



Návod na používanie programu Easy Interactive Tools Ver.4.2



Návod na používanie programu Easy Interactive Tools Ver.4.2

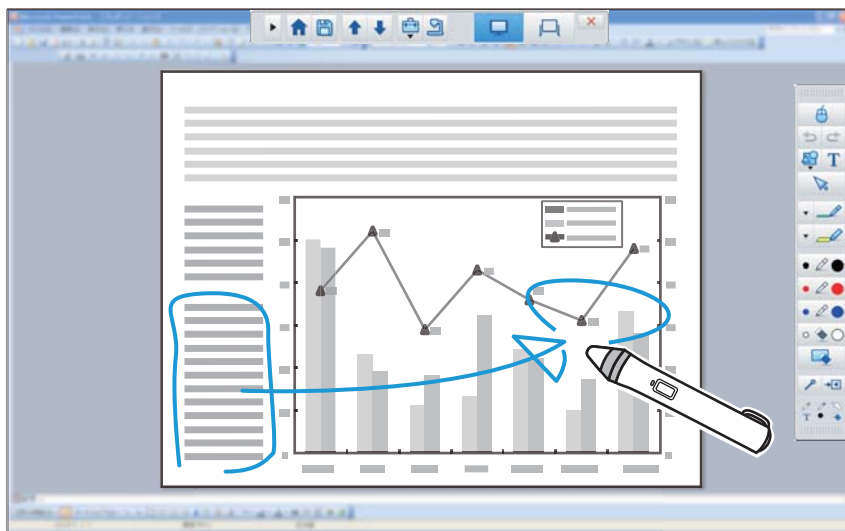
Funkcie

Easy Interactive Tools je aplikácia, ktorá vám umožní kresliť na premietanom obraze.

Pri používaní interaktívneho pera, ktoré je dodané k tomuto projektoru, sú k dispozícii nasledovné funkcie kreslenia. Na premietanom obraze môžete tiež kresliť prstom, ak váš projektor podporuje dotykové operácie.

Kreslenie na premietanom obraze (Režim anotácie)

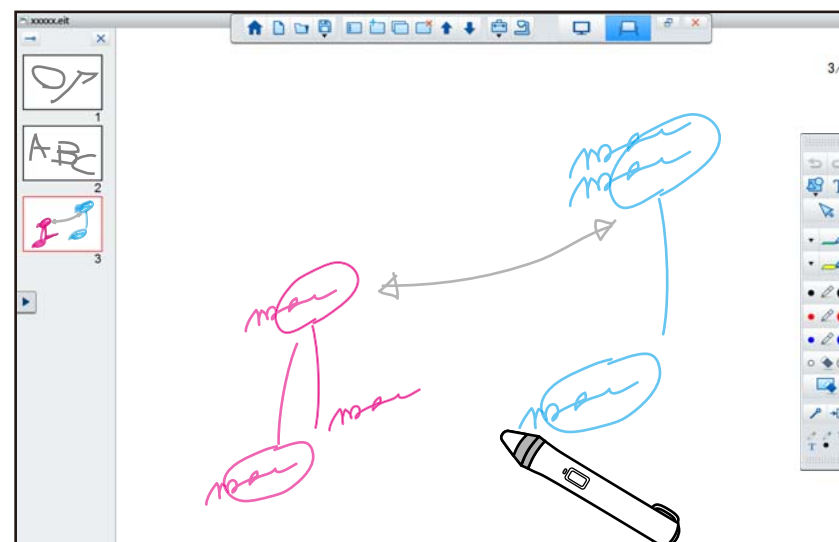
Režim anotácie umožňuje pridávať na premietaný obraz body a poznámky. Používaním ilustrácií, obrázkov a grafiky môžete zlepšiť úroveň vyučovania v triede a vytvárať atraktívne prezentácie.



☛ "Kreslenie v Režim anotácie" [str.11](#)

Kreslenie na čistom pozadí (Režim bielej tabule)

Režim bielej tabule umožňuje pridávať na plnofarebné pozadie text alebo obrázky. Môžete si tiež vybrať rôzne pozadia, ako sú mriežka alebo notová osnova. Pozadia s riadkami by mohli byť vhodné na písanie zápisníč alebo dokumentov na poradiach.



☛ "Kreslenie v Režim bielej tabule" [str.12](#)

Užitočné funkcie

- Používanie myši počítača
 - ☛ "Ovládanie myšou z premietaného obrazu (operácie s myšou)" [str.12](#)
- Ovládanie zariadení pripojených k počítaču, ako napríklad projektor alebo kamera na dokumenty
 - ☛ "Funkcie na paneli nástrojov" [str.18](#)
 - ☛ "Obrazovka Kamera na dokumenty" [str.20](#)

- Upraviť obsah nakreslený na premietnutej obrazovke
☛ "Prispôsobenie a úprava tvarov a obrázkov" [str.28](#)
- Uloženie obsahu, ktorý ste vytvorili ako prezentáciu PowerPoint
☛ "Nástroj na kreslenie v prezentácii" [str.29](#)
- Používanie pre konferencie na diaľku
Keď projektor pripojíte k počítaču cez sieť pomocou aplikácie EasyMP Multi PC Projection, môžete zdieľať premietanú obrazovku so vzdialeným miestom.
Keď sa používa s aplikáciou Easy Interactive Tools, poznámky a kresby vytvorené na premietanej obrazovke môžete zdieľať s viacerými miestami.
Ak potrebujete viac informácií o aplikácii EasyMP Multi PC Projection, navštívte <http://www.epson.com>.

Systémové požiadavky

Windows

Operačný systém	Windows Vista*	Ultimate 32-bitová verzia Enterprise 32-bitová verzia Business 32-bitová verzia Home Premium 32-bitová verzia Home Basic 32-bitová verzia
	Windows 7	Ultimate 32/64-bitová verzia Enterprise 32/64-bitová verzia Professional 32/64-bitová verzia Home Premium 32/64-bitová verzia Home Basic 32-bitová verzia
	Windows 8	Windows 8 32/64-bitová verzia Windows 8 Pro 32/64-bitová verzia Windows 8 Enterprise 32/64-bitová verzia

	Windows 8.1	Windows 8.1 32/64-bitová verzia Windows 8.1 Pro 32/64-bitová verzia Windows 8.1 Enterprise 32/64-bitová verzia
	Windows 10	Home 32/64-bitová verzia Pro 32/64-bitová verzia Enterprise 32/64-bitová verzia Education 32/64-bitová verzia
Procesor	Intel Core2 Duo 1,2 GHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Intel Core i3 alebo rýchlejší	
Veľkosť pamäte	1 GB alebo viac Odporúča sa: 2 GB alebo viac	
Miesto na pevnom disku	100 MB alebo viac	
Obrazovka	Rozlíšenie v rozsahu minimálne XGA (1024 x 768) až maximálne WUXGA (1920 x 1200) Zobrazované farby: 16-bitová alebo väčšia farebná škála	

* Service Pack 2 alebo novší

OS X

Operačný systém*	OS X 10.7.x OS X 10.8.x OS X 10.9.x OS X 10.10.x OS X 10.11.x
Procesor	Intel Core2 Duo 1,2 GHz alebo rýchlejší Odporúča sa: Intel Core i5 alebo rýchlejší
Veľkosť pamäte	1 GB alebo viac Odporúča sa: 2 GB alebo viac

Miesto na pevnom disku	100 MB alebo viac
Obrazovka	Rozlíšenie v rozsahu minimálne XGA (1024 x 768) až maximálne WUXGA (1920 x 1200) Zobrazované farby: 16-bitová alebo väčšia farebná škála

* Vyžaduje sa prehrávač QuickTime 7.7 alebo novší.

Inštalácia



- Softvér inštalujte ako používateľ s oprávneniami správcu.
- Zatvorte všetky spustené aplikácie a potom spustíte inštaláciu.
- Pri práci s kamerou na dokumenty v aplikácii Easy Interactive Tools môžete nastaviť formát zobrazenia pre Panel príkazov, ktorý je vhodný pre kamery na dokumenty. Na obrazovke inštalácie nastavte Hlavné pokyny na možnosť **Kreslenie na obrazovku fotoaparátu**. (Toto nastavenie môžete zmeniť na karte **Všeobecné** na obrazovke **Nastavenia**.)

Windows

- 1** Zapnite počítač.
- 2** Vložte disk CD-ROM EPSON Projector Software for Easy Interactive Function do počítača.
Automaticky sa spustí inštalácia. Ak sa inštalačný program nespustí automaticky, dvakrát kliknite na súbor **InstallNavi.exe** v jednotke CD-ROM.
- 3** Pri inštalácii postupujte podľa pokynov na obrazovke.

OS X

- 1** Zapnite počítač.
- 2** Vložte disk CD-ROM EPSON Projector Software for Easy Interactive Function do počítača.
- 3** Dvakrát kliknite na ikonu **Install Navi** v okne EPSON.
- 4** Pri inštalácii postupujte podľa pokynov na obrazovke.



Pri kreslení na dvoch displejoch v operačnom systéme Windows alebo pri používaní operačného systému OS X musíte mať nainštalovanú aplikáciu Easy Interactive Driver. Vyberte položku Jednoduchá inštalácia a nainštalujte ovládač Easy Interactive Driver.

🖱 Používateľská príručka pre projektor

Keď používate projektory EB-465i/EB-460i/EB-455Wi/EB-450Wi/BrightLink 455Wi/BrightLink 450Wi, použite ovládač Easy Interactive Driver Ver.1.XX. (Len operačný systém OS X)



Najnovšiu verziu Easy Interactive Tools spolu s informáciami o podporovaných projektoroch si pozrite na nasledujúcej webovej stránke. <http://www.epson.com>

Odinštalovanie

Windows Vista/Windows 7

- 1** Kliknite na tlačidlo **Štart** a potom na položku **Ovládací panel**.
- 2** Kliknite na položku **Odinštalovanie programu**.
- 3** Vyberte program **Easy Interactive Tools Ver.X.XX** a kliknite na položku **Odinštalovať**.

Windows 8/Windows 8.1

- 1** V rámci kľúčových tlačidiel vyberte možnosť **Vyhľadávanie** a vyhľadajte program **Easy Interactive Tools Ver.X.XX**.

2 Pravým tlačidlom (stlačte a podržte) kliknite na program **Easy Interactive Tools Ver.X.XX** a na lište s aplikáciami vyberte položku **Odinštalovať**.

