

**EPSON**  
EXCEED YOUR VISION

**EasyMP™**

# Návod na použití

**Multimedia Projector**

**EB-1735W**

**EB-1725**



<b>Souhrn EasyMP .....</b>	<b>4</b>
<b>Poznámky k používání bezdrátové sítě LAN.....</b>	<b>6</b>
Podmínky pro připojování ke kompatibilním bezdrátovým sítovým LAN kartám a přístupovým bodům.....	6
Specifikace dodané bezdrátové síťové jednotky.....	6
Zásady elektromagnetické bezpečnosti .....	6
Zásady používání frekvencí.....	6
Zásady pro mezinárodní cesty.....	7
Ustanovení zákona o bezdrátové telegrafii.....	7
Poznámky k zabezpečení při používání bezdrátových sítí LAN.....	7
<b>Připojení s Quick Wireless Connection .....</b>	<b>8</b>
Příprava klíče USB	
(pouze když je nainstalována dodaná „bezdrátová síťová jednotka“).....	8
Promítání s klíčem USB .....	9
Volitelná nastavení .....	10
<b>Instalace softwaru .....</b>	<b>11</b>
Dodávaný software .....	11
Instalace.....	11

## Připojení s aplikací EMP NS Connection

<b>Přehled EMP NS Connection.....</b>	<b>14</b>
Dva režimy připojení a jejich hlavní funkce .....	14
Kroky pro připojení.....	16
<b>Příprava na připojení .....</b>	<b>17</b>
Příprava počítače .....	17
<b>Připojení projektoru do sítě a promítání .....</b>	<b>18</b>
Obsluha projektoru .....	18
Provoz počítače .....	18
Použití obrazovky připojení.....	19
Použití nástrojové lišty .....	21
Když cílový projektor není nalezen .....	24
<b>Odpojování .....</b>	<b>25</b>
Odpojení od počítače .....	25
Odpojení od projektoru .....	25

## Usnadňující funkce aplikace EMP NS Connection

<b>Promítání pouze prezentace aplikace PowerPoint (Režim prezentace) .....</b>	<b>27</b>
<b>Promítání filmů z počítače (Režim odesílání filmu).....</b>	<b>28</b>
Podporované typy souborů.....	28
Přehrávání filmu .....	28
<b>Používání zobrazení s více obrazovkami .....</b>	<b>30</b>
Příklad nastavení virtuálního zobrazení .....	30
Postup před použitím funkce zobrazení s více obrazovkami .....	31
Nastavení virtuálního zobrazení.....	31
Přidělení snímku, který se má promítat .....	37
Promítání přiděleného snímku .....	38

## Připojení k projektoru v jiné podsíti

<b>Připojení k projektoru v jiné podsíti .....</b>	<b>41</b>
<b>Vyhledávání zadáním IP adresy a názvu projektoru (Pouze pro „Režim rozšířeného připojení“) .....</b>	<b>42</b>
<b>Provádění vyhledávání pomocí profilu .....</b>	<b>43</b>
Vytvoření profilu .....	43
Vyhledávání zadáním profilu.....	45
Správa profilu .....	46

## Nastavení operace aplikace EMP NS Connection

<b>Používání možností nastavení .....</b>	<b>49</b>
Karta Obecná nastavení .....	49
Karta Nastavení výkonu.....	50

## Použití počítače k nastavení, monitorování a ovládání projektorů

<b>Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (ovládání z webu)....</b>	<b>53</b>
Zobrazení ovládání z webu .....	53
Nastavení projektoru .....	53
<b>Použití funkce oznámení e-mailem pro hlášení problémů.....</b>	<b>54</b>
<b>Správa pomocí SNMP .....</b>	<b>55</b>

## Prezentace pomocí PC Free

<b>Soubory, které lze promítat pomocí PC Free, a ukládání.....</b>	<b>57</b>
Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí PC Free.....	57
Příklady použití PC Free.....	59
<b>Základní operace PC Free .....</b>	<b>60</b>
Spuštění a uzavření PC Free.....	60
Základní operace PC Free .....	63
Otáčení snímku .....	64
<b>Promítání scénářů .....</b>	<b>65</b>
Vytvoření a úprava scénáře.....	65
Přehrávání scénáře .....	66
Operace během prezentace .....	67
<b>Promítání souborů snímků a filmů.....</b>	<b>68</b>
Promítání snímků/filmů.....	68
Promítání všech souborů snímků a filmů ve složce jednoho po druhém (Prezentace) .....	69
<b>Nastavení Podmínek zobrazení a provozního režimu souborů snímků a filmů.....</b>	<b>70</b>

## Příprava scénáře (pomocí aplikace EMP SlideMaker2)

<b>Souhrn scénáře.....</b>	<b>72</b>
<b>Soubory, které mohou být obsaženy ve scénářích .....</b>	<b>73</b>
<b>Převedení souboru programu PowerPoint na scénář.....</b>	<b>74</b>
<b>Konverze všech souborů v rámci jediné operace bez spuštění aplikace SlideMaker2 .....</b>	<b>75</b>
<b>Spuštění aplikace SlideMaker2 a konverze souborů .....</b>	<b>77</b>
Nastavení vlastností scénáře .....	77
Zahrnutí souborů programu PowerPoint do scénářů .....	79
Zahrnutí souborů snímků a filmů do scénářů .....	83
Úprava scénáře.....	84
<b>Odesílání scénářů.....</b>	<b>85</b>
<b>Příklady případů.....</b>	<b>87</b>
Kontrola stavu scénáře promítání z počítače .....	87
Nastavení animací.....	88
Nastavení animace snímků .....	88

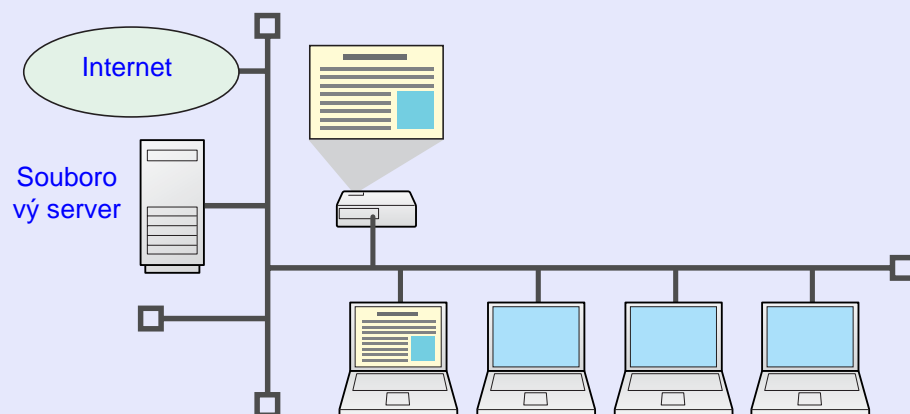
## Příloha

<b>Omezení připojení .....</b>	<b>91</b>
Podporovaná rozlišení .....	91
Barvy zobrazení .....	91
Počet připojení.....	91
Ostatní .....	91
Při použití systému Windows Vista.....	92
<b>Odstraňování problémů .....</b>	<b>93</b>
<b>Glosář .....</b>	<b>103</b>

Následující funkce v systému EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) vám mohou nabídnout obrovskou podporu při vytváření různorodých a efektivních jednání a prezentací.

## Různé přechody obrazovky způsobené síťovým připojením (EMP NS Connection)

Připojením projektoru k síti můžete vést efektivní jednání a prezentace.








### ■ Předběžná příprava není nutná

Protože můžete promítat materiály uložené na sdíleném souborovém serveru nebo na vašem stolním počítači z přednáškové místnosti, nemusíte si předem pořizovat kopie dat.

### ■ Hladký průběh




Pokud je projektor připojený k síti, můžete k němu provádět sdílený přístup z počítačů na síti. Při promítání dat z různých počítačů během jednání nebo prezentace můžete postupovat hladce bez nutnosti vyměňovat signálový kabel mezi jednotlivými počítači. Dokonce i velká vzdálenost mezi projektorem a počítačem nezpůsobí žádné problémy.

### ■ Různé funkce přechodu obrazovky


- Funkce distribuce  [p.15](#)
- Funkce přepínání  [p.15](#)
- Zobrazení s více obrazovkami  [p.30](#)
- Režim odesílání filmu  [p.28](#)
- Režim prezentace  [p.27](#)

### ■ Monitorování, konfigurace a ovládání projektoru ze vzdáleného místa


Následující usnadňující funkce společně řídí projektory v různých přednáškových místnostech.

- Monitorování a zjišťování problémů z aplikace SNMP Manager na síti  [p.55](#)
- Příjem oznámení e-mailem, pokud nastane problém  [p.54](#)
- Nastavení a ovládání projektoru pomocí standardního počítačového webového prohlížeče  [p.53](#)

## Projekce snímků z počítače pomocí funkce „Network projector“ v systému Windows Vista

Se systémem Windows Vista můžete pro připojení projektoru k počítači a následné projekci používat standardní funkci „Síťový projektor“. Tato funkce vám umožňuje provádět prezentace prostřednictvím sítě jednoduchým použitím standardní funkce OS bez instalace jakéhokoliv softwaru.  [Uživatelská příručka "Síťový projektor \(pouze EB-1735W/1725\)"](#)

## Přímá projekce z uložených souborů na zařízení USB (PC Free)

Můžete předvádět prezentace pomocí digitálních kamer kompatibilních s USB nebo pevných disků. Připojením paměti USB k projektoru lze přímo promítat snímky ve formátu JPEG, filmy a scénáře uložené na zařízeních USB.  [p.56](#)

**Připojte kabel USB k počítači a promítejte snímky z obrazovky počítače (zobrazení USB)**

Použitím dodaného kabelu USB můžete připojit počítač se systémem Windows a promítat snímky z počítače. ➡ [Uživatelská příručka "Připojování kabelem USB a promítání \(zobrazení USB, pouze EB-1735W/1725\)"](#)

**Používání klíče USB pro promítání počítačových snímků (Quick Wireless Connection)**

Pomocí dodaného klíče USB pro Quick Wireless Connection rychle připojit jeden počítač k jednomu projektoru pro promítání. ➡ [p.8](#)

## Podmínky pro připojování ke kompatibilním bezdrátovým síťovým LAN kartám a přístupovým bodům

Dodanou bezdrátovou síťovou jednotku lze připojit k následujícím produktům v souladu se standardem IEEE 802.11g, 802.11b a 802.11a.

- Bezdrátová síťová LAN karta
- Počítače s integrovanou funkcí bezdrátové sítě LAN
- Přístupové body

Nicméně je nepravděpodobné, že jste mohli navázat ad hoc připojení bezdrátového síťového LAN vybavení a počítače ve standardu IEEE 802.11g. Podrobnosti o bezdrátovém síťovém LAN vybavení viz specifikace.

## Specifikace dodané bezdrátové síťové jednotky

Frekvenční rozsah	IEEE 802.11b/g: pásmo 2,4 GHz (kanál 1 až 11), IEEE 802.11a: pásmo 5,2 GHz (W52), pásmo 5,3 GHz (W53)*
Modulace	IEEE 802.11b : DS-SS IEEE 802.11a/g: OFDM
Potenciální rozsah rušení	Méně než 20 m
Korektnost frekvenční změny	Lze používat všechna pásma a lze vyloučit „licencovaná“ a „nelicencovaná“ pásma.

\* Pomocí funkce Rozšířené připojení se lze připojit pouze k pásmu 5,3 GHz (W53).

## Zásady elektromagnetické bezpečnosti

Při používání dodané bezdrátové síťové jednotky dodržujte následující zásady.

- Může vytvářet elektromagnetické rušení a způsobit selhání kardiostimulátorů. Před používáním zajistěte, aby nedocházelo k elektromagnetickému rušení.
- Může vytvářet elektromagnetické rušení a způsobit selhání citlivého lékařského vybavení. Před používáním zajistěte, aby nedocházelo k elektromagnetickému rušení.
- Nepoužívejte v blízkosti mikrovlnných trub. Bezdrátová komunikace může být narušena elektromagnetickým rušením vytvářeným mikrovlnnými troubami.
- Používání tohoto produktu v letadle může být v některých zemích zakázáno. Používání tohoto produktu je podmíněno dodržováním veškerých vyhlášek.

## Zásady používání frekvencí

Frekvenční pásmo pro bezdrátovou síťovou jednotku, která je dodávána s projektorem, je 2,4 GHz/5 GHz. Toto pásmo je využíváno průmyslovými, vědeckými a lékařskými zařízeními, jako jsou například mikrovlnné trouby, a rovněž je využíváno radiostanicemi pro systémy identifikace mobilních jednotek (RF-ID) v továrních linkách (je vyžadována licence) a specifikovanými radiostanicemi s nízkým výkonem (není vyžadována licence). Před používáním bezdrátové sítě LAN zkontrolujte, zda se blízkém okolí nenacházejí žádné radiostanice pro identifikaci mobilních jednotek ani specifikované radiostanice s nízkým výkonem. Pokud tato bezdrátová síť LAN způsobuje elektromagnetické rušení radiostanice sloužící pro identifikaci mobilních jednotek, ihned přestaňte síť používat a přestaňte vytvářet elektromagnetické pole. Pokud tato bezdrátová síť LAN vytváří elektromagnetické rušení speciálních radiostanic s nízkým výkonem sloužících pro identifikaci mobilních jednotek nebo pokud způsobuje podobné problémy,



obraťte se na místního prodejce uvedeného v části *Příručka pro podporu a servis* dokumentu  [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

## Zásady pro mezinárodní cesty

Bezdrátové síťové jednotky vycházejí ze specifikací země, ve které byly zakoupeny.

Bezdrátová síťová jednotka je zkonstruována tak, aby vyhovovala kanálovým a frekvenčním omezením země, ve které má být používána. Pokud je bezdrátová síťová jednotka používána mimo zemi, ve které byla zakoupena, požádejte místního prodejce o další informace.

## Ustanovení zákona o bezdrátové telegrafii

Následující jednání je podle zákona o bezdrátové telegrafii zakázáno.

- Upravování a demontáž (včetně antény)
- Odstraňování štítku s prohlášením o shodě
- Externí používání standardu IEEE 802.11a (pásmo 5 GHz)

## Poznámky k zabezpečení při používání bezdrátových sítí LAN

(Důležité informace o zákaznických právech (zachování soukromí))

Výhodou používání bezdrátové sítě LAN oproti kabelové síti LAN je to, že vzhledem k výměně informací prostřednictvím rádiových signálů se můžete snadno připojit k síti, pokud se nacházíte v dosahu rádiových signálů.

Nevýhodou je, že v určitém rozsahu mohou elektromagnetické signály procházet překážky, jako například stěny, takže pokud nejsou nějakým způsobem implementována bezpečnostní protipatření, může docházet k následujícím problémům.

- Zachycování přenosu dat


Třetí strana může přijímat bezdrátové přenosy bez ověření a může z těchto přenosů získávat osobní informace, jako například ID, hesla nebo čísla kreditních karet nebo může zachytit obsah soukromých e-mailových zpráv.

- Neoprávněný přístup k síti

Třetí strana může bez povolení přistupovat k soukromé nebo vnitřní podnikové síti a provádět následující činnosti.

- Získávání osobních údajů nebo jiných tajných informací (únik informací)
- Vydávat se za jiného uživatele a odesílat nevhodná dat (impersonalizace)
- Měnit obsah zachycených dat a znovu je odesílat (padělání)
- Zavést počítačový virus, který by mohl způsobit ztrátu dat nebo selhání systému (poškození)

Pravděpodobnost, že by k těmto problémům mohlo dojít především nastavením zabezpečení bezdrátového síťového produktu a jeho používáním, je omezena, protože bezdrátová síťová LAN karta a přístupový bod mají bezpečnostní prvky pro zabránění těmto problémům. Doporučujeme používat tento produkt po provedení nastavení zabezpečení podle vlastního úsudku, s plnou odpovědností a s plným vědomím o problémech, ke kterým by mohlo dojít v případě nepřijetí žádných nastavení zabezpečení.

Můžete použít dodaný klíč USB pro Quick Wireless Connection (dále pouze „klíč USB“) pro promítání snímků s připojeného počítače se systémem Windows. Tato funkce se nazývá Quick Wireless Connection. Můžete začít rychle promítat snímky připojením klíče USB k počítači. Provozní požadavky jsou uvedeny v referenci.  [Uživatelská příručka "Technické údaje", "Požadavky na software"](#)

## Příprava klíče USB (pouze když je nainstalována dodaná „bezdrátová síťová jednotka“)

Chcete-li promítat snímky, nejdříve uložte informace projektoru do klíče USB. Potom připojte klíč USB k počítači.

### Postup

#### 1 Nainstalujte bezdrátovou síťovou jednotku.

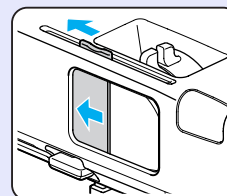
Pokyny pro instalaci viz „Úvodní příručka“.

#### 5 Připojte klíč USB.

Když se po uložení dat zobrazí na promítací ploše zpráva, odpojte klíč USB.

Aktualizace informací o síti byla dokončena.  
Vyjměte Quick Wireless Connection USB Key.

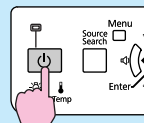
#### 4 Posunutím otevřete kryt vypnutí A/V.



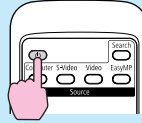
#### 3 Zapněte projektor.

**Pee!**

Pomocí ovládacího panelu



Pomocí dálkového ovladače



### Signály indikátorů přístupu

Ukládání dat

Oranžová



Data uložena

Zelená



Chyba zápisu

Cervená



*Quick Wireless Connection můžete rovněž spustit v následujících síťových nastaveních.*

- „Bezdrátová síťová jednotka“ je nainstalována a připojena k bezdrátovému síťovému přístupovému bodu v síti.
- Volitelná „kabelová síťová jednotka“ je nainstalována a připojena k síti prostřednictvím kabelové místní sítě LAN.



## Promítání s klíčem USB

Zkontrolujte, zda je projektor zapnutý.

### Metoda projekce

#### Postup

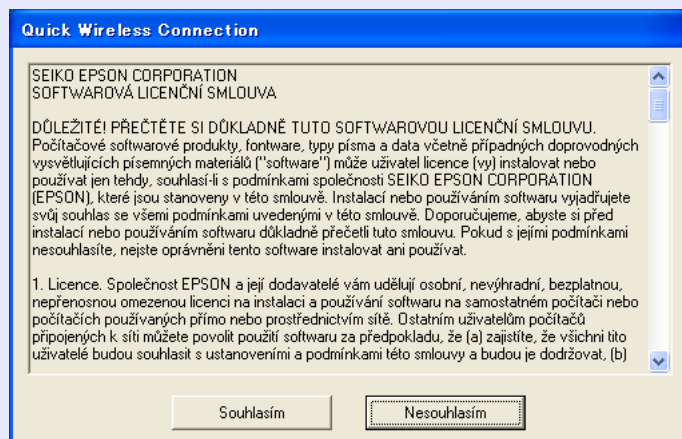
#### 1 Zapněte počítač.

#### 2 Připojte klíč USB k počítači.

Používáte-li počítač s operačním systémem Windows 2000 nebo Windows XP, při prvním vložení klíče USB pro Quick Wireless Connection ze zobrazí dotaz, zda chcete restartovat počítač. Pokud se tato zpráva zobrazí, klepněte na tlačítko „Ne“. Instalace aplikačního softwaru pro Quick Wireless Connection bude pokračovat.

#### 3 Automaticky se spustí instalace ovladače.

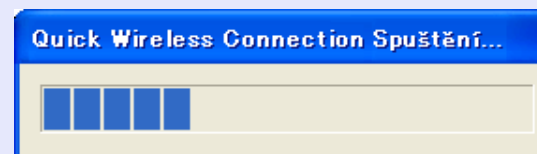
Tento proces probíhá pouze při prvním připojení klíče USB.



#### 4

#### Vyberte možnost „Souhlasím“

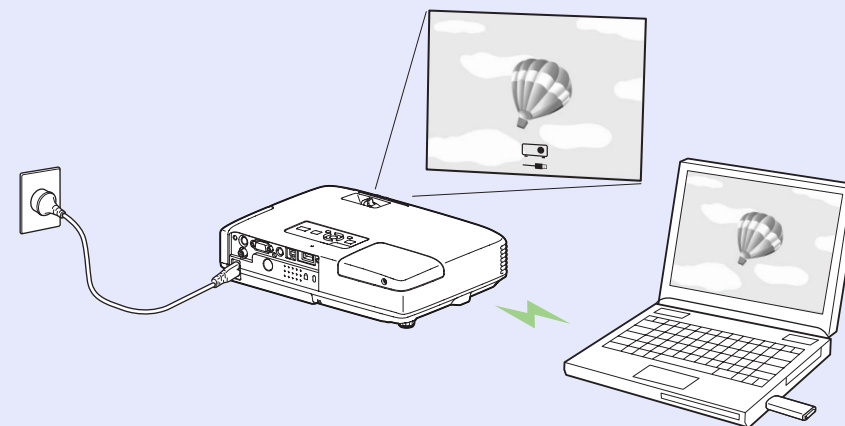
Není-li nainstalován ovladač, nelze spustit Quick Wireless Connection. Vyberte možnost „Souhlasím“. Chcete-li zrušit instalaci, vyberte možnost „Nesouhlasím“.



#### 5

#### Jsou promítány snímky z počítače.

Zahájení promítání snímků z počítače může chvíli trvat. Nechte instalaci tak jak je a počkejte na zahájení promítání snímků z počítače; v tomto okamžiku nevyjímejte klíč USB ani nevypínejte projektor.





- Pokud nejsou promítány žádné snímky, v počítači vyberte položku „Všechny programy“ - „EPSON Projector“ - „Quick Wireless Connection“ a klepněte na položku „Quick Wireless Connection Vx.x“.
- Pokud instalace neprobíhá v počítači automaticky, vyberte položku „Tento počítač“ - „EPSON\_PJ\_QW“ a klepněte na položku „LaunchQW.exe“.
- Chcete-li odinstalovat ovladač z počítače, otevřete „Ovládací panely“ - „Přidat nebo odebrat programy“ a odstraňte položku „Quick Wireless Connection Vx.x“.

## ■ Ukončení projekce

Chcete-li ukončit promítání z počítače, proveďte „External Device Removal“ a odpojte klíč USB.

## Volitelná nastavení

Při nastavování možností Quick Wireless Connection klepněte na položku „Nabídka Start“ - „Nastavení Quick Wireless Connection Vx.x“ a nastavte jednotlivé položky.

### ■ Karta Obecná nastavení

Šifrovat komunikaci	Nastavte, zda mají být data šifrována či nikoli. Vyberte pro šifrování a přenos dat. I když jsou data zachycena, nelze je dešifrovat.
Zakázat přerušené připojení	Zakažte/povolte přerušení z jiného projektoru.
Přepnout LAN	Nastavte síťový adaptér, který má být použit, pokud počítač obsahuje více adaptérů.

### ■ Karta Nastavení výkonu

Jezdec nastavení výkonu	Výkon lze nastavit na „Rychlý“, „Normální“ a „Jemný“. Nastavte na „Rychlý“, když jsou promítání filmu přerušována.
Přenést okno s vrstvami	Nastavuje, jestli se má nebo nemá přenášet vrstvené okno.

### Pozor

**Klíč USB pro Quick Wireless Connection je určen pouze pro použití s Quick Wireless Connection. Nepoužívejte jej pro ukládání obecných dat.**

Quick Wireless Connection využívá technologii U3™ od společnosti U3 LLC.

Chcete-li používat funkce systému EasyMP, nainstalujte do počítače software z dodaného disku CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Presentation“.

## Dodávaný software

Na disku CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Presentation“ se nachází následující software.

- **EMP NS Connection**  
Software pro odesílání snímků z obrazovky počítače na připojený projektor prostřednictvím síťového připojení.
- **EMP SlideMaker2**  
Software pro konverzi souborů programu PowerPoint do souborů scénáře, které lze promítat přímo pomocí aplikace PC Free. Extrahují se pouze nezbytně nutné snímky a seřadí se, aniž byste museli měnit původní soubor v aplikaci PowerPoint, a soubory s grafikou a animace můžete vkládat průběžně.
- **EMP Monitor**  
Software, který poskytuje seznam aktuálního stavu projektorů Epson připojených k síti, a monitoruje a řídí tyto projektory. Pomocí aplikace EMP Monitor můžete souhrnně řídit více projektorů.

## Instalace

Před zahájením instalace se ujistěte, že jsou splněny následující body.

- Pokud na počítači, který používáte, běží systém Windows XP, Vista nebo 2000, musíte být přihlášení jako správce.
- Před zahájením instalace se ujistěte, že jste zavřeli všechny běžící aplikace.
- Ujistěte se, že používáte verzi 2.4 aplikace EMP NS Connection. Pokud používáte starší verzi, nemusí se s projektoru připojit správně. Ujistěte se, že instalujete verzi 2.4 aplikace EMP NS Connection z disku CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Presentation“ dodávaného s projektozem.

### Postup

#### Pro systém Windows

- 1 Zapněte počítač.**
- 2 Vložte do počítače disk CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Presentation“.**  
Automaticky se spustí instalační program.
- 3 Klepněte na „Snadná instalace“.**  
Chcete-li zvolit software a individuálně ho nainstalovat, vyberte volbu „Vlastní instalace“. Chcete-li změnit jazyk, v kterém se software zobrazuje, klepněte na „Vybrat jazyk“.
- 4 Zkontrolujte aplikace, které se mají nainstalovat, a klepněte na „Install“.**

- 5 Po zobrazení licenční smlouvy klepněte na „Yes“.
- 6 Po zobrazení obrazovky „Add and Remove EPSON Virtual Display“ klepněte na „OK“.  
Pokud chcete používat zobrazení s více obrazovkami, musíte nastavit funkci „EPSON Virtual Display“. Pokud ji nechcete nastavit nyní, můžete to udělat později. ➡ [p.31](#)
- 7 Klepnutím na „Konec“ dokončete instalaci.  
Po provedení volby se postupně nainstaluje software, jako například „EMP SlideMaker2“ a „EMP Monitor“.

#### Pro systém Macintosh

- 1 Zapněte počítač.
- 2 Vložte do počítače disk CD-ROM „EPSON Projector Software for Meeting & Presentation“.
- 3 Poklepejte na ikonu „NSCvx.xx\_Installer“ v okně „EPSON“.  
Instalace se spustí.
- 4 Klepnutím na „Quit“ dokončete instalaci.



- Pokud se instalace nespustí automaticky (pouze u systému Windows), vyberte „Start“ - „Spustit“ s poté v dialogovém okně „Spustit“ zadejte písmeno vaší mechaniky CD-ROM následované „:\EPsetup.exe“ a pak klepněte na „OK“.

#### • Odinstalace

##### Pro systém Windows

Vyberte „Start“ - „Nastavení“ - „Ovládací panel“ - „Přidat-Odebrat programy“ nebo „Přidat nebo odebrat programy“ a poté odstraňte položku „EMP NS Connection“.

##### Pro systém Macintosh

Z položky „Applications“ odstraňte složku „EMP NS Connection“.

# Připojení s aplikací EMP NS Connection

Tato kapitola vysvětluje, jak připojit počítač a projektor pomocí sítě v rozšířeném režimu připojení, a postup pro promítání snímků z obrazovky počítače pomocí projektoru.

## **Přehled EMP NS Connection ..... 14**

- **Dva režimy připojení a jejich hlavní funkce .....14**
  - „Režim rychlého připojení“ (pouze pokud je nainstalovaná „bezdrátová síťová jednotka“) ..... 14
  - „Rozšířený režim připojení“ ..... 14
  - Hlavní funkce .....15
- **Kroky pro připojení.....16**

## **Příprava na připojení ..... 17**

- **Příprava počítače .....17**
  - Pro systém Windows.....17
  - Pro systém Macintosh.....17

## **Připojení projektoru do sítě a promítání .....18**

- **Obsluha projektoru ..... 18**
- **Provoz počítače ..... 18**
- **Použití obrazovky připojení ..... 19**
- **Použití nástrojové lišty ..... 21**
- **Když cílový projektor není nalezen ..... 24**

## **Odpojování .....25**

- **Odpojení od počítače ..... 25**
- **Odpojení od projektoru ..... 25**

Existují dva způsoby propojení projektoru a počítače přes síť pomocí aplikace EMP NS Connection.

## Dva režimy připojení a jejich hlavní funkce

### ■ „Režim rychlého připojení“ (pouze pokud je nainstalovaná „bezdrátová síťová jednotka“)

„Režim rychlého připojení“ běží pouze pokud do projektoru nainstalujete dodanou „bezdrátovou síťovou jednotku“.

„Režim rychlého připojení“ dočasně přiřadí číslo SSID projektoru počítači a vytvoří připojení ad hoc a po odpojení obnoví síťová nastavení počítače. ➡ p.17

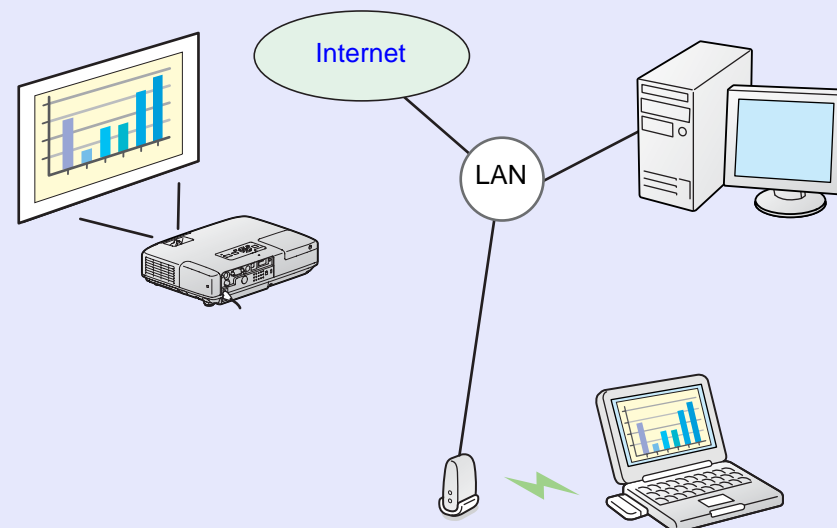


- Můžete se snadno připojit k počítači a promítat snímky z počítače, aniž byste prováděli nastavení sítě.
- To vám umožňuje snadné připojení bez propojovacího kabelu a připojení dokonce i v případě, když je projektor a počítač ve vzdálených místech.

### ■ „Rozšířený režim připojení“

„Rozšířený režim připojení“ je připojení infrastruktury k existujícímu systému sítě pomocí síťového kabelu.

Pokud nainstalujete volitelnou „kabelovou síťovou jednotku“, můžete se připojit k síti bez přístupového bodu. Při připojování k síti prostřednictvím kabelové síťové jednotky připojte projektor k síťovému rozbočovači pomocí běžně dostupného síťového kabelu.



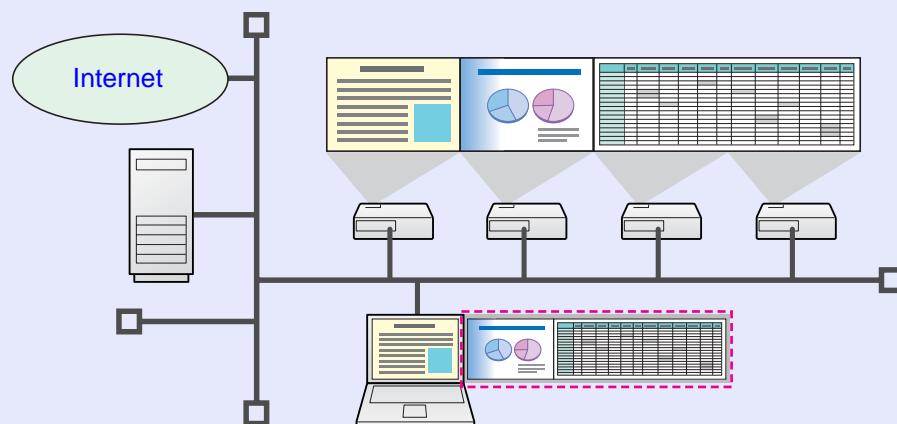
- Z přednáškové místnosti můžete otevírat a promítat soubor, který je uložený na počítači nebo souborovém serveru v jiné místnosti.
- Můžete používat Internet.
- Z počítače můžete monitorovat a ovládat projektory na síti.



## ■ Hlavní funkce


Následující usnadňující funkce vám umožňují provádění různých jednání a prezentací.

- Zobrazení s více obrazovkami 🖱️ [p.30](#)  
Můžete promítat různé snímky z jednoho počítače na maximálně čtyři projektory, což vám umožňuje promítat snímky, jako například zprávy, ve formátu na šířku.



- Přenos filmových souborů (režim odesílání filmu) 🖱️ [p.28](#)  
Pomocí „Režimu odesílání filmu“ lze promítat film mnohem hlaději, než kdyby byl odeslán z aplikace, která běží na počítači. Protože se zvuk odesílá ve stejném okamžiku jako film, nemusíte propojovat počítač a projektor zvukovým kabelem.
- Režim prezentace 🖱️ [p.27](#)  
Tato funkce umožňuje promítání prezentací snímků programu PowerPoint, které běží na počítači. Můžete předvádět stylové prezentace promítáním černé obrazovky, zatímco provádíte přípravy nebo nespouštíte prezentaci, a v podobných případech.
- Funkce distribuce  
Obrazovku zobrazenou na vzdáleném počítači lze současně zobrazit až čtyřmi projektory s příslušnými čísly SSID.
- Funkce přepínání  
Pomocí funkce přepínání jednání mohou prezentující, pokud je na všech počítačích nainstalována aplikace EMP NS Connection, měnit pořadí snímků a promítat své vlastní snímky bez výměny kabelů.


## Kroky pro připojení


Pro připojení počítače a projektoru pro promítání s EMP NS Connection použijte následující kroky. Ačkoli jsou „Režim rychlého připojení“ a „Režim rozšířeného připojení“ stejné, „Režim rozšířeného připojení“ má některá nezávislá nastavení. Podrobné pokyny viz příklady připojení „Režimu rychlého připojení“ začínající na další stránce.  [p.17](#)

Na následující ilustraci musíte při prvním připojení provést pouze části označené bledě modrou barvou.


### Režim rychlého připojení


### Režim rozšířeného připojení


**Nainstalujte aplikaci EMP NS Connection na připojovaný počítač.**  [p.11](#)

**Proveďte na počítači síťová nastavení a uveďte ho do stavu připojení k síti**  [p.17](#)

*Za normálních okolností, pokud je počítač připojený k síti a používá se, nemusíte provádět síťová nastavení nastavení sítě.*

**Nainstalujte dodanou bezdrátovou síťovou jednotku**  [Úvodní příručka](#)

**Aktivujte adaptér kabelové sítě v části „Port Configurations“**  
 [Dokumentace k počítači](#)

**Proveďte na projektoru síťová nastavení a uveďte ho do stavu připojení k síti**  
 [Uživatelská příručka "Nabídka Sítě \(Pouze EB-1735W/1725\)"](#)

**Spusťte aplikaci EMP NS Connection na počítači a připojte ho k projektoru**  [p.18](#)

Pro přípravu připojení projektoru a počítače použijte následující kroky.

## Příprava počítače

### ■ Pro systém Windows

Proveďte nastavení sítě pro počítač pomocí obslužného softwaru dodaného s adaptérem sítě LAN. Více informací o obslužném softwaru naleznete v Uživatelské příručce dodávané s adaptérem sítě LAN.

### ■ Pro systém Macintosh

Nastavte síťový port a stav komunikace. Podrobnější informace o nastavení stavu komunikace naleznete v Uživatelských příručkách vašeho počítače nebo v příručce karty AirPort.

### Postup

1

**Vyberte z nabídky systému Apple položku „Předvolby systému“ - „Sít“ z nabídky systému Apple.**

Zobrazí se obrazovka nastavení sítě.

2

**Zaškrtněte položku „AirPort“ v části „Port Configurations“ a klepněte na tlačítko „Apply Now“.**

3

**Zavřete obrazovku.**

## Obsluha projektoru

Před připojením projektoru ho uveďte do stavu pohotovostního připojení.

Ujistěte se, že jsou síťová nastavení dokončena, a projektor je připojený k zařízením sítě, jako jsou například síťový rozbočovač, pomocí běžně dostupného síťového kabelu.

### Postup

- 1 Stisknutím tlačítka [⏻] na dálkovém ovládání zapněte napájení.**
- 2 Stiskněte tlačítko [EasyMP] na dálkovém ovládání.**  
Zobrazí se obrazovka pohotovostního režimu systému EasyMP.



## Provoz počítače

V následujících vysvětleních, pokud není uvedeno jinak, jsou použity snímky obrazovek systému Windows. Stejné obrazovky uvidíte i při používání systému Macintosh.

### Postup

**Spusťte aplikaci EMP NS Connection.**

#### Pro systém Windows

Vyberte „Start“ - „Programy“ (nebo „Všechny programy“) - „EPSON Projector“ - „EMP NS Connection“.

#### Pro systém Macintosh

Poklepejte na složku „Applications“ na svazku pevného disku, na kterém je nainstalována aplikace EMP NS Connection a potom poklepejte na ikonu EMP NS Connection.

**Vyberte položku „Režim rychlého připojení“ a potom klepněte na tlačítko „OK“.**

Zobrazí se výsledky vyhledávání projektoru. Pokud se chcete vždy připojovat pomocí „Režimu rychlého připojení“, vyberte volbu „Nastavte vybraný Režim připojení jako výchozí režim pro budoucí připojení“.

- 3 Vyberte projektor, ke kterému se chcete připojit, a klepněte na „Připojit“.**


Pokud se ve výsledcích vyhledávání nezobrazí projektor, ke kterému se chcete připojit, klepněte na tlačítko „Automatické vyhledávání“. Vyhledávání trvá asi 30 sekund.

Podrobnosti o obrazovce připojení naleznete v části „Použití obrazovky připojení“. ➡ [p.19](#)

4

Je-li nastaveno heslo projektoru na „Zapnuto“ z projektoru, zobrazí se obrazovka zadání hesla. Zadejte heslo zobrazené na pohotovostní obrazovce systému EasyMP a klepněte na „OK“.

Po dokončení připojení se promítne obrazovka počítače. Na obrazovce počítače se zobrazí následující nástrojová lišta aplikace EMP NS Connection. Tuto nástrojovou lištu můžete použít k obsluze projektoru a provádění nastavení a k odpojení síťového připojení.

Podrobnosti o používání nástrojové lišty naleznete v části „Použití nástrojové lišty“:  [p.21](#)

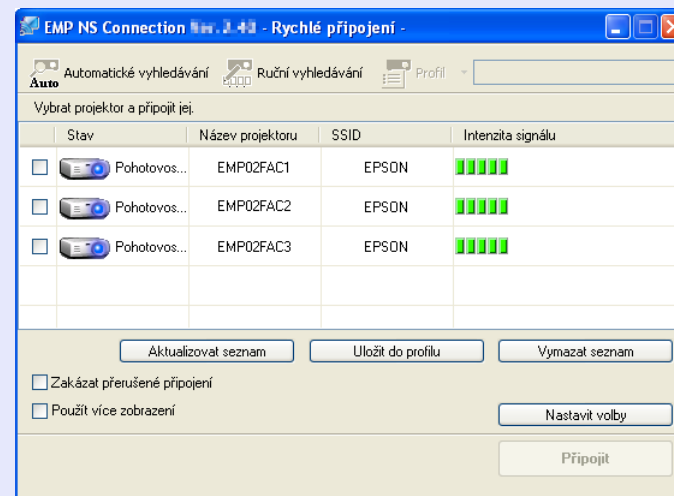


***Při změnách prezentujících atd. a při opakovaném připojování z jiného počítače spusťte EMP NS Connection s počítače, který chcete připojit. Momentálně připojený počítač se odpojí a počítač, který se pokouší o připojení, bude připojen.***

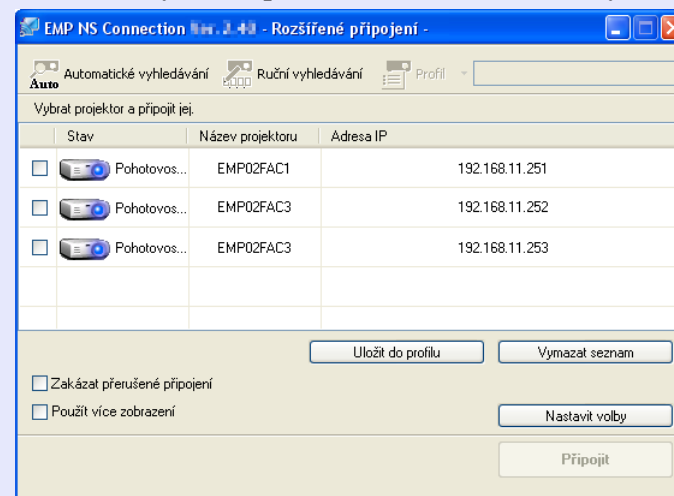
## Použití obrazovky připojení










Po spuštění aplikace EMP NS Connection se zobrazí následující obrazovka. Použití jednotlivých tlačítek a položek nabídky je popsáno v následující tabulce.





Pokud se systém spustí v režimu „Režim rychlého připojení“.



Pokud se systém spustí v režimu „Rozšířený režim připojení“.




	<p><b>Automatické vyhledávání</b></p> <p>V režimu „Rozšířený režim připojení“ můžete vyhledávat dostupné projektory v systému sítě, ke kterému je počítač připojený. V režimu „Režim rychlého připojení“ můžete vyhledávat projektor na základě čísla SSID.</p>
	<p><b>Ruční vyhledávání</b></p> <p>V režimu „Rozšířený režim připojení“ můžete vyhledávat projektor na základě udané IP adresy nebo názvu projektoru. V režimu „Režim rychlého připojení“ můžete vyhledávat projektor na základě čísla SSID vybraného ze seznamu.</p>
	<p><b>Profil</b></p> <p>Projektor v síti můžete vyhledávat pomocí profilu uloženého pomocí funkce „Uložit do profilu“.  <a href="#">p.43</a></p>
<p><b>Stav</b></p> <p>Následujících šest ikon indikuje stav rozpoznaných projektorů.</p>	
	<p><b>Pohotovostní režim</b></p> <p>Vyberte pro připojení.</p>
	<p><b>Obsazeno</b></p> <p>Vyberte pro připojení. Když klepnete na tlačítko „Připojit“, odpojí se momentálně připojený počítač a váš počítač se připojí.</p>
	<p><b>Obsazeno (Zakázat přerušené připojení)</b></p> <p>Nelze vybrat. Je nastaveno „Zakázat přerušené připojení“ na jiném počítači a připojení už je provedeno.</p>
	<p><b>Momentálně je používáno jinou aplikací</b></p> <p>Je otevřená konfigurační nabídka projektoru. Můžete ji vybrat po zavření konfigurační nabídky a spustit vyhledávání znovu.</p>
	<p><b>Vyhledávání</b></p> <p>Zobrazeno během spouštění voleb „Ruční vyhledávání“ nebo „Profil“.</p>

	<p><b>Nebylo nalezeno</b></p> <p>Zobrazí se, pokud nelze projektor najít jako výsledek voleb „Ruční vyhledávání“ nebo „Profil“.</p> <p>V režimu „Režim rychlého připojení“ můžete vybrat pouze projektory se stejným číslem SSID.</p>
<p><b>Název projektoru</b></p> <p>Zobrazí se název projektoru.</p>	
<p><b>IP adresa (pouze v režimu „Rozšířený režim připojení“)</b></p> <p>Zobrazí se IP adresa projektoru.</p>	
<p><b>SSID (pouze v režimu „Režim rychlého připojení“)</b></p> <p>Zobrazí se číslo SSID projektoru.</p>	
<p><b>Obrazovka (Pokud je vybráno „Použít více obrazovek“)</b></p> <p>Vyberte číslo obrazovky.  <a href="#">p.38</a></p>	
<p><b>Aktualizovat seznam (pouze v režimu „Režim rychlého připojení“)</b></p> <p>Aktualizuje položky „Stav“ a „Síla signálu“.</p>	
<p><b>Uložit do profilu</b></p> <p>Uloží výsledky vyhledávání projektorů v síti jako profil.  <a href="#">p.43</a></p>	
<p><b>Vymazat seznam</b></p> <p>Odstraní všechny seznamy výsledků vyhledávání.</p>	
<p><b>Zablokovat přerušené připojení</b></p> <p>Tuto položku vyberte, abyste zabránili přerušenému připojení jiných počítačů během připojení k vybranému projektoru.</p>	
<p><b>Použít více obrazovek</b></p> <p>Tuto volbu vyberte při použití funkce zobrazení s více obrazovkami. Je-li tato volba vybrána, zobrazí se ve spodní části obrazovky „Rozvržení zobrazení“ a „Vlastnosti zobrazení“.  <a href="#">p.30</a></p>	



**Nastavit možnosti**

Můžete provádět obecné možnosti nastavení, jako například způsob zpracování při spuštění aplikace EMP NS Connection. Informace o nastaveních možností naleznete v části  p.49

**Připojit**

Připojení k projektoru, který jste vybrali ze seznamu výsledků vyhledávání. Je-li provedeno připojení k projektoru, zobrazí se nástrojová lišta.


**Použití nástrojové lišty**

Nástrojová lišta se zobrazí na obrazovce počítače po spuštění aplikace EMP NS Connection a připojení s projektozem. Tuto nástrojovou lištu můžete použít k obsluze a provádění nastavení pro projektor.




**Vybrat cílový projektor**

Klepnutím omezíte projektor obsluhovaný z nástrojové lišty během promítání z více projektorů pomocí funkce distribuce nebo zobrazení s více obrazovkami. Indikace, která je zobrazená pod ikonou, zobrazuje projektor, který lze ovládat.

VŠE“ označuje, že lze ovládat všechny připojené projektory. Pokud je zobrazeno například „1, 3“, lze ovládat projektory č.1 a č.3.

Klepnutím na  zobrazíte následující obrazovku.

Vybrat cílový projektor

Č	Název projektoru	Zobrazení
<input checked="" type="checkbox"/>	1: EMP02FAC1	1 
<input checked="" type="checkbox"/>	2: EMP02FAC2	1 
<input checked="" type="checkbox"/>	3: EMP02FAC3	1 

Indikuje stav projektoru.



Zastavit



Zobrazit



Pozastavit



Režim prezentace



Režim odesílání filmu

Indikuje číslo přiděleného projektoru. Toto číslo indikuje číslo zobrazeného projektoru jako ikonu, kterou můžete ovládat z nástrojové lišty.

Vyberte projektor, který se má ovládat.



## Zastavit

Zastaví promítání během připojení k projektoru. Během zastavení se promítá černá obrazovka. Zvuk se nezastaví. Chcete-li zastavit zvuk nebo zobrazit uživatelsky zaregistrované logo, použijte funkci ztlumení A/V.



## Zobrazit

Uvolní zastavení nebo pauzu.



## Pozastavit

Pozastaví promítané snímky během připojení k projektoru. Zvuk se nezastaví.



## Režim prezentace

Po každém klepnutí se režim prezentace přepne mezi povoleným a zakázaným stavem. p.27



## Ovládání projektoru

Během připojení projektoru k síti lze ovládat funkce projektoru „Ztlumit A/V“, „Přepnout zdroj PC“ a „Přepnout zdroj videa“ z dálkového ovládání i z obslužného panelu projektoru.

Klepnutím na zobrazíte následující nástrojovou lištu.



Ztlumit A/V

Přepnout zdroj PC

Přepnout zdroj videa



## Ztlumit A/V

Stejná funkce jako má tlačítko [A/V Mute] na dálkovém ovládání.

*Uživatelská příručka "Dálkový ovladač"*



## Přepnout zdroj PC

Každým klepnutím se přepíná zdroj vstupu mezi vstupním portem počítače a EasyMP.




## Přepnout zdroj videa

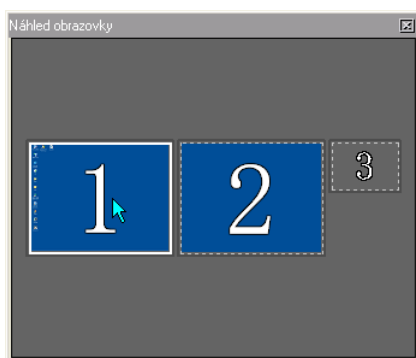
Každým klepnutím se přepíná zdroj vstupu mezi vstupním portem S-Video a vstupem Video. Vstupní port S-video se nepřepne, pokud není připojený příslušný kabel.




## Náhled obrazovky

Zobrazí náhledové zobrazení s více obrazovkami.

Klepnutí na  způsobí náhled zobrazení s nastaveními, která jste pro zobrazení aktivovali. Klepnutí na jednotlivá zobrazení aktivuje zvětšení jednotlivých oken náhledu na celou obrazovku.




## Nastavit možnosti

Výkon přenosu během přenášení počítačových snímků lze nastavit.  [p.49](#)



## Režim odesílání filmu

Používá se pro okamžité přehrávání souboru filmu.  [p.28](#)



## Odpojit

Odpojí připojení k projektoru.



## Intenzita signálu

Toto se zobrazí, pokud je připojení provedeno v režimu „Režim rychlého připojení“. Při zvyšování síly signálu se příslušně zvyšuje počet rozsvícených indikátorů.



## Přepnout zobrazení nástrojové lišty

Zobrazení nástrojové lišty se změní následujícím způsobem. Zobrazení nástrojové lišty zůstává v původním stavu do příštího přepnutí.

### Úplné



### Normální

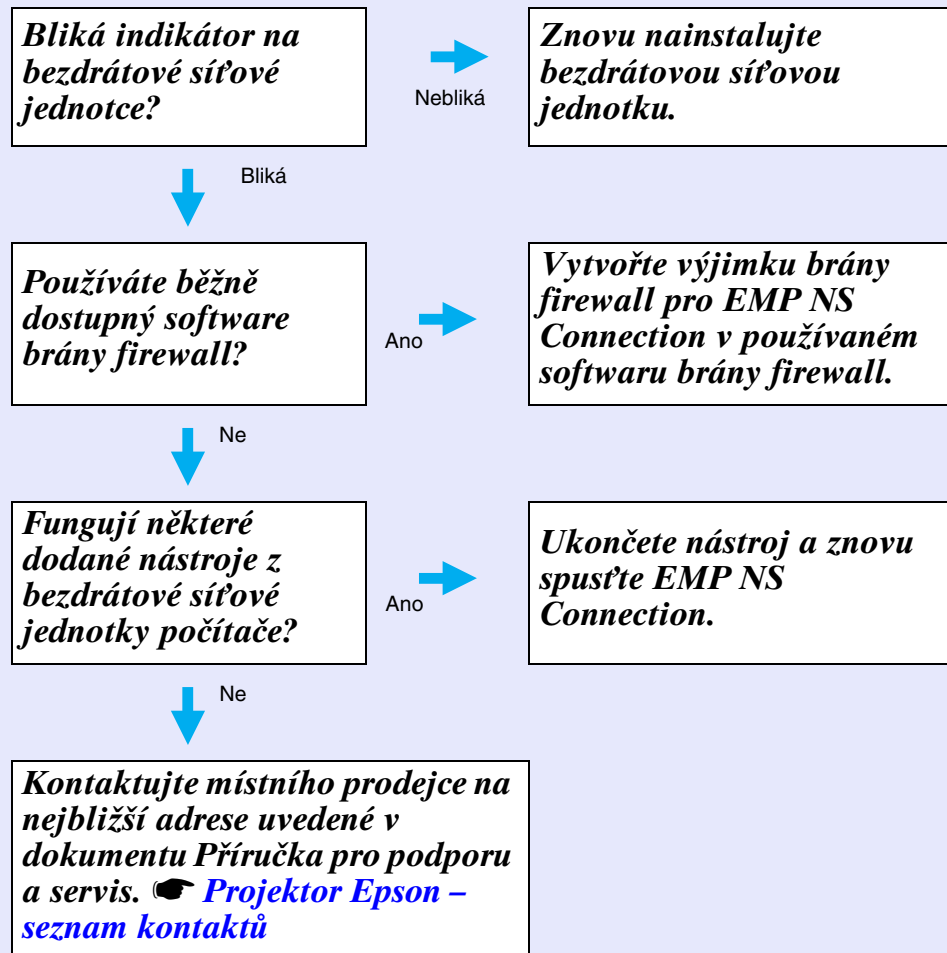


### Jednoduché



## Když cílový projektor není nalezen

- Akce 1. Restartujte počítač.
- Akce 2. Zkontrolujte, zda jsou síťová nastavení projektoru nastavena na „Režim rychlého připojení“. ➡ [Uživatelská příručka "Nabídka Sít' \(Pouze EB-1735W/1725\)"](#)
- Akce 3. Pokud akce 1 a 2 nepomohou, zkontrolujte následující. (Pokud je odpojeno, zkontrolujte následující.)



Existují dva způsoby odpojení projektoru a počítače.

## Odpojení od počítače

---

Klepněte na tlačítko  na panelu nástrojů.

## Odpojení od projektoru

---

### Postup

- 1 Stiskněte tlačítko [Esc] na dálkovém ovladači.
- 2 Vyberte položku „Konec“ a potom stiskněte tlačítko [Enter] na dálkovém ovladači.

# Usnadňující funkce aplikace EMP NS Connection

Tato kapitola vysvětluje funkce, které mohou být užitečné během jednání nebo provádění prezentací, jako je například schopnost odeslat film přímo do projektoru pro přehrávání („Režim odesílání filmu“) nebo umožnění odesílání snímků na více projektorů z jediného počítače („Zobrazení s více obrazovkami“).

<b>Promítání pouze prezentace aplikace PowerPoint (Režim prezentace) .....</b>	<b>27</b>
--	-----------




<b>Promítání filmů z počítače (Režim odesílání filmu).....</b>	<b>28</b>
• Podporované typy souborů .....	28
• Přehrávání filmu .....	28

<b>Používání zobrazení s více obrazovkami .....</b>	<b>30</b>
• Příklad nastavení virtuálního zobrazení.....	30
• Postup před použitím funkce zobrazení s více obrazovkami .....	31
• Nastavení virtuálního zobrazení.....	31
Povolení ovladače virtuálního zobrazení (pouze pro systém Windows) .....	31
Uspořádání virtuálního zobrazení .....	32
• Přidělení snímku, který se má promítat .....	37
• Promítání přiděleného snímku .....	38



V režimu prezentace se snímky zobrazují pouze během provádění prezentace snímků programu PowerPoint na počítači. Když prezentaci zastavíte, projektor zobrazí černou obrazovku. Tato funkce je užitečná, pokud chcete zobrazit pouze prezentaci. Kromě programu PowerPoint je u systému Macintosh s režimem prezentace kompatibilní i aplikace Keynote.

## Postup

- 1** Pokud je to potřeba, vyberte jiný projektor, který se má ovládat.  [p.21](#)
- 2** Klepněte na tlačítko  na nástrojové liště. Zahájí se režim prezentace.
- 3** V režimu prezentace klepněte na tlačítko  znovu pro ukončení režimu prezentace.

V režimu odesílání filmu lze soubory filmů odesílat přímo do projektoru.

Výsledkem toho je, že lze promítat film mnohem hladčeji, než kdyby byl odeslán z aplikace, která běží na počítači.

Také platí, že protože se zvuk odesílá ve stejném okamžiku jako film, není potřeba zvukový kabel mezi počítačem a projektorem. Můžete nastavit přehrávání vybraných více souborů opakovaně a v pořadí.



- **Režim odesílání filmu je platný pouze pro jeden projektor. Režim odesílání filmu nelze aplikovat na více než jeden projektor.**
- **V závislosti na způsobu komunikace a dostupnému příjmu může dojít k přeskocení nebo zaseknutí obrazu a zvuku.**

## Podporované typy souborů

Podporované typy souborů v režimu odesílání filmu jsou uvedeny v následující tabulce.

Typ souboru (přípona)	Kodek filmu	Kodek zvuku	Kvalita záznamu
.mpg <sup>*</sup>	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 Zvuk lineárního PCM a AC-3 nelze přehrávat. Lze přehrávat obsah MPEG bez zvuku.	Nejvyšší obnovovací kmitočet: 30 fps Maximální rozlišení: 720 × 576
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

\* Soubory s příponou „.mpeg“ nelze promítat.

Soubory, na které je aplikován systém DRM (Digital Rights Management), nelze promítat.

## Přehrávání filmu

### Postup



**Klepněte na tlačítko  na nástrojové liště.**

Zobrazí se výběrová obrazovka projektoru.

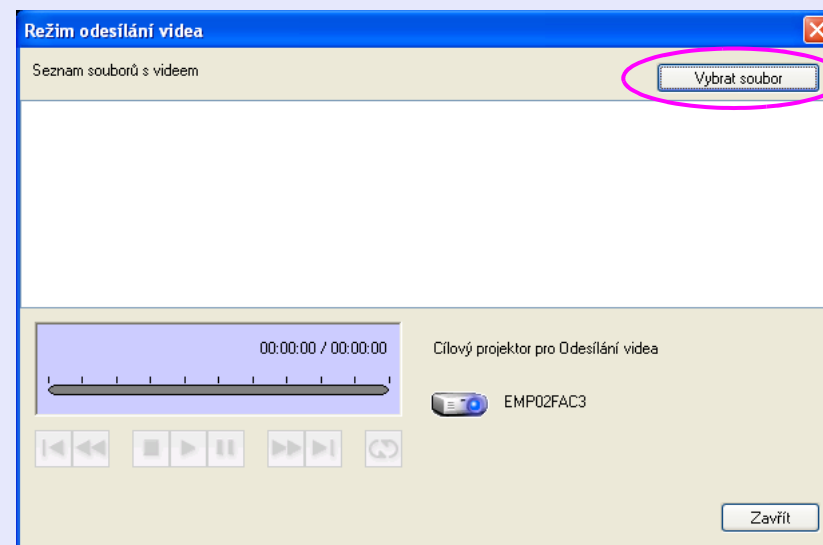


**Vyberte cílový projektor pro odeslání filmu a klepněte na „OK“.**

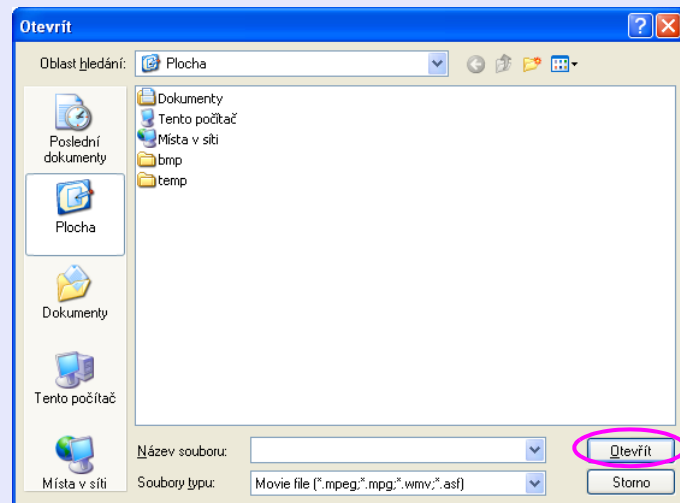
Objeví se obrazovka „Režim odesílání filmu“.



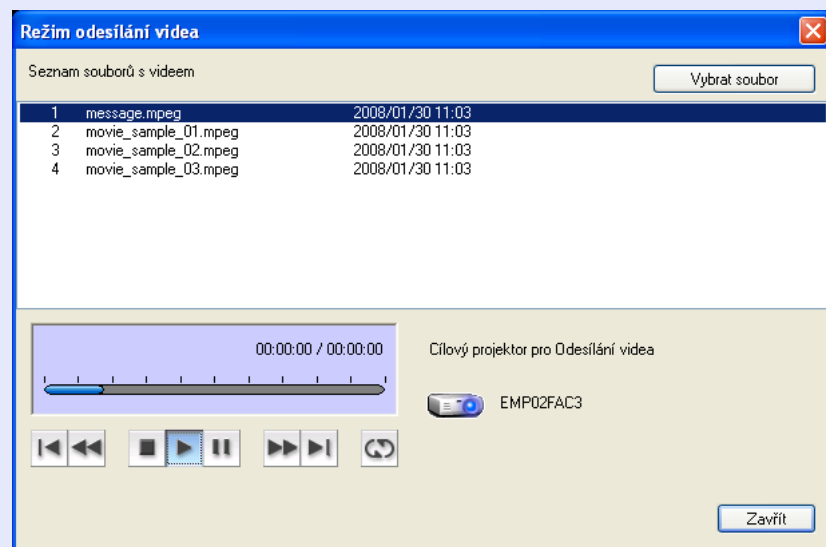
**Klepněte na „Vybrat soubor“.**



- 4** Vyberte soubor filmu, který chcete přehrávat, a poté klepněte na „Otevřít“.











Znovu se objeví obrazovka „Režim odesílání filmu“. Vybrané soubory se zobrazí v seznamu přehrávaných filmů. Pokud provedete operaci „Vybrat soubor“ znovu, změní se po provedení výběru seznam filmů pro přehrávání.



- 5** Pro přehrávání a zastavení souborů filmu použijte následující ovládací tlačítka.



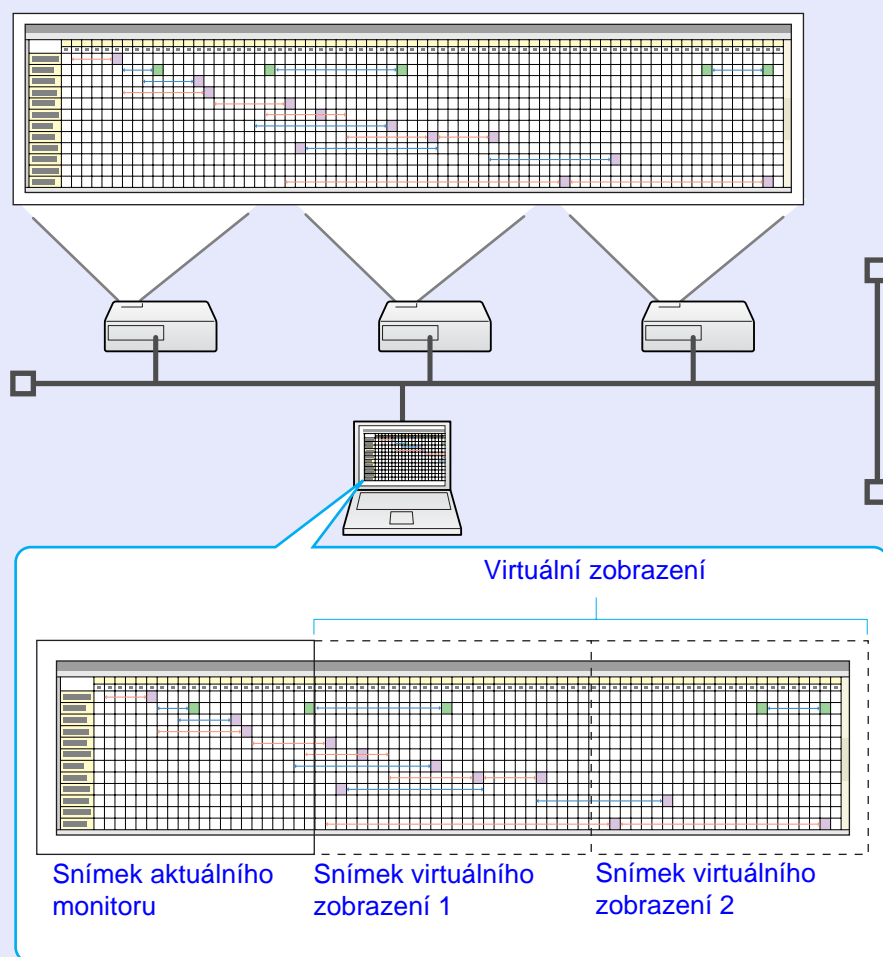
	Provede přehrávání od začátku aktuálně přehrávaného souboru.
	Rychlý posuv přehrávaného souboru směrem zpět.
	Zastavení přehrávání.
	Přehrávání souboru.
	Pozastavení přehrávání.
	Rychlý posuv přehrávaného souboru směrem vpřed.
	Přehrávání od začátku následujícího souboru.
	Opakované přehrávání seznamu souborů v postupném pořadí. Pokud v seznamu existuje více souborů, není možné opakovaně přehrávat pouze některé z těchto souborů.

- 6** Klepnutím na „Zavřít“ ukončíte režim odesílání filmu.

Režim zobrazení s více obrazovkami vám umožňuje promítat různé snímky z více projektorů, které jsou připojeny k jedinému počítači.

U systému Windows můžete nastavit v počítači několik virtuálních zobrazení a na projektoru lze promítat všechny snímky. Tato funkce není k dispozici u systému Windows Vista kvůli omezením ve specifikacích systému Windows Vista.

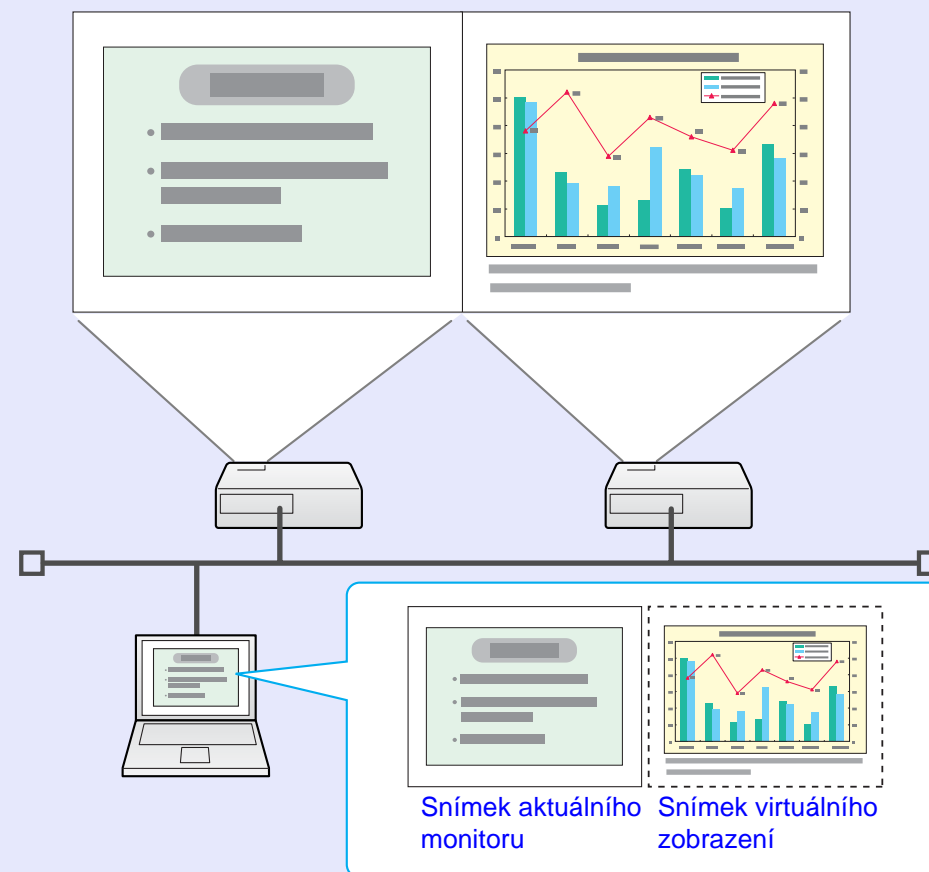
U systému Macintosh musí být k počítači připojený externí monitor, aby bylo možné používat funkci zobrazení s více obrazovkami. Zatímco se výše uvedené vysvětlení týká „virtuálního zobrazení“, v případě systému Macintosh se obsluha vztahuje na obrazovky zobrazené na fyzicky připojeném monitoru.



## Příklad nastavení virtuálního zobrazení

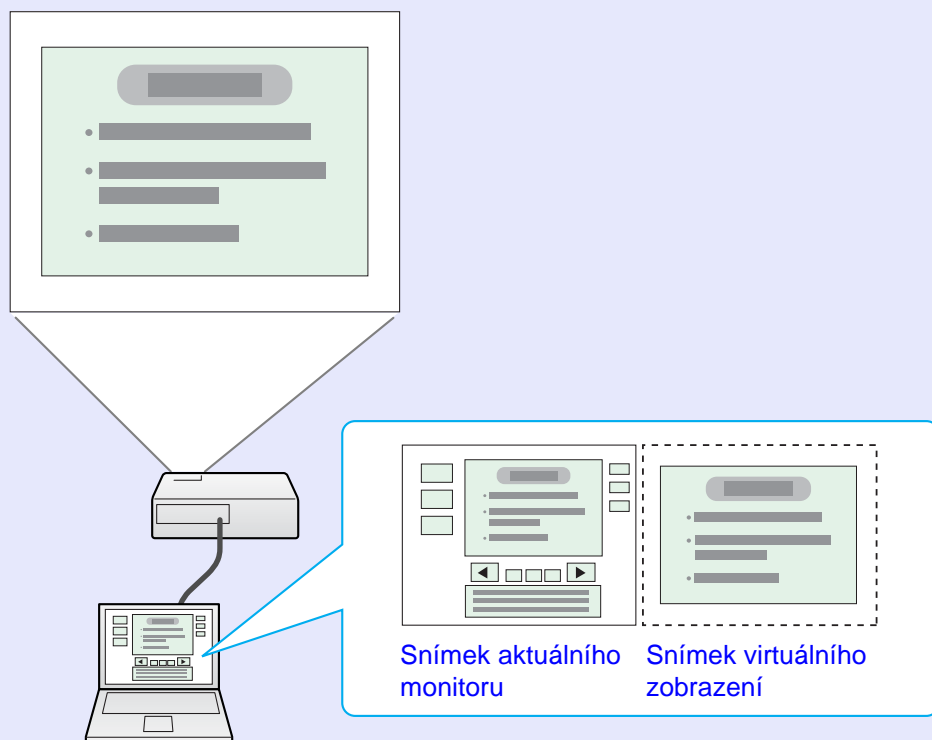
Uspořádáním přidělení virtuálního zobrazení můžete promítat pouze snímek, který chcete při provádění prezentace promítat, nebo můžete promítat různé snímky zleva doprava.

### Příklad uspořádání 1



Aktuální monitor	Soubor PowerPoint
Virtuální zobrazení	Soubor Excel

## Příklad uspořádání 2



Aktuální monitor	Nástroje prezentujícího souboru PowerPoint
Virtuální zobrazení	Prezentace použitím souboru PowerPoint

## Postup před použitím funkce zobrazení s více obrazovkami

### 1. Nastavení virtuálního zobrazení p.31

V prostředí systému Windows povolte ovladač virtuálního zobrazení podle potřeby. A pro prostředí obou systémů, Windows i Macintosh, nastavte uspořádání virtuálního zobrazení.



### 2. Přidělení snímku, který se má promítat p.37

Otevřete soubor, který se má promítat, a přesuňte obrazovku do virtuálního zobrazení v souladu s aktuálním uspořádáním promítání.




### 3. Přidělený snímek se promítne p.38

Přidělte číslo virtuálního zobrazení projektoru, který je připojený prostřednictvím sítě, a spusťte promítání.

## Nastavení virtuálního zobrazení

Následující část vysvětluje, jak přidělit počítačový snímek pomocí [30 page „Příklad uspořádání 1“](#).

### ■ Povolení ovladače virtuálního zobrazení (pouze pro systém Windows)

Povolte ovladač virtuálního zobrazení. Následující uživatelé nemusejí tuto operaci provádět. Proveďte „Uspořádání virtuálního zobrazení“ (Windows) nebo „Uspořádání virtuálního zobrazení“ (Macintosh).  p.32

- Uživatelé, kteří mají povolená virtuální zobrazení instalováním aplikace EMP NS Connection.
- Uživatelé, kteří používají počítače Macintosh.

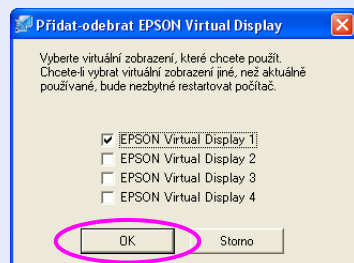
## Postup

- 1 Na počítači spusťte systém Windows, potom vyberte „Start“ - „Programy“ (nebo „Všechny programy“) - „EPSON Projector“ - „Přidat/Odebrat virtuální zobrazení Epson“.

Zobrazí se obrazovka „Přidat/Odebrat virtuální zobrazení Epson“:

- 2 Vyberte virtuální zobrazení, které chcete použít.  
Lze přidat až čtyři monitory. V tomto případě se bude používat jediné virtuální zobrazení, takže jedno z nich vyberte. Když chcete například použít tři projektory, takže musíte nastavit více virtuálních zobrazení, vyberte pouze tolik zobrazení, kolik potřebujete.  
Lze vybrat libovolné zobrazení.

- 3 Klepněte na „OK“.



Když klepnete na „OK“, budou povoleny ovladače virtuálního zobrazení. V tomto okamžiku je normální, pokud obrazovka bliká. Počkejte na uzavření obrazovky „Přidat/Odebrat virtuální zobrazení Epson“.

## Uspořádání virtuálního zobrazení

Po spuštění připojení EMP NS se nastavení virtuálních zobrazení liší u systémů Windows a Macintosh. Postupy jsou v následující části vysvětleny samostatně.

Pro systém Windows použijte následující postup.

Pro systém Macintosh přejděte k části p.35.



**Před spuštěním nástroje EMP NS Connection při připojování přes bezdrátovou síť LAN zkontrolujte následující body. Pokud následující body nejsou nastaveny správně, zobrazení Více obrazovek nebude možné použít.**

- **SSID počítače a jednotlivých projektorů musí být shodné.**

- **Systém bezdrátové sítě LAN karty bezdrátové sítě LAN počítače a jednotlivých projektorů se musí shodovat.**

**SSID a systém bezdrátové sítě LAN projektoru můžete měnit v konfigurační nabídce projektoru v nabídce „Síť“.** **Uživatelská příručka "Nabídka Bezdrátová síť LAN"**

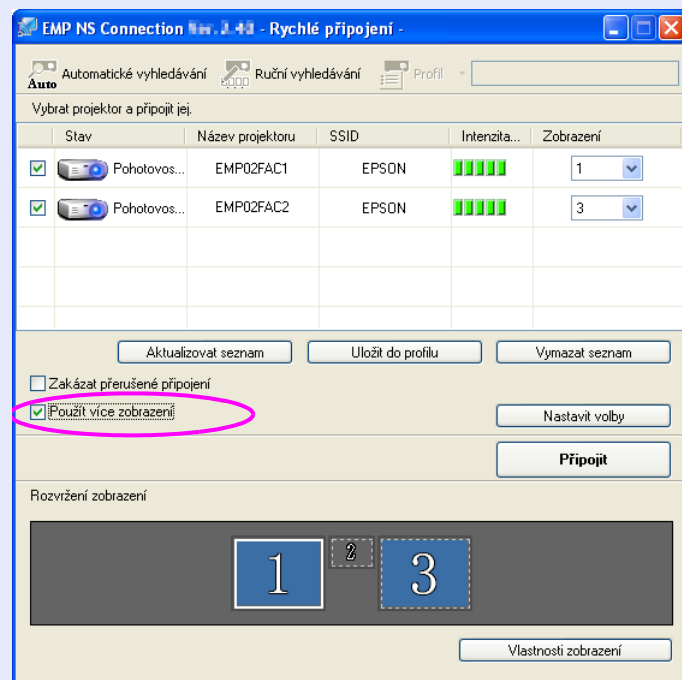
## Postup

### Pro systém Windows

- 1 Vyberte „Start“ - „Programy“ (nebo „Všechny programy“) - „EPSON Projector“ - „EMP NS Connection“.  
Spustí se připojení EMP NS.

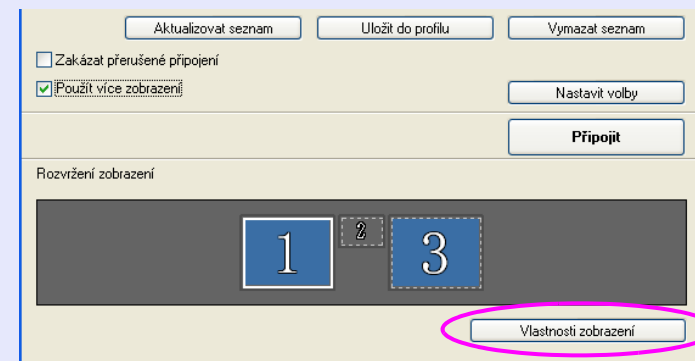


## 2 Zaškrtněte políčko „Použit více zobrazení“.



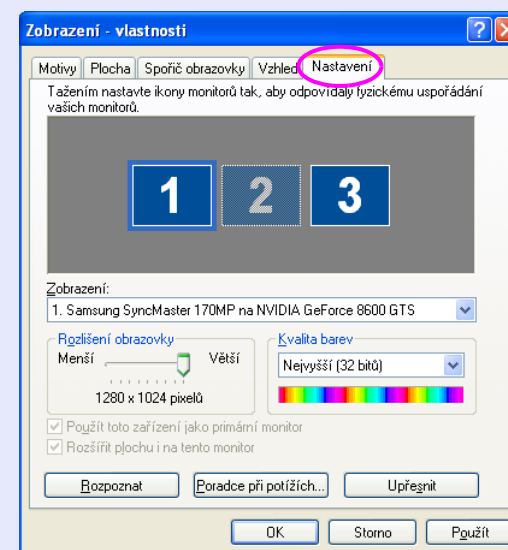
"Rozvržení displeje" a „Vlastnosti displeje“ se přidá do spodní části obrazovky.

## 3 Klepněte na „Vlastnosti displeje“.



Zobrazí se obrazovka „Vlastnosti displeje“.

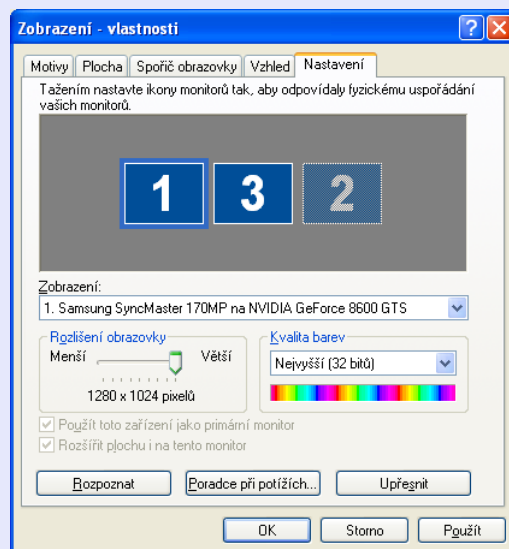
## 4 Klepněte na kartu „Nastavení“.



## 5 Přetáhněte zobrazenou ikonu monitoru a umístěte ji na požadované místo.

Zde je aktuální monitor (1) umístěn vlevo, zatímco virtuální monitor (3) je umístěn vpravo.

Pokud má počítač výstupní konektory pro více terminálů, budou čísla přiřazena virtuálním terminálům v pořadí čísel fyzických terminálů.




Když se ikona monitoru objeví následujícím způsobem, je virtuální zobrazení připojeno.




## 6 Klepněte na tlačítko „OK“. Uzavře se obrazovka „Vlastnosti zobrazení“.

Do tohoto bodu bylo rozvržení virtuálního zobrazení pevně určeno.

Přejděte na  [p.37](#).



- *Je-li externí monitor připojený jako sekundární monitor, nelze promítat snímek pro tuto obrazovku.*
- *V závislosti na hardwaru může být číslo sekundárního monitoru jiné než „2“. Když se na obrazovce zobrazí ikona monitoru, klepněte na tuto ikonu a potvrďte, že je typ monitoru, který je zobrazen pod „Zobrazení“ jiný než „sekundární“.*
- *Informace o „Rozlišení zobrazení“ viz „Podporovaná rozlišení“:  [p.91](#)*

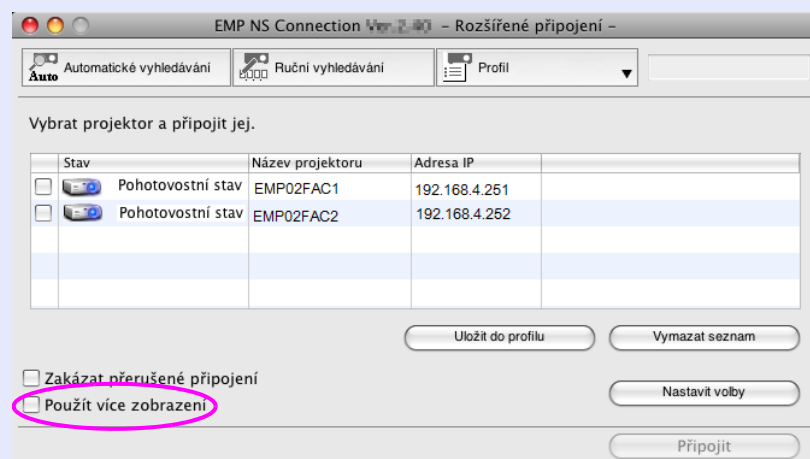
## Pro systém Macintosh

**1** Spustíte aplikaci EMP NS Connection. Poklepejte na složku „Applications“ na svazku pevného disku, na kterém je nainstalována aplikace EMP NS Connection a potom poklepejte na ikonu aplikace EMP NS Connection. Spustí se aplikace EMP NS Connection.

Vyberte „Režim rozšířeného připojení“ a potom proveďte spuštění.

Zobrazí se obrazovka „Režim rozšířeného připojení“.

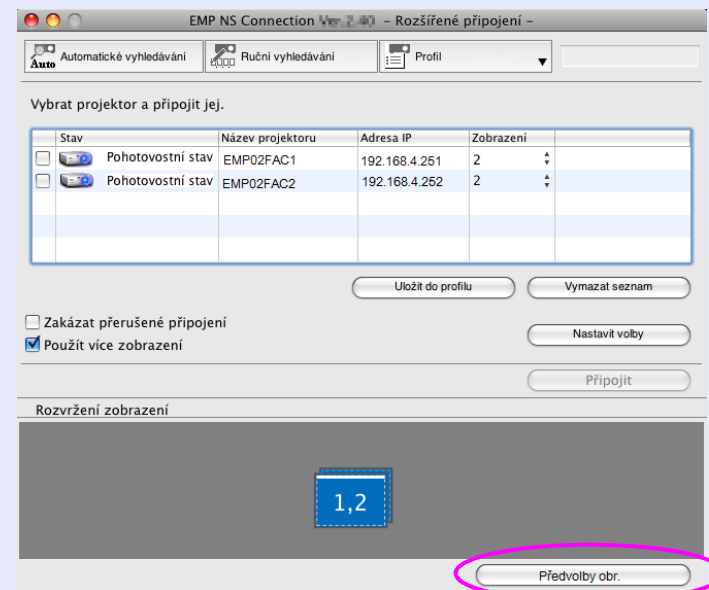
**2** Zaškrtněte políčko „Použít více zobrazení“.



"Rozvržení zobrazení" a „Vlastnosti zobrazení“ se přidá do spodní části obrazovky.

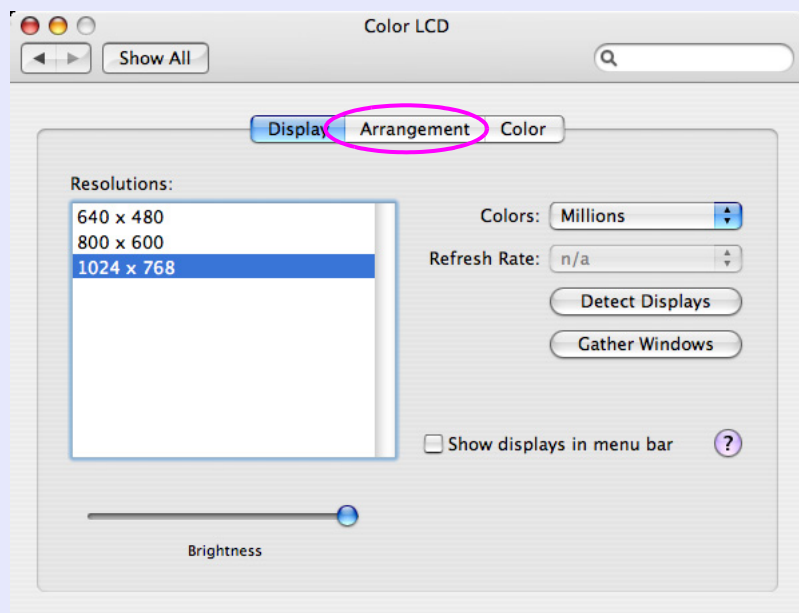
**3**

Klepněte na „Vlastnosti zobrazení“.

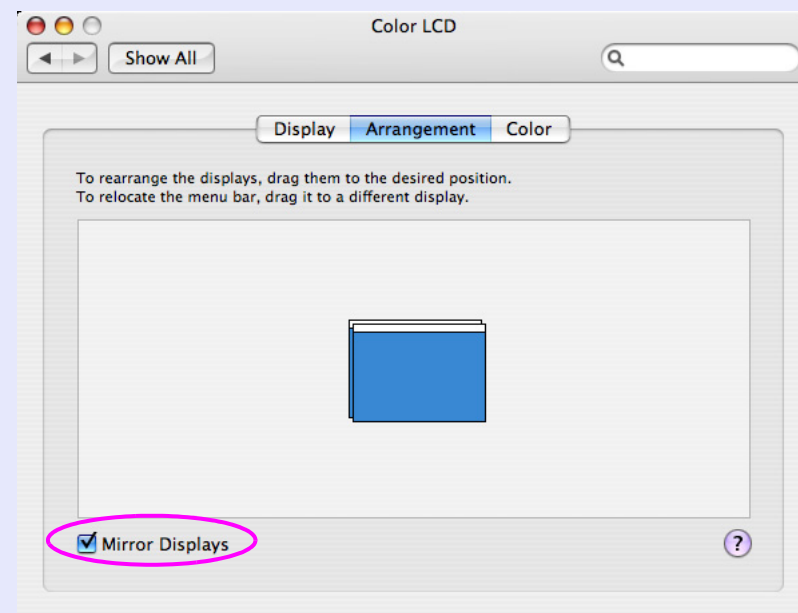


Zobrazí se obrazovka nastavení zobrazení.

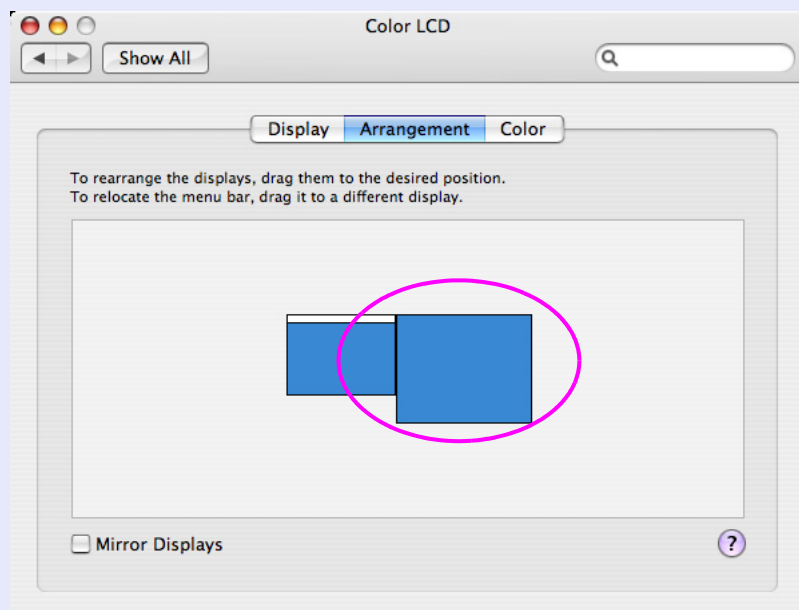
4 Klepněte na „Uspořádání“.



5 Vymažte „Zrcadlová zobrazení“.



- 6 Přetáhněte zobrazenou ikonu monitoru a umístěte ji na požadované místo.



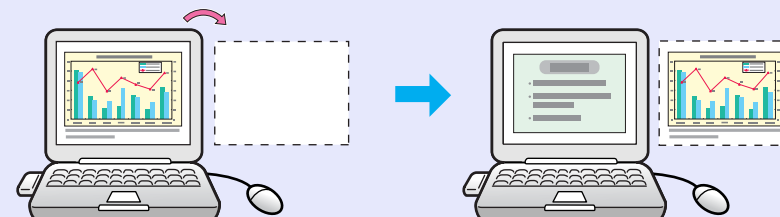
- 7 Zavřete obrazovku nastavení zobrazení.  
Až do tohoto bodu bylo rozvržení obrazovky pevně určeno.

## Přidělení snímku, který se má promítat

Následující část vysvětluje, jak přidělit počítačový snímek pomocí 30 page „Příklad uspořádání 1“.

### Postup

- 1 Otevřete soubor, který se má promítat.  
Spusťte PowerPoint a soubory Excel.
- 2 Přetáhněte okno do požadovaného monitoru virtuálního zobrazení a přiřadte ho na místo, kde se má snímek promítat.  
Táhněte okno aplikace Excel doprava, dokud nezmizí. Výsledkem je, že se okno programu PowerPoint objeví na aktuálním monitoru a okno programu Excel se objeví na virtuálním zobrazení napravo.

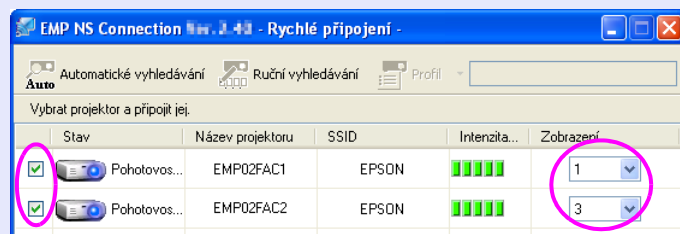


## Promítání přiděleného snímku

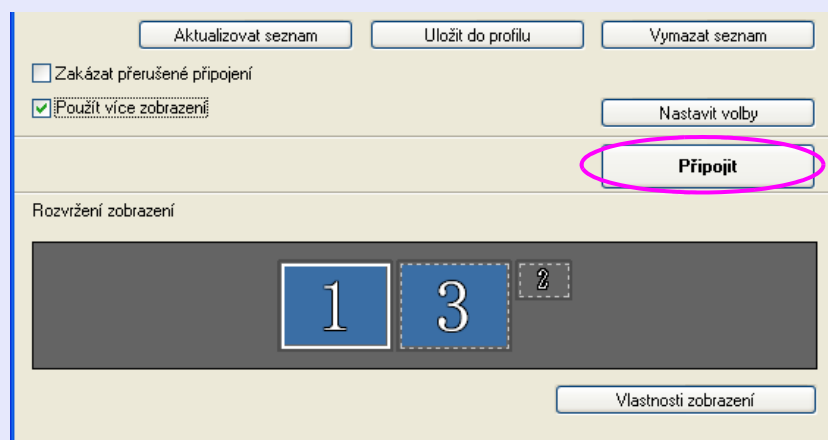
Následující část vysvětluje, jak přidělit počítačový snímek pomocí 30 page „Příklad uspořádání 1“.

### Postup

- 1 Vyberte číslo virtuálního zobrazení a přiřďte ho k „Zobrazení“ a nastavte snímek, který se má promítat z projektoru.



- 2 Klepněte na „Připojit“.



Promítně se snímek, který je přidělený příslušnému projektoru.



V prostředí systému Windows nelze zobrazit snímek, který byl odeslán do virtuálního zobrazení na počítači. Chcete-li přizpůsobit snímek na virtuálním displeji, musíte to provést v průběhu prohlížení promítaného snímku. Pokud chcete na virtuálním displeji provádět operace s myší, přesuňte ukazatel myši na virtuálním displeji takovým směrem, aby se ukazatel objevil na virtuálním displeji.



**Chcete-li ukončit zobrazení s více obrazovkami, klepněte na „Odpojit“ na nástrojové liště.**



- *V prostředí systému Windows, pokud byl ovladač virtuálního displeje povolen, takže lze ukazatel myši přesunout mimo okraje obrazovky, může dojít k situacím, kdy ztratíte stopu umístění ukazatele. Pokud nepoužíváte virtuální displej, vymažte kontrolní značku pod „Přidat/Odebrat virtuální displej EPSON“. Chcete-li potom použít zobrazení s více obrazovkami znovu, umístěte znovu kontrolní značku proti požadovanému displeji pod položkou „Přidat/Odebrat virtuální displej EPSON“. Chcete-li vymazat kontrolní značku, podívejte se na následující informace. ➡ [p.31](#)*
- *Můžete přizpůsobit barevný tón jednotlivých projektorů.  
➡ [Uživatelská příručka "Oprava barvy pro více projektorů \(Úprava barev více obrazovek\)"](#)*



# Připojení k projektoru v jiné podsíti

Tato kapitola vysvětluje, jak připojit počítač k projektoru v jiné podsíti pomocí přístupového bodu v drátované nebo bezdrátové síti LAN v existujícím síťovém systému.

<b>Připojení k projektoru v jiné podsíti.....</b>	<b>41</b>
<b>Vyhledávání zadáním IP adresy a názvu projektoru (Pouze pro „Režim rozšířeného připojení“).....</b>	<b>42</b>
<b>Provádění vyhledávání pomocí profilu .....</b>	<b>43</b>
• Vytvoření profilu .....	43
• Vyhledávání zadáním profilu .....	45
• Správa profilu .....	46

Ve výchozím stavu tato aplikace vyhledává pouze projektory ve stejné podsíti jako počítač. Proto platí, že i když provádíte vyhledávání projektorů v síti, projektor v jiné podsíti nebude nalezen.

Můžete ale identifikovat a připojit se k projektoru v jiné podsíti následujícím způsobem.

- Zadejte buď IP adresu nebo název projektoru a proveďte vyhledávání.

IP adresu lze zadat přímo. Také můžete, za předpokladu že byl název připojeného serveru registrován na DNS serveru, provádět vyhledávání jednoduše zadáním tohoto názvu. ➡ [p.42](#)

- Provádění vyhledávání na základě profilu.

Jakmile jste provedli vyhledávání projektoru v jiné podsíti buď zadáním IP adresy nebo názvu projektoru, můžete vyhledávání uložit jako profil se snadno zapamatovatelným názvem, a potom tento profil použít, kdykoliv budete následně provádět vyhledávání projektoru v jiné podsíti. ➡ [p.43](#)



***Pokud je vyhledávání projektoru neúspěšné, jsou nejpravděpodobnější příčiny následující. Postupujte vhodným způsobem v závislosti na příčině selhání.  
Pro systém Windows i Macintosh***

- ***Signál bezdrátové sítě LAN je buď mimo dosah nebo je slabý.***

***Zkontrolujte, jestli neexistuje něco, co by mohlo rušit signál.***

***Když je v projektoru nainstalovaná dodaná bezdrátová bezdrátová jednotka a systém Macintosh je připojený k bezdrátové síti LAN***

- ***„AirPort: On“ není nastaveno, nebo nebyl vybrán vhodný přístupový bod.***

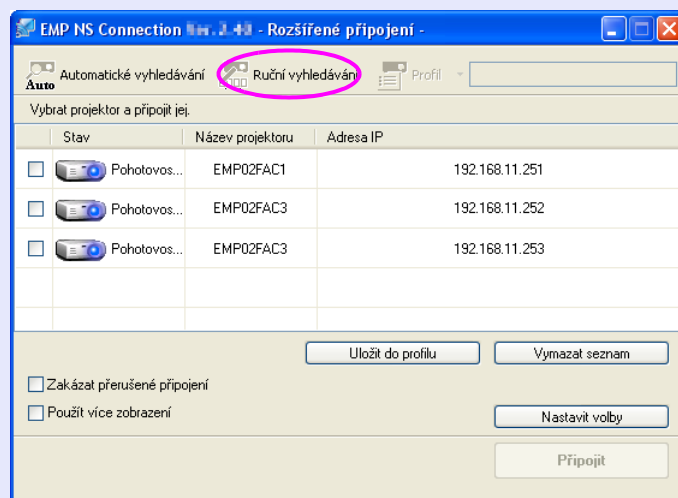
***Zkontrolujte, jestli je AirPort nastaveno na „On“.  
Nebo zkontrolujte, jestli byl vybrán vhodný přístup.***

V následujících vysvětleních, pokud není uvedeno jinak, jsou použity snímky obrazovek systému Windows.

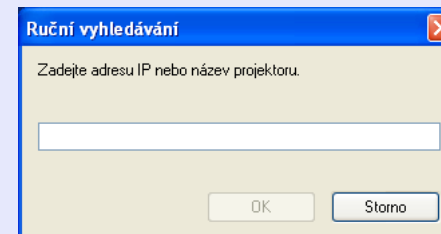
Stejnou obrazovku uvidíte i při používání systému Macintosh.

## Postup

- 1 Klepněte na „Ruční vyhledávání“ na výběrové obrazovce aplikace EMP NS Connection projektoru.



- 2 Zadejte adresu IP nebo název projektoru, ke kterému se chcete připojit, a klepněte na „OK“.



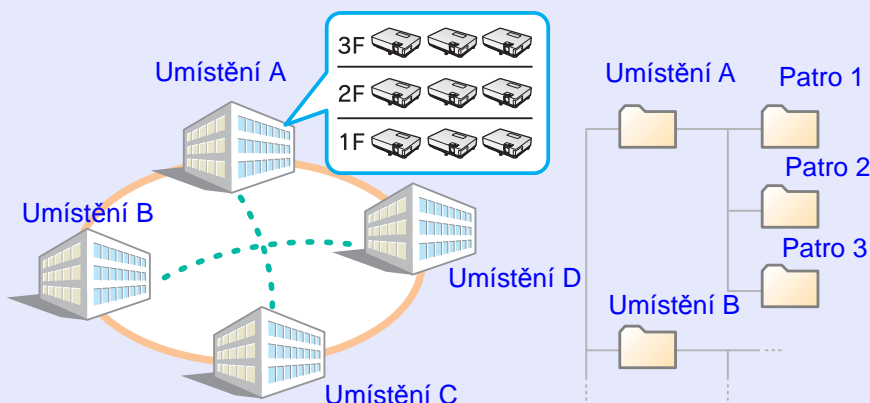
Výsledky vyhledávání jsou zobrazeny na výběrové obrazovce aplikace EMP NS Connection projektoru.

Za předpokladu, že byl identifikován cílový projektor, vyberte tento projektor a klepněte na „Připojit“ pro zřízení připojení. Pokud budete vždy používat tento projektor, uložte vyhledávání jako profil, abyste nemuseli zadávat příslušné podrobnosti po každém provádění vyhledávání. [p.43](#)



***Pokud použijete „Ruční vyhledávání“ v „Režimu rychlého připojení“, můžete zadat číslo SSID. Pokud je k dispozici hodně projektorů, můžete zúžit pole vyhledávání pomocí čísla SSID.***

Vyhledávání často používaného projektoru můžete uložit jako profil. „Profil“ je soubor, který obsahuje všechny informace vztahující se k danému projektoru, jako je například název projektoru, jeho IP adresa a číslo SSID. Zadáním tohoto profilu, když budete následně provádět vyhledávání, bude vyhledávání provedeno pomocí uložené IP adresy a názvu projektoru. Například vytvořením skupiny profilů pro každé místo, kde je projektor nastaven, a jejich správou pomocí složek, lze rychle nalézt cílový projektor.



Tato kapitola vysvětluje, jak vytvářet a upravovat profil.

## Vytvoření profilu

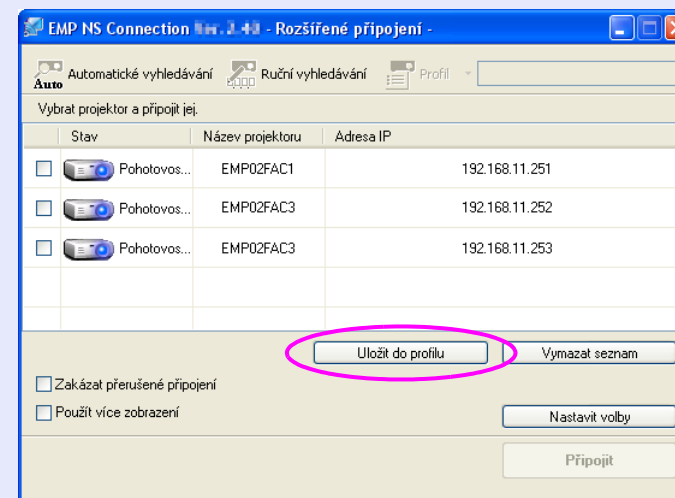
Profily se provádějí uložením vyhledaných výsledků. Podrobné informace o úpravě dříve uloženého profilu naleznete v části „Správa profilu“. [👉 p.46](#)

Podrobné informace o zjišťování umístění projektoru v jiné síti naleznete v části „Vyhledávání zadáním IP adresy a názvu projektoru (Pouze pro „Režim rozšířeného připojení“)“. [👉 p.42](#)

### Postup

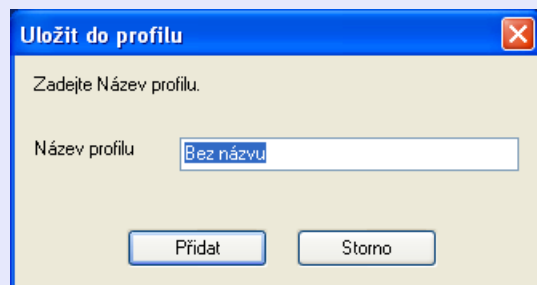


**Je-li projektor zobrazený na výběrové obrazovce aplikace EMP NS Connection, klepněte na „Uložit do profilu“.**

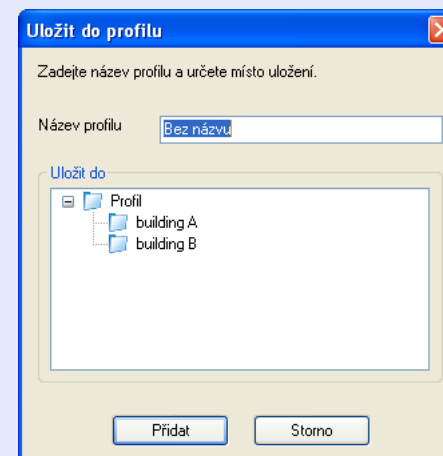
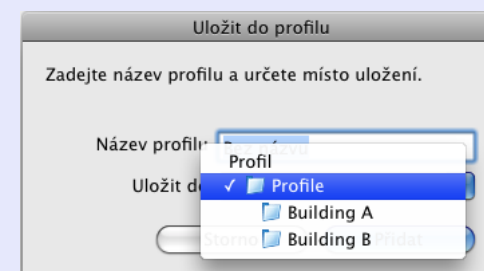


Zobrazí se obrazovka „Uložit do profilu“.

2

**Zadejte název profilu a klepněte na „Přidat“.**

Informace o projektoru je zaregistrována v profilu. Pokud jste dříve uložili profil, budete vyzváni, abyste potvrdili, že lze tento profil přepsat. Chcete-li uložit profil s jiným názvem, vyberte „Uložit jako“. Pokud jste vytvořili pro profil složku, zobrazí se následující obrazovky. Po zadání názvu profilu a výběru cílového uložení klepněte na „Přidat“:

**Pro systém Windows****Pro systém Macintosh**

**Podrobné informace o vytváření složky pro profil naleznete v části „Správa profilu“: [p.46](#)**

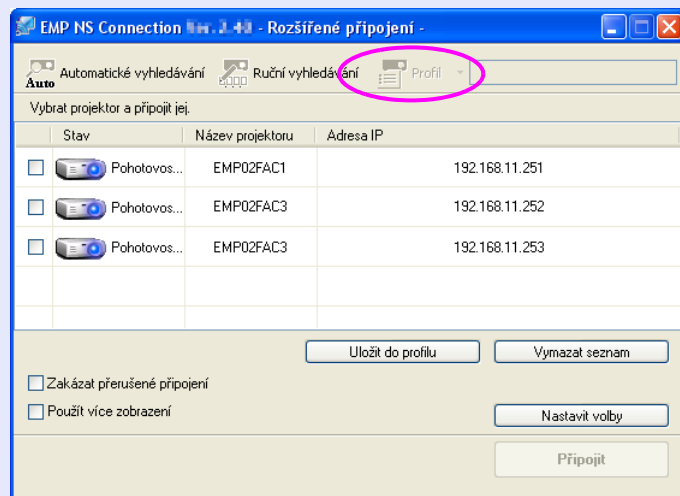
## Vyhledávání zadáním profilu

Vyhledávání můžete provádět zadáním profilu, který jste vytvořili.

### Postup

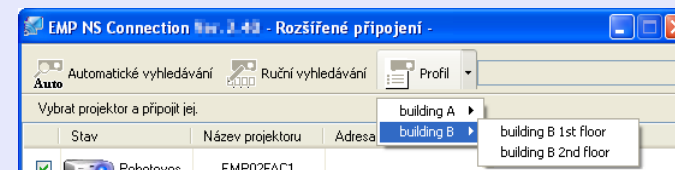
#### 1 Klepněte na „Profil“ na výběrové obrazovce aplikace EMP NS Connection projektoru.

Pokud není profil zaregistrovaný, nelze vybrat volbu „Profil“.



#### 2

Ze zobrazené nabídky vyberte projektor, ke kterému se chcete připojit.



Výsledky vyhledávání jsou zobrazeny na výběrové obrazovce aplikace EMP NS Connection projektoru.

Za předpokladu, že byl nalezen požadovaný projektor, vyberte tento projektor a poté klepněte na „Připojit“ pro zřízení připojení.

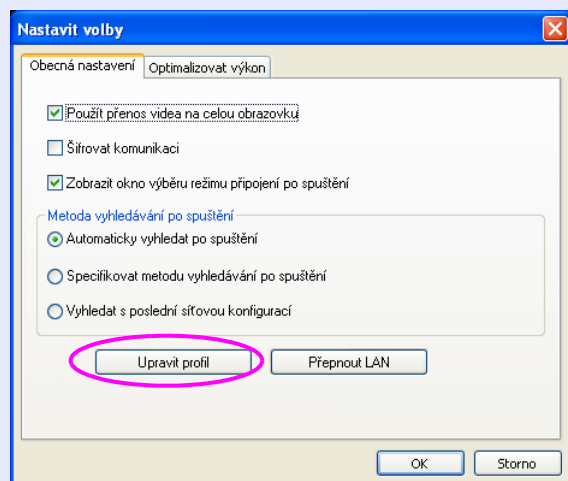
## Správa profilu

Můžete měnit název a hierarchickou strukturu profilu.

### Postup

**1** Klepněte na „Možnosti nastavení“ na hlavní obrazovce aplikace EMP NS Connection.  
Zobrazí se obrazovka „Nastavit možnosti“.

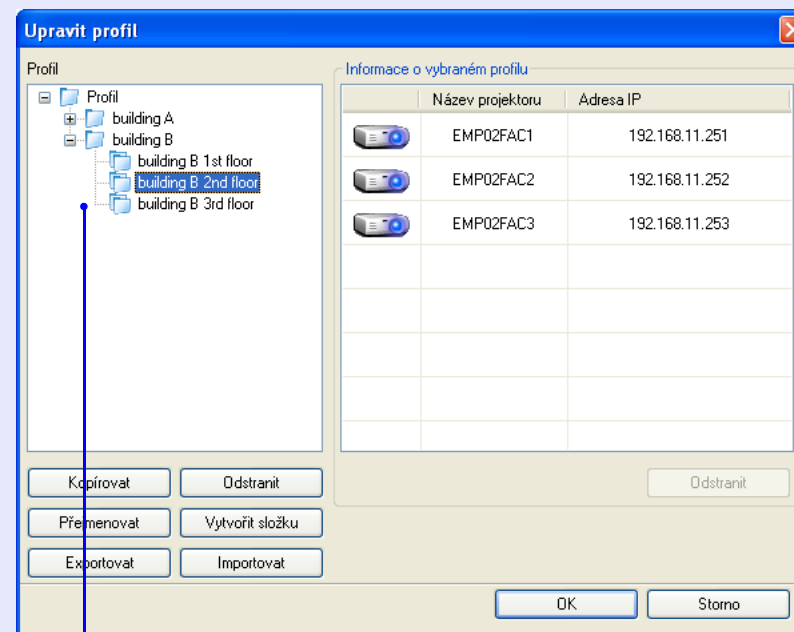
**2** Klepněte na „Upravit profil“.



Zobrazí se obrazovka „Upravit profil“.

**3**

Upravte obsah zaregistrovaný v profilu.



 : Označuje složku.

 : Označuje profil.



Profil	
Položka	Funkce
Profil	Můžete zobrazit zaregistrovaný profil. Můžete ho spravovat vytvořením složky. Můžete změnit pořadí profilu nebo složky přetáhnutím a upuštěním myši.
Kopírovat	Profil můžete kopírovat. Zkopírovaný profil je uložen do stejné složky jako originál se stejným názvem.
Odstranit	Profil a složku můžete odstranit.
Přejmenovat	Můžete zobrazit dialogové okno přejmenování a přejmenovat složku nebo profil. Do dialogového okna přejmenování můžete zadat až 32 znaků.
Vytvořit složku	Můžete vytvořit novou složku.
Exportovat	Profil můžete exportovat, stejně jako importovat a používat ho.
Importovat	Tuto volbu používejte, když chcete číst a používat exportovaný profil.
Informace o vybraném profilu	
Položka	Funkce
Název projektoru IP adresa	Můžete zobrazit informace o projektoru zaregistrované v profilu.
Odstranit	Můžete odstranit informace pro vybraný projektor. Když jsou odstraněny všechny informace o projektoru, profil se odstraní také.



**Klepněte na „OK“.**

Vaše úpravy se uloží a zavře se obrazovka „Upravit profil“.



# Nastavení operace aplikace EMP NS Connection

Můžete provádět obecné možnosti nastavení, jako například způsob zpracování při spuštění aplikace EMP NS Connection.

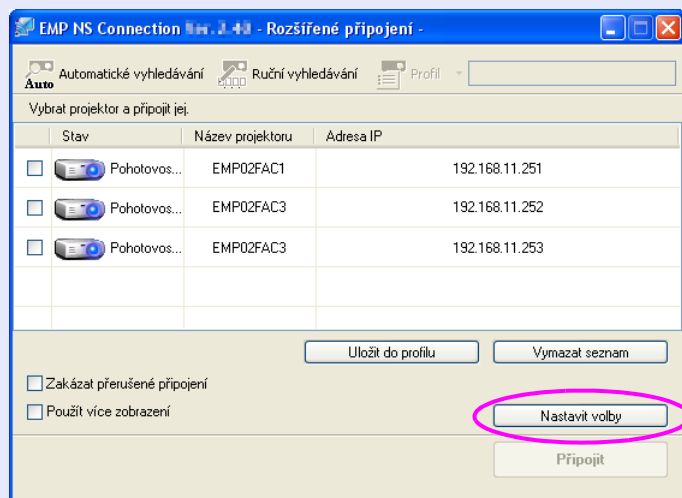
## **Používání možností nastavení..... 49**

- **Karta Obecná nastavení.....49**
- **Karta Nastavení výkonu .....50**

Můžete provádět obecné možnosti nastavení, jako například způsob zpracování při spuštění aplikace EMP NS Connection.  
Nastavení možností vyvolejte z hlavní obrazovky Připojení EMP NS.

## Postup

- 1 Klepněte na „Možnosti nastavení“ na hlavní obrazovce aplikace EMP NS Connection.

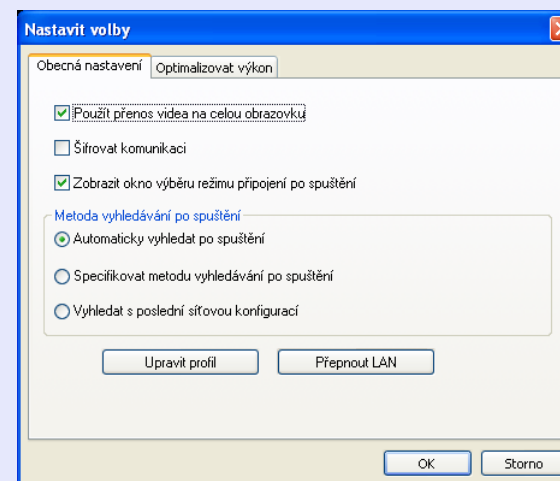


Zobrazí se obrazovka „Možnosti nastavení“.


- 2 Nastavte jednotlivé položky.

V následujícím kroku potvrďte podrobnosti nastavovaných položek. Po provedení všech potřebných nastavení klepnutím na „OK“ zavřete obrazovku „Možnosti nastavení“.

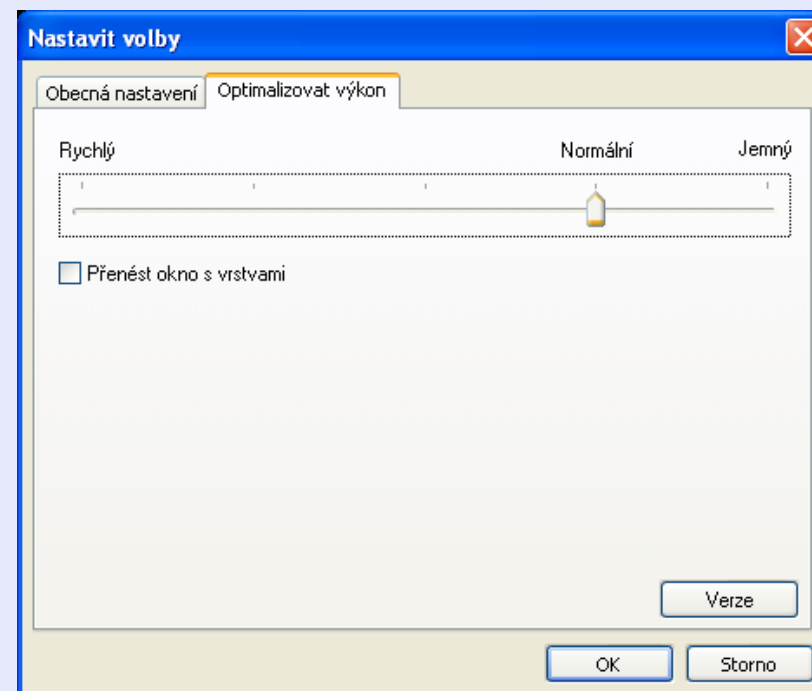
## Karta Obecná nastavení



Použití celoobrazovkového přenosu videa	Pouze systém Windows (s výjimkou systému Windows Vista) Toto políčko zaškrtněte, pokud chcete zobrazit aplikaci Windows Media Player na celé obrazovce. Toto políčko ale odškrtněte, pokud se film nepřehrává hladce.
Zašifrovat komunikaci	Vyberte pro zakódování a přenos dat. I když jsou data zachycena, nelze je dešifrovat. Při použití „Režimu rychlého připojení“ se ujistěte, že jste toto políčko zaškrtnuli.
Zobrazit okno Výběh režimu připojení při spuštění	Nastavte, jestli se při spuštění aplikace EMP NS Connection zobrazí nebo nezobrazí obrazovka „Režim rychlého připojení“/„Rozšířený režim připojení“. Zrušte zaškrtnutí tohoto políčka, pokud jste se shodli na běžném způsobu spuštění.


Způsob vyhledávání při spuštění	Nastavuje z následujících možností způsob vyhledávání projektoru, který se provede při spuštění aplikace EMP NS Connection. "Automatické vyhledávání při spuštění" Určit způsob vyhledávání po spuštění" Vyhledávat s poslední konfigurací sítě"
Upravit profil	Zobrazí se dialogové okno „Upravit profil“.  <a href="#">p.46</a>
Přepnout LAN	Pouze pro systém Windows Zobrazí se dialogové okno Přepnout síťový adaptér. Tato volba se používá, pokud je nutné přepnout síťový adaptér, který se použije pro vyhledávání, když má počítač více adaptérů. Ve výchozím nastavení se pro provádění vyhledávání použijí všechny síťové adaptéry. Pokud se jako způsob připojení bude vždy používat drátovaná síť LAN, vyberte kabelem připojený adaptér LAN.

## Karta Nastavení výkonu



Jezdec nastavení výkonu	Výkon lze nastavit na „Rychlý“, „Normální“ a „Jemný“. Nastavte na „Rychlý“, když jsou promítání filmu přerušována.
Přenášet vrstvené okno	Pouze pro systém Windows Nastavuje, jestli se má nebo nemá přenášet vrstvené okno. Vrstvené okno se používá, když se projektorem nepromítá obsah jako jsou například zprávy zobrazené na počítači. Toto políčko zaškrtněte, pokud chcete promítat obsah jako například zprávy, které používají vrstvené okno.



***Pokud na panelu nástrojů klepnete na , zobrazí se pouze karta Optimalizovat výkon.***

# Použití počítače k nastavení, monitorování a ovládání projektorů

Tato kapitola popisuje, jak používat počítač, který je připojený k síti, pro změnu nastavení projektoru a ovládání projektoru.

<b>Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (ovládání z webu) .....</b>	<b>53</b>
• <b>Zobrazení ovládání z webu.....</b>	<b>53</b>
Zadání IP adresy projektoru.....	53
• <b>Nastavení projektoru .....</b>	<b>53</b>
Položky v konfigurační nabídce, které nelze nastavit pomocí webového prohlížeče .....	53
<b>Použití funkce oznámení e-mailem pro hlášení problémů .....</b>	<b>54</b>
<b>Správa pomocí SNMP .....</b>	<b>55</b>

Projektor můžete nastavovat z počítače pomocí webového prohlížeče počítače, který je připojený k projektoru pomocí sítě. Operace nastavení a ovládání lze provádět dálkově, pokud se použije tato funkce. Kromě toho, protože můžete používat klávesnici počítačů, je zadávání znaků vyžadovaných pro nastavení snadnější. Jako webový prohlížeč použijte Microsoft Internet Explorer 6.0 nebo vyšší verzi. Pokud používáte Macintosh, můžete také použít Safari. Pokud ovšem používáte Safari pod systémem Macintosh 10.2.8, nemusí se některá přepínací tlačítka ovládání webu zobrazovat správně.



**Nastavení a ovládání pomocí webového prohlížeče je možné, pokud je nastavena volba „Sít' ZAP“ z konfigurační nabídky „Rozšířené“ projektoru, i když je projektor v pohotovostním režimu (když je napájení vypnuto).**

## Zobrazení ovládání z webu

Zobrazte ovládání z webu pomocí následujícího postupu.



**Pokud je váš webový prohlížeč nastavený pro připojení přes proxy server, nelze ovládání z webu zobrazit. Chcete-li použít ovládání z webu, musíte provést nastavení síťového připojení pomocí jiného serveru než proxy serveru.**

### ■ Zadání IP adresy projektoru

Ovládání z webu lze otevřít zadáním IP adresy projektoru následujícím způsobem při použití „Režimu rozšířeného připojení“.

### Postup



**Spusťte webový prohlížeč na počítači.**



**Zadejte IP adresu projektoru do vstupního pole webového prohlížeče a stiskněte klávesu [Enter] na klávesnici počítače.**

Zobrazí se Ovládání z webu.

Když je položka „Příst. heslo na web“ nastavena v nabídce „Sít'“ z konfigurační nabídky projektoru, zadejte „Jméno uživatele“ a „Heslo“. Zadejte „EPSONWEB“ jako „Jméno uživatele“.

## Nastavení projektoru

Můžete nastavovat položky, které se obvykle nastavují v konfigurační nabídce projektoru. Obsahy nastavení se odrážejí v konfigurační nabídce.

### ■ Položky v konfigurační nabídce, které nelze nastavit pomocí webového prohlížeče

Lze nastavit všechny položky v konfigurační nabídce s výjimkou následujících položek.

- "Nastavení" - „Tvar ukazatele“
- "Nastavení" - „Uživatelské tlačítko“
- Registrace uživatelského loga pomocí „Rozšířené“ - „Uživatelské logo“
- "Rozšířené" - „Operace“ - „Režim vysoké nadmořské výšky“
- "Rozšířené" - „Link21L“, „Jazyk“
- "Resetovat" - „Resetovat vše“, „Resetovat hodiny lampy“

Položky, které jsou k dispozici v jednotlivých nabídkách, jsou stejné jako konfigurační nabídka projektoru.

☛ **Uživatelská příručka "Seznam funkcí", Nabídka Sít' (Pouze EB-1735W/1725)**

„Adresa MAC“ se nezobrazuje.



Nastavením funkce Oznámení e-mailem z konfigurační nabídky projektoru budou na přednastavené e-mailové adresy odeslány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektořem problém nebo je vydáno varování. To umožňuje oznámit obsluhu problémy s projektory, i když jsou v lokalitách, které jsou od nich vzdálené.

☞ [Uživatelská příručka "Nabídka Síť \(Pouze EB-1735W/1725\)"](#),  
„Nabídka Mail“



- *Lze zaznamenat maximálně až tři umístění pro oznámení (adresy) a zprávy s oznámením budou odeslány do všech tří umístění najednou.*
- *Pokud se u projektoru objeví kritický problém a náhle přestane fungovat, nemusí být schopen odeslat zprávu, která oznamuje obsluhu, že nastal problém.*
- *Projektory můžete monitorovat, pokud je nastavena volba „Síť ZAP“ z konfigurační nabídky „Rozšířené“ projektoru, i když je projektor v pohotovostním režimu (když je napájení vypnuto).*

Nastavením SNMP z konfigurační nabídky projektoru budou na přednastavené e-mailové adresy odeslány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektorem problém nebo je vydáno varování. To je užitečné, když se projektory ovládají centrálně v místě, které je od nich vzdálené.

☞ [Uživatelská příručka "Nabídka Síť \(Pouze EB-1735W/1725\)"](#),  
„Nabídka Další“



- *Správu SNMP by měl provádět správce sítě nebo někdo, kdo je se sítí seznámený.*
- *Funkce SNMP pro monitorování projektoru vyžaduje nainstalování nástroje SNMP Manager do počítače.*
- *Funkce správy pomocí SNMP nelze používat přes bezdrátovou síť LAN v „Režimu rychlého připojení“.*
- *Lze uložit až dvě IP adresy cílového místa.*

# Prezentace pomocí PC Free

Tato kapitola vysvětluje, jak promítat soubory snímků a filmů uložené na zařízeních USB a scénáře zhotovené pomocí aplikace EMP SlideMaker2 přímo pomocí PC Free.

## Soubory, které lze promítat pomocí PC Free, a ukládání ..... 57

- Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí PC Free.....57
- Příklady použití PC Free .....59
  - Promítání snímků a filmů uložených na paměťovém zařízení USB .....59
  - Promítání prezentace v programu PowerPoint bez připojení k počítači.....59

## Základní operace PC Free ..... 60

- Spuštění a uzavření PC Free .....60
  - Spuštění PC Free.....60
  - Uzavření PC Free.....62
- Základní operace PC Free.....63
- Otáčení snímku .....64

## Promítání scénářů ..... 65

- Vytvoření a úprava scénáře ..... 65
  - Základní úpravy scénáře..... 65
- Přehrávání scénáře..... 66
- Operace během prezentace ..... 67

## Promítání souborů snímků a filmů ..... 68

- Promítání snímků/filmů..... 68
- Promítání všech souborů snímků a filmů ve složce jednoho po druhém (Prezentace)..... 69

## Nastavení Podmínek zobrazení a provozního režimu souborů snímků a filmů ..... 70

Aplikaci PC Free můžete používat pro přímé promítání souborů uložených v digitálních kamerách a úložných zařízeních USB, která jsou připojena k projektoru.



**Úložná zařízení USB, která zahrnují bezpečnostní funkce, někdy nelze použít.**

## Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí PC Free

Typ	Typ souboru (přípona)	Poznámky
Soubor scénáře	.sit	Toto jsou soubory scénáře vytvořené pomocí aplikace SlideMaker2. Informace o vytváření scénářů naleznete v části <a href="#">p.65</a> Můžete také přehrávat zvukové soubory (.wav) nastavené jako BGM v době vytvoření scénáře. Můžete také promítat scénáře vytvořené pro jiné projektory pomocí dodané aplikace EMP SlideMaker.

Typ	Typ souboru (přípona)	Poznámky
Snímek	.bmp	Nelze promítat snímky s vyšším rozlišením než 1024 × 768.
	.gif	Nelze promítat snímky s vyšším rozlišením než 1024 × 768.
	.jpg	Následující formáty nelze promítat. • Formáty barevného režimu CMYK • Progresivní formáty • Snímky s vyšším rozlišením než 4608 × 3072 • Soubory s příponou „.jpeg“ Obvykle nelze zřetelně promítat snímky ve formátu jpeg, pokud je komprese nastavena na příliš vysokou hodnotu.
	.png	Nelze promítat snímky s vyšším rozlišením než 1024 × 768.
DPOF <sup>»</sup>	.mrk	Pro DPOF verze 1.10 lze promítat pouze soubory pojmenované jako AUTPLAYx.mrk (kde x je číslo mezi 0 a 9).

## Podporované soubory filmů

Typ souboru (přípona)	Kodek filmu	Kodek zvuku	Kvalita záznamu
.mpg*	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 Zvuk lineárního PCM a AC-3 nelze přehrávat. Lze přehrávat obsah MPEG bez zvuku.	Nejvyšší obnovovací kmitočet: 30 fps
.mp4*	MPEG4 ASP MPEG-4AVC	MPEG4 AAC-LC	Maximální rozlišení: 720×576
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

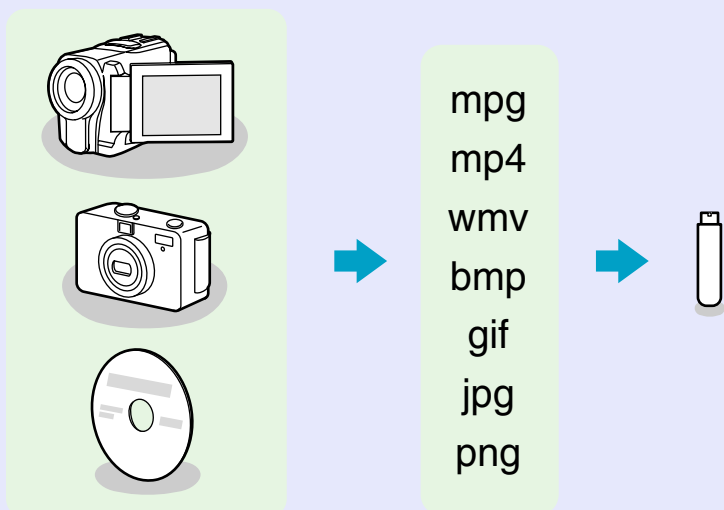
\* Soubory s příponou „.mpeg“ nelze promítat.



- ***Soubory, na které je aplikován systém DRM (Digital Rights Management), nelze promítat.***
- ***Pokud při přehrávání filmů a scénářů pomocí BGM (při přenosu s vyššími přenosovými rychlostmi) použijete úložné zařízení USB s pomalou přístupovou rychlostí, nemusí se soubory filmů přehrávat správně nebo může zvuk přeskakovat nebo nemusí být na výstupu.***
- ***Při použití pevného disku USB doporučujeme použití napájení ze síťového adaptéru.***
- ***Projektor nepodporuje média naformátovaná na některých systémech souborů. Pokud máte problémy s promítáním, použijte médium naformátované pod systémem Windows.***
- ***Naformátujte médium pomocí systému souborů FAT16/32.***

## Příklady použití PC Free

### ■ Promítání snímků a filmů uložených na paměťovém zařízení USB



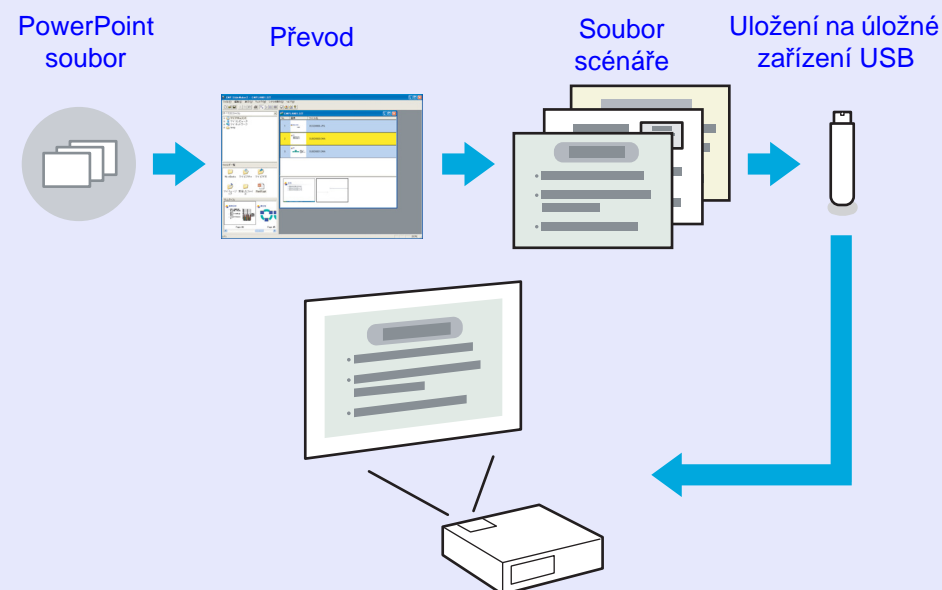
Soubory snímků a filmů lze přehrávat pomocí jednoho z následujících dvou způsobů. Použitím aplikace PC Free vypadají promítané filmové snímky mnohem plynuleji než snímky promítané přehrávané pomocí jiných aplikací na počítači.

**Příklad 1:** Připravte více snímků a promítejte je nepřetržitě (prezentace) ➡ [p.69](#)

**Příklad 2:** Vyberte soubory snímků a filmů jeden po druhém a promítejte je ➡ [p.68](#)

### ■ Promítání prezentace v programu PowerPoint bez připojení k počítači

K převedení souboru programu PowerPoint do formátu scénáře můžete použít aplikaci EMP Slidemaker2. Uložení tohoto souboru scénáře na úložné zařízení USB můžete promítat prezentaci v programu PowerPoint bez připojení počítače.



Způsob přehrávání pro promítaný soubor lze při převodu nastavit následovně.

**Příklad 1:** Převést soubor programu PowerPoint na scénář a promítat ho  
 ➡ „Převod souboru programu PowerPoint na scénář“ [p.74](#)  
 ➡ „Promítání scénářů“ [p.65](#)

**Příklad 2:** Nastavit scénář na automatické přehrávání (automatické spuštění)  
 ➡ „Odesílání scénářů“ [p.85](#)

**Příklad 3:** Promítat scénář pomocí BGM ➡ [p.77](#)

PC Free vám umožňuje přehrávat a promítat scénáře, soubory snímků a soubory filmů v úložných zařízeních USB a soubory snímků v digitálních kamerách.

Tato kapitola vysvětluje základní operace PC Free.

Protože se pro provádění všech následujících kroků používá dálkové ovládání, názvy tlačítek označují tlačítka dálkového ovládání.

## Spuštění a uzavření PC Free

### ■ Spuštění PC Free

#### Postup

1

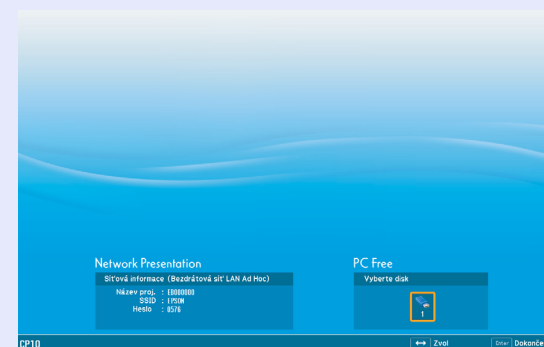
**Připojte k projektoru jedno z následujících zařízení.**

- Digitální kamery nebo úložné zařízení USB ➡ *Uživatelská příručka "Připojení a odpojení zařízení USB (pouze EB-1735W/1725)"*
- Čtečka USB MultiCard Reader (při vložení paměťové karty) ➡ *Uživatelská příručka "Připojení a odpojení zařízení USB (pouze EB-1735W/1725)"*

2

**Stiskněte tlačítko [EasyMP]. Zobrazí se obrazovka pohotovostního režimu systému EasyMP.**

Na pohotovostní obrazovce se zobrazí ikony úložných zařízení USB.

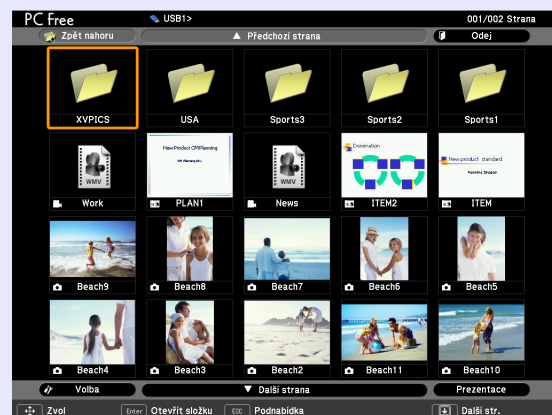













3

Pomocí tlačítek [↔] přesuňte kurzor na ikonu pro cíl projekce a potom stiskněte tlačítko [Enter].


Spustí se PC Free a zobrazí obsah úložného zařízení USB.

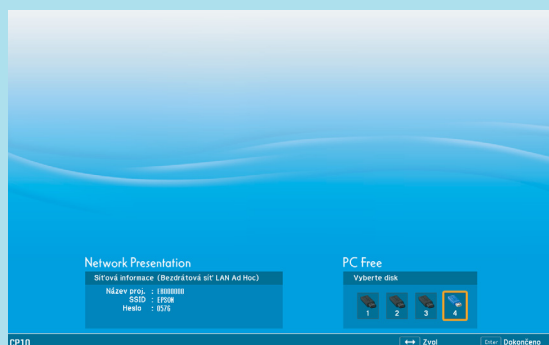


Soubory JPEG a MPEG se zobrazí jako miniatury (obsahy souborů se zobrazí jako malé obrázky). Ostatní soubory nebo složky se zobrazí jako ikony, jak je uvedeno v následující tabulce.

Ikona	Typ souboru	Ikona	Typ souboru
	Formát digitální kamery		Soubor JPEG
	Soubor MPEG		Soubor PNG
	Soubory WMV		Soubor elektronického certifikátu
	Soubor BMP		
	Soubor GIF		



- *Je-li pro scénář nastaveno automatické spouštění, přehrává se automaticky s nejvyšší prioritou nad jinými zdroji vstupu. Pokud chcete zastavit jeho přehrávání, stiskněte tlačítko [Esc] na dálkovém ovládání.  p.85*
- *Pokud je k projektoru připojena univerzální čtečka karet USB, zobrazí se následující ikony USB, a sloty, v kterých je vložena karta, jsou zobrazeny modrou ikonou.*



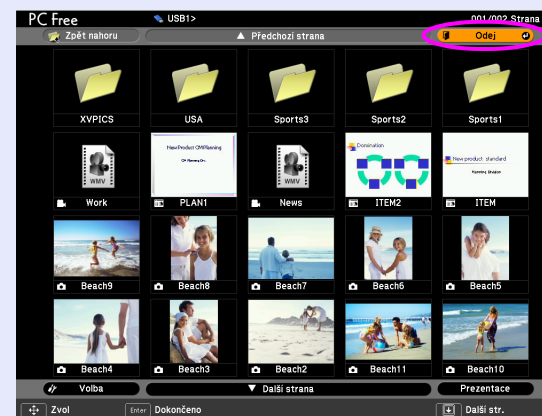
- *Některé soubory JPEG mohou být zobrazeny jako ikony místo miniatur. V tomto případě se zobrazí ikona souboru.*

## Uzavření PC Free

### Postup



Pomocí tlačítek [] přesuňte kurzor na tlačítko „Konec“.



Stiskněte [Enter].

PC Free se vypne a zobrazí se pohotovostní obrazovka systému EasyMP.



Po vypnutí napájecího zdroje k digitální kameře nebo úložnému zařízení USB jej odpojte od projektoru.



*Pokud necháte úložné zařízení USB připojené po uzavření PC Free a zobrazí se pohotovostní obrazovka systému EasyMP, odpojte úložné zařízení USB a znovu je připojte před opětovným spuštěním PC Free.*

## Základní operace PC Free

Následující část popisuje postup pro přehrávání snímků, filmů a scénářů pomocí PC Free a operace projektoru.

### Postup

1

Pomocí tlačítek [↔] umístěte kurzor na soubor nebo složku, ke které chcete mít přístup.



2

Stiskněte [Enter].

Zobrazí se vybraný snímek.

Je-li vybrána složka, zobrazí se soubory ve vybrané složce. Stiskněte „Zpět nahoru“ na obrazovce, která se otevřela, a stisknutím tlačítka [Enter] se vraťte na předchozí obrazovku.



*Pokud všechny soubory a složky nelze současně zobrazit v aktuálním okně, stiskněte tlačítko [↑] nebo přesuňte kurzor na tlačítko „Další stránka“ a stiskněte tlačítko [Enter].*

*Pro návrat na předchozí obrazovku stiskněte tlačítko [↓] nebo umístěte kurzor na tlačítko „Předchozí stránka“ a stiskněte tlačítko [Enter].*

## Otáčení snímku


Snímky JPEG můžete během jejich přehrávání pomocí PC Free otáčet v 90stupňových přírůstcích. V průběhu prezentace je také k dispozici funkce otáčení.

Snímky JPEG otáčejte následujícím způsobem.

### Postup

1

**Přehrávání snímků nebo scénářů ve formátu JPEG nebo provádění prezentací.**

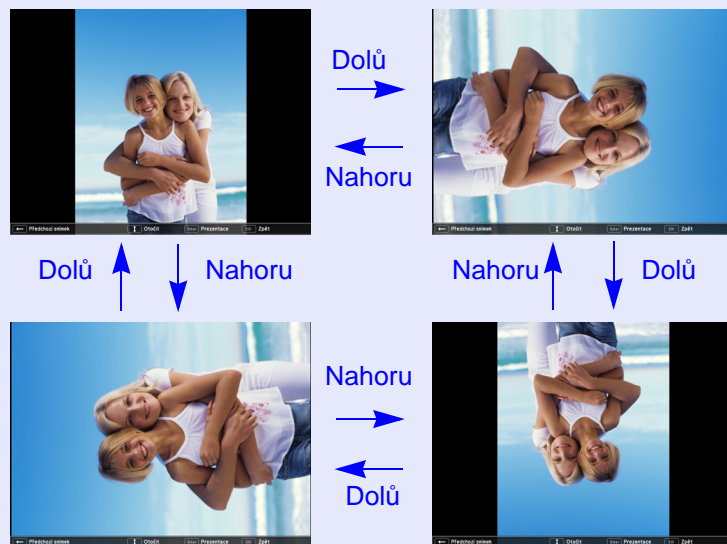
Přehrávání snímků JPEG  p.68

Přehrávání scénářů  p.66

Přehrávání prezentací  p.69


2

**Během promítání snímku JPEG stiskněte tlačítko [  ] nebo [  ].**



Tato kapitola popisuje způsob přehrávání scénářů uložených v úložném zařízení USB a operace během přehrávání scénáře. Protože se pro provádění všech následujících kroků používá dálkové ovládání, názvy tlačítek označují tlačítka dálkového ovládání.

## Vytvoření a úprava scénáře

Vytvořte scénář předem pomocí aplikace EMP SlideMaker2 a přesuňte ho do úložného zařízení USB v projektoru pomocí funkce "Odeslat scénář".  p.85




*Během přenosu scénáře můžete nastavit automatické spouštění a souvislé přehrávání.*  p.85

### ■ Základní úpravy scénáře

U scénáře uloženého na úložném zařízení USB je možné změnit pořadí, v kterém jsou snímky promítány, nebo nastavit zobrazení/nezobrazení jednotlivých snímků.

#### Postup

1

Pomocí tlačítek [  ] přesuňte kurzor na ikonu pro odpovídající scénář, který chcete upravit, a potom stiskněte tlačítko [Esc].

2

Ze zobrazené nabídky vyberte „Upravit scénář“ a stiskněte tlačítko [Enter].



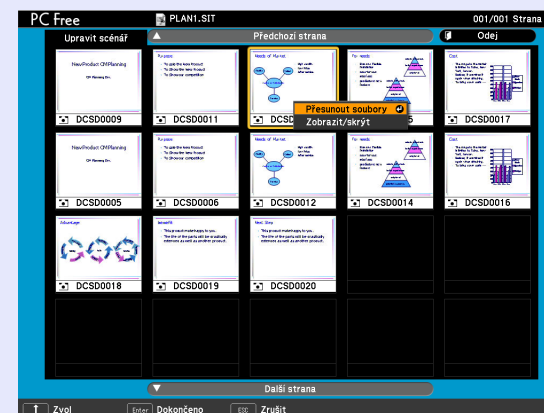
3

Umístěte kurzor na požadovaný snímek a stiskněte tlačítko [Esc].

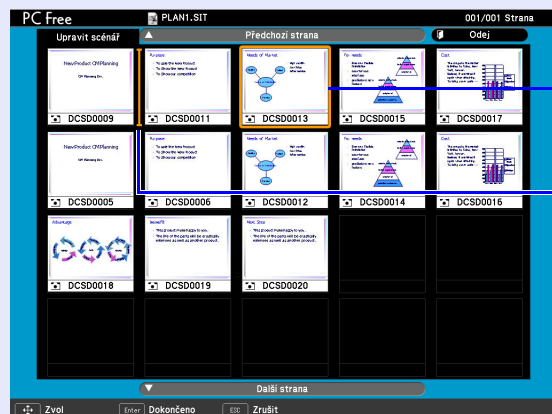
Zobrazí se podnabídka.

Vyberte „Přesunout soubory“ pro změnu pořadí snímků a „Zobrazit/Skrýt“ pro zobrazení nebo skrytí souborů, poté stiskněte tlačítko [Enter].

Přejděte na krok 4, pokud vyberete „Přesunout soubor“.  
Přejděte na krok 5, pokud vyberete „Zobrazit/Skrýt“.



- 4** Přesuňte kurzor na požadované místo a stiskněte tlačítko [Enter].



Přesunovaný  
snímek

Umístěte kurzor na  
cílové umístění




- 5** Po dokončení úprav pomocí tlačítek [↶] [↷] umístěte kurzor na tlačítko „Odej“ a potom stiskněte tlačítko [Enter].

Upravovaný obsah lze zpřístupnit pouze tehdy, když je úložné zařízení USB vloženo do projektoru.

- 4** Je-li „Posunout“ nastaveno na „Automaticky po“, vrátí se přehrávání po dosažení konce na obrazovku seznamu souborů. Je-li vybráno „Opakovat“, scénář se opakuje od začátku.


V části „Operace během prezentace“ naleznete informace o operacích se scénářem, je-li volba „Posunout“ nastavena „Při klepnutí myši“, a jak provádět zastavení a zrušení.



- Snímky ve formátu JPEG v scénáři můžete během jejich promítání otáčet.  p.64
- Snímky filmů, které jsou zahrnuty v scénářích, lze v průběhu přehrávání rychle posunovat směrem dopředu, dozadu a pozastavovat je.  p.69
- Čas výměny snímku pro scénáře lze nastavit pomocí příkazu „Posunout“ v aplikaci EMP SlideMaker2.  p.89

## Přehrávání scénáře

### Postup

- 1** Spusťte PC Free.  p.60  
Zobrazí se obsah připojené digitální kamery nebo úložného zařízení USB.
- 2** Pomocí tlačítek [↶] [↷] přesuňte kurzor na cílový soubor scénáře.
- 3** Stiskněte [Enter].  
Spustí se přehrávání.

## Operace během prezentace

V průběhu přehrávání scénáře je možné provádět pomocí dálkového ovládání následující operace.

Přepínání obrazovky	Pokračujte na následující obrazovku stisknutím [Enter] nebo [↵]. Vraťte se na předchozí obrazovku stisknutím [⬅].
Zastavení přehrávání	Zpráva „Chcete ukončit přehrávání scénáře?“ se zobrazí po stisknutí tlačítka [Esc]. Uzavření provedte volbou „Ukončit“ a stisknutím tlačítka [Enter]. Pokračujte v přehrávání volbou „Návrat“ a stisknutím tlačítka [Enter].

Následující funkce projektoru lze použít při promítání souboru scénáře nebo filmu pomocí PC Free.

- Zmrazit
- Ztlumit A/V
- E-zoom

Podrobné informace o různých funkcích naleznete v částech

☛ *Uživatelská příručka "Pozastavení obrazu (Freeze)"* „Dočasné skrytí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)“ „Zvětšení části obrazu (El. lupa)“



Soubory snímků z digitální kamery a soubory snímků a filmů uložené na úložném zařízení USB lze promítat pomocí PC Free jedním z následujících dvou způsobů.

- Promítání vybraných souborů snímků a filmů  
Toto je funkce pro promítání jednotlivých souborů.
- Promítání všech souborů snímků a filmů ve složce jednoho po druhém (prezentace)  
Toto je funkce pro promítání obsahu souborů složky v postupném pořadí, jednoho souboru po druhém.

## Pozor

*Úložné zařízení USB je během přehrávání souborů filmů často zpřístupňováno. V této době neodpojujte úložné zařízení USB. Aplikace PC Free by nemusela fungovat správně.*

Protože se pro provádění všech následujících kroků používá dálkové ovládání, názvy tlačítek označují tlačítka dálkového ovládání.


## Promítání snímků/filmů

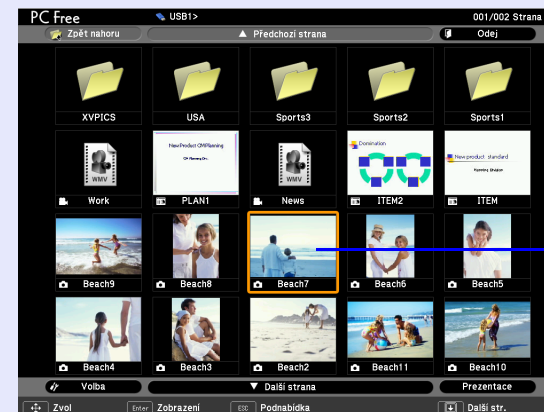
### Postup

#### 1 Spustíte PC Free. p.60

Zobrazí se obsah připojené digitální kamery nebo úložného zařízení USB.

2

Pomocí tlačítek [] umístíte kurzor na soubor snímku nebo filmu, který se má promítat.



Soubor snímku

3

Stisknete [Enter].

Snímek nebo film se začne přehrávat.




4

Následující operace vás vrátí do seznamu souborů.

- Během promítání statických snímků: Stisknete tlačítko [Esc].
- Během promítání filmů: Stisknete tlačítko [Esc]. Na obrazovce, která se zobrazí, vyberte „Ukončit“ a stisknete tlačítko [Enter].






- **Snímky ve formátu JPEG lze během promítání otáčet.**  [p.64](#)
- **Během přehrávání souborů filmů můžete pomocí dálkového ovládání provádět následující operace.**  
**Rychlý posuv dopředu:** Stiskněte tlačítko [▶]  
**Posuv zpět:** Stiskněte tlačítko [◀]  
**Zmrazení (Pozastavení):** Stiskněte tlačítko [⏸]  
**K dispozici jsou tři rychlosti rychlého posuvu dopředu/posuvu zpět a rychlost se změní po každém stisknutí tlačítka.**  
**Pro návrat k normálnímu přehrávání stiskněte tlačítko [Enter].**  
**V průběhu rychlého posuvu dopředu, posuvu zpět nebo pozastavení není na výstupu zvuk.**

## Promítání všech souborů snímků a filmů ve složce jednoho po druhém (Prezentace)

Soubory snímků a filmů ve složce můžete promítat postupně, jeden po druhém. Tato funkce se nazývá Prezentace. Prezentaci provádějte následujícím postupem.



**Můžete nastavit podmínky zobrazení, jako například opakované promítání a přidání efektů do zobrazení během přepínání souborů. Chcete-li vyměňovat soubory filmů a soubory snímků během spouštění prezentace automaticky, nastavte čas přepínání obrazovky v nabídce možností PC Free na cokoliv jiného než na „Ne“. Výchozí nastavení: „Ne“**  [p.70](#)

### Postup



**Spusťte PC Free.**  [p.60](#)

Zobrazí se obsah připojené digitální kamery nebo úložného zařízení USB.





**Pomocí tlačítek [◀▶] umístíte kurzor na složku s prezentací, kterou chcete spustit, a stiskněte tlačítko [Enter].**



**Z obrazovky seznamu souborů vyberte „Prezentace“ a stiskněte tlačítko [Enter].**

Prezentace se spustí.

Po promítnutí posledního souboru se znovu automaticky zobrazí seznam souborů. Pokud v okně Možnosti nastavíte volbu „Souvislé přehrávání“ na „ZAP“, promítání se po dosažení konce spustí znovu od začátku.  [p.70](#)


Stejně jako u scénáře můžete v průběhu promítání prezentace pokračovat na další obrazovku, vrátit se na předchozí obrazovku nebo zastavit přehrávání.  „Operace během prezentace“ [p.67](#)



**Pokud bylo nastavení času přepnutí nastaveno na „Ne“, soubory se během spouštění prezentace samy nevymění. Stiskněte tlačítko [Enter] nebo [↵] na dálkovém ovládání pro pokračování k následujícímu souboru.**

Můžete nastavit podmínky zobrazení a provozní režim pro přehrávání souborů snímků nebo filmů jako prezentaci v PC Free.

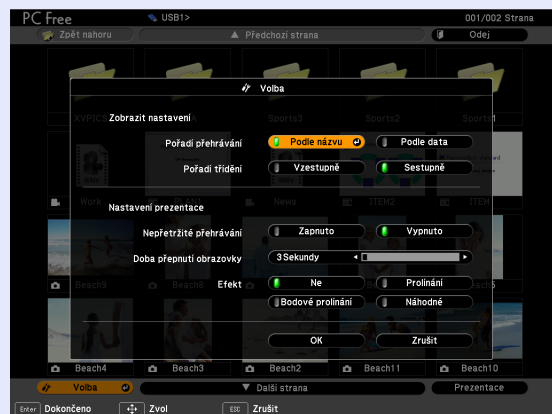
## Postup

**1** Pomocí tlačítek [  ] umístěte kurzor na složku, kde se mají nastavit podmínky zobrazení. V zobrazení nabídky vyberte položku „Volba“ a potom stiskněte tlačítko [Enter].

**2** Na zobrazené obrazovce volby proved'te požadovaná nastavení.

Povolte nastavení umístěním kurzoru na cílovou položku a stisknutím tlačítka [Enter].

Podrobnosti o položkách jsou uvedeny níže.



Pořadí zobrazení	Můžete nastavit pořadí zobrazovaných souborů. Můžete vybrat třídění souborů buď podle pořadí názvu souboru nebo pořadí data revize.
Souvislé přehrávání	Můžete určit, jestli se má prezentace opakovat.
Čas přepnutí obrazovky	Můžete nastavit čas pro zobrazení jednotlivého souboru během spouštění prezentace. Čas lze nastavit v rozsahu mezi "Ne" (0) a 60 sekundami. Když nastavíte "Ne" (0), je automatické přehrávání zakázáno.
Efekt	Tato volba nastavuje efekty přechodu mezi soubory.

**3** Pomocí tlačítek [  ] umístěte kurzor na tlačítko „OK“ a stiskněte tlačítko [Enter].

Nastavení se aplikují.

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

# Příprava scénáře (pomocí aplikace EMP SlideMaker2)

Tato kapitola popisuje, jak vytvářet a odesílat scénář.

## **Souhrn scénáře..... 72**

## **Soubory, které mohou být obsaženy ve scénářích ..... 73**

## **Převedení souboru programu PowerPoint na scénář ..... 74**

## **Konverze všech souborů v rámci jediné operace bez spuštění aplikace SlideMaker2 ..... 75**

## **Spuštění aplikace SlideMaker2 a konverze souborů..... 77**

Postup vytváření scénáře.....77

### **• Nastavení vlastností scénáře.....77**

### **• Zahrnutí souborů programu PowerPoint do scénářů ..79**

Zahrnutí všech snímků v souboru programu PowerPoint .....80

Zahrnutí pouze vybraných snímků během  
kontroly miniatur .....82

### **• Zahrnutí souborů snímků a filmů do scénářů..... 83**

### **• Úprava scénáře..... 84**

Přidávání souborů a snímků ..... 84

Odstranění snímku ..... 84

Změna pořadí snímků ..... 84

## **Odesílání scénářů ..... 85**

## **Příklady případů ..... 87**

### **• Kontrola stavu scénáře promítání z počítače..... 87**

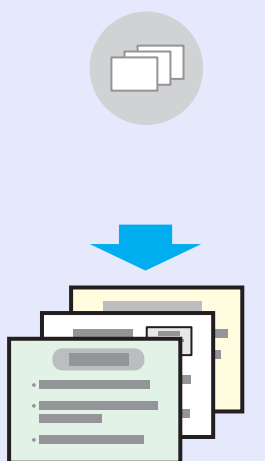
### **• Nastavení animací ..... 88**

### **• Nastavení animace snímků..... 88**

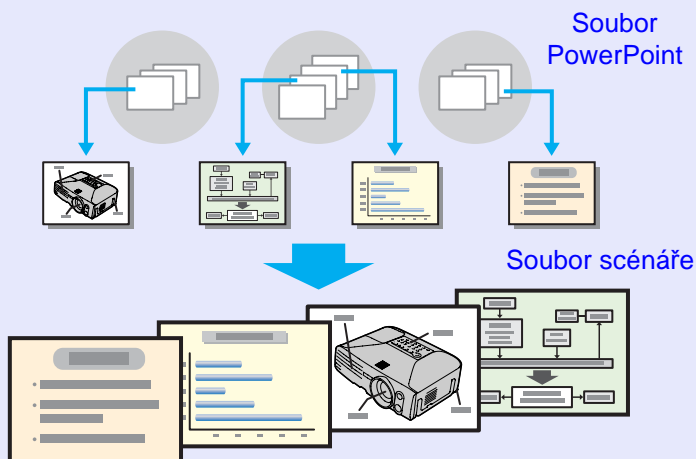
Scénář je kombinace souborů programu PowerPoint, souborů snímků a filmů, která je uspořádána v pořadí promítání a uložena jako jediný soubor vytvořený pomocí aplikace EMP SlideMaker2.

Vytvoření scénáře vám umožňuje snadno a efektivně připravit materiál prezentace vyjmutím potřebných částí souborů a jejich uspořádáním v pořadí bez úpravy původních souborů.

**Konverze všech souborů v rámci jediné operace bez spuštění aplikace SlideMaker2**



**Konverze všech souborů v rámci jediné operace spuštěním aplikace SlideMaker2**



Přeneste vytvořené scénáře a uložte je na úložné zařízení USB připojené k počítači. Potom připojte úložné zařízení USB k projektoru tak, abyste mohli používat funkci PC Free projektoru pro promítání scénáře.

Informace o připojení úložných zařízení USB naleznete v části [☛ Uživatelská příručka "Připojení a odpojení zařízení USB \(pouze EB-1735W/1725\)"](#)



**Do počítače by měla být nainstalována aplikace EMP SlideMaker2.**

**Podrobné informace o instalování aplikace EMP SlideMaker2 naleznete v části [☛ p.11](#)**

Vytvoření souboru programu PowerPoint, souborů snímků a souborů filmů

Z počítače



## EMP SlideMaker2

Existují dva způsoby použití aplikace EMP SlideMaker2 pro konverzi prezentace programu PowerPoint na scénář.

Z počítače

- **Přetažení souborů programu PowerPoint na ikonu aplikace EMP SlideMaker2 na pracovní ploše** [☛ p.75](#)
- **Spuštění aplikace SlideMaker2 a konverze souborů** [☛ p.77](#)



Odesílání scénářů [☛ p.85](#)



## PC Free

Promítání scénářů [☛ p.65](#)

Z projektoru


Kterékoliv z následujících typů souborů lze zkombinovat do jediného souboru a vytvořit scénář.


Typ	Typ souboru (přípona)	Poznámky
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
	.pptx	Microsoft PowerPoint 2007
Snímek	.bmp	Nelze reprodukovat snímky s vyšším rozlišením než 1024 × 768.
	.jpg	Všechny verze. Ovšem barevné formáty CMYK a progresivní formáty nelze přehrávat.
Film	.mpg	MPEG2-PS Filmy, které přesahují maximální velikost 720 × 576 nebo nejsou ve stejném formátu jako DVD (uspořádané záhlaví sekvence pro každé GOP), nelze přehrávat. Reprodukovatelný formát zvuku je MPEG1 Layer 2. Formáty zvuku Lineární PCM a AC-3 nelze přehrávat.
Zvuk	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bitů



• Ve scénáři se odrážejí následující efekty přechodu snímků a nastavení animace v nabídce „Prezentace“ programu Powerpoint.

- |              |                 |              |
|--------------|-----------------|--------------|
| • Přelet     | • Zatemnění     | • Rámeček    |
| • Šachovnice | • Plíživé       | • Rozpuštění |
| • Mrkání     | • Náhodné pruhy | • Spirála    |
| • Rozdělení  | • Roztažení     | • Pásky      |
| • Natáčení   | • Smazání       | • Zoom       |

Jiné efekty pro přechody obrazovek, než jsou výše uvedené, jsou převedeny na „Vyjmout“ a animace je převedena na „Pravidla animace (Výchozí: Vyjmout)“.  p.88

- V případě, že se soubory snímků a filmů v tabulce nalevo přehrávají jako jednotky souborů, není je třeba převádět na scénáře. Po uložení souboru do úložného zařízení USB je možné přímé přehrávání a promítání pomocí aplikace PC Free připojením úložného zařízení USB k projektoru.  p.68

Následující tabulka označuje, jestli scénáře vytvořené dodaným softwarem jiných projektorů lze otevírat pomocí aplikace EMP SlideMaker2 tohoto projektoru.

Projektor	Software	Lze otevřít pomocí aplikace EMP SlideMaker2 tohoto projektoru
EB-G5350/G5150 EMP-1825/1815 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	○
ELP-8150/8150NL	EMP Scenario	×
ELP-715/505	EMP SlideMaker	×

Soubory programu PowerPoint lze převádět na scénáře následujícími třemi způsoby. Když chcete používat soubor PowerPoint tak, jak je, použijte buď způsob 1 nebo 2.

## 1 Dávková konverze bez spuštění aplikace EMP Slidemaker2

Všechny snímky v prezentaci Programu PowerPoint lze dávkově převést na scénář. ☛ „Konverze všech souborů v rámci jediné operace bez spuštění aplikace SlideMaker2“ [p.75](#)

## 2 Zahrnutí souboru programu PowerPoint ze seznamu souborů

Po dávkové konverzi souborů programu PowerPoint pro vytvoření scénářů lze soubor snímku nebo filmu následně převést a vytvořit další scénář. ☛ „Spuštění aplikace SlideMaker2 a konverze souborů“ [p.77](#)

## 3 Zahrnutí pouze snímků, které chcete, z miniatur

Vyberte pouze snímky programu PowerPoint, které chcete, a potom je převeďte na scénář. ☛ [p.77](#)

Následující tabulka ukazuje rozdíly při použití způsobů 1 až 3.

	Kvalita snímku	Reflexe animace	Odeslat scénář
1	„Normální“ pevně	Reflektováno	Souvislý provoz <sup>*1</sup>
2	Výběr z „Nejvyšší kvalita“, „Vysoká kvalita“ a „Normální“	Reflektováno	Souvislý provoz <sup>*1</sup>
3	Výběr z „Nejvyšší kvalita“, „Vysoká kvalita“ a „Normální“	Není reflektováno	Provoz později <sup>*2</sup>

\*1 Je-li vytvoření scénáře dokončeno, automaticky se zobrazí obrazovka „Odeslat scénář“.

\*2 Po vytvoření scénáře proveďte „Odesílání scénářů“ ☛ [p.85](#).



• Při vytváření scénářů způsoby 1 a 2 se ve scénáři odrážejí také následující animace nastavené v programu PowerPoint.

- |              |                 |              |
|--------------|-----------------|--------------|
| • Přelet     | • Zatemnění     | • Rámeček    |
| • Šachovnice | • Plíživé       | • Rozpuštění |
| • Mrkání     | • Náhodné pruhy | • Spirála    |
| • Rozdělení  | • Roztažení     | • Pásy       |
| • Natáčení   | • Smazání       | • Zoom       |

• Jiné animace, než jsou výše uvedené, jsou nahrazeny animacemi ve volbě „Pravidla animace (Výchozí: Vyjmout)“ ☛ [p.88](#)

• Kvalita obrázku pro scénáře vytvořené způsobem 1 je „Normální“ z možností „Nejvyšší kvalita“, „Vysoká kvalita“ a „Normální“. Pokud chcete vytvořit scénář s vysokou kvalitou snímku, použijte způsoby 2 a 3.




Následující část vysvětluje, jak lze snadno vytvořit scénář bez spuštění aplikace EMP SlideMaker2.



• *Uvědomte si, že následující postup není možný, pokud byla spuštěna aplikace EMP SlideMaker2. Nejprve zavřete aplikaci EMP SlideMaker2.*

• *Po zahrnutí scénářů budou obsahovat animaci nastavenou v programu PowerPoint. Při promítání s aplikací PC Free bude tato animace povolena.*

 **p.74**

## Postup

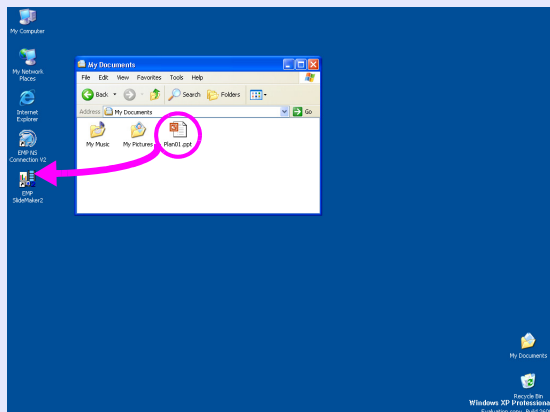
**1**

Připojte úložné zařízení USB k počítači pro uložení scénáře.

**2**

Přetáhněte myši ikonu souboru programu PowerPoint na ikonu programu EMP SlideMaker2 na pracovní ploše.

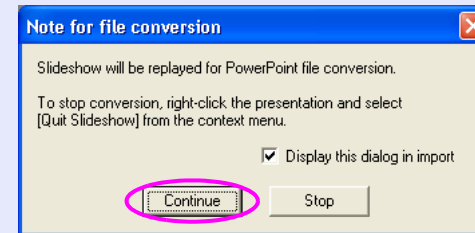
Uvědomte si, že v tomto případě není možné vybrat více souborů programu PowerPoint a převádět je jako dávku. Pro konverzi vyberte pouze jeden soubor.



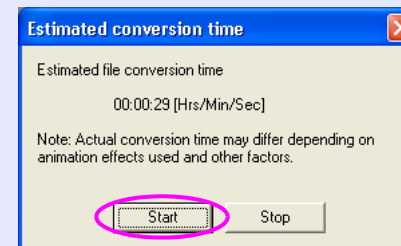
Spustí se aplikace EMP SlideMaker2.

**3**

Zkontrolujte zprávu a klepněte na „Pokračovat“.

**4**

Zkontrolujte zprávu a klepněte na „Spustit“.



Spustí se konverze souboru na scénář. Během konverze se zobrazí prezentace.

Pokud zastavíte prezentaci uprostřed, scénář se zavře, aniž by se vytvořil.

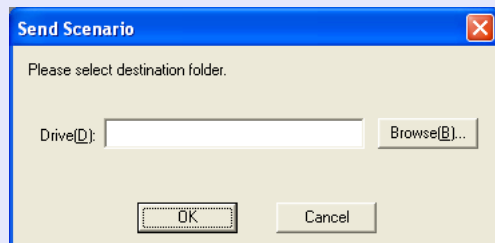
**5**

Jakmile prezentace dosáhne konce, klepněte na obrazovku.

Zobrazí se dialogové okno pro určení cíle přenosu scénáře.

6

**Vyberte jednotku a složku, ke které je připojeno úložné zařízení USB, a klepněte na „OK“.**




Přejděte na postup 3 z části „Odesílání scénářů“ ➡ p.85.



***Scénáře vytvořené přetažením myši automaticky získávají název „Scnxxxx“ (kde xxxx je číslo).***




Před vytvořením scénáře ověřte následující body.



- Data, která se budou kombinovat při vytváření scénáře, jako například soubory programu PowerPoint, soubory snímků a filmů, musí být vytvořena předem.
- Lze použít pouze typy souborů uvedené v seznamu „Soubory, které lze zahrnout do scénářů“.  [p.73](#)

## ■ Postup vytváření scénáře

Scénáře se vytvářejí následujícím postupem.

**Spustíte aplikaci EMP SlideMaker2 a nastavíte vlastnosti scénáře**  
(jako například název scénáře, barva pozadí a kvalita snímku).  [p.77](#)



**Zahrňte soubory, které se použijí ve scénáři.**  
 „Zahrnutí souborů programu PowerPoint do scénářů“ [p.79](#)  
 „Zahrnutí souborů snímků a filmů do scénářů“ [p.83](#)



**Seřadíte zahrnuté soubory do požadovaného pořadí a dokončete scénář.**  [p.84](#)



**Po vytvoření scénáře proveďte kroky v části „Odesílání scénářů“.**  [p.85](#)

## Nastavení vlastností scénáře

### Postup

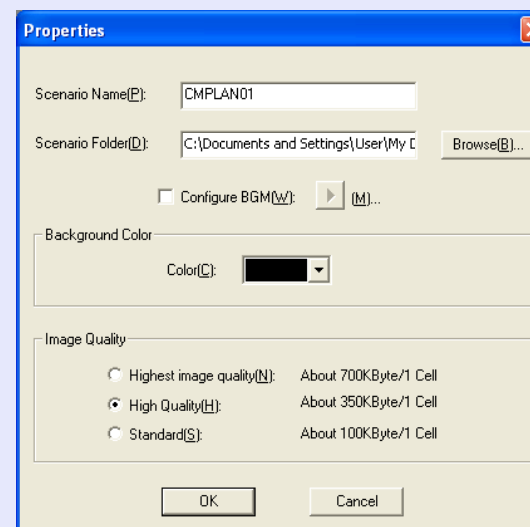


**Na počítači spustíte systém Windows, potom vyberte „Start“ - „Programy“ (nebo „Všechny programy“) - „EPSON Projector“ - „EMP SlideMaker2“.**

Aplikace EMP SlideMaker2 se spustí a zobrazí se vlastnosti scénáře.



**Zadejte všechny položky s odkazem na následující tabulku, potom klepněte na „OK“.**



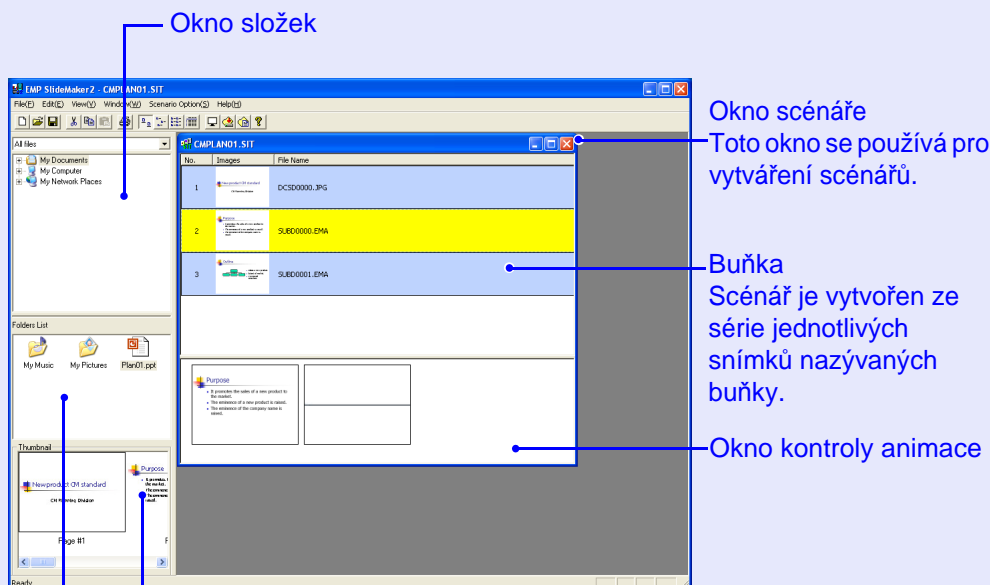
Název scénáře	Zadejte název souboru pro vytvořený scénář. Ujistěte se, že jste zadali název souboru. Název souboru se může skládat z až 8 písmen velké abecedy a číslic. Omezte celkový počet znaků názvu souboru a název adresáře pro složku scénáře na 127 nebo méně.
Složka scénáře	Určete, kde se má vytvořit složka scénáře, která se použije při vytváření scénáře. Název složky scénáře bude stejný jako název scénáře.
Konfigurovat BGM	Pokud chcete přehrávat BGM v průběhu scénáře, zaškrtněte toto políčko. Pokud je vybrána tato volba, zobrazí se výběrové okno zvukového souboru (formát WAVE). V tomto okně vyberte soubor, který se má použít jako BGM. Po výběru zvukového souboru, přehrajte soubor klepnutím na tlačítko „▶“ napravo. Přehrávání zastavte klepnutím na tlačítko „■“.
Barva pozadí	Výběr barvy pozadí pro data snímku ve scénáři.

Kvalita snímku	Pomocí aplikace EMP SlideMaker2 bude každý snímek v souboru programu PowerPoint převeden na soubor JPEG a uložen. Tato položka vám umožňuje vybrat kvalitu snímku, když se snímky převádějí na soubory JPEG. Můžete vybrat kvalitu z možností „Nejvyšší kvalita snímku“, „Vysoká kvalita“ a „Standardní“. Pokud vyberete možnost „Standardní“, bude kvalita nižší v porovnání s ostatními nastaveními. Doporučené možnosti jsou „Nejvyšší kvalita snímku“ a „Vysoká kvalita“. Pokud byly soubory JPEG zahrnuty přímo do scénáře, bude toto nastavení ignorováno a soubor JPEG se bude promítat se svou původní kvalitou snímku.
----------------	---



**Podrobnosti nastavení lze měnit v nabídce „Soubor“ - „Vlastnosti“ aplikace EMP SlideMaker2.**

Zobrazí se následující okno.



Okno složek

Okno scénáře

Toto okno se používá pro vytváření scénářů.

Buňka

Scénář je vytvořen ze série jednotlivých snímků nazývaných buňky.

Okno kontroly animace

Okno miniatur



Náhled miniaturních snímků souboru, na který je klepnuto v okně souborů.

Okno souborů

Zde se objeví soubory ve složce, která byla vybrána v okně složek.

## Zahrnutí souborů programu PowerPoint do scénářů

Soubory programu PowerPoint lze zahrnout do scénářů následujícími dvěma způsoby. Při vytváření scénáře pomocí zahrnujícího způsobu, jsou uvolněny animace, nastavené v programu PowerPoint.

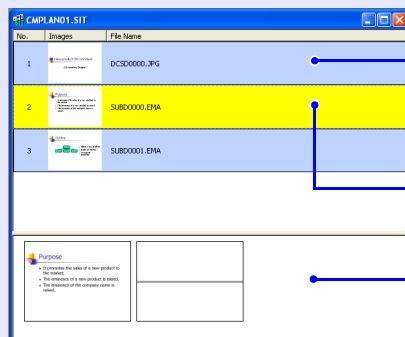
- Dávka zahrnující soubory programu PowerPoint  p.80  
Po zahrnutí scénářů budou obsahovat animaci nastavenou v programu PowerPoint. Při promítání s aplikací PC Free bude tato animace povolena.
- Zahrnutí pouze vybraných snímků během kontroly miniatur  
Pokud zahrnete pouze výběr snímků, jsou nastavení animace, která byla provedena pomocí programu PowerPoint, ignorována.  
 p.82



**Soubory filmů zahrnuté v souboru programu PowerPoint, nelze přehrávat ve scénáři. Soubory filmů musí být samostatně převedeny na scénáře.**



**Podrobné informace o funkcích nabídky aplikace EMP SlideMaker2 naleznete v nápovědě EMP SlideMaker2.**



.JPG: Buňky s nastaveními animace programu PowerPoint, která byla ignorována

.EMA: Buňky s nastaveními animace programu PowerPoint, která byla zachována

Okno kontroly animace



- **Miniatury nelze zobrazit, pokud na vašem počítači není nainstalovaný program PowerPoint.**
- **I když lze animace nastavit v okně vlastností aplikace EMP SlideMaker2, animace nastavené předem v programu PowerPoint fungují při přehrávání ve scénáři hladčeji. Chcete-li nastavit animace ve snímcích programu PowerPoint, doporučujeme, abyste je nastavili v samotném souboru programu PowerPoint. Pokud chcete provádět nastavení animací pro snímky nebo pokud chcete přidat nastavení animace do snímků, které ztratily svá nastavení animace při jejich zahrnutí ve scénáři, proveďte nastavení v okně vlastností aplikace EMP SlideMaker2. ➡ p.89**

## ■ Zahrnutí všech snímků v souboru programu PowerPoint

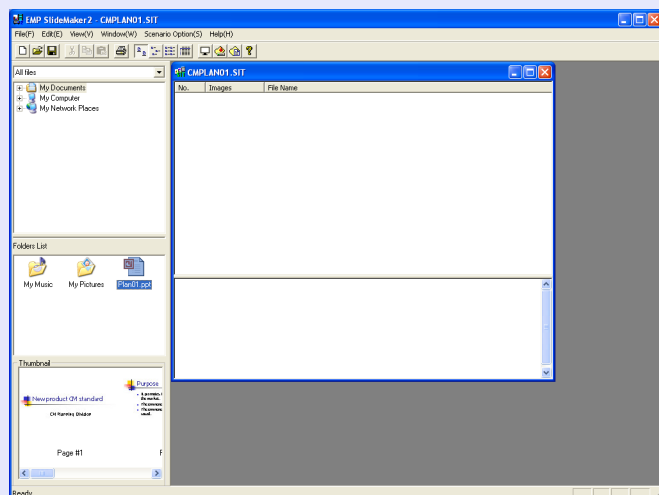
Přetáhněte soubor programu PowerPoint v okně souborů do okna scénáře a vytvořte scénář. Je-li vytvoření scénáře dokončeno, automaticky se zobrazí obrazovka „Odeslat scénář“ a scénář lze přenést.

Pokud jsou u tohoto způsobu zahrnuty snímky, animace nastavené v programu PowerPoint zůstávají účinné.

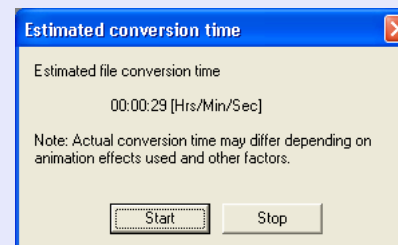
### Postup

- 1** Připojte úložné zařízení USB k počítači pro uložení scénáře.
- 2** Na počítači spusťte systém Windows, potom vyberte „Start“ - „Programy“ (nebo „Všechny programy“) - „EPSON Projector“ - „EMP SlideMaker2“.  
Aplikace EMP SlideMaker2 se spustí a zobrazí se vlastnosti scénáře.
- 3** Nastavte vlastnosti scénáře. ➡ p.77
- 4** Vyberte složku, která obsahuje cílový soubor programu PowerPoint v okně složek.

- 5** Přetáhněte myší soubor programu PowerPoint z okna souborů do okna scénáře.  
Nebo poklepejte na cílový soubor programu PowerPoint v okně souborů.



- 7** Zkontrolujte zprávu a klepněte na „Spustit“.

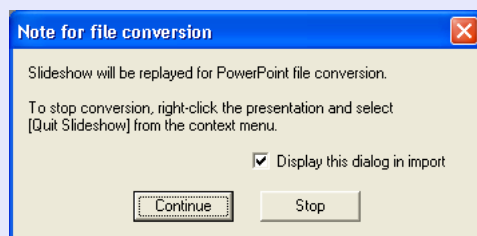


Konverze na scénář se spustí a automaticky se provede prezentace.

Pokud je během prezentace stisknut klávesa [Esc] na klávesnici, prezentace se zruší. V tom případě se scénář zavře předtím, než může být vytvořen.

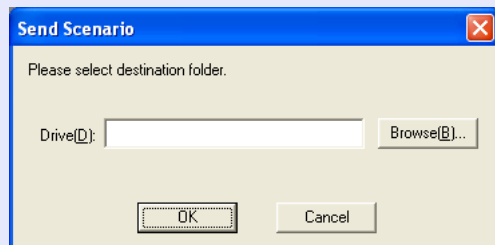
- 8** Po dokončení prezentace klepněte na obrazovku.  
Zobrazí se dialogové okno pro určení cíle přenosu scénáře.

- 6** Zkontrolujte zprávu a klepněte na „Pokračovat“.



9

**Vyberte jednotku a složku, ke které je připojeno úložné zařízení USB, a klepněte na „OK“.**



Přejděte na postup 3 z části „Odesílání scénářů“ ➡ p.85.



***Pokud vytváříte scénář s pouze jedním souborem programu PowerPoint, můžete to snadno provést operací přetažení myši. ➡ p.75***

## ■ Zahrnutí pouze vybraných snímků během kontroly miniatur

Chcete-li do scénáře zahrnout pouze vybrané snímky ze souboru programu PowerPoint, použijte následující postup. Uvědomte si, že když se tento způsob použije pro zahrnutí snímků, jsou ignorovány všechny animace, které byly nastaveny pomocí programu PowerPoint.

### Postup

1

**Klepněte na cílový soubor programu PowerPoint v okně souborů.**

2

**Poklepejte na miniatury, které chcete zahrnout do scénáře.**

Vybrané snímky budou zobrazeny v okně scénáře.

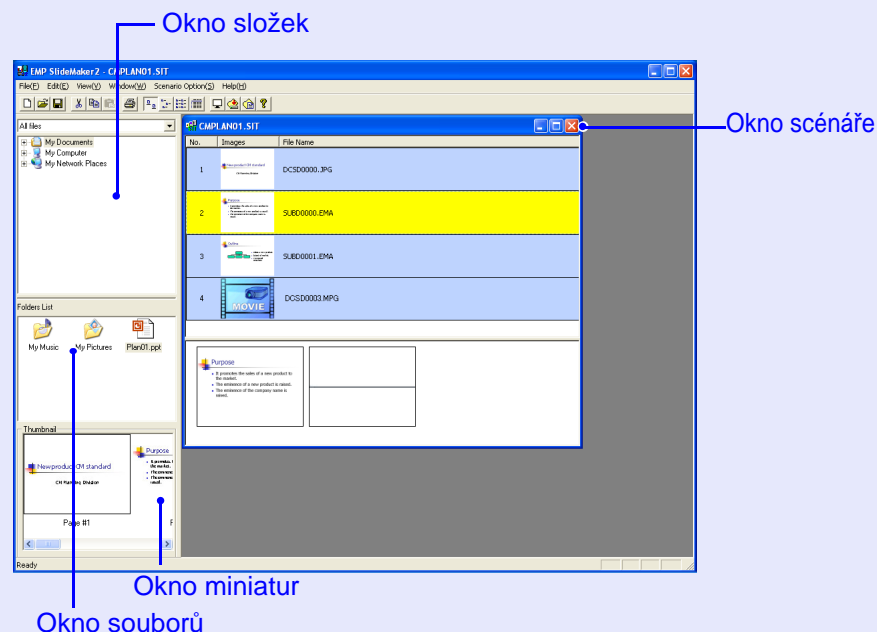
Chcete-li vybrat více než jeden snímek a zahrnout je všechny najednou,

- (1) Klepněte postupně na další snímky v okně miniatur.  
Všechny snímky, na které klepnete, budou vybrány.  
Pokud klepnete na snímek, který je už vybraný, zruší se jeho výběr.
- (2) Jakmile jsou vybrány všechny cílové snímky, přetáhněte myší jeden z vybraných snímků do okna scénáře a umístěte ho do místa, kam se má přidat.  
Všechny vybrané snímky se pak přidají do scénáře.

Přejděte na postup 3 z části „Odesílání scénářů“ ➡ p.85.

## Zahrnutí souborů snímků a filmů do scénářů

Snímky souborů a snímky filmů lze zahrnout do scénáře.



3

**Poklepejte na ikonu cílového souboru snímku v okně souborů.**

Vybraný soubor se zobrazí v okně scénáře a je zahrnutý do scénáře.

4

**Chcete-li dávkově přidat více než jeden soubor, podržte stisknutou klávesu [Ctrl] na klávesnici a současně klepněte na ikony souborů, které se mají přidat. Jakmile jsou vybrány všechny soubory, které se mají přidat, přetáhněte myší vybrané soubory do okna scénáře a umístěte ho do místa, kam se má přidat.**

Všechny vybrané soubory se pak přidají do scénáře.



***Pokud chcete provést zrušení výběru všech vybraných souborů, klepněte na bílou oblast na vnější straně ikony.***

### Postup

1

**Klepněte na cílovou složku v okně složek.**

Soubory, které jsou obsaženy ve složce, budou zobrazeny jako seznam v okně souborů.

2

**Klepněte na ikonu souboru snímku v okně souborů.**

Obsah souboru snímku se zobrazí v okně miniatur.

V případě souboru filmu se v okně miniatur zobrazí ikona.

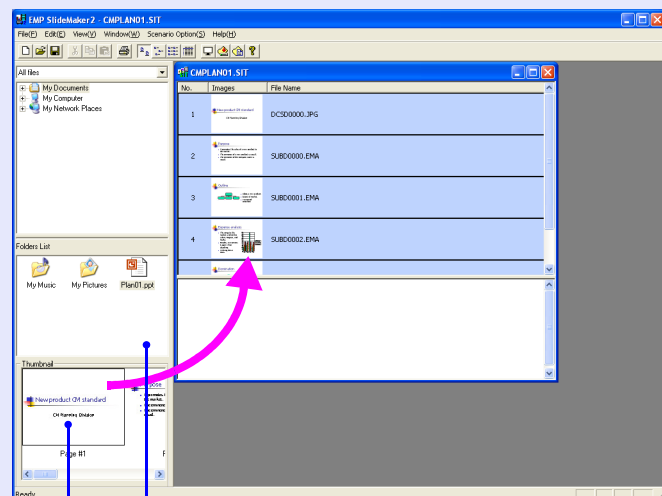
## Úprava scénáře

Pomocí aplikace PC Free se scénáře v okně scénáře zpracovávají podle jejich pořadí počínaje horní částí.  
Pokud chcete provádět úpravy scénáře, můžete přidávat a odstraňovat snímky a soubory ze scénáře nebo měnit jejich pořadí.


### ■ Přidávání souborů a snímků

#### Postup

Přetáhněte myší soubory, které jsou zobrazeny v okně souborů, nebo snímky programu PowerPoint, které jsou zobrazeny v okně miniatur, do okna scénáře a umístěte je do místa, kam se mají přidat.



Cílové soubory nebo snímky můžete myší přetáhnout a přidat je do okna scénáře.

Nově vytvořený scénář bude přenesen.  
Přejděte na postup 3  p.85.

### ■ Odstranění snímku

#### Postup


Klepněte na buňku, která se má odstranit, a vyberte „Vymazat“ nebo „Vymout“ z nabídky klávesových zkratk.

### ■ Změna pořadí snímků

#### Postup

Přetáhněte myší buňku do okna scénáře a změňte pořadí buněk.

Můžete také zobrazit nabídku klávesových zkratk, vyberte „Vymout“ a potom vyberte „Vložit“.

Nově vytvořený scénář bude přenesen.  
Přejděte na postup 3  p.85.



Chcete-li promítat vytvořený scénář projektorem, odešlete scénář do úložného zařízení USB pomocí funkce „Odeslat scénář“ v aplikaci EMP SlideMaker2.

Určete jako cílové místo úložné zařízení USB, které je připojeno k USB portu počítače.

Je také možné nastavit automatické promítání a souvislé promítání scénáře při spuštění projektoru. Funkce automatického promítání se nazývá automatické spouštění.



- **Po provedení funkce „Odeslat scénář“ se soubor scénáře uloží do cílového umístění pod názvem „Název scénáře.sit“. Zároveň se vytvoří složka se stejným názvem jako scénář a každá obrazovka se převede na soubory snímků a uloží podle kvality snímku. Ovšem v aplikaci PC Free se složka se stejným názvem jako scénář nezobrazí.**
- **Pokud provedete funkci „Odeslat scénář“ bez uložení, vytvoří se ve složce scénáře složka se stejným názvem jako je název scénáře a soubor „název scénáře.sit“. Všechny obrazovky se převedou na soubory snímků a uloží se do vytvořené složky podle kvality snímku.**

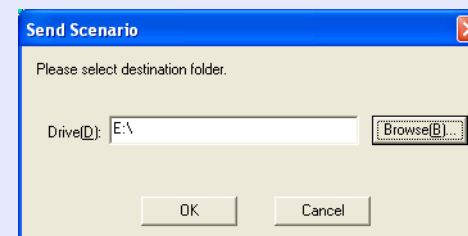
## Postup

1

Po dokončení scénáře připojte úložné zařízení USB k počítači a vyberte „Možnosti scénáře“ - „Odeslat scénář“.

2

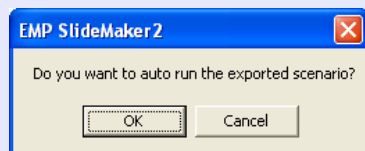
Zobrazí se dialogové okno pro zadání cílové jednotky. Vyberte jednotku a složku, ke které je připojeno úložné zařízení USB, a klepněte na „OK“.



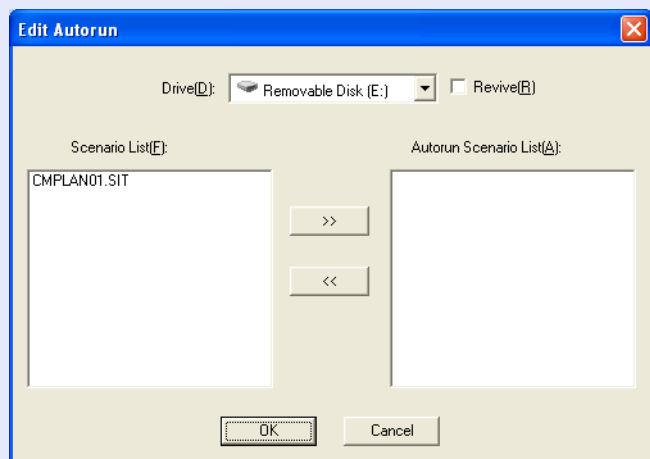
3

Po zobrazení potvrzující zprávy klepněte na „OK“. Proběhne odeslání do vybraného cílového umístění scénáře.

- 4** Po dokončení přenosu se zobrazí zpráva, která potvrzuje, jestli se má provést nastavení automatického spouštění. Pokud chcete nastavit automatické spouštění, klepněte na „OK“ a pokračujte v dalším postupu. Jinak klepnutím na „Zrušit“ provedte uzavření.



Všechny soubory scénáře v rámci jednotky cílového umístění se zobrazí v seznamu scénáře ve formátu „Název složky/ Název souboru“.



- 5** Při použití automatického spouštění

Pokud chcete nastavit, aby se scénář spustil automaticky při zapnutí projektoru, klepněte na název cílového scénáře v seznamu scénářů a klepněte na „>>“.

Scénář se zobrazí v seznamu scénářů pro automatické spuštění napravo a nastaví se jako soubor pro automatické spouštění.

Nelze vybrat soubor scénáře ve složce s hlubokou hierarchií nebo s dlouhým názvem.

### Při promítání scénáře opakovaně

Chcete-li spustit promítání znovu od prvního scénáře po dokončení všech scénářů v „Seznamu scénářů pro automatické spouštění“ zaškrtněte políčko „Oživit“.



- **Automatické spouštění lze také nastavit výběrem „Možnosti scénáře“ - „Upravit automatické spouštění“.**
- **Nastavení automatického spouštění nelze zadat v systému EasyMP pro PC Free.**
- **Pokud jsou pro automatické spouštění nastaveny dva nebo více soubory, přehrávají se v pořadí v „Seznamu scénářů pro automatické spouštění“ odshora.**

- 6** Po nastavení scénáře pro automatické spouštění klepněte na „OK“.

- 7** Odpojte úložné zařízení USB od počítače.  
Způsob vyjímání najdete v uživatelské příručce počítače.

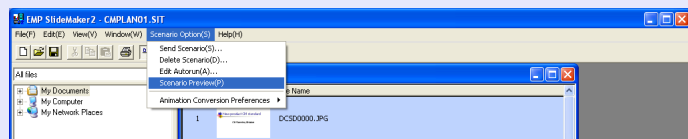
- 8** Po dokončení přenosu scénáře připojte úložné zařízení USB k projektoru a spusťte promítání pomocí PC Free. ➡ [p.60](#)

## Kontrola stavu scénáře promítání z počítače

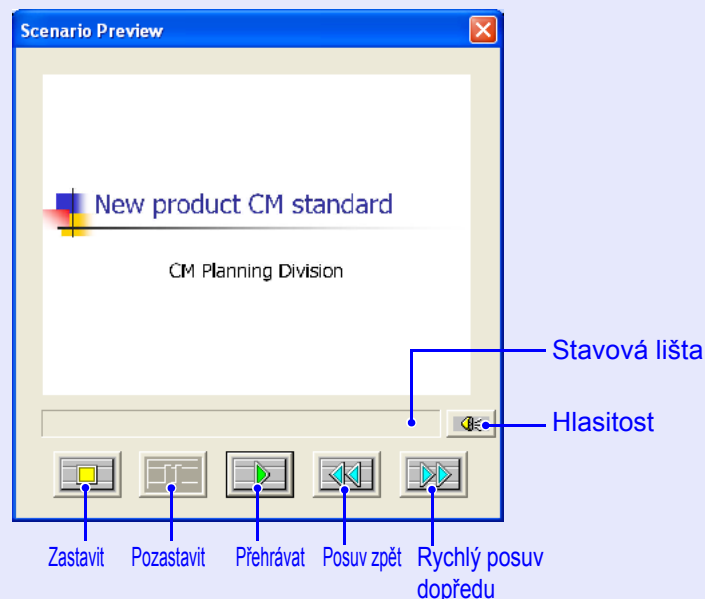
Na počítači můžete kontrolovat, jak se vytvořený scénář přehrává na projektoru, pomocí aplikace PC Free. Lze přehrávat všechny strukturální prvky scénáře jako jsou snímky, animace, BGM.

### Postup









- 1 Otevřete scénář, který chcete zkontrolovat, v aplikaci EMP SlideMaker2.
- 2 Vyberte „Možnosti scénáře“ - „Náhled scénáře“.



Zobrazí se obrazovka Náhled scénáře.



Následující tabulka ukazuje funkce jednotlivých tlačítek.

 Zastavit	Zastaví přehrávání a vrátí se na první snímek.
 Pozastavit	Pozastaví snímky, když je vybráno „Automaticky po“ pro volbu „Posunout“:  p.89
 Přehrávat	Spustí náhled scénáře. Také provádí opětovné spuštění zastavených nebo pozastavených scénářů. Následující snímek se zobrazí, když je „Při klepnutí myši“ nastaveno pro „Posunout“:  p.89
 Posuv zpět	Návrat na předchozí snímek nebo návrat na obrazovku předcházející provedení animace. Při návratu se neprovádějí animační efekty.
 Rychlý posuv dopředu	Přechod na další snímek nebo zobrazení obrazovky po provedení animace. V tomto okamžiku se animační efekty neprovádějí.
 Hlasitost	Ovládání hlasitosti. Nastaví hlasitost BGM.
Stavová lišta	Zobrazení postupu scénáře na liště. Nejprve se lišta nezobrazuje, a poté se během postupu scénáře rozšiřuje zleva doprava. Scénář končí na pravé straně lišty.

- 3 Po dokončení kontroly klepněte na „“ v pravé horní části okna a zavřete obrazovku náhledu scénáře.

## Nastavení animací

Následující animace programu PowerPoint jsou reflektovány i ve scénáři.

- |            |              |             |                 |
|------------|--------------|-------------|-----------------|
| • Přelet   | • Zatemnění  | • Rámeček   | • Šachovnice    |
| • Plíživé  | • Rozpuštění | • Mrkání    | • Náhodné pruhy |
| • Spirála  | • Rozdělení  | • Roztažení | • Pásy          |
| • Natáčení | • Smazání    | • Zoom      |                 |

Můžete nastavit, které animace nahrazují animace, který nejsou výše uvedeny (Výchozí: Vyjmout).

### Postup

1

**Spusťte aplikaci EMP SlideMaker2.**

Pokud jsou zobrazeny vlastnosti obrazovky, klepněte na „Zrušit“.

2

**Vyberte „Možnosti scénáře“ - „Kandidát náhrady animace“.**

3

**Vyberte nastavenou animaci.**

## Nastavení animace snímků

Pomocí aplikace EMP SlideMaker2 můžete pro každou buňku v scénáři nastavit efekty podobné animačním efektům programu PowerPoint. Nastavením času promítání nebo animace pro každou rozdělenou scénu můžete promítat snímky, které zachovávají animaci nastavenou v programu PowerPoint. V tomto případě klepněte pravým tlačítkem myši na cílovou animaci v okně pro kontrolu animace a klepněte na „Vlastnosti buňky“.

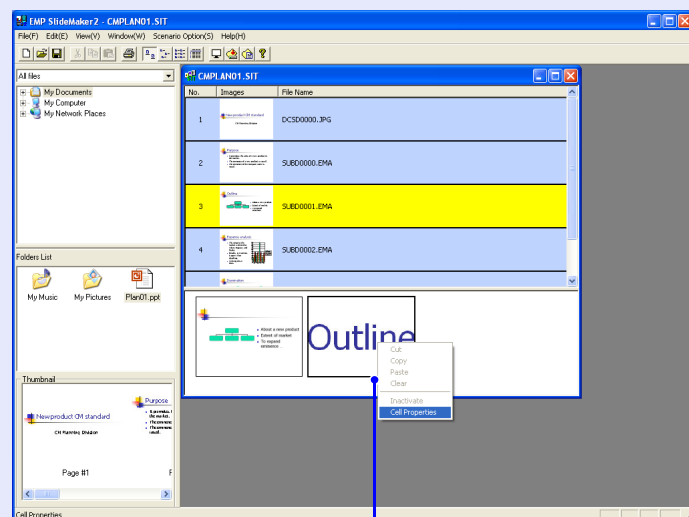
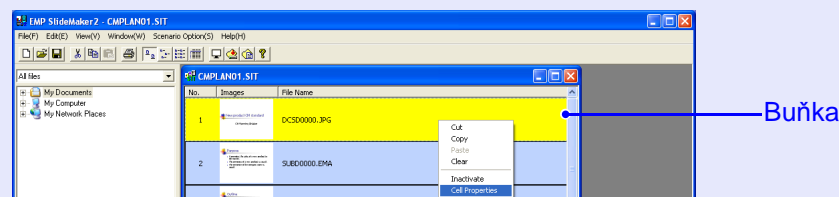


***Pokud jsou ve scénáři zahrnuty animace animace nastavené předem v programu PowerPoint, animace fungují během přehrávání scénáře hladce. Chcete-li nastavit animace ve snímcích programu PowerPoint, doporučujeme, abyste je nastavili v samotném souboru programu PowerPoint. Pokud chcete provádět nastavení animací pro soubory snímků nebo pokud chcete přidat nastavení animace do snímků, které ztratily svá nastavení animace při jejich zahrnutí ve scénáři, přidejte nastavení pomocí následujícího způsobu.***

## Postup

# 1 Klepněte pravým tlačítkem myši do cílové buňky nebo animace a vyberte „Vlastnosti buňky“.

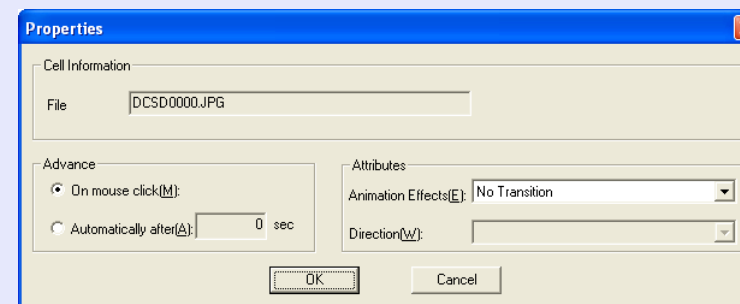
Při provádění stejných nastavení pro více buněk nebo animací vyberte více buněk podržením stisknuté klávesy [Shift] nebo [Ctrl] na klávesnici, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte „Vlastnosti buňky“.



Animace

## 2

Zobrazí se obrazovka „Vlastnosti“. Nastavte všechny položky s odkazem na následující tabulku a potom klepněte na „OK“.



Posunout	Když je nastaveno „Automaticky po“, můžete nastavit čas přepnutí v rozsahu od 0 do 1800 sekund. Když je vybráno „Při klepnutí myši“, přepínejte snímky během promítání stisknutím tlačítek [↵] nebo [⇧] na dálkovém ovládacím.
Animací efekty	Můžete určit efekty, které se použijí během přechodu obrazovky. Vyberte „Směr“ v závislosti na vybrané animaci. Následují příklady efektů. Přelet: Snímek se vymění z určeného směru. Rámeček dovnitř: Snímek se vymění zevnitř.

# Příloha

<b>Omezení připojení.....</b>	<b>91</b>
• Podporovaná rozlišení .....	91
• Barvy zobrazení .....	91
• Počet připojení.....	91
• Ostatní.....	91
• <b>Při použití systému Windows Vista .....</b>	<b>92</b>
Omezení při promítání z Windows Fotogalerie .....	92
Omezení v prostředí Windows Aero .....	92

<b>Odstraňování problémů.....</b>	<b>93</b>
<b>Glosář.....</b>	<b>103</b>

Při promítání počítačových snímků při spuštěné aplikaci EMP NS Connection platí následující omezení. Potvrďte tyto body.

## Podporovaná rozlišení

Lze promítat následující rozlišení počítačové obrazovky. Nelze se připojit k počítači s rozlišením vyšším než **UXGA**.

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

\* Podporovaná rozlišení, když je zapnutá funkce zobrazení s více obrazovkami.

Pokud jsou zobrazeny následující zprávy, připojte se po nastavení rozlišení počítače na **SXGA** nebo nižší.

Jeden nebo více připojených projektorů nepodporuje rozlišení vyšší než **SXGA**. Snižte rozlišení obrazovky a připojte se znovu.

Pokud se používá počítač se speciální velikostí obrazovky, kde poměr výšky a šířky není popsán, vybere se s uvedeného seznamu sedmi rozlišení obrazovky rozlišení s nejbližší šířkou.

V tomto případě se u široké obrazovky promítají vodorovné okraje, u úzké obrazovky jsou prázdné svislé okraje černé.

## Barvy zobrazení

Lze promítat velký počet barev pro počítačové obrazovky.

Windows	Macintosh
16bitová barva	Asi 32 000 barev (16bitů)
24bitová barva	-
32bitová barva	Asi 16,7 miliónů barev (32bitů)

Provozní záruka pro zobrazení na více obrazovek je pro 16bitové a 32bitové barvy.

## Počet připojení

K jednomu počítači můžete připojit až čtyři projektory a promítat současně.

K jednomu projektoru nemůžete současně připojit více počítačů.

## Ostatní

- Pokud je přenosová rychlost bezdrátové sítě LAN nízká, může být síť snadno odpojena, i když se připojíte a neočekávaně dojde k vypnutí.
- Zvuk se nepřenáší.
- Když se přehrávají filmy, nemusí se přehrávat tak hladce, jako když se zobrazují na počítači.
- Aplikace, které používají část funkcí DirectX, se nemusí zobrazovat správně. (pouze pro systém Windows)
- Nelze promítat celooobrazovkové výzvy MS-DOS. (pouze pro systém Windows)
- Existují doby, kdy snímek na obrazovce počítače a snímek promítaný projektozem nemusí přesně souhlasit.

## Při použití systému Windows Vista

Pokud používáte Připojení EMP NS s počítačem, na kterém běží systém Windows Vista, věnujte pozornost následujícím bodům.

### ■ Omezení při promítání z Windows Fotogalerie

Věnujte pozornost následujícím omezením, když používáte Windows Fotogalerii při spuštěném Připojení EMP NS.

- Prezentace se při promítání z Windows Fotogalerie přehrávají v jednoduchém režimu.

Protože se nástrojová lišta nezobrazí, nelze provádět změny během přehrávání „Motivu“ (efektů), bez ohledu na parametr „Index uživatelských zkušeností se systémem Windows“.

Jakmile se jednoduchý režim spustil, nelze provádět změnu režimů při běžící aplikaci Windows Fotogalerie, i když zavřete Připojení EMP NS. Restartujte aplikaci Windows Fotogalerie.

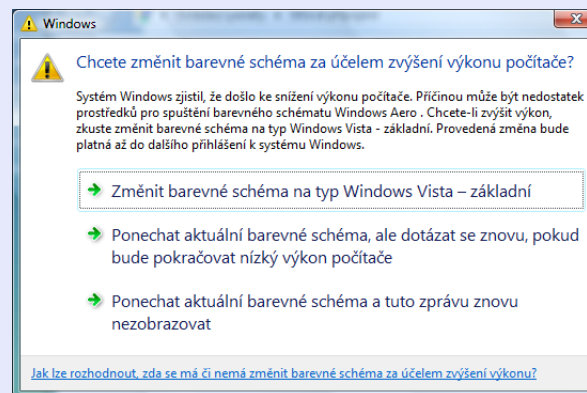
- Nelze přehrávat filmy.

### ■ Omezení v prostředí Windows Aero

Je-li návrh oken vašeho počítače Windows Aero, uvědomte si následující dvě omezení.

- Vrstvená okna se promítají bez ohledu na nastavení „Přenášet vrstvené okno“ z volby „Možnosti nastavení“.  
Například, pokud je volba „Přenášet vrstvené okno“ pro nástrojovou lištu Připojení EMP NS zakázána, neměla by se zobrazovat na obrazovce počítače, ovšem nástrojová lišta se promítá.













- Několik minut po připojení počítače k projektoru přes síť s Připojením EMP NS se zobrazí následující zpráva. Doporučuje se, abyste vybrali „Ponechat aktuální barevné schéma a tuto zprávu znovu nezobrazovat“. Tato volba je povolena, dokud se počítač nerestartuje.






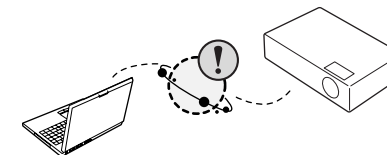
Pokud nastane jakýkoliv z následujících problémů, podívejte se na stránky určené pro příslušný problém.

## Problémy, které se týkají EasyMP

- Aplikaci EMP NS Connection nelze použít pro provedení připojení  [p.94](#)
- Náhlé změny obrazovky systému EasyMP  [p.94](#)
- Když je provedeno připojení pomocí aplikace EMP NS Connection, zůstává promítaný snímek jak je, a připojení nelze provést z jiného počítače.  [p.94](#)
- Projektor není nalezen po spuštění aplikace EMP NS Connection  [p.95](#)
- Nelze provést připojení v „Rozšířeném režimu připojení“ nebo drátovaném připojení LAN  [p.96](#)
- Obraz a zvuk pro filmy s aplikací EMP NS Connection nejsou zobrazeny, obraz se objevuje pomalu nebo se film nebo zvuk zastavuje  [p.97](#)
- Když je připojení provedeno pomocí aplikace EMP NS Connection, prezentaci v programu PowerPoint nelze spustit  [p.97](#)
- Je-li připojení prováděno pomocí aplikace EMP NS Connection, obrazovka se neobnoví při běžící aplikaci Office.  [p.98](#)
- Nelze určit soubory pomocí aplikace EMP SlideMaker2  [p.98](#)
- Chybové hlášení při spuštění aplikace EMP NS Connection  [p.98](#)
- Nelze se připojit pomocí Quick Wireless Connection  [p.100](#)
- Potíže s klíčem USB pro Quick Wireless Connection  [p.101](#)

## Problémy, které se týkají monitorování a ovládání

- E-mail se neodešle, i když v projektoru nastane anomálie  [p.102](#)



### ■ Aplikaci EMP NS Connection nelze použít pro provedení připojení

Zkontrolujte zprávu v levé spodní část obrazovky a pak použijte následující protiopatření.

Chybové zprávy	Náprava
Použitá verze aplikace není podporována.	Používáte starou verzi aplikace EMP NS Connection. Nelze provést připojení. Nainstalujte aktuální verzi z disku "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation CD-ROM" dodávaného s projektorem.

### ■ Náhlé změny obrazovky systému EasyMP

ERR v levé spodní části obrazovky: Zkontrolujte čísla a proveďte následující nápravná opatření.

Číslo ERR	Význam chyby	Náprava
2,50,53,245,-103	Selhalo spuštění systému EasyMP.	Vypněte napájení pro projektor a pak ho znovu zapněte.
51,52,100	Selhalo zpracování systému EasyMP.	Při použití aplikace EMP NS Connection ji znovu připojte. Při použití zobrazení USB znovu připojte kabel USB.
-101	Komunikace z přístupového bodu byla přerušena.	Zkontrolujte fungování přístupového bodu.
-102,-105	Bezdrátová komunikace je nestabilní.	Zkontrolujte situaci síťového provozu, chvíli počkejte a znovu připojte aplikaci EMP NS Connection.

### ■ Když je provedeno připojení pomocí aplikace EMP NS Connection, zůstává promítaný snímek jak je, a připojení nelze provést z jiného počítače.

Zkontrolujte	Náprava
Opustil prezentující konferenční místnost bez přerušení síťového připojení?	U aplikace EMP NS Connection může být přerušeno připojení s počítačem, který byl předtím připojen, když se pokouší jiný počítač připojit se k projektoru, a připojí se k počítači, který se snaží připojit. Proto, pokud není pro projektor nastaveno heslo nebo pokud znáte heslo projektoru, můžete přerušit aktuální připojení a, pokud provedete operaci připojení, můžete se připojit k projektoru. Když je pro projektor nastaveno heslo, pokud neznáte heslo projektoru, odpojte projekci od projektoru a znovu ji připojte. Chcete-li přerušit připojení od projektoru, stiskněte tlačítko [Esc] na dálkovém ovládání, vyberte „Zavřít“ z nabídky zavření a stiskněte tlačítko [Enter] na dálkovém ovládání. Když je přerušeno provedeno, můžete se připojit z cílového počítače.

### ■ Projektor není nalezen po spuštění aplikace EMP NS Connection

Zkontrolujte	Náprava
Je jednotka bezdrátové sítě LAN připojena? <b>Pro bezdrátovou síť LAN</b>	Zkontrolujte, že je dodaná bezdrátová síťová jednotka bezpečně připojena.
Je otevřená konfigurační nabídka projektoru?	Během zobrazení konfigurační nabídky se síťové připojení stává neplatné. Zavřete konfigurační nabídku a vraťte se do pohotovostní obrazovky systému EasyMP.
Jsou k dispozici karta bezdrátové sítě počítače a vestavěná funkce LAN?	Zkontrolujte, že je síť LAN platná kontrolou nastavení „Ovládací panel“ - „Systém“ ve správci zařízení, atd.
Je číslo SSID stejné jako číslo přístupového bodu? <b>Režim rychlého připojení</b>	Nastavte číslo SSID, které se liší od čísla přístupového bodu. ➡ <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Síť (Pouze EB-1735W/1725)"</a>
Je funkce DHCP pro drátovanou síť zapnuta? <b>Režim rychlého připojení</b>	Vypněte nastavení „DHCP“ pro volbu „Drátovaná síť LAN“ z konfigurační nabídky. ➡ <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Síť (Pouze EB-1735W/1725)"</a>
Byl použitý síťový adaptér vybraný správně pomocí Připojení EMP NS?	Pokud má počítač více prostředí sítě LAN, nemůže se připojit, pokud není síťový adaptér vybraný správně. Při použití počítače se systémem Windows, spusťte Připojení EMP NS Connection a vyberte síťový adaptér, který používáte z „Možnosti nastavení“ - „Přepnout síť LAN“. ➡ <a href="#">p.49</a>
Je u bezdrátového připojení sítě LAN povoleno nastavení bezdrátové sítě LAN, když je počítač v režimu úspory energie?	Povolte bezdrátovou síť LAN.
Existují nějaké překážky mezi přístupovým bodem a počítačem nebo projektorem? <b>Pro bezdrátovou síť LAN</b>	Někdy situace s elektromagnetickými vlnami zabraňuje nalezení projektoru při vyhledávání. Zkontrolujte, jestli jsou nějaké překážky mezi přístupovým bodem a počítačem nebo projektorem, a změňte jejich umístění, abyste zlepšili situaci s elektromagnetickým vlněním.
Je elektromagnetické vlnění bezdrátové sítě LAN nastaveno na nízkou intenzitu?	Nastavte intenzitu elektromagnetického vlnění na maximum.
Vyhovuje bezdrátová síť LAN standardům 802.11g, 802.11b nebo 802.11a?	Je kompatibilní se standardy 802.11g, 802.11b a 802.11a, a ne s jinými standardy jako například 802.11.
Je brána firewall vypnuta nebo byla registrována jako výjimka? <b>Pro bezdrátovou síť LAN</b>	Když nechcete vypnout bránu firewall nebo ji registrovat jako výjimku, proveďte potřebná nastavení k otevření portů. Porty použité Připojením EMP NS jsou „3620“, „3621“ a „3629“.

Zkontrolujte	Náprava
Je síťový kabel připojený správně? <b>Pro drátovanou síť LAN</b>	Zkontrolujte, že je síťový kabel připojený správně. Připojte ho znovu, pokud není připojený nebo není připojený správně.

■ Nelze provést připojení v „Rozšířeném režimu připojení“ nebo drátovaném připojení LAN

Zkontrolujte	Náprava
Liší se nastavení SSID?	Nastavte počítač, přístupový bod a projektor na stejné SSID. ☛ <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Sít" (Pouze EB-1735W/1725)</a>
Je nastaven stejný klíč WEP?	Při výběru klíče WEP z volby „Bezpečnost“ nastavte přístupový bod, počítač a projektor na stejný klíč WEP. ☛ <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Sít" (Pouze EB-1735W/1725)</a>
Jsou funkce odmítnutí připojení, jako například omezení adresy MAC☛ a omezení portů, nastaveny správně u přístupového bodu?	Nastavte projektor tak, aby umožňoval připojení z přístupového bodu.
Jsou IP adresa, maska podsítě a adresa brány pro přístupový bod a projektor nastaveny správně?	Pokud nepoužíváte DHCP, nastavte všechna nastavení. ☛ <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Sít" (Pouze EB-1735W/1725)</a>
Jsou podsítě přístupového bodu a projektoru různé?	Vyberte „Ruční vyhledávání“ z Připojení EMP NS, zadejte IP adresu a připojte se. ☛ <a href="#">p.42</a>

■ Prezентaci nelze zobrazit na požadovaném displeji při použití zobrazení s více obrazovkami.

Zkontrolujte	Náprava
Používáte program PowerPoint 2002 nebo dřívější verzi? <b>Pro systém Windows</b>	Chcete-li nastavit a používat dvě nebo více <u>virtuálních zobrazení</u> ☛, použijte program PowerPoint 2003 nebo omezte počet virtuálních zobrazení na jedno před zobrazením prezentace.

■ Aplikace se už nezobrazují z obrazovky počítače při použití zobrazení s více obrazovkami.

Zkontrolujte	Náprava
Je spuštěná jiná aplikace na <u>virtuálním zobrazení</u> ☛? <b>Pro systém Windows</b>	Pokud je nainstalováno Virtuální zobrazení EPSON, běží někdy na virtuálním zobrazení jiná aplikace. V tomto případě nastavte „Virtuální zobrazení EPSON“ na „Vypnuto“ ve „Vlastnostech obrazovky“.

■ Na obrazovce počítače se nezobrazuje kurzor myši.

Zkontrolujte	Náprava
Je nainstalováno Virtuální zobrazení EPSON? <b>Pro systém Windows</b>	Kurzor myši byl přesunutý na <u>virtuální zobrazení</u> <sup>1)</sup> . Když je zrušeno zaškrtnutí políčka virtuálního zobrazení na obrazovce „Přidat a odstranit virtuální zobrazení EPSON“, vrátí se ukazatel myši do oblasti zobrazení obrazovky.

■ Obraz a zvuk pro filmy s aplikací EMP NS Connection nejsou zobrazeny, obraz se objevuje pomalu nebo se film nebo zvuk zastavuje

Zkontrolujte	Náprava
Zkoušeli jste přehrávat filmy pomocí aplikace Media Player nebo pracovali jste s náhledem spořiče obrazovky?	V závislosti na počítači se nemusí zobrazit obrazovka přehrávání filmu v aplikaci Media Player a náhled spořiče obrazovky se nemusí zobrazit normálně.
Je v činnosti šifrování WEP nebo je připojeno více projektorů?	Rychlost zobrazení se snižuje, pokud je v činnosti šifrování WEP, nebo je připojeno více projektorů.
Povolili jste DHCP?	Je-li DHCP nastaveno na „Zapnuto“ v „Režimu rozšířeného připojení“ nebo „Připojení drátované sítě LAN“, pokud není nalezen server DHCP server, ke kterému se lze připojit, vstup do pohotovostního stavu EasyMP trvá určitou dobu.
Byla spuštěna aplikace EMP NS Connection během přehrávání filmu, nebo bylo změněno rozlišení a počet barev? <b>Pro systém Macintosh</b>	Během přehrávání filmů spusťte před spuštěním přehrávání nejprve aplikaci EMP NS Connection. Pokud je spuštěna aplikace EMP NS Connection během přehrávání filmu a rozlišení zobrazení obrazovky a počet barev se změní, v tomto případě přesuňte okno přehrávání filmu, minimalizujte jej nebo změňte jeho velikost atd.
Používá se bezdrátová síť LAN 802.11g/b v „Režimu rychlého připojení“?	V závislosti na prostředí elektromagnetického vlnění, existují časová období, kdy se může obraz a zvuk pro filmy zastavit. Když používáte funkci odesílání, použijte „Režim rozšířeného připojení“ nebo bezdrátovou síť LAN 802.11a v „Režimu rychlého připojení“.


■ Když je připojení provedeno pomocí aplikace EMP NS Connection, prezentaci v programu PowerPoint nelze spustit

Zkontrolujte	Náprava
Byla během spouštění programu PowerPoint spuštěna aplikace EMP NS Connection? <b>Pro systém Windows</b>	Při připojování pomocí aplikace EMP NS Connection zajistěte, že nejprve zavřete program PowerPoint. Prezentace nemusí běžet, pokud se během jejího spouštění provádí připojování.



■ Je-li připojení prováděno pomocí aplikace EMP NS Connection, obrazovka se neobnoví při běžící aplikaci Office.

Zkontrolujte	Náprava
Pohybuje se myš souvisle?	Když zastavíte pohyb kurzoru myši, obrazovka se aktualizuje. Pokud se obrazovka neaktualizuje rychle, zastavte pohyb kurzoru myši.

■ Nelze určit soubory pomocí aplikace EMP SlideMaker2

Zkontrolujte	Náprava
Používá se soubor PowerPoint (.ppt) s formátem programu PowerPoint 95/97?	Soubory vytvořené pomocí programu PowerPoint 95/97 a soubory uložené ve formátu programu PowerPoint 95/97 nelze upravovat pomocí aplikace EMP SlideMaker2. Můžete je použít po uložení pomocí programu PowerPoint 2000/2002/2003.  <a href="#">p.73</a>
Pokud soubor programu PowerPoint (.ppt) nelze zahrnout do scénáře, nebo pokud jej nelze zobrazit jako miniaturu, je nainstalovaný konvertor Microsoft Office JPEG?	Nainstalujte konvertor JPEG. Podrobné informace o instalování konvertoru JPEG naleznete v Uživatelské příručce programu Microsoft Office.

■ Chybové hlášení při spuštění aplikace EMP NS Connection

Zkontrolujte	Náprava
Selhalo připojení k projektoru.	Zkuste se připojit znovu. Pokud se stále nepřipojí, zkontrolujte síťová nastavení na počítači a síťová nastavení pro systém EasyMP projektoru. Podrobné informace o síťových nastaveních prováděných na projektoru naleznete v části  <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Sít' (Pouze EB-1735W/1725)"</a> .
Heslo nesouhlasí. Zkontrolujte, jak je zobrazeno projektořem, a zadejte správné heslo.	Zkontrolujte heslo projektoru zobrazené na obrazovce systému EasyMP a zadejte heslo projektoru.
Vybraný projektor je obsazený. Chcete pokračovat v procesu připojování?	Zkoušeli jste se připojit k projektoru, který je připojený k jinému počítači. Po klepnutí na tlačítko „Ano“ se provede připojení k projektoru. Připojení mezi projektořem a jiným počítačem se přeruší. Po klepnutí na tlačítko „Ne“ se neprovede připojení k projektoru. Připojení mezi projektořem a jiným počítačem je zachováno.
Selhalo resetování aplikace EMP NS Connection.	Restartujte aplikaci EMP NS Connection. Pokud se zpráva objevuje stále, odinstalujte a poté znovu nainstalujte aplikaci EMP NS Connection.  <a href="#">p.11</a>



Zkontrolujte	Náprava
Nelze se připojit, protože heslo bylo nesprávné.	Při připojování k projektoru, pro který bylo nastaveno heslo projektoru, bylo zadáno špatné heslo. Zkontrolujte heslo, které je zobrazeno na pohotovostní obrazovce připojení projektoru. Po přerušení připojení a opětovném připojení zadejte heslo projektoru na obrazovce zadávání hesla, která se zobrazí. ☛ p.18
Selhalo získání informací o síťovém adaptéru.	Zkontrolujte následující bod. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je na počítači nainstalovaný síťový adaptér?</li> <li>• Je na počítači nainstalovaný ovladač pro použitý síťový adaptér?</li> </ul> Po provedení kontroly počítač restartujte a připojte se znovu. Pokud se stále nemůžete připojit, zkontrolujte následující. Zkontrolujte síťová nastavení na počítači a síťová nastavení na projektoru. Podrobné informace o síťových nastaveních prováděných na projektoru naleznete v části ☛ <i>Uživatelská příručka "Nabídka Síť (Pouze EB-1735W/1725)"</i> .
Jeden nebo více připojených projektorů nepodporuje rozlišení vyšší než <b>SXGA</b> . Snižte rozlišení obrazovky a připojte se znovu.	V cílovém místě připojení je projektor ELP-735. Změňte rozlišení obrazovky počítače na SXGA (1280 × 1024) nebo nižší.
Existují projektory, které neodpovídají.	Nemůžete se současně připojovat k více projektorům. Zkontrolujte síťová nastavení na počítači a síťová nastavení na projektoru. Podrobné informace o síťových nastaveních prováděných na projektoru naleznete v části ☛ <i>Uživatelská příručka "Nabídka Síť (Pouze EB-1735W/1725)"</i> .
Zadejte zobrazené heslo do projektoru.	Zkontrolujte heslo projektoru zobrazené na pohotovostní obrazovce systému EasyMP a zadejte heslo projektoru.

■ **Síťