na projektoru
Připojení 2	Port pro výstup na monitor 	Počítačový kabel (součást dodávky) 	Vstupní port Computer1 Vstupní port Audio1 
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	
Připojení 3	Výstup DVI-D 	Kabel DVI-D (běžně dostupný) 	Vstupní port DVI-D Vstupní port Audio2 
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	
Připojení 4	Výstup HDMI 	HDMI kabel (běžně dostupný) 	Vstupní port HDMI 




- Použijte kabel, který splňuje standard HDMI pro HDMI kabely.
- K připojení počítače Macintosh může být nutný adaptér, který lze běžně zakoupit.

Změna výstupu obrazu z přenosného počítače.

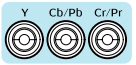
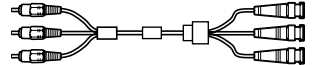
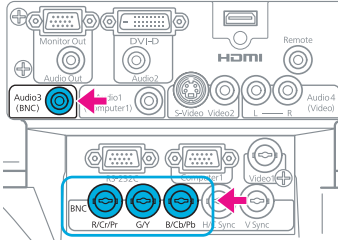
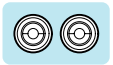
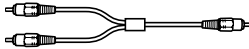

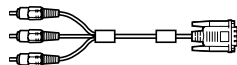
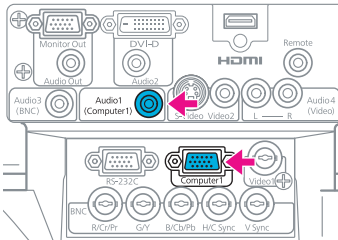

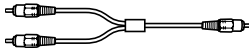
Při promítání obrazu z přenosného počítače připojeného k projektoru počítačovým kabelem je někdy nutné změnit výstup obrazového signálu na počítači. Informace o změně výstupu obrazu naleznete v dokumentaci k počítači.



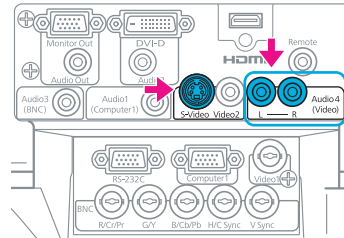
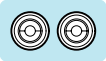


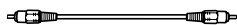
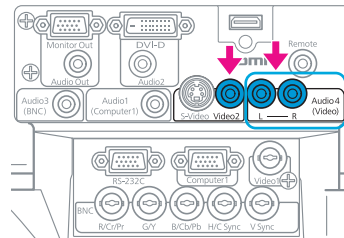



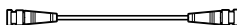
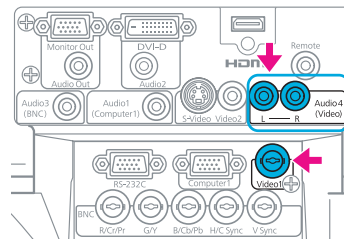


• Příklad změny výstupu (počítače se systémem Windows)

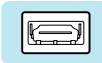

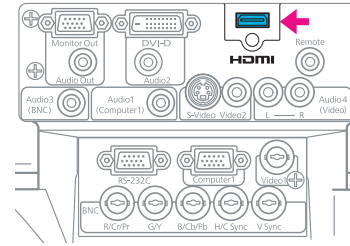
Podržte tlačítko [Fn] na počítači a stiskněte funkční tlačítko označené CRT/LCD,  nebo podobně. Pokud se obraz neobjeví na počítačovém monitoru, stiskněte znovu stejná tlačítka.

Připojení k video zařízení


V této sekci jsou uvedeny příklady připojení projektoru k video zařízení. Lišit se mohou také názvy portů a kabelů video zařízení.

	Port na video zařízení	Připojovací kabel	Port na projektoru
Připojení 1	Komponentní výstupy 	Komponentní video kabel RCA (běžně dostupný) + adaptér BNC/RCA (běžně dostupný) 	
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	
Připojení 2	Komponentní výstupy 	Komponentní kabel (propojení D-sub/komponentní; volitelné příslušenství) 	
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	

	Port na video zařízení	Připojovací kabel	Port na projektoru
Připojení 3	Výstup S-Video 	Kabel S-Video (běžně dostupný) 	Vstupní port S-Video Vstupní port Audio4 
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	
Připojení 4	Výstup obrazu 	Video kabel (běžně dostupný) 	Vstupní port Video2 Vstupní port Audio4 
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	
Připojení 5	Výstup obrazu 	Video kabel BNC (běžně dostupný) 	Vstupní port Video1 Vstupní port Audio4 
	Port výstupu zvuku 	Zvukový kabel (běžně dostupný) 	


	Port na video zařízení	Připojovací kabel	Port na projektoru
Připojení 6	Výstup HDMI 	HDMI kabel (běžně dostupný) 	Vstupní port HDMI 



- Nastavte vstupní signál a obrazový signál v nabídce Signál podle signálu z připojeného zařízení.  s.54
- Použijte kabel, který splňuje standard HDMI pro HDMI kabely.
- Při používání běžně dostupného zvukového kabelu 2RCA(L/R)/stereo mini-pin zkontrolujte, zda je označen specifikací „Bez odporu“.

Připojení kabelu sítě LAN

Provedte připojení pomocí běžně dostupného kabelu 100BASE-TX nebo 10BASE-T LAN.

Připojené zařízení	Připojovací kabel	Port na projektoru
Port LAN na síťovém rozbočovači	Kabel LAN (běžně dostupný)	Port LAN 

Upozornění


Chcete-li zabránit nesprávné funkci, použijte stíněný kabel LAN kategorie 5.

Připojení k externímu monitoru

Vstup obrazu z počítače můžete zobrazit současně na externím monitoru připojeném k projektoru i na promítací ploše. To znamená, že můžete kontrolovat promítané obrazy na externím monitoru při předvádění prezentací, i když nemůžete promítací plochu vidět. Připojení proveďte pomocí kabelu dodaného s externím monitorem.