3 Vyberte program **Easy Interactive Tools Ver.X.XX** a zvolte položku **Odinštalovať**.

Windows 10

1 Pravým tlačidlom kliknite na tlačidlo **Štart**.

2 Kliknite na položku **Ovládací panel**.

3 Kliknite na položku **Odinštalovanie programu**.

4 Vyberte program **Easy Interactive Tools Ver.X.XX** a kliknite na položku **Odinštalovať**.

OS X

1 Dvakrát kliknite na položku **Applications - Easy Interactive Tools Ver.X.XX**.

2 V priečinku **Tools** spustíte program **Easy Interactive Tools Uninstaller**.

3 Pri odinštalovaní postupujte podľa pokynov na obrazovke.

Spustenie programu Easy Interactive Tools

Pred spustením Easy Interactive Tools vykonajte nasledujúcu prípravu.



Spôsob nastavenia projektora a položky sa líšia v závislosti od používaného modelu. Modely, ktoré nepodporujú pripojenie k sieti, nie je možné pripojiť k sieti. Viac podrobností si pozrite v používateľskej príručke projektora.

Pri pripájaní počítača k projektoru pomocou kábla USB

- Kábel USB zapojte do portu USB v počítači a do portu USB-B v projektore.
- Nastavenia **Rozšírené** nastavte v ponuke projektora Konfigurácia.

Pri pripájaní počítača k projektoru cez sieť

- Nastavte sieť, aby počítač bolo možné pripojiť k sieti.
- Zapojte modul bezdrôtovej siete LAN alebo kábel LAN, aby projektor bolo možné pripojiť k sieti.
- Nastavenia pre **Sieť** nastavte v ponuke projektora Konfigurácia.
- Aplikáciu EasyMP Multi PC Projection nainštalujte z disku EPSON Projector Software CD-ROM, ktorý sa dodáva spolu s projektorom.
- Ak sa pripájate pomocou aplikácie EasyMP Multi PC Projection, otvorte obrazovku Nastaviť možnosti, vyberte kartu **Všeobecné nastavenia** a vyberte položku **Použiť interaktívne pero** a **Použiť aplikáciu Easy Interactive Tools**.

- 1 Zapnite projektor a obraz premietajte z počítača.
- 2 V počítači spustite aplikáciu Easy Interactive Tools.

- Windows Vista/Windows 7: Vyberte **Štart - Programy** (alebo **Všetky programy**) - EPSON Projector - Easy Interactive Tools Ver.X.XX.
- Operačný systém Windows 8/Windows 8.1: Na obrazovke **Štart** alebo **Aplikácia** kliknite (klepnite) na aplikáciu **Easy Interactive Tools Ver.X.XX**.
- Windows 10: Vyberte **Štart - Všetky aplikácie** - EPSON Projector - Easy Interactive Tools Ver.X.XX.
- Operačný systém OS X: V zložke **Aplikácie** dvakrát kliknite na aplikáciu **Easy Interactive Tools Ver.X.XX**.

Spustí sa program Easy Interactive Tools a zobrazí sa Domovská obrazovka.





Ak spustíte program Easy Interactive Tools počas prehrávania filmu, obrazovka prehrávania filmu sa môže zobrazíť čierna. Reštartujte aplikačný softvér, ktorý prehráva film.

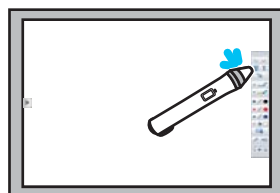
Ovládanie interaktívneho pera

Program Easy Interactive Tools môžete ovládať pomocou interaktívneho pera.

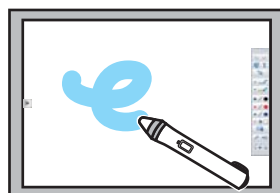
Funkcie a tvar interaktívneho pera sa líšia v závislosti od modelu, ku ktorému bol dodaný. Viac podrobností si pozrite v používateľskej príručke projektora.

Skontrolujte, či je do interaktívneho pera vložená batéria a potom ho zapnite.

Hrot pera pritlačte na obrazovku a vyberte ikonu.



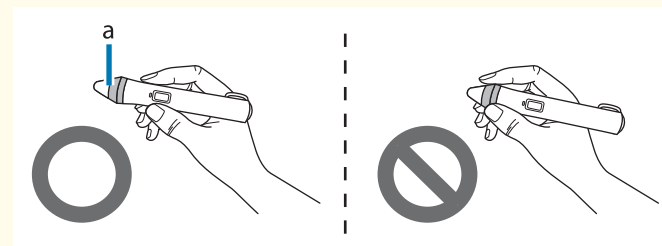
Ak chcete kresliť, pero pritlačte na obrazovku a pohybujte ním.



- Môžete použiť dve interaktívne perá naraz, okrem prípadov, keď používate EB-465i/EB-460i/EB-455Wi/EB-450Wi/BrightLink 455Wi/BrightLink 450Wi.
- Program Easy Interactive Tools môžete súčasne ovládať až so šiestimi zariadeniami, ako napríklad myš pripojená k počítaču. V operačnom systéme OS X ho môžete ovládať až s tromi zariadeniami.
- Nasledujúce operácie možno vykonávať iba jedným zariadením:
 - operácie na domovskej obrazovke, na obrazovkách Nastavenia, Kamera na dokumenty, Vložiť obrázok a Vybrať pozadie
 - prispôsobenie a úprava identických tvarov a obrázkov
 - používanie ponúk
 - zadávanie textu
 - operácie v okne zobrazenom v Režim bielej tabule

Pozor

Interaktívne pero nedržte za časť hrotu (a) a dbajte na to, aby nebolo prasknuté alebo znečistené. V opačnom prípade by interaktívne pero nemuselo fungovať.



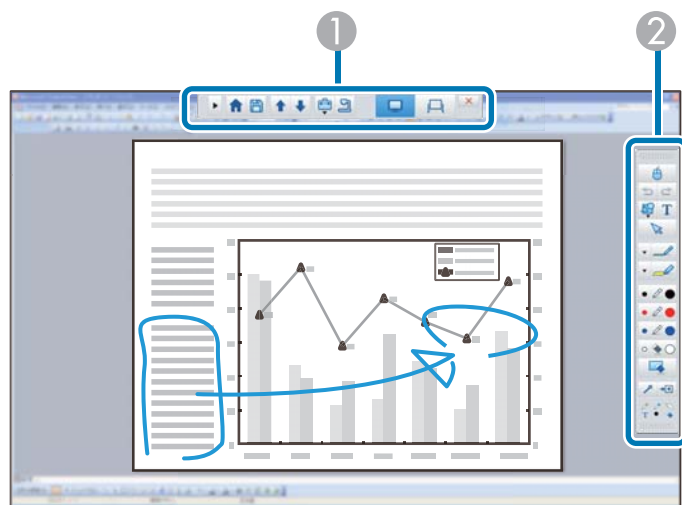
Dotykové operácie

Na projektoroch, ktoré podporujú dotykové operácie, môžete prstom vykonávať rovnaké funkcie, ako s interaktívnym perom.

Pri vykonávaní dotykových operácií môžete tiež dvoma prstami vykonávať viacdotykové operácie, ako je zväčšenie alebo zmenšenie obrazu. Projektor rozpozná až šesť viacdotykových bodov. Keď skupina ľudí vykonáva dotykové operácie, všetci členovia musia na kreslenie používať rovnaké nástroje.

Kreslenie

Funkciu vyberte na Panel príkazov a Panel nástrojov na kreslenie.



1 Panel príkazov


Umožňuje prepínať medzi režimami, ukladať súbory, ovládať pripojené zariadenia a vykonať rôzne nastavenia.


2 Panel nástrojov na kreslenie

Umožňuje vybrať hrúbku a farbu čiar pera a pre kresliacu plochu vybrať grafiku alebo text.

Dostupné kresliace obrazovky

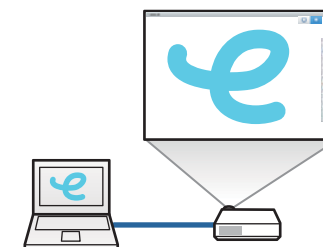
V aplikácii Easy Interactive Tools môžete kresliacu obrazovku vybrať podľa prostredia, v ktorom používate projektor.

Ak chcete prepnúť na kresliacu obrazovku, kliknite na ikonu [] -

[] na paneli príkazov a potom vyberte možnosť Nastavenia na karte Zväčšenie obrazovky.

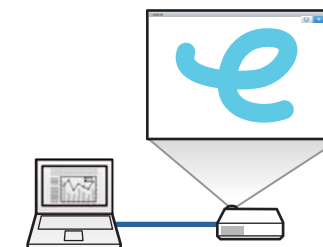
Primárny displej

Ak chcete kresliť na premietanú obrazovku, môžete premietanú obrazovku počítača.



Sekundárny displej

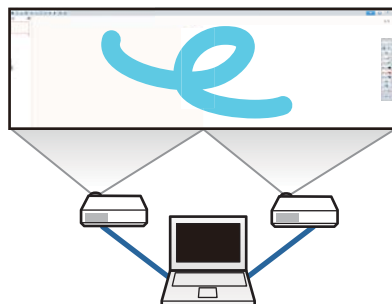
Pri zobrazovaní obsahu na obrazovke vášho počítača môžete z projektora premietaný obsah. Kresliť môžete iba na premietanú obrazovku.



Použiť Premietanie na viacerých displejoch

Obrázky môžete premietiť z viacerých projektorov a kresliť môžete na dve premietané obrazovky.

☛ "Kreslenie na dvoch obrazovkách" [str.14](#)



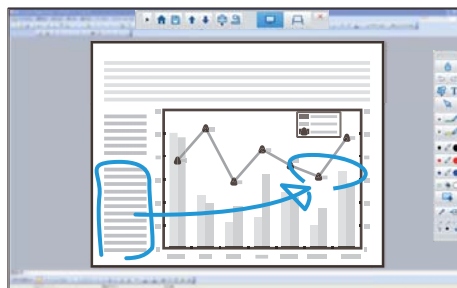
Dva režimy kreslenia

Program Easy Interactive Tools ponúka dva režimy kreslenia. Pri zmene režimu sa obrazovka zmení, ako je uvedené nižšie.

Režim anotácie

Umožňuje kresliť na obrázku, ktorý je práve zobrazený v počítači. Je to užitočné, keď potrebujete zdôrazniť niektoré body alebo pridať poznámky.

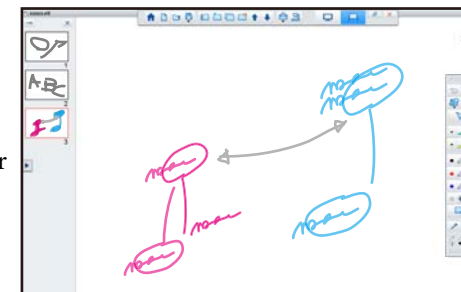
Na obrázkoch môžete tiež kresliť z kamery na dokumenty.



Režim bielej tabule


Umožňuje zobraziť a kresliť na čistej obrazovke. Kresliacu plochu môžete používať ako stránku a na kreslenie vytvoriť viac stránok.

Svoje kresby môžete tiež uložiť ako súbor a neskôr znovu otvoriť.




Kreslenie v Režim anotácie

Táto časť vysvetľuje, ako v Režim anotácie kresliť na obrázky z obrazovky počítača alebo kamery na dokumenty.


- 1 Komentár na ploche** vyberte na domovskej obrazovke alebo [] na Panel príkazov.

Spustíte Režim anotácie a zobrazí sa obrazovka počítača.






Ak chcete kresliť na obrázkoch z kamery na dokumenty, kliknite na ikonu **Kamera na dokumenty** na domovskej obrazovke [] alebo na ikonu na Panel príkazov. Obrázok z kamery na dokumenty je zobrazený na obrazovke Kamera na dokumenty.



☛ "Obrazovka Kamera na dokumenty" [str.20](#)



- 2** Kliknite na ikonu [] na Panel nástrojov na kreslenie.
- 3** Kreslite na premietanom obrázku.




Ak chcete zmeniť farbu alebo hrúbku čiar pera, kliknite na ikonu [] vedľa ikony [] a zobrazí sa paleta s perom.

Keď ste vybrali farbu a hrúbku čiary, kliknite na ikonu [] a paleta s perom sa zatvorí.

4 Ak chcete kresbu vymazať, kliknite na ikonu [] alebo ikonu [] na Panel nástrojov na kreslenie.

- Keď vyberiete []: interaktívne pero môžete používať ako gumu.
- Keď vyberiete []: všetky aktuálne kresby sú vymazané.

5 Ak chcete uložiť aktuálnu kresbu, kliknite na ikonu [] na Panel príkazov.

Zobrazenú obrazovku môžete uložiť vo formáte JPG, BMP, PNG, PDF alebo EIT.


Na karte **Uložiť** na obrazovke Nastavenia môžete nastaviť miesto uloženia, názov súboru a formát súboru.

☞ "Karta Uložiť" [str.24](#)



Ak súbor EIT otvoríte v druhom počítači s iným rozlíšením displeja, niektoré časti kresieb sa nemusia zobraziť.


Ovládanie myšou z premietaného obrazu (operácie s myšou)

Keď kliknete na ikonu [] na Panel nástrojov na kreslenie v Režim anotácie, počítač môžete ovládať z premietaného obrazu (operácie s myšou).

Keď sú aktivované operácie s myšou, interaktívne pero môžete používať na vykonávanie operácií, ako je kliknutie pravým tlačidlom myši a presúvanie.

- Kliknutie: zatlačte a hrot pera odtiahnite od premietaného obrázka.
- Kliknite pravým tlačidlom myši: na interaktívnom pere stlačte pravé tlačidlo alebo hrot pera podržte na premietanom obraze na niekoľko sekúnd a potom hrot pera odtiahnite od obrázka.
- Presunúť: hrot pera pritlačte na ikonu alebo objekt, ktorý chcete premiestniť, hrot pera potiahnite na miesto, kde chcete objekt presunúť a potom hrot pera odtiahnite od premietaného obrázka.




- Kresliace funkcie nemôžete používať pri vykonávaní operácií s myšou.
- Ak chcete používať kresliace funkcie, znovu vyberte [].

Kreslenie v Režim bielej tabule

Táto časť vysvetľuje, ako kresliť na čistú stránku v Režim bielej tabule.


V Režim bielej tabule môžete stránky pridať z Panel príkazov a obrazovku so zoznamom stránok zobraziť tam, kde môžete vykonávať operácie so stránkou.

1


Vyberte **Nové** na domovskej obrazovke alebo [] na Panel príkazov.

Spustíte Režim bielej tabule a zobrazí sa nová stránka.





Ak chcete otvoriť skôr uložený súbor, vyberte položku **Otvoriť** na domovskej obrazovke [] alebo na Panel príkazov.


2

Kliknite na ikonu [] na Panel nástrojov na kreslenie.



3 Kreslenie na stránke.



Ak chcete zmeniť farbu alebo hrúbku čiar pera, kliknite na ikonu [] vedľa ikony [] a zobrazí sa paleta s perom.

Keď ste vybrali farbu a hrúbku čiary, kliknite na ikonu [] a paleta s perom sa zatvorí.

4 Ak chcete kresbu vymazať, kliknite na ikonu [] alebo ikonu [] na Panel nástrojov na kreslenie.

- Keď vyberiete []: interaktívne pero môžete používať ako gumu.
- Keď vyberiete []: všetky aktuálne kresby sú vymazané.

5 Pomocou Panel príkazov môžete stránky pridať alebo odstrániť, kopírovať alebo presúvať.



Zobrazuje miniatúrne obrázky dostupných stránok.

- Vybrať miniatúrny obrázok: zmení zobrazenú stránku.
- Presunúť miniatúrny obrázok: zmení poradie zobrazovania.



Pridá a zobrazí novú stránku.



Skopíruje práve zobrazenú stránku.



Odstráni práve zobrazenú stránku.




Práve zobrazenú stránku presunie o jednu pozíciu hore.



Práve zobrazenú stránku presunie o jednu pozíciu dolu.

6 Ak chcete uložiť aktuálnu kresbu, kliknite na ikonu [] na Panel príkazov.

Ak používate plné zobrazenie v režime bielej tabule, kliknutím na ikonu [] vyberte možnosť **Uložiť** alebo **Uložiť ako**.

Všetky stránky s kresbami uloží vo formáte JPG, BMP, PNG, PDF alebo EIT.

Ak chcete súbor v budúcnosti znovu upraviť, vyberte formát EIT.





Ak súbor EIT otvoríte v druhom počítači s iným rozlíšením displeja, niektoré časti kresieb sa nemusia zobraziť.

Formát ukladania	Jednotka ukladania
JPG/BMP/PNG	Uloží všetky stránky tak, že jednu stránku upraví ako jeden súbor.
PDF/EIT	Všetky stránky uloží v jednom súbore.

Na karte **Uložiť** na obrazovke Nastavenia môžete nastaviť miesto uloženia, názov súboru a formát súboru.

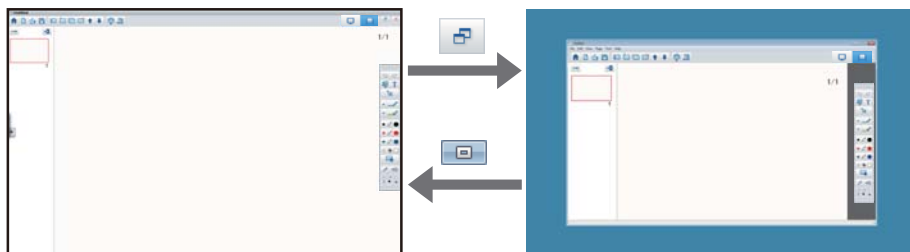
☛ "Karta Uložiť" [str.24](#)

Prepínanie medzi plným zobrazením a zobrazením okna

Keď zvolíte []/[] na Panel príkazov v položke Režim bielej tabule, kresliacu obrazovku môžete prepínať medzi plným zobrazením a zobrazením okna.

Plné zobrazenie

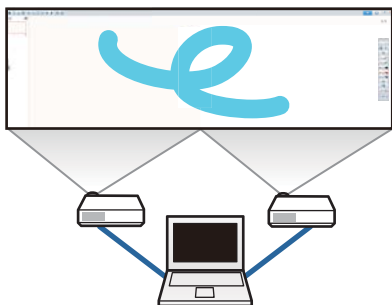
Zobrazenie okna



- Pri zobrazení okna môžete používať iba jedno interaktívne pero.
- Pri zobrazení okna sú operácie mimo okna vykonávané počítačovou myšou.

Kreslenie na dvoch obrazovkách

Ak je k používanému počítaču pripojených viac projektorov, môžete kresliť na dve obrazovky.



Pred kreslením na dve obrazovky vykonajte nasledujúce prípravy.



- Ak chcete kresliť na dve obrazovky, musíte si nainštalovať aplikáciu Easy Interactive Driver, ver.4.0.
👉 "Inštalácia" [str.6](#)
- Spôsob nastavenia projektora a položky sa líšia v závislosti od používaného modelu. Ak váš projektor nepodporuje túto funkciu, nebudete môcť kresliť na dve obrazovky. Viac podrobností si pozrite v používateľskej príručke projektora.

Pripojenie viacerých projektorov



Pri pripájaní počítača k projektoru postupujte podľa nasledujúcich krokov.

- Zapojte kábel na prenos obrazového signálu, ako napríklad počítačový kábel alebo kábel HDMI.
- Kábel USB zapojte do portu USB v počítači a do portu USB-B v projektore.
- Nastavte Rozšírené nastavenia v ponuke projektora **Konfigurácia**. Po pripojení projektora skontrolujte v používanom počítači nasledujúce položky.
- Rozlíšenie musí byť rovnaké pre primárny aj sekundárny displej.
- Zobrazenia z primárneho a sekundárneho displeja sú zobrazené v rovnakej výške.
- Sekundárny displej je umiestnený na pravej strane primárneho displeja.
- Položky **Konfigurácia systému** - **Riadenie misie** - **Pracovný priestor pre každý displej** sú nastavené na **Vypnuté** (len operačný systém OS X)

Nastavenie projektora



V ponuke projektora **Rozšírené** - **Easy Interactive Function** - **Všeobecné** - **Rozšírené** - **Viacnásob. projekcia** vyberte montážnu polohu projektora.

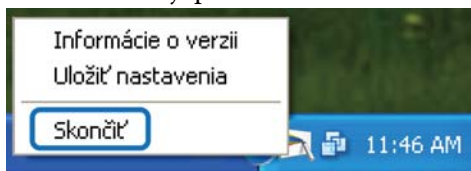
Nastavenia Easy Interactive Tools


- 1 Na paneli príkazov kliknite na ikonu [] - [].
Zobrazí sa obrazovka **Nastavenia**.
- 2 Na karte **Zväčšenie obrazovky** vyberte položku **Použiť Premietanie na viacerých displejoch** z ponuky **Použiť nastavenia obrazovky**.

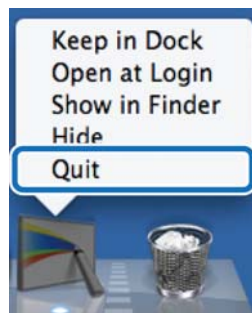
Ukončenie programu Easy Interactive Tools

Program Easy Interactive Tools môžete ukončiť jedným z týchto spôsobov.

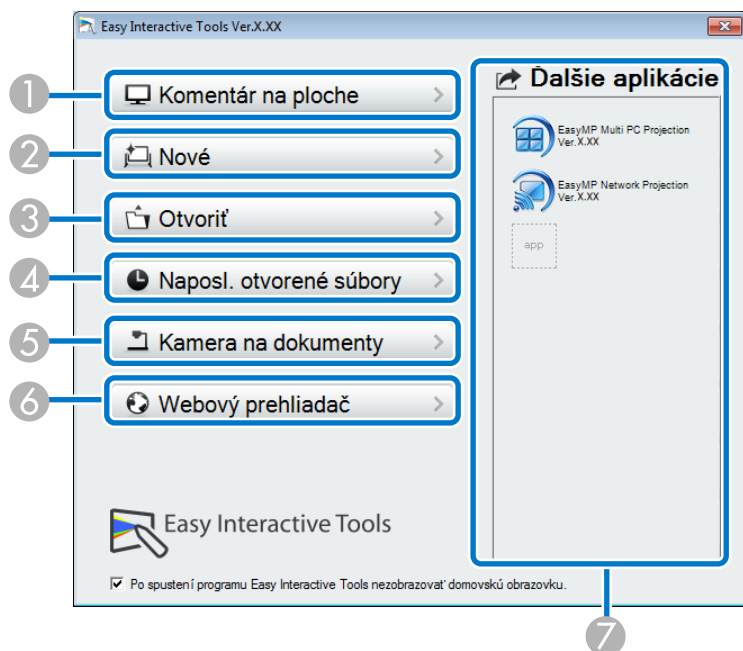
- Kliknite na ikonu [] na Panel príkazov.
- V operačnom systéme **Windows**: kliknite na ikonu [] na paneli úloh a potom v kontextovej ponuke kliknite na tlačidlo **Skončiť**.



- Operačný systém **OS X**: ovládanie – kliknite na ikonu [] v položke Dock a v kontextovej ponuke kliknite na tlačidlo **Quit**.



Na domovskej obrazovke môžete vykonávať nasledujúce funkcie.



1 Komentár na ploche

Spustíte Režim anotácie a zobrazí sa obrazovka počítača.

2 Nové

Spustí sa Režim bielej tabule a zobrazí sa nový súbor.

3 Otvoriť

Spustí sa Režim bielej tabule a môžete otvoriť skôr uložený súbor. Pre operačný systém Windows môžete vybrať súbory EIT alebo .avi alebo súbory .mov pre operačný systém OS X.

4 Naposl. otvorené súbory

Spustí sa Režim bielej tabule a otvorí sa naposledy uložený súbor. Pre operačný systém Windows môžete vybrať súbory EIT alebo .avi alebo súbory .mov pre operačný systém OS X.

5 Kamera na dokumenty

Spustí sa Režim anotácie a premieta sa obraz z kamery na dokumenty.

6 Webový prehliadač

Spustí sa Režim anotácie a spustí sa webový prehliadač počítača.

7 Ďalšie aplikácie

Pre často používané aplikácie môžete zaregistrovať až šesť zástupcov.

Aplikáciu môžete zaregistrovať jednoduchým presunutím ikony zástupcu do prázdneho rámčeka. Ak chcete odstrániť zaregistrovanú aplikáciu, ikonu presuňte mimo domovskej obrazovky.

Po nainštalovaní aplikácie EasyMP Network Projection alebo EasyMP Multi PC Projection v počítači sa tieto aplikácie automaticky registrujú. Tieto aplikácie nie je možné odstrániť.

Na Panel príkazov môžete vykonávať nasledujúce funkcie.

Režim anotácie



Režim bielej tabule




Domovská obrazovka

Zobrazí domovskú obrazovku.



Uložiť

Zobrazenú obrazovku uloží vo formáte JPEG, BMP, PNG, PDF alebo EIT. Všetky stránky sú uložené v Režim bielej tabule. Ak ich uložíte vo formáte PDF alebo EIT, všetky stránky sú uložené ako jeden súbor.

Ak používate plné zobrazenie v režime bielej tabule, kliknutím na ikonu [] vyberte možnosť **Uložiť** alebo **Uložiť ako**.

Umiestnenie pre uloženie môžete zmeniť na karte **Uložiť** na obrazovke Nastavenia. Ak chcete kresbu v budúcnosti znovu upraviť, uložte ju vo formáte EIT.



Ak súbor EIT otvoríte v druhom počítači s iným rozlíšením displeja, niektoré časti kresieb sa nemusia zobraziť.

☛ "Karta Uložiť" [str.24](#)



Strana nahor

4



V Režim anotácie: vo vybranom dokumente posúva nahor.

V Režim bielej tabule: práve zobrazenú stránku presunie o jednu pozíciu hore.

Strana nadol

V Režim anotácie: vo vybranom dokumente posúva nadol.

V Režim bielej tabule: práve zobrazenú stránku presunie o jednu pozíciu nadol.

5



Ďalšie nástroje

Zobrazí panel s nástrojmi.

☛ "Funkcie na paneli nástrojov" [str.18](#)

6



Kamera na dokumenty

Zobrazí obraz z kamery na dokumenty, ktorá je pripojená k počítaču. Viac informácií o používaní obrazovky Kamera na dokumenty si pozrite v nasledujúcej časti.

☛ "Obrazovka Kamera na dokumenty" [str.20](#)

* Táto funkcia podporuje kameru na dokumenty značky Epson. Ak chcete získať zoznam podporovaných kamier na dokumenty, obráťte sa na najbližšiu adresu uvedenú v zozname Zoznam kontaktov k projektoru Epson v používateľskej príručke pre tento projektor.

7



Režim anotácie

Spustí Režim anotácie.

8



Režim bielej tabule

Spustí Režim bielej tabule.


9



Skončiť

Ukončí program Easy Interactive Tools.



Velkosť pre Panel príkazov môžete zmeniť kliknutím na [] v režime anotácie. Ak vyberiete **Kamera na dokumenty**, formát zobrazenia pre Panel príkazov bude optimalizovaný pre činnosti s kamerou na dokumenty.

Nasledovné funkcie sú dostupné iba v Režim bielej tabule.

10



Nové

Vytvorí nový súbor.

11





Otvoriť

Pre operačný systém Windows otvorí súbory EIT alebo .avi alebo pre operačný systém OS X otvorí súbory .mov.



Po otvorení súboru, ktorý bol vytvorený v prostredí s jedným displejom, sa uložené kresby zobrazia na primárnom displeji a nebude možné kresliť na sekundárny displej ani v prípade, že je zapnutá funkcia Použiť Premietanie na viacerých displejoch.

Ak chcete kresliť na obe obrazovky, kliknutím na ikonu [] vytvorte novú stránku alebo kliknutím na ikonu [] skopírujte stránku, ktorá obsahuje kresby na dvoch obrazovkách.



12




Zoznam strán

Zobrazí obrazovku Zoznam strán.

Keď interaktívne pero opustí zoznam strán, zoznam sa automaticky minimalizuje v pravej alebo ľavej časti obrazovky. Zoznam strán sa znovu zobrazí, keď sa interaktívne pero presunie do minimalizovanej oblasti.

Ak kliknete na ikonu [], zmení sa na ikonu [] a zoznam strán je zamknutý v mieste.

Ak chcete zatvoriť zoznam strán, vyberte [].

13



Nová strana

Za práve zobrazenú stránku pridá novú stránku.

14



Skopírovať stránku

Vytvorí duplikát práve zobrazenej stránky a pridá ho za aktuálnu stránku.

15



Odstrániť stranu

16




Odstráni práve zobrazenú stránku.

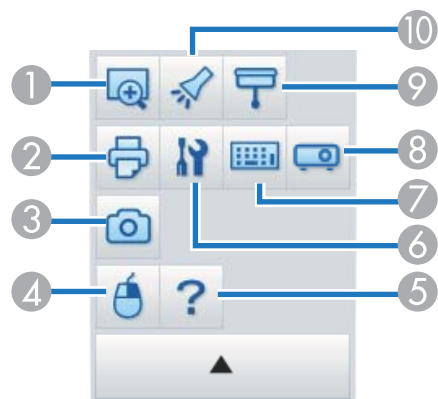
Zobrazenie okna

Kresliacu obrazovku prepína medzi plným zobrazením a zobrazením okna.

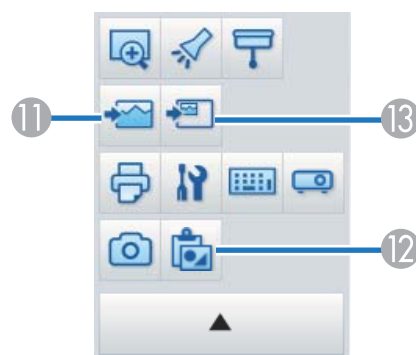
Funkcie na paneli nástrojov

Keď kliknete na ikonu [] na Panel príkazov, zobrazí sa nasledovný panel.

Režim anotácie



Režim bielej tabule



(K dispozícii je iba pri vykonávaní operácií s myšou v Režim anotácie.)

Zobrazuje Pomocníka.

Nastavenia

Otvorí obrazovku Nastavenia.

☞ "Obrazovka Nastavenia" [str.22](#)

Vstupný panel

Na obrazovke zobrazí virtuálnu klávesnicu. Pomocou virtuálnej klávesnice môžete stláčaním klávesov zadávať znaky a ovládať počítač.

1 Zväčšiť oblasť

Zobrazuje zväčšené zobrazenie obrazu. Posúvajte kurzorom a vyberte oblasť, ktorú chcete zväčšiť.

2 Tlačiť

Vytlačí práve zobrazenú obrazovku. Keď používate Režim bielej tabule, vytlačia sa všetky stránky. Na obrazovke s nastaveniami tlačte môžete taktiež vybrať stránky, ktoré chcete vytlačiť.

3 Zachytiť

Zachytí práve zobrazenú obrazovku a skopíruje ju do schránky. Do schránky sa môžu položky vkladať len jednotlivo.



Keď sa okno zobrazuje v režime Režim bielej tabule, žiadne poznámky, ktoré sú napísané vedľa rámu okna, sa neskopírujú.

4 Kliknutie pravým tlačidlom

(K dispozícii je iba pri vykonávaní operácií s myšou v Režim anotácie.)

Kliknutie perom funguje ako kliknutie pravým tlačidlom myši iba jedenkrát a potom sa prepne na normálne klikanie.

5 Pomocník

6



7











8

**Ovládanie projektora**

Projektor ovládate stláčaním nasledovných tlačidiel.

Pri ovládaní projektora, ktorý je pripojený k počítaču cez sieť, nastavte informácie o sieti pre projektor na karte **Projektor** na obrazovke Nastavenia.


☛ "Karta Projektor" [str.26](#)

- []: Prepne na obrázky zo zariadenia, ktoré je zapojené do portu v počítači.
- []: Prepne na obrázky zo zariadenia, ktoré je zapojené do videoportu.
- []: Prepne na obrázky zo zariadenia, ktoré je pripojené k sieti.
- []: Prepne na obrázky zo zariadenia, ktoré je zapojené do portu USB.
- []: Pozastaví alebo prehrá premietaný obraz.
- []: Dočasne vypne alebo zapne premietané obrázky a zvuk.
- []: Zvyšuje hlasitosť výstupu zvuku z projektora.
- []: Znižuje hlasitosť výstupu zvuku z projektora.

9

**Tieň**

Prekryje premietaný obraz tieňom. Môžete presúvať všetky štyri strany, aby ste zmenili zatienenú oblasť.

Kliknutím na ikonu [] sa tieň vypne.

10

**Svetelný kužeľ**

Zvýrazňuje časť premietaného obrazu pomocou efektu svetelného kužela. Presunutím rámu svetelného kužela môžete zmeniť zvýraznenú oblasť.

Kliknutím na ikonu [] sa svetelný kužeľ vypne.

Na karte **Všeobecné** na obrazovke Nastavenia môžete zmeniť tvar svetelného kužela.

Nasledovné funkcie sú dostupné iba v Režim bielej tabule.

11

**Vybrať pozadie**

Umožňuje vybrať pozadie z deviatich vzorov pozadia, ktoré sú k dispozícii.

Ako obraz na pozadí môžete tiež zobraziť statický obraz vašej aktuálnej plochy, obrazový súbor alebo obrázok z kamery na dokumenty.

12

**Prilepiť**


Údaje zo schránky vloží na práve zobrazenú stránku.

13

**Vložiť obrázok**

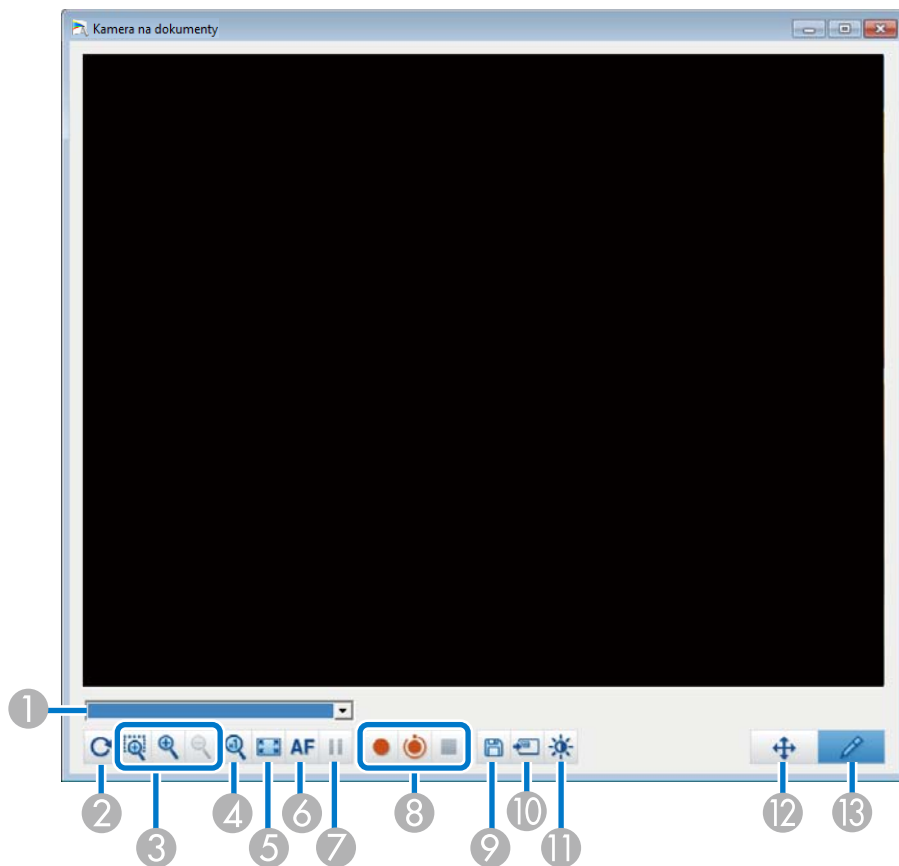
Vyberte obrázok, ktorý chcete vložiť na práve zobrazenú stránku. Môžete vybrať súbor vo formáte JPG, BMP alebo PNG.

Obrazovka Kamera na dokumenty

Obrazovka Kamera na dokumenty sa zobrazí, keď kliknete na ikonu [] na Panel príkazov.

Na obrazovke Kamera na dokumenty môžete zobraziť obrázky z kamery na dokumenty, ktorá je pripojená k počítaču. Môžete vykonávať úpravy, ako je zmena veľkosti a jas obrazu, a potom uložiť ako obrazový súbor alebo súbor s videom.

* Dostupné funkcie sa líšia v závislosti od používanej kamery na dokumenty.






1 Vybrať kameru na dokumenty

Zobrazí zoznam kamier na dokumenty, ktoré sú pripojené k počítaču. Na obrazovke Kamera na dokumenty vyberte kameru na dokumenty, ktorú chcete použiť na premietanie obrázkov.

2 Otočiť

Otočí obraz o 180 stupňov.


3 Väčší/Menší

- []: Posúvajte kurzorom a vyberte oblasť, ktorú chcete zväčšiť. Zväčšený obrázok sa zobrazí v novom okne. Obrázok nemôžete v novom okne nahráť ani uložiť.
- []: Obráz zväčšuje.
- []: Obráz zmenšuje.

4 x1

Zobrazuje obrázok v skutočnej veľkosti bez zväčšenia alebo zmenšenia.

5 Zobrazíť na celej obrazovke

Prepína obrazovku kamery na dokumenty na zobrazenie na celú obrazovku. Kliknutím na [] prepnete naspäť na zobrazenie v okne.


6 Automat. zaostrenie

Automaticky upravuje zaostrenie obrazu.


7 Zmrazenie obrazu


Dočasne pozastaví obraz.

8 Zaznamenať

- []: Nahráva obrázky z kamery na dokumenty (okrem kresieb) a zvuk. Počas nahrávania sa čas nahrávania zobrazí v pravom dolnom rohu obrazu kamery na dokumenty. Ak sa nenahráva zvuk, nastavte zariadenie vstupného zvuku na karte **Kamera na dokumenty** na obrazovke Nastavenia.

☛ "Karta Kamera na dokumenty" [str.25](#)

- []: Nahráva obrázky z kamery na dokumenty (okrem kresieb) v jedno-sekundových intervaloch. Zvuk nie je nahraný.

- []: Zastaví zaznamenávanie.

Pre operačný systém Windows je zaznamenaná snímka uložená vo formáte .avi a pre operačný systém OS X je uložená vo formáte .mov.

Miesto uloženia zaznamenatej snímky môžete nastaviť na karte **Kamera na dokumenty** na obrazovke Nastavenia.

☛ "Karta Kamera na dokumenty" [str.25](#)

9 Uložiť statický obrázok

Aktuálne zobrazený obraz uloží vo forme statického obrázka (vrátane kresieb).




10 Použiť aktuálny obrázok

Prilepí aktuálny obraz z kamery na dokumenty na stránku v Režim bielej tabule.

* Táto možnosť nie je dostupná, ak je položka **Kamera na dokumenty** nastavená ako formát zobrazenia na Panel príkazov.

11 Kvalita obrazu

Zobrazuje okno Kvalita obrazu.

- []: Nastaví kontrast obrazu. Posunutím posúvača doprava kontrast zvýšite a posunutím doľava kontrast znížite.
- []: Nastaví jas obrazu. Posunutím posúvača doprava jas zvýšite a posunutím doľava jas znížite.
- []: Upravuje vyváženie bielej farby (odtieň) pre obraz. Ak chcete zvýšiť silu modrého odtieňa obrazu, posuňte posúvač doprava. Ak chcete zvýšiť silu červeného odtieňa obrazu, posuňte posúvač doľava. Ak zvolíte možnosť **Automatické vyváženie bielej**, dôjde k automatickej úprave vyváženia bielej pre obraz.
- Vynulovať: Obnoví nastavenia jasu a kontrastu a vyváženia bielej na predvolené nastavenia.

* Táto možnosť nie je dostupná, ak pripojená kamera na dokumenty nie je vybavená funkciou nastavenia jasu, kontrastu alebo vyváženia bielej.

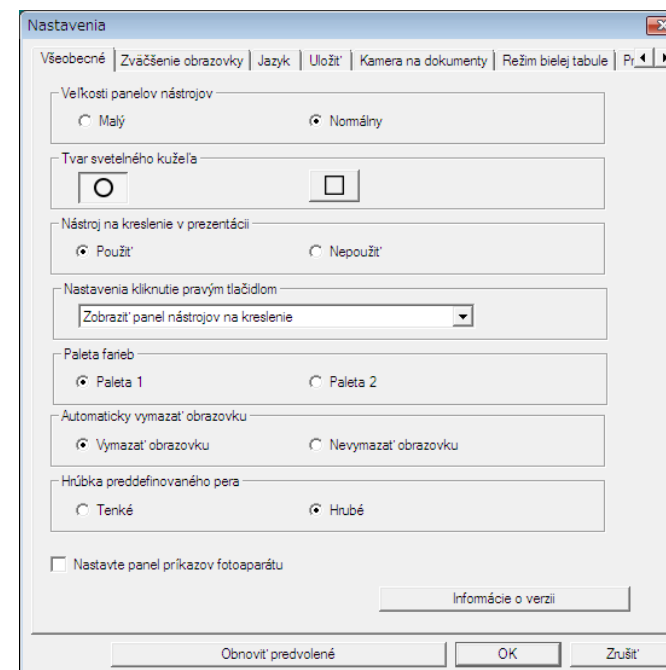
12 Posun/Naklonenie

Ťahaním a pustením presúvajte polohu obrazu (len ak je obraz zväčšený).

13 Kreslenie



Na kreslenie v obrázku používajte Panel nástrojov na kreslenie.

Karta Všeobecné



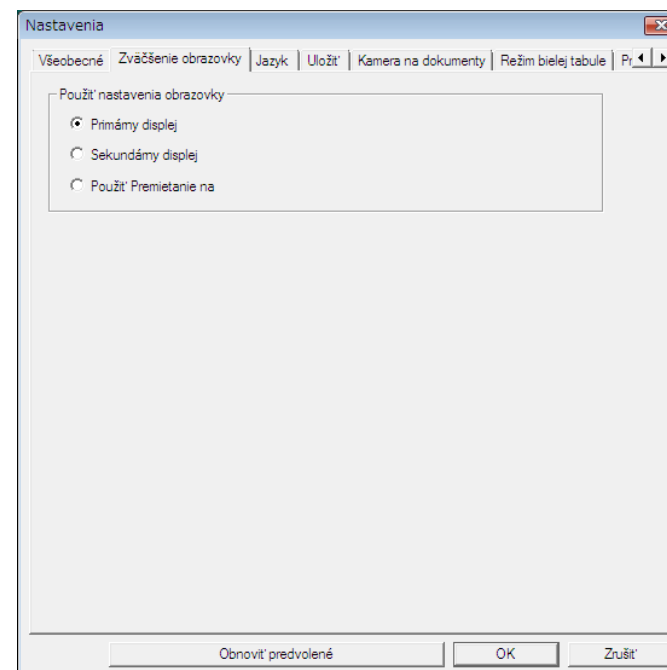
Velkosti panelov nástrojov	Nastavuje veľkosť panela nástrojov na možnosť Malý alebo Normálny .
Tvar svetelného kužeľa	Nastavuje tvar svetelného kužeľa ako kruh alebo štvorec.
Nástroj na kreslenie v prezentácii	Zvoľte pre použitie jednoúčelového panela nástrojov na kreslenie v Slideshow pri premietaní prezentácií PowerPoint. ☛ "Nástroj na kreslenie v prezentácii" str.29

Obrazovka Nastavenia

Vyberte [] - [] na Panel príkazov a zobrazí sa obrazovka Nastavenia.

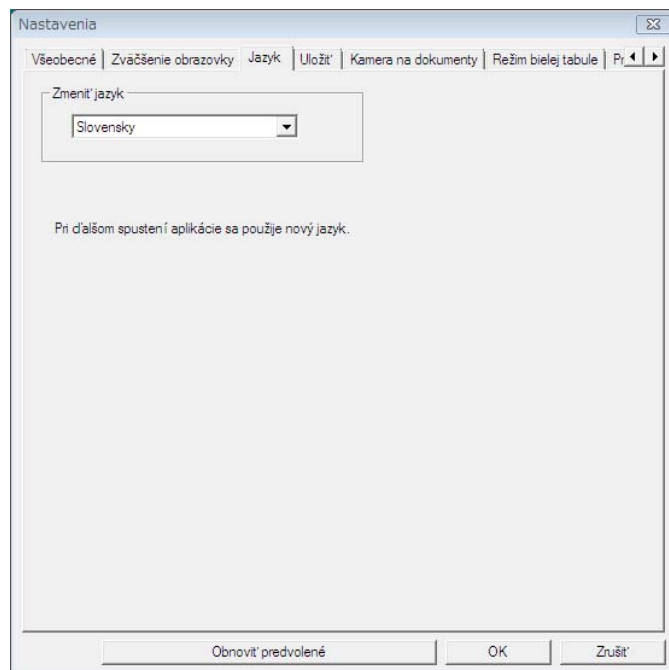
Nastavenia kliknutie pravým tlačidlom	<p>Po kliknutí pravým tlačidlom myši na kresliacu plochu nastavte vykonanú operácia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zobraziť panel nástrojov na kreslenie: zobrazí Panel nástrojov na kreslenie v polohe, na ktorú kliknete. • Zmeniť na režim myši: funkciu kreslenia prepne na funkciu operácií s myšou (iba v Režim anotácie). • Vymeniť pero za gumu: prepína medzi funkciou kreslenia a funkciou gummy. • Vymazať obrazovku: Vymaže všetky kresby. • Vypnuté: nevykonajú sa žiadne operácie, aj keď kliknete pravým tlačidlom myši.
Paleta farieb	<p>Aby ste ľuďom s čiastočnou farbosleposťou umožnili jednoduché prezeranie, vyberte možnosť Paleta 2. Ak zobrazenie farieb nie je možné pomocou predvoleného nastavenia, skúste možnosť Paleta 2.</p>
Automaticky vymazať obrazovku	<p>Ak zvolíte Vymazať obrazovku, pri vykonaní nasledujúcich činností sa vymaže celý nakreslený obsah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepínanie z činností kreslenia na činnosti myši v Režim anotácie • Kliknutie na možnosť Strana nahor alebo Strana nadol
Hrúbka preddefinovaného pera	<p>Vyberte Hrubé alebo Tenké na zmenu kombinácie šírky čiary pre jemné čiary a hrubé čiary pre čierne, červené a modré pero.</p>
Nastavte panel príkazov fotoaparátu	<p>Nastavte formát zobrazenia pre Panel príkazov používaný pre kamery na dokumenty.</p>
Informácie o verzii	<p>Zobrazuje informácie o verzii pre používanú aplikáciu Easy Interactive Tools.</p>

Karta Zväčšenie obrazovky



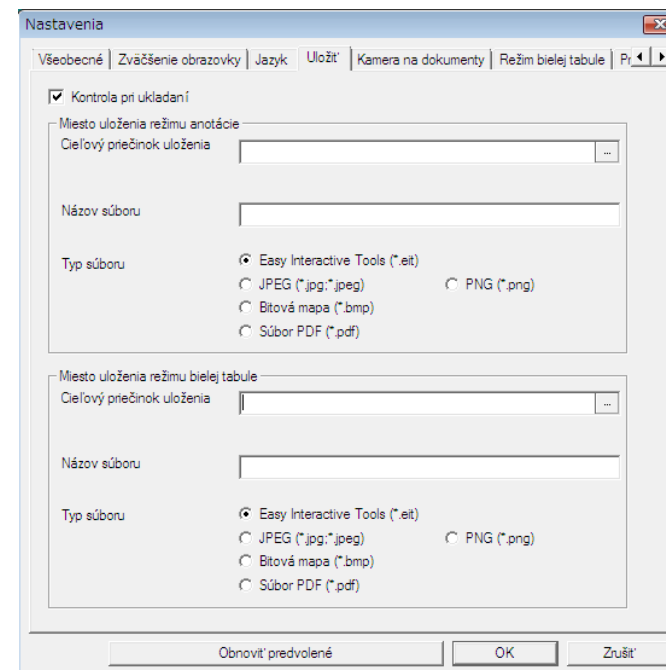
Použiť nastavenia obrazovky	<p>Vyberte obrazovku nakreslenú v aplikácii Easy Interactive Tools.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primárny displej: Umožňuje kresliť len na primárnom displeji. • Sekundárny displej: Umožňuje kresliť iba na sekundárnom displeji. • Použiť Premietanie na viacerých displejoch: Umožňuje kresliť súčasne na primárnom aj sekundárnom displeji.
-----------------------------	---

Karta Jazyk (len operačný systém Windows)



Zmeniť jazyk	Nastavuje jazyk rozhrania programu Easy Interactive Tools. Toto nastavenie sa prejaví po reštartovaní programu Easy Interactive Tools.
--------------	--

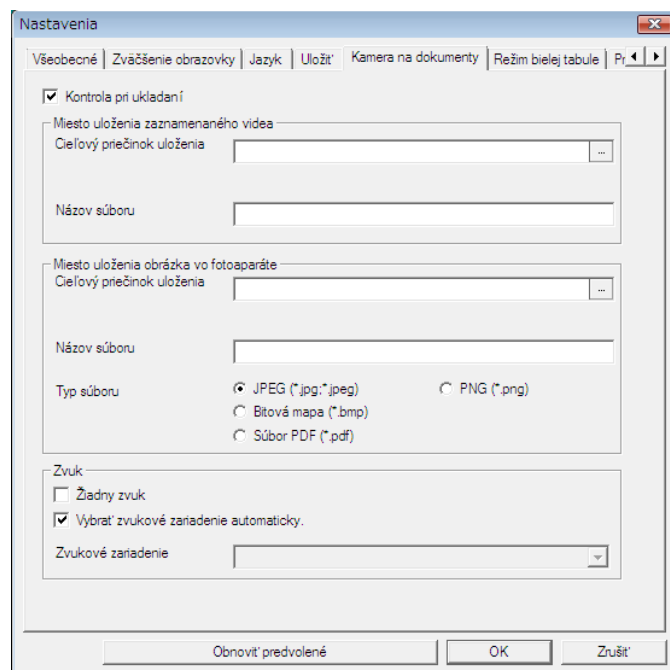
Karta Uložiť



Kontrola pri ukladaní	Vyberte pre zobrazenie obrazovky, na ktorej môžete pri ukladaní snímok nastaviť miesto uloženia, názov súboru a formát súboru.
Cieľový priečinok uloženia	Nastavuje priečinok, do ktorého chcete uložiť obrazovku. Toto sú predvolené priečinky na ukladanie obrazoviek. Windows <startup_drive>:\users\<user_name>\Documents\Easy Interactive Tools OS X <startup_drive>:\Users\<user_name>\Documents\Easy Interactive Tools

Názov súboru	Pri ukladaní súborov nastaví názov súboru. Môžete zadať až 32 znakov. (Nasledovné symboly nemôžu byť použité: \:.*?"<>) Pri ukladaní súboru sa ku koncu názvu súboru pridá číslo a prípona. Príklad: AAA0001.jpg
Typ súboru	Pri ukladaní súborov nastaví formát súboru.

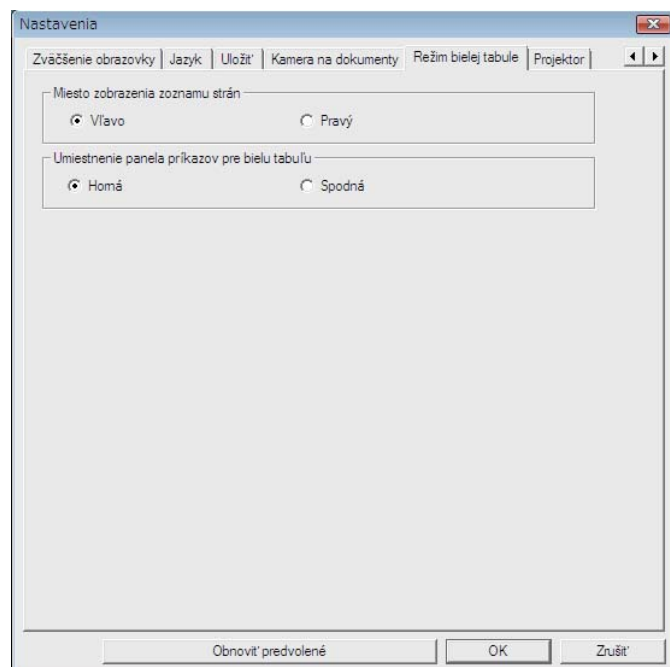
Karta Kamera na dokumenty



Kontrola pri ukladaní	Vyberte na zobrazenie obrazovky, na ktorej môžete pri ukladaní filmov alebo obrázkov nastaviť polohu a názov súboru.
-----------------------	--

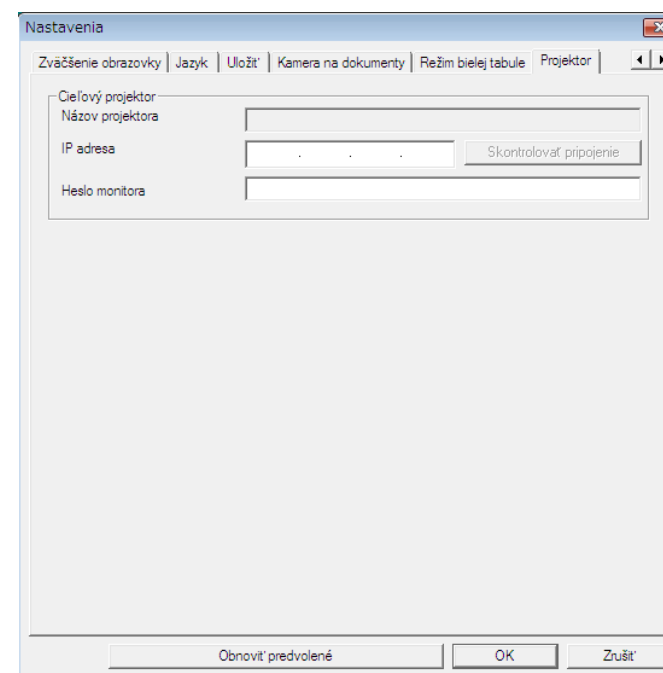
Cieľový priečinok uloženia	Nastaví priečinok, do ktorého chcete uložiť film alebo obrázok. Toto sú predvolené priečinky na ukladanie filmov alebo obrázkov. Windows <startup_drive>:\users\<user_name>\Documents\Easy Interactive Tools OS X <startup_drive>:\Users\<user_name>\Documents\Easy Interactive Tools
Názov súboru	Pri ukladaní súborov nastaví názov súboru. Môžete zadať až 32 znakov. (Nasledovné symboly nemôžu byť použité: \:.*?"<>) Pri ukladaní súboru sa ku koncu názvu súboru pridá číslo a prípona. Príklad: AAA0001.avi
Typ súboru	Pri ukladaní súborov nastaví formát súboru.
Žiadny zvuk	Vyberte, či chcete pri nahrávaní filmov nahrávať zvuk.
Vybrať zvukové zariadenie automaticky	Vyberte, ak si želáte automatický výber zvukového zariadenia používaného pri nahrávaní filmov.
Zvukové zariadenie	Vyberte zvukové zariadenie, ktoré chcete používať pri nahrávaní obrázkov. Táto možnosť je nedostupná pri výbere možnosti Vybrať zvukové zariadenie automaticky .

Karta Režim bielej tabule



Miesto zobrazenia zoznamu strán	Nastavuje pozíciu, kde sa zobrazí zoznam strán v Režim bielej tabule.
Umiestnenie panela príkazov pre bielu tabuľu	Nastavte polohu zobrazenia Panel príkazov.

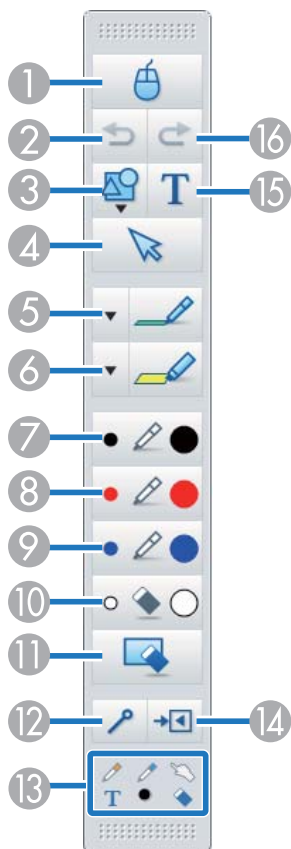
Karta Projektor



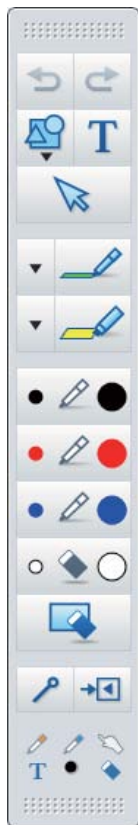
Názov projektoru	Zobrazí názov cieľového projektoru (iba displeje).
IP adresa	Zadajte IP adresu projektoru, ktorý môže byť ovládaný pomocou aplikácie Easy Interactive Tools z projektorov pripojených k sieti. Ak chcete monitor pripojiť k určenému projektoru, kliknite na tlačidlo Skontrolovať pripojenie .
Heslo monitora	Zadajte heslo monitora, ktoré je nastavené pre projektor. Môžete zadať až 16 jednobajtových alfanumerických znakov. Keď je heslo nesprávne, nemôžete sa pripojiť k projektoru.

Na Panel nástrojov na kreslenie môžete vybrať nasledujúce funkcie.

Režim anotácie



Režim bielej tabule



Myš

(K dispozícii je iba v Režim anotácie.)

Prepne z operácií kreslenia do operácií vykonávaných myšou a kurzor na obrazovke počítača sa zmení na normálny kurzor myši. Na premietanom obraze môžete klikať a presúvať pomocou interaktívneho pera.

Opätovným kliknutím na túto ikonu sa vrátite do operácií kreslenia.



Späť

Vráti predchádzajúcu operáciu.



Tvary

Z poskytnutých tvarov vyberte požadovaný tvar. Môžete tiež vybrať farbu a šírku čiar tvaru.



Vybrať

Vyberte nakreslený obsah alebo vložte obrázok a potom vykonávajte operácie, ako je presunutie položky alebo nastavenie veľkosti.



Pero

Prepína na pero, ktoré umožňuje voľne kresliť. Kliknutím na ikonu [▼] naľavo od ikony pera môžete meniť farbu a šírku čiary pera.



Zvýrazňovač

Prepína na zvýrazňovač, ktorým môžete kresliť priesvitné čiary.

Kliknutím na ikonu [▼] naľavo od ikony zvýrazňovača môžete zmeniť farbu a šírku čiary zvýrazňovača.



Čierne pero

Prepína na čierne pero, ktoré umožňuje voľne kresliť. Kliknite napravo od ikony, ak chcete kresliť široké čiary, a naľavo od ikony, ak chcete kresliť tenké čiary.



Červené pero

Prepína na červené pero, ktoré umožňuje voľne kresliť. Kliknite napravo od ikony, ak chcete kresliť široké čiary, a naľavo od ikony, ak chcete kresliť tenké čiary.



Modré pero

Prepína na modré pero, ktoré umožňuje voľne kresliť. Kliknite napravo od ikony, ak chcete kresliť široké čiary, a naľavo od ikony, ak chcete kresliť tenké čiary.












Guma

Prepína na gumu. Kliknite napravo od ikony, ak chcete vymazávať širšie oblasti, a naľavo od ikony, ak chcete vymazávať užšie oblasti.



Vymazať obrazovku


Slúži na vymazanie všetkého, čo je nakreslené na zobrazenej strane.

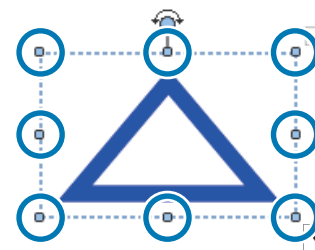
- 12  **Vždy zobrazit panely nástrojov**
(Táto funkcia je nedostupná v okne zobrazenom počas Režim bielej tabule.)
Panel nástrojov na kreslenie je vždy zobrazený.
- 13  **Vybraný nástroj**
Zobrazuje nástroj vybraný v pere [] [] a dotyku [] ako ikonu. (Zobrazený obsah sa líši v závislosti od používaného modelu.)
- 14  **Zavrieť**
(Táto funkcia je nedostupná v okne zobrazenom počas Režim bielej tabule.)
Zatvorí Panel nástrojov na kreslenie. Panel príkazov je tiež zatvorený v Režim anotácie.
Panel nástrojov na kreslenie môžete znova zobrazit výberom karty Panel nástrojov na kreslenie [] na pravej alebo ľavej strane obrazovky.
- 15  **Pridať text**
Prepne na zadávanie textu. Vyberte kresliacu plochu, na ktorej chcete zobrazit textové pole.
- 16  **Znova**
Ruší operáciu vrátenia späť a obnovuje predchádzajúci stav.

Prispôsobenie a úprava tvarov a obrázkov

Môžete nastaviť a upravovať obrázky, čiary a vložené obrazy.


• Väčší, Menší

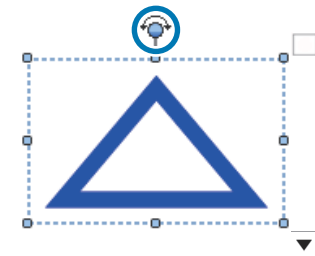
Kliknite na ikonu [] na Panel nástrojov na kreslenie, vyberte objekt a potom body ťahaním zväčšíte alebo zmenšíte.



Pri zväčšovaní alebo zmenšovaní objektu prstami vyberte objekt a potom sa na objekte dotknite dvoch z týchto bodov. Ak chcete oddeliť dva body, pri zväčšovaní prsty odtiahnite od seba. Pri zmenšovaní prsty pritiahnite k sebe.

• Otočiť



Vyberte [] na Panel nástrojov na kreslenie, vyberte objekt a potom body otáčajte.







Pri otáčaní objektu prstami vyberte objekt a potom sa na objekte dotknite dvoch z týchto bodov. Prstami pohybujte v smere, ktorý chcete otočiť k objektu.



Pri výbere obrázka nakresleného pomocou čiar musíte kliknúť na plnú čiaru v hornej časti.

V doplnkovej ponuke môžete vykonávať nasledujúce operácie tým, že vyberiete [] na Panel nástrojov na kreslenie, vyberiete objekt a potom kliknete na tlačidlo [].

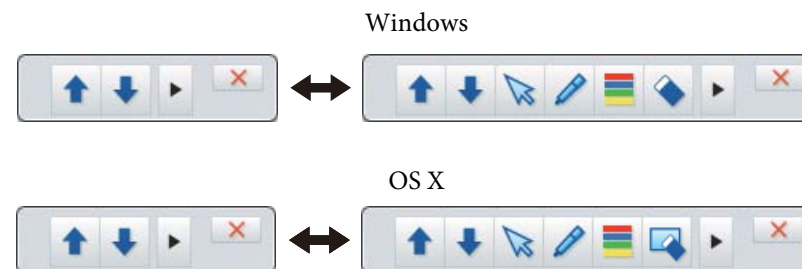
Duplikát	Vytvorí objekt, ktorý je identický s vybraným objektom a umiestni ho v pravom dolnom rohu pôvodného objektu. Vybrať môžete viac objektov.
Nekonečné klonovanie	Zapína stav Nekonečné klonovanie, v ktorom môžete kopírovať zvolené objekty ťahaním a pustením. Do tohto stavu sa dostanete aj kliknutím na [] v pravom hornom rohu rámu objektu a nastavením na [].
Zrušiť nekonečné klonovanie	Zruší stav Nekonečné klonovanie, ak je zvolený objekt v tomto stave. Stav Nekonečné klonovanie môžete zrušiť aj kliknutím na [] v pravom hornom rohu rámu objektu a nastavením na [].
Kopírovať	Skopíruje vybraný objekt do schránky. Vybrať môžete viac objektov.
Prilepiť	Prilepí skopírovaný objekt.
Úpravy	Upraví vybraný text.
Zoskupiť podľa	Zoskupí viac objektov a vytvorí z nich jeden objekt.
Oddeliť	Zruší zoskupenie, ktoré je vykonané pomocou funkcie Zoskupiť podľa .
Dopredu Dozadu Presunúť dopredu Presunúť dozadu	Pre vybraný objekt zmení poradie prekryvania. Vybrať môžete viac objektov.
Odstrániť	Vymaže všetky vybrané objekty. Vybrať môžete viac objektov.







Klávesové skratky, napríklad stlačenie tlačidiel [ctrl] + [A] na klávesnici počítača nie sú podporované.

Nástroj na kreslenie v prezentácii

Po spustení prezentácie PowerPoint sa Panel nástrojov na kreslenie zmení na nižšie zobrazený panel, pomocou ktorého môžete používať nástroje na kreslenie v aplikácii PowerPoint.



Kliknite na [] [] na ľavej alebo pravej strane obrazovky a zmeníte polohu zobrazenia nástrojov na kreslenie.

- []: Zobrazuje nástroje na kreslenie na ľavej strane obrazovky.
- []: Zobrazuje nástroje na kreslenie na pravej strane obrazovky.

Keď používate operačný systém Windows, prezentáciu PowerPoint môžete uložiť spolu s nakresleným obsahom.

Ak používate operačný systém OS X, môžete len kresliť.



- Nástroj na kreslenie Easy Interactive Tools musíte spustiť pred spustením prezentácie PowerPoint.
- Nastavenia, ktoré určujú, či sa majú nástroje na kreslenie v aplikácii PowerPoint používať alebo nie, môžete upraviť na karte **Všeobecné**.

☞ "Karta Všeobecné" [str.22](#)

Podporované sú nasledovné verzie PowerPoint.

Windows	Microsoft PowerPoint 2003/2007/2010/2013/2016
OS X	Microsoft PowerPoint 2008/2011/2016

Problém	Riešenie
Po zmene jazyka prestanú byť znaky čitateľné.	Znaky prestanú byť čitateľné, ak písmo pre jazyk, ktorý používate, nie sú v operačnom systéme k dispozícii. Výberom položky Obnoviť predvolené na obrazovke Nastavenia obnovíte predvolené nastavenia. ☛ "Obrazovka Nastavenia" str.22
Keď dve osoby používajú interaktívne perá, jedna z nich ho nemôže ovládať.	V nasledovných situáciách môže interaktívne pero používať iba jedna osoba. <ul style="list-style-type: none"> • Keď sa zobrazenie okna používa pri operáciách s myšou alebo v Režim bielej tabule • Pri vykonávaní operácií na domovskej obrazovke a obrazovkách Nastavenia, Kamera na dokumenty, Vložiť obrázok a Vybrať pozadie • Pri nastavovaní a úprave identických tvarov a obrázkov • Pri používaní ponúk • Počas pridávania textu
Nie je možné kresliť v prezentácii Keynote.	Na snímkach Keynote v operačnom systéme OS X nemožno kresliť.
Vo funkcii Zväčšiť oblasť nemožno zobrazovať obrázky.	Platia tieto obmedzenia: <ul style="list-style-type: none"> • Aplikácie, ktoré používajú funkciu Microsoft DirectX, sa nemusia pri použití funkcie Zväčšiť oblasť zobrazovať správne. (Iba v systéme Windows Vista) • Vo funkcii Zväčšiť oblasť nemožno správne zobraziť obrázky z prehrávača diskov DVD.
Z programu Media Player nemožno uložiť ani vytlačiť obrázky.	Platia tieto obmedzenia: <ul style="list-style-type: none"> • Z aplikácií, ktoré používajú funkciu Microsoft DirectX, nemusí byť možné správne ukladať ani tlačiť obrázky. • Obrázky z prehrávača diskov DVD nemožno správne ukladať ani tlačiť.
Pri otvorení súboru EIT nemožno niektoré kresby načítať.	<ul style="list-style-type: none"> • Ak súbor EIT otvoríte v druhom počítači s iným rozlíšením displeja, časti kresieb sa nemusia zobraziť. Súbor EIT otvorte v počítači, ktorý má rovnaké rozlíšenie displeja. • Súbor EIT môže byť poškodený. Kresby vytvorte znovu.
Nahrané filmy nemožno správne prehrávať.	<ul style="list-style-type: none"> • Pomocou programu Windows Media Player môžete prehrávať filmy nahrané v operačných systémoch Windows. • Pomocou aplikácie QuickTime Player 7.7 alebo novšej môžete prehrávať filmy nahrané v operačných systémoch OS X. <p>* V závislosti od používanej kamery na dokumenty sa zvuk nemusí nahrávať.</p>
Kresby na dvoch obrazovkách sú prerušené.	<ul style="list-style-type: none"> • Skontrolujte, či je nainštalovaná aplikácia Easy Interactive Driver, ver.4.0. • Kresby môžu byť prerušené v závislosti od montážneho prostredia projektorov.

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie sa nesmie bez predchádzajúceho písomného súhlasu spoločnosti Seiko Epson Corporation reprodukovat', ukladať do prehľadávacieho systému ani sa nesmie na žiaden účel v žiadnej forme alebo akýmkoľvek spôsobom prenášať – elektronicky, mechanicky, fotokopírovaním, nahrávaním ani inak. Spoločnosť nenesie žiadnu priamu zodpovednosť za použitie informácií, ktoré sa tu nachádzajú. Nezodpovedá ani za prípadné škody vyplývajúce z použitia týchto informácií.

Spoločnosť Seiko Epson Corporation ani jej pridružené spoločnosti nie sú voči spotrebiteľovi tohto produktu alebo iným osobám zodpovedné za škody, straty, náklady a výdavky spôsobené spotrebiteľom alebo inou osobou v dôsledku nasledujúcich udalostí: nehoda, nesprávne použitie alebo zneužitie tohto produktu alebo neoprávnené úpravy, opravy alebo zmeny tohto produktu alebo (s výnimkou USA) nedodržanie prísneho súladu s prevádzkovými a servisnými pokynmi spoločnosti Seiko Epson Corporation.

Spoločnosť Seiko Epson Corporation nezodpovedá za žiadne škody alebo problémy spôsobené použitím akéhokoľvek príslušenstva alebo spotrebného materiálu, na ktorých nie je uvedené označenie originálnych produktov – Original Epson Products alebo Epson Approved Products od spoločnosti Seiko Epson Corporation.

Obsah tejto príručky môže byť zmenený alebo aktualizovaný bez predchádzajúceho upozornenia.

Obrázky v tejto príručke a skutočný projektor môžu byť odlišné.

Informácie o používaní názvov

Operačný systém Microsoft® Windows Vista®
Operačný systém Microsoft® Windows® 7
Operačný systém Microsoft® Windows® 8
Operačný systém Microsoft® Windows® 8.1
Operačný systém Microsoft® Windows® 10

V tejto príručke sa operačné systémy uvedené vyššie označujú ako systémy „Windows Vista“, „Windows 7“, „Windows 8“, „Windows 8.1“ a „Windows 10“. Na označenie systémov Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1 a Windows 10 sa navyše môže používať súhrnné označenie Windows a viaceré verzie systému Windows, ako napríklad Windows Vista/7/8, sa môžu uvádzať bez označenia Windows.

OS X 10.7.x
OS X 10.8.x
OS X 10.9.x
OS X 10.10.x
OS X 10.11.x

V tejto príručke sa operačné systémy uvedené vyššie označujú ako systémy „Mac OS X 10.7.x“, „Mac OS X 10.8.x“, „Mac OS X 10.9.x“, „Mac OS X 10.10.x“ a „Mac OS X 10.11.x“. Na ich označenie sa navyše používa súhrnný výraz „OS X“.

Všeobecné upozornenie:

Keynote, Mac a Mac OS sú registrované ochranné známky spoločnosti Apple Inc. Microsoft, DirectX, Microsoft Office, PowerPoint, Windows a Windows Vista sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Microsoft Corporation registrované v USA alebo iných krajinách.

Ostatné tu použité názvy produktov slúžia len na identifikačné účely a môžu byť ochrannými známkami príslušných vlastníkov. Spoločnosť Epson sa zrieka akýchkoľvek práv na tieto známky.

Open Source Software License

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-1.2.8

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.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2016. All rights reserved.

413284700SK