Na externím monitoru lze zobrazit pouze analogové signály RGB z počítače připojeného ke vstupnímu portu Computer1 nebo BNC. Obrazy ze zařízení připojeného k ostatním portům a signály komponentního videa nelze zobrazit.


Připojené zařízení	Připojovací kabel	Port na projektoru
Monitor	Kabel dodaný s monitorem	Port Monitor Out 



- Kalibrovací šablony jako lichoběžník, konfigurační nabídka nebo obrazovky nápovědy nejsou do externího monitoru vysílány.
- Pokud je projektor v pohotovostním režimu, obraz není zobrazen na externím monitoru.

Připojení k externím reproduktorům

K portu Audio Out lze připojit reproduktory s vestavěnými zesilovači a vychutnat si plnější kvalitu zvuku. Připojte pomocí běžně dostupného zvukového kabelu (kolíková ↔ 3,5mm stereofonní miniaturní zástrčka atd.). Použijte zvukový kabel kompatibilní s konektorem na externích reproduktorech.

Připojené zařízení	Připojovací kabel	Port na projektoru
Zvukové zařízení	Zvukový kabel (běžně dostupný)	Port Audio Out 




- Pokud je zástrčka zvukového kabelu zapojena do portu Audio Out, reprodukce zvuku je přepnuta na externí zařízení a již nevychází z vestavěného reproduktoru projektoru.
- Při používání běžně dostupného zvukového kabelu 2RCA(L/R)/stereo mini-pin zkontrolujte, zda je označen specifikací „Bez odporu“.

Odpojení a připojení objektivu projektoru

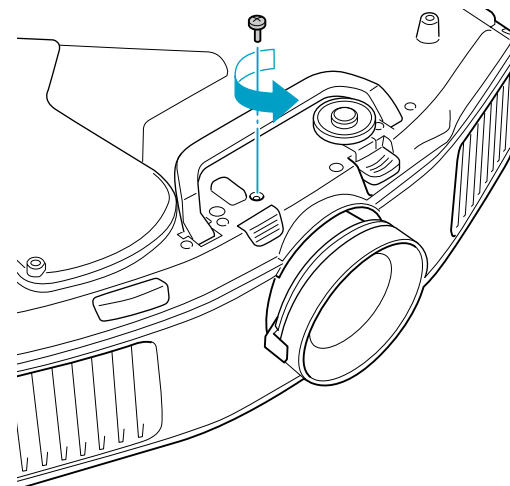
Odpojení

Upozornění

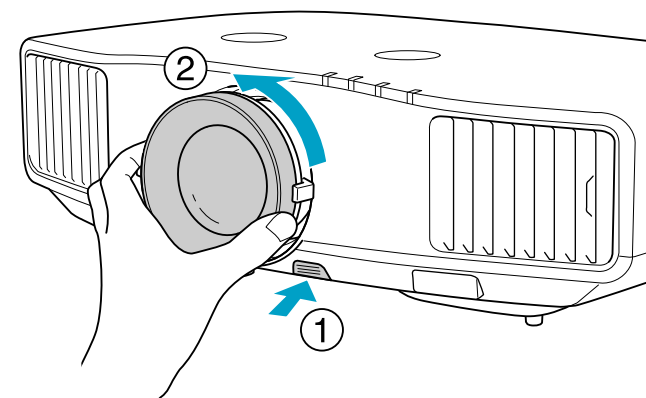
- Objektiv odpojíte pouze v případě, že je to nutné. Pokud do projektoru vnikne prach nebo špína, kvalita promítání se sníží a může dojít k poruše zařízení.
- Nedotýkejte se objektivu rukou nebo prsty. Pokud zanecháte na povrchu objektivu otisky prstů nebo mastnotu, kvalita promítání se sníží.
- Pokud byla použita funkce posun objektivu, nastavte objektiv před jeho výměnou do středu.  [s.21](#)

Postup

- 1 Pokud je tlačítko pro vyjmutí objektivu zafixováno šroubem, vyšroubujte jej.



- 2 Podržte tlačítko pro vyjmutí objektivu stisknuté a otočte objektivem proti směru hodinových ručiček, dokud neuslyšíte cvaknutí.



- 3 Objektiv po jeho uvolnění vytáhněte.

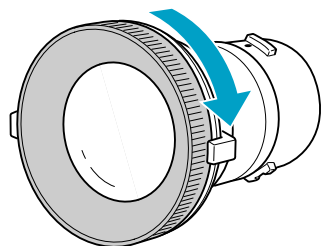
Upevnění

Upozornění

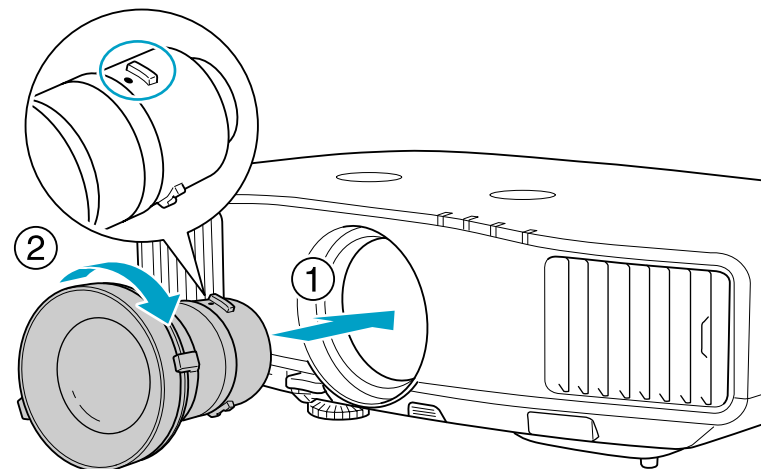
Neupevňujte objektiv, pokud zasouvací část objektivu směřuje nahoru. Do projektoru by mohl proniknout prach nebo špína.

Postup

- 1 Otáčejte ve směru hodinových ručiček, dokud se ovladač zaostření nepřestane pohybovat.



- 2 Vložte objektiv rovně do zasouvací části pro objektiv tak, aby byl bílý kroužek na objektivu nahoře, a potom otočte objektivem ve směru hodinových ručiček, dokud neuslyšíte, jak zacvakne na místo.



- 3 Zkontrolujte, že objektiv nelze uvolnit otočením proti směru hodinových ručiček.

Upozornění

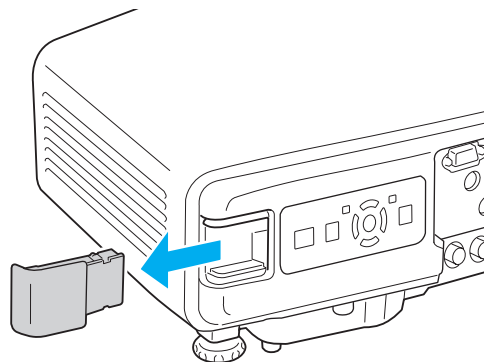
Projektor skladujte s nainstalovaným objektivem.
Pokud je projektor skladován bez objektivu, může se do projektoru dostat prach a špína a způsobit poruchy nebo snížení kvality promítání.

Instalace jednotky bezdrátové sítě LAN (ELPAP03)

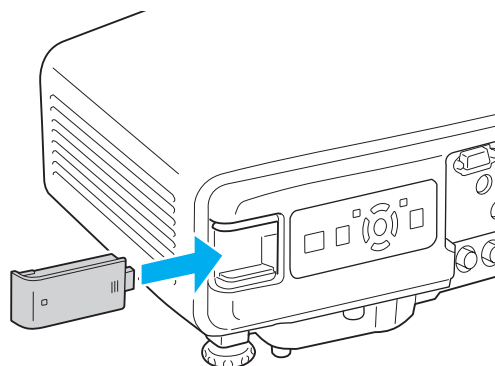
Upevnění

Postup

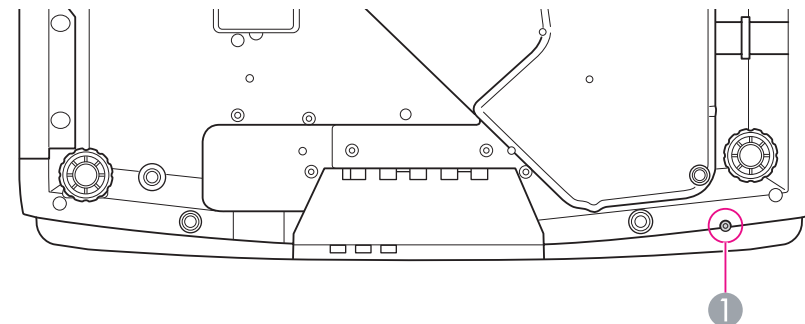
- 1 Sundejte kryt z části pro instalaci jednotky bezdrátové sítě LAN na projektoru. Uložte kryt na bezpečné místo, aby se neztratil.



2 Nainstalujte jednotku bezdrátové sítě LAN.



3 Zajistěte jednotku bezdrátové sítě LAN pomocí dodaného šroubu, aby se jednotka neuvolnila.

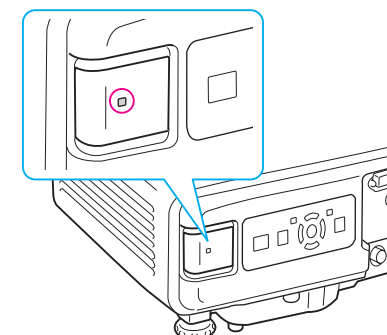
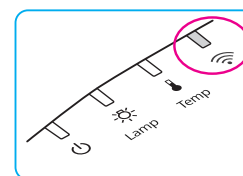





1 Otvor pro šroub pro montáž jednotky bezdrátové sítě LAN








Pokud připojujete projektor s jednotkou bezdrátové sítě LAN k počítači pomocí bezdrátové sítě LAN, nastavte možnost **Nap. bezdr. sítě LAN** v nabídce **Bezdrátová síť LAN** na hodnotu **Zapnuto**. (Výchozí nastavení je **Zapnuto**.) ➡ [s.64](#)

Popis indikátorů bezdrátové sítě LAN

K dispozici jsou dva indikátory bezdrátové sítě LAN – jeden na projektoru a jeden na jednotce bezdrátové sítě LAN.



 : Bliká
  : Svítí
  : Nesvítí

Stav	Indikátor na projektoru	Indikátor na jednotce bezdrátové sítě LAN
Jednotka bezdrátové sítě LAN není připojena nebo je možnost Nap. bezdr. sítě LAN v nabídce Bezdrátová síť LAN nastavena na hodnotu Vypnuto		
Jednotka bezdrátové sítě LAN je připojena k projektoru, ale není připojena k síti		
Jednotka bezdrátové sítě LAN je připojena k projektoru a také připojena k síti		
Jednotka bezdrátové sítě LAN je připojena k projektoru, připojena k síti a komunikuje		

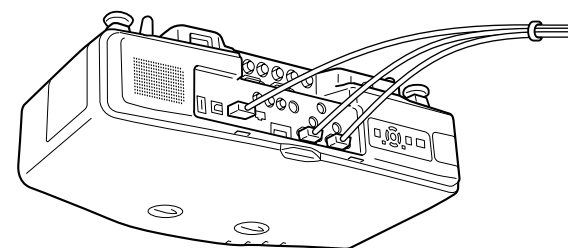
Upevnění a sundání kabelového krytu

Nainstalováním kabelového krytu lze uspořádat kabely. (Na ilustraci je znázorněn projektor zavěšený na stropě.)

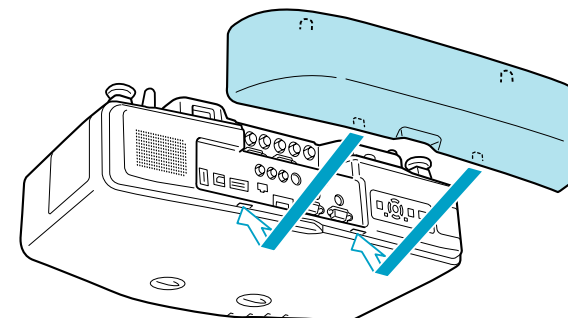
Upevnění

Postup

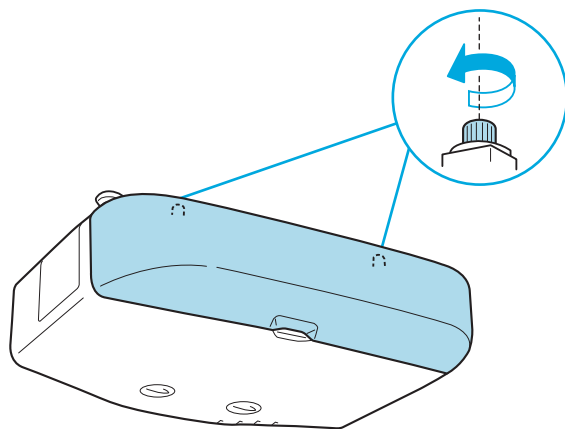
- 1 Spojte kabely běžně dostupnou spojkou.



- 2 Zasuňte výstupky na kabelovém krytu do dvou otvorů na zadní straně projektoru.



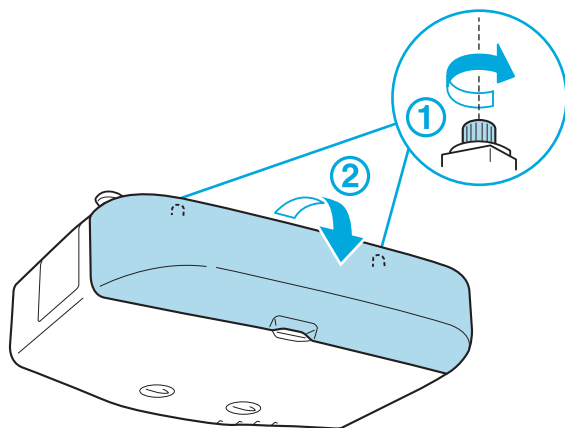
- 3 Utáhněte dva šrouby kabelového krytu. (Šrouby můžete utáhnout ručně.)



Sundání

Postup

Uvolněte dva šrouby kabelového krytu a potom sundejte kabelový kryt.





Příloha

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 10. měsíci roku 2010. Údaje o příslušenství mohou být změněny bez předchozího upozornění a dostupnost se může lišit v závislosti na zemi zakoupení.

Volitelné Příslušenství

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 projektorem.

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 projektorem příliš krátký.

Kabel komponentního videa ELPKC19

(3 m - pro zástrčku mini D-Sub 15 kolíků/RCA samčí×3)

Slouží k připojení zdroje [Komponentní video](#).

Sada kabelů dálkového ovladače ELPKC28

(10 m, 2dílná sada)

K použití pro zajištění funkce dálkového ovladače z jisté vzdálenosti.

Přijímač bezdrátové myši ELPST16

Pomocí tohoto zařízení lze ovládat ukazatel myši na počítači dálkovým ovladačem projektoru a také ovládat stránkování nahoru/dolů.

Jednotka bezdrátové sítě LAN ELPAP03

Použijte tuto možnost pro promítání obrazu z počítače přes bezdrátovou síť LAN.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Pomocí tohoto klíče se lze připojit k počítači se systémem Windows a promítat obraz z počítače. Před použitím je ale nutné připojit projektor k síti.

Lupový objektiv s dlouhou ohniskovou vzdáleností ELPLL06

(Poměr vzdálenosti promítání: asi 4,7 až 6,7)

Lupový objektiv se střední ohniskovou vzdáleností ELPLM04

(Poměr vzdálenosti promítání: asi 2,2 až 3,4)

Lupový objektiv se střední ohniskovou vzdáleností ELPLM05

(Poměr vzdálenosti promítání: asi 3,2 až 5,0)

Lupový objektiv se standardní ohniskovou vzdáleností ELPLS05

(Poměr vzdálenosti promítání: asi 1,3 až 2,3)

Širokoúhlý objektiv pro zadní promítání ELPLR03

(Poměr vzdálenosti promítání: asi 0,77)

Poměr vzdálenosti promítání = vzdálenost promítání/šířka projekčního plátna
Hodnoty jsou standardy pro instalaci. Mohou se měnit podle promítacích podmínek.


Montážní konzola* ELPMB22

Slouží k montáži projektoru na strop.

Stropní trubka (450 mm)* ELPFP13

Stropní trubka (700 mm)* ELPFP14

Slouží k montáži projektoru na strop.

* Při upevňování projektoru na strop je nutno použít speciální metodu instalace. Chcete-li použít tuto metodu instalace, obraťte se na nejbližšího prodejce nebo adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis.  [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Spotřební materiál

Lampa (EB-G5750WU) ELPLP63

Lampa (EB-G5450WU) ELPLP62

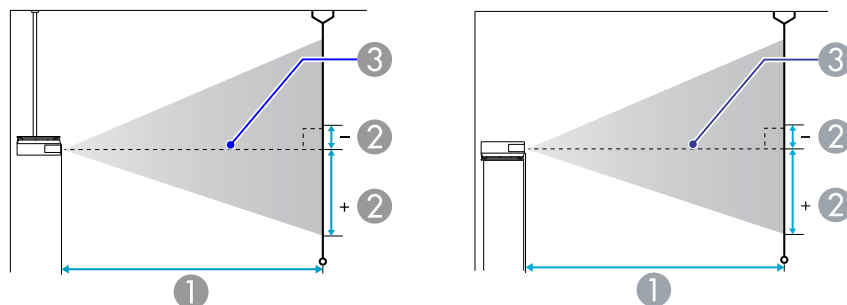
Použijte pro výměnu použité lampy.



Vzduchový filtr ELPAF17

Použijte jako náhradu za použité vzduchové filtry.

V následující tabulce je uvedena vzdálenost pro promítání při použití standardního objektivu. Když je připojen volitelný objektiv, zkontrolujte vzdálenosti promítání v Tabulce vzdálenosti promítání objektivů dodané k tomuto objektivu. Odpovídající velikost obrazu pro nastavení projektoru naleznete v následující tabulce. Hodnoty jsou pouze orientační.



- ① Projekční vzdálenost
- ② je vzdálenost od středu objektivu k základně projekční plochy. Mění se v závislosti na nastavení svislého posunutí objektivu.
- ③ Střed objektivu

Vzdálenost promítání

Jednotky: cm

4:3 Formát plátna		①	②
		Minimální (širokoúhlý) až maximální (tele)	Svislý posun objektivu Maximální až minimální
50"	100x76	154 - 279	-6 - +83
60"	120x90	186 - 336	-8 - +99
80"	160x120	250 - 450	-10 - +132
100"	200x150	313 - 563	-13 - +165

4:3 Formát plátna		①	②
		Minimální (širokoúhlý) až maximální (tele)	Svislý posun objektivu Maximální až minimální
120"	240x180	377 - 676	-15 - +198
150"	300x230	472 - 847	-19 - +248
200"	410x300	631 - 1130	-25 - +330
250"	510x380	790 - 1414	-32 - +413
265"	540x400	838 - 1499	-34 - +438

Jednotky: cm

16:9 Formát plátna		①	②
		Minimální (širokoúhlý) až maximální (tele)	Svislý posun objektivu Maximální až minimální
50"	110x62	139 - 253	-9 - +72
60"	130x75	168 - 305	-11 - +86
80"	180x100	226 - 408	-15 - +114
100"	220x120	284 - 511	-18 - +143
120"	270x150	342 - 614	-22 - +172
150"	330x190	428 - 768	-28 - +215
200"	440x250	573 - 1026	-37 - +286
250"	550x310	717 - 1283	-46 - +358
290"	640x360	833 - 1489	-54 - +415

Jednotky: cm

16:10 Formát plátna		①	②
		Minimální (širokoúhlý) až maximální (tele)	Svislý posun objektivu Maximální až minimální
50"	110x67	136 - 246	-6 - +73
60"	130x81	164 - 296	-7 - +88
80"	170x110	220 - 397	-9 - +117
100"	220x130	276 - 497	-11 - +146
120"	260x160	332 - 597	-13 - +175
150"	320x200	417 - 747	-17 - +219
200"	430x270	557 - 998	-22 - +292
250"	540x340	698 - 1248	-28 - +365
300"	640x400	838 - 1499	-34 - +438

Podporovaná zobrazovací zařízení

Počítačové signály (analogový RGB)

Signál	Obnovovací 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
WSXGA+*1	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*2	60	1920x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 Kompatibilní pouze tehdy, pokud je pro možnost Rozlišení v konfigurační nabídce nastavena hodnota Širokoúhlý.

*2 Kompatibilní pouze při vstupu signálu VESA CVT-RB (Reduced Blanking).
I když jsou na vstupu jiné signály než výše uvedené, obraz bude pravděpodobně možné promítnout. Některé funkce však nemusí být podporovány.

Komponentní video

Signál	Obnovovací 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

Kompozitní video/S-Video

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

Vstupní signály ze vstupních portů DVI-D a HDMI

Signál	Obnovovací kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*	60	1920x1200

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

* Kompatibilní pouze při vstupu signálu VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

Obecné Technické Údaje Projektoru

Název výrobku		EB-G5750WU	EB-G5450WU
Rozměry		470 (š) × 135 (v) × 311,5 (h) mm (bez nožičky a objektivu)	
Velikost panelu		Šířka 0,76"	
Projekční metoda		Polysilikonová aktivní matice TFT	
Rozlišení		2 304 000 pixelů WUXGA (1920 (š) × 1200 (v) bodů) × 3	
Úprava zaostření		Ručně	
Nastavení lupy*1		Ručně (1 až 1,8)	
Posun objektivu*1		Ručně (svislý směr: přibl. 58 % max., vodorovný směr: přibl. 9 % max.)	
Lampa		Lampa UHE, 330 W Model č.: ELPLP63	Lampa UHE, 275 W Model č.: ELPLP62
Max. výkon zvukových výstupů		7 W mono	
Reproduktor		1	
Napájení		100 až 240 V AC ±10 %, 50/60 Hz 4,8 až 2,1 A	100 až 240 V AC ±10 %, 50/60 Hz 4,2 až 1,8 A
Spotřeba	100 až 120 V	Provoz: 477 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 10 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0,38 W	Provoz: 413 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 10 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0,38 W
	220 až 240 V	Provoz: 451 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 11 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0,47 W	Provoz: 393 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 11 W Příkon v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0,47 W
Provozní nadmořská výška		Nadmořská výška 0 až 3000 m	
Provozní teplota		5 až +40 °C*2 (bez kondenzace)	
Skladovací teplota		-10 až +60 °C (bez kondenzace)	
Hmotnost*1		přibl. 6,8 kg	

*1 Specifikace při použití standardního objektivu. Když je připojen volitelný objektiv, podívejte se do Uživatelské příručky dodané k objektivu.

*2 Při nastavení položky „Příkon“ na hodnotu „Normální“ v nadmořské výšce od 1500 m do 3000 m bude provozní teplota od 0 do +35 °C.

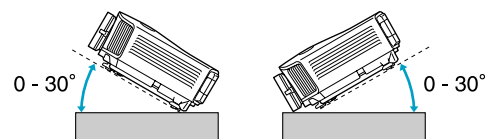
Název výrobku			EB-G5750WU	EB-G5450WU
Konekto- ry	Vstupní port Computer1	1	15kolíkový miniaturní konektor D-Sub (samičí) modrý	
	Vstupní port Audio1	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)	
	Vstupní port DVI-D	1	24kolíkový konektor DVI-D, Single Link, kompatibilní s HDCP	
	Vstupní port Audio2	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)	
	Vstupní port BNC	1	5BNC (samičí)	
	Vstupní port Audio3	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)	
	Vstupní port Video1	1	1BNC (samičí)	
	Vstupní port Video2	1	Konektor RCA	
	Vstupní port S-Video	1	4kolíkový konektor mini DIN	
	Vstupní port Audio4	1	Konektor RCA (jack) × 2 (L, R)	
	Vstupní port HDMI	1	HDMI HDCP (zvuk je podporován pouze pro PCM)	
	Port Monitor Out	1	15kolíkový miniaturní konektor D-Sub (zásuvka) černý	
	Port Audio Out	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)	
	Port USB (Type A)*	1	Konektor USB (typ A)	
	Port USB (pouze pro jednotku bezdrátové sítě LAN)	1	Konektor USB (typ A)	
	Port LAN	1	RJ-45	
	Port RS-232C	1	Miniaturní konektor D-Sub 9 kolíků (samčí)	
	Port Remote	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)	

* Je podporováno rozhraní USB 2.0. Není ovšem zaručena funkčnost všech zařízení kompatibilních s rozhraním USB.

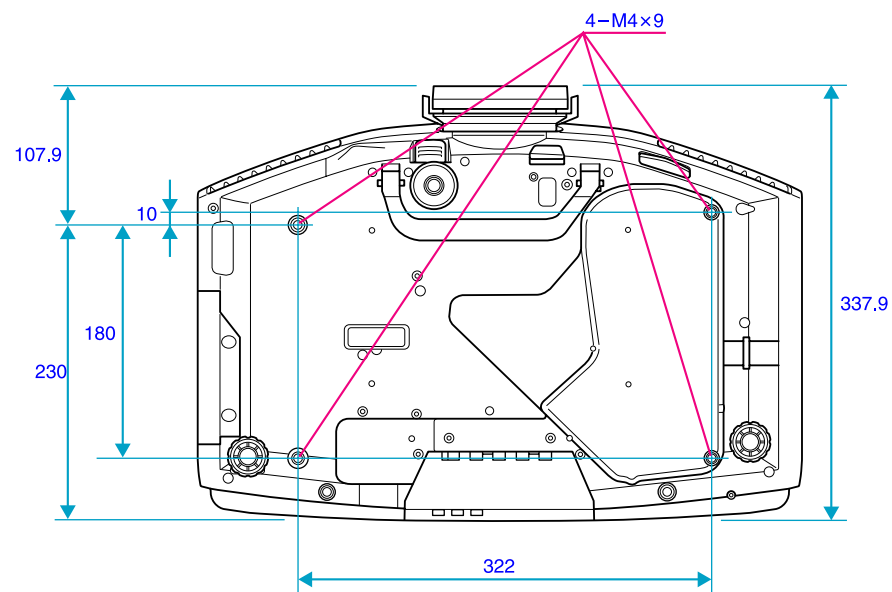
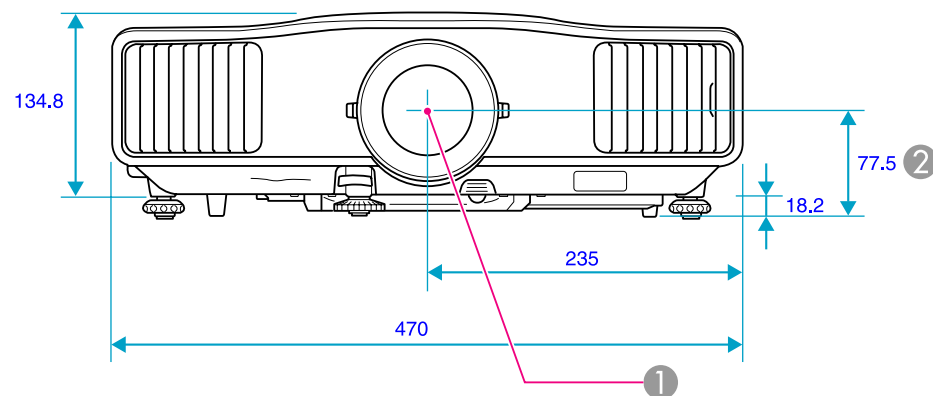


Na tomto projektoru se používá technologie Pixelworks DNX™ IC.

Úhel naklonění










Používání projektoru v úhlech, které nejsou ukázány na obrázcích, ho může poškodit nebo způsobit nehodu.



Jednotky: mm

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

V této části jsou vysvětleny pojmy, které souvisí s tímto projektorem a které nejsou vysvětleny v textu této příručky. Další informace lze získat v dalších běžně dostupných publikacích.

Adresa brány (Adresa brány)	Jedná se o server (router) pro komunikaci v síti (podsíť) rozdělené podle <u>masek podsítě</u>  .
Adresa IP	Číslo, které identifikuje 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.
DICOM	Akronym slov Digital Imaging and Communications in Medicine. Mezinárodní standard definující standardy pro obrázky a komunikační protokol pro lékařské obrázky.
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 vstupní porty DVI a HDMI. S tímto projektorem lze promítat digitální obraz chráněný technologií HDCP, protože vstupní porty HDMI projektoru jsou kompatibilní se systémem HDCP. Projektor ale nemusí být schopen promítat obraz chráněný aktualizovanou nebo opravenou verzí šifrování HDCP.
HDTV	Zkratka za High-Definition Television (televizor s vysokým rozlišením), která označuje televizní systémy s vysokým rozlišením splňující 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	Videosignál se samostatnou komponentou světlosti a barev. Tento signál poskytuje vyšší kvalitu. Označuje obraz, který se skládá ze tří nezávislých signálů: Y (signál světlosti) a Pb a Pr (signály barevných rozdílů).
Kompozitní video	Videosignál se smíšeným signálem jasu obrazu a signály barev. Typ signálu běžně používaný v domácích video zařízeních (formáty NTSC, PAL a SECAM). Nosný signál Y (signál svítivosti) a signál sytosti (barev), které jsou obsaženy v barevném pruhu, se překrývají, a tím vytvářejí jeden signál.
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 (Maska podsítě)	Jedná se o číselnou hodnotu, která určuje počet bitů použitých pro adresu sítě v rozdělené síti (podsíť) z <u>adresy IP</u>  .
Obnov. kmitočet	Světlo vyzařující prvek displeje zachovává stejnou svítivost a barvu po velmi krátkou dobu. Proto je nutno obraz skenovat mnohokrát za sekundu, aby byla provedena obnova světla vyzařujícího prvku. Počet operací obnovy za sekundu se nazývá obnovovací kmitočet a je vyjádřen v hertzech (Hz).

Poměr stran (Poměr stran)	Poměr mezi délkou a výškou obrazu. Obraz HDTV je v poměru stran 16:9 a je delší než standardní obraz. Poměr stran standardního obrazu je 4:3.
Progresivní	Způsob skenování obrazu, jehož pomocí jsou pro vytvoření jednoho obrazu obrazová data skenována sekvenčně od shora dolů.
Proklad	Metoda skenování obrazu, při které jsou data rozdělena na jemné vodorovné řádky, které se na ploše zobrazují postupně zleva doprava a potom shora dolů. Sudé a liché řádky se zobrazují střídavě.
Režim Ad hoc	Způsob připojení k bezdrátové síti LAN, při kterém se s klienty v bezdrátové síti LAN komunikuje pomocí přístupového bodu. Není možné komunikovat současně s dvěma nebo více zařízeními.
Režim infrastruktura	Způsob připojení k bezdrátové síti LAN, při kterém zařízení komunikují přes přístupové body.
SDTV	Zkratka za Standard Definition Television, která označuje standardní televizní systémy, které nesplňují požadavky pro systém HDTV High-Definition Television.
Seřízení 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 seřízení souběhu neprovede správně, v signálu se objeví široké svislé pruhy.
SNMP	Zkratka za 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 video zařízením v počítačových operačních systémech a na Internetu. Pokud je připojený zdroj v režimu sRGB, nastavte projektor i připojený zdroj signálu na režim sRGB.
SVGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 800 (vodorovně) × 600 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
S-Video	Videosignál se samostatnou komponentou světlosti a barev. Tento signál poskytuje vyšší kvalitu. Označuje obraz, který se skládá ze dvou nezávislých signálů: Y (signál světlosti) a C (signál barev).
SXGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 1 280 (vodorovně) × 1 024 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
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	Typ obrazového signálu v rozlišení 640 (vodorovně) × 480 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	Wi-Fi Protected Setup je technologie vytvořená sdružením Wi-Fi Alliance jako prostředek pro snadné nastavení a zabezpečení bezdrátové sítě LAN.
XGA	Typ obrazového signálu v rozlišení 1 024 (vodorovně) × 768 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.

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

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

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

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

Obrázky v této příručce a skutečný projektor se mohou lišit.

také být označeny souhrnným názvem Windows a několik verzí systému Windows může být označeno jako Windows 2000/XP/Vista, kde je slovo Windows vynecháno.

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 označovány 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 ně používán také souhrnný název „Mac OS“.

Informace o označování

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 označovány jako „Windows 2000“, „Windows XP“, „Windows Vista“ a „Windows 7“. Systémy Windows 2000, Windows XP, Windows Vista a Windows 7 mohou

Obecná poznámka

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

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

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

Pixelworks a DNX jsou ochranné známky společnosti Pixelworks Inc.


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

Tento produkt obsahuje software **NetNucleus**® **WPA** od společnosti TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus je registrovaná obchodní známka společnosti TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION v Japonsku.

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

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

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

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.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. Všechna práva vyhrazena.

Software Copyright:

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

1. LGPL
 - (1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.
You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.
[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>
This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.
Contact the support personnel as provided in the Epson Projector Contact list to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.
Please follow the conditions of the LGPL when reproducing, modifying, and/or distributing the free software concerned.
Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever. The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).
 - (2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.
 - (3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).
2. Other free software

As well as the free software used under the terms of the LGPL, this company also uses the following free software for this product. Hereafter, each author, the conditions, and so on are described in the original. Furthermore, there is no guarantee for free software because of the characteristics of the free software that has already been used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib

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

GNU 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-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK 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

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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_1.7.2

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 projector 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 BraceySam Bushell
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 project 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.

ncurses

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

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

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “ncurses” are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

For embedded multimedia software:

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

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

For MPEG-4 ASP:

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

For MPEG-4 AVC:

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

For WMV/WMA (Microsoft):

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

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

☺ indikátor 81

A

Abs. teplota barev 52
Adresa brány 65, 72
Adresa IP 72
Adresa IP depeše 1/2 74
Adresa MAC 72
AMX Device Discovery 74
Audio vstup LAN 56
Autom. nastavení 54

B

Brána s prioritou 74

C

Crestron RoomView 113

Č

Č. portu 73
Částečné uzamčení 48
Čelní projekce 125
Čelní/stropní projekce 125
Čištění povrchu projektoru 95
Čištění vzduchového filtru 95

D

Dálkový ovladač 15
DHCP 72
DICOM SIM 30
Digitální certifikát 70
Dynamický 30

E

EAP-Fast 71
EAP-TLS 70
EAP-TTLS 71
EasyMP Monitor 105
ECO 56
E-lupa 37
Emailová adresa 1/2/3 73
ESC/VP21 110
Event ID 76, 93

F

Formát plátna 142
Fotografie 30

H

Heslo k PJ linku 63
Heslo projektoru 63

I

ID dálkového ovladače 40
ID projektoru 39
Indikátor 81
Indikátor bezdrátové sítě LAN 10, 136
Indikátor lampy 81, 98
Indikátor teploty 81, 95
Indikátor USB 13
Informace o synch. 76
Instalace a připojení 124
Interval výměny lampy 98
Interval výměny vzduchového filtru 101

J

Jas 52
Jazyk 59
Jednotka bezdrátové sítě LAN 135

K

Kabelový kryt 137
Kino 30
Klidový režim 59
Kód požadavku 48
Konfig Split Screen 31
Konfigurační nabídka 51
Kontrast 52
Křížek 37

L

LEAP 71
Lichoběž. - V/S 24
Lichoběžník 24, 56

M

Mailová zpráva 73, 108
Maska podsítě 72
Message Broadcasting 105

N

Na konfiguraci sítě 61
Nabídka bezdrátová síť LAN 64
Nabídka Další 74
Nabídka Informace 76
Nabídka Kabelová LAN 72
Nabídka Mail 73

Nabídka nastavení	56
Nabídka Obraz	52
Nabídka Reset	75, 77
Nabídka Rozšířené	58
Nabídka signál	54
Nabídka Sít'	61
Nabídka Zabezpečení	66
Nabídka Základní	63
Nálepka Zabezpečení heslem	47
Nap. bezdr. sítě LAN	64
Napájení zapnuto	59
Nastavení události oznámení	73
Nativní	28
Název projektoru	63
Názvy součástí a funkce	10
normální	56

O

Obnov. kmitočet	76
Odstín	52
Ochrana napájení	46
Ochrana uživ. loga	46
Ostrost	52
Otočný ovladač svislého posunu objektivu	11, 21
Otočný ovladač vodorovného posunu objektivu	11, 21
Ovládací panel	13
Ovladač zaostření	10
Ovladač zvětšení	10
Ovládání pomocí webového rozhraní	61, 106

P

Páčka na nastavení podpěry	10
PEAP	71
PJLink	112
Plný	28
Podporovaná zobrazovací zařízení	144
Pohotovostní režim	59
Poměr stran	28, 55
Port Audio Out	12
Port Monitor Out	12
Port Remote (dálkového ovládače)	13
Port RS-232C	13, 110
Port sítě LAN	13
Port USB (typ A)	13
Postup při výměně lampy	98
Postup při výměně vzduchového filtru	101
Posun objektivu	21
Potlačení šumu	54
Pozadí obrazu	58
Pozice	54
Prezentace	30
Progresivní	54
Projekce	58, 125
Promítací objektiv	134
Provoz	59
Provoz lampy (hod)	76
Provozní teplota	146
Provozní zámek	48, 56
Přední nastavitelná podpěra	10
Přehřívání	82
Přepnout obrazovku	32
Přeskenování	55

Příkon	56
Připojit k síťovému projektoru	118
Příst. heslo na web	63
Přizpůsobený	30

Q

Quick Corner	21, 56
--------------------	--------

R

Resetování provozní doby lampy	100
Resetovat vše	77
Režim barev	30, 52
RoomView	74, 113
Rozlišení	76, 144

Ř

Řešení problémů	81
-----------------------	----

S

Seřizování souběhu	54
Síťová ochrana	47
Skladovací teplota	146
SMTP server	73
Softwarová klávesnice	62
Source Search	13, 16, 26
Split Screen	31, 56
Sport	30
Spotřební materiál	140
sRGB	30
Stavové indikátory	10
Stažení 2-2	55
Synchronizace	54

Sytost barev 52

T

Technické údaje 146

Tlačítko hlasitosti 16

Tlačítko pro vyjmutí objektivu 10, 12

Tlačítko změny směru 59

Tvar ukazatele 56

U

Úhel naklonění 148

Ukazatel 36

Ukončení synch. BNC 59

Úplné uzamčení 48

Úprava barev 53

Úprava barev pro více obrazovek 42

Úvodní obrazovka 58

Uživatelské logo 44

V

Velikost obrazu 32

Větrací otvor 10

Více obrazovek 59

Video rozsah DVI/HDMI 55

Videosignál 55, 76

Volitelné příslušenství 140

Vstupní port Audio1 13

Vstupní port Audio2 13

Vstupní port Audio3 12

Vstupní port Audio4 13

Vstupní port BNC 13

Vstupní port Computer1 13

Vstupní port DVI-D 13

Vstupní port HDMI 13

Vstupní port S-Video 13

Vstupní port Video1 13

Vstupní port Video2 13

Vstupní signál 55, 76

Vyčistit Vzd. Filtr 59

Vypnout A/V 15, 35

Vysoká nadm. výška 59

Výstupek vzduchového filtru 10

Vzdálené ovládání webovým prohlížečem

..... 106

Vzdálenost 142

Vzdálený přijímač 10

W

WEP 67

WPA2-PSK 69

WPA-PSK 69

Z

Zabezpečení heslem 46, 61

Zadní podpěra 12

Zadní projekce 125

Zadní/stropní projekce 125

Zdroj 76

Zdroj vlevo 32

Zdroj vpravo 32

Zkušební vzor 20, 57

Zmrazit 35

Zobrazení 58

Zoom 28

Zpráva 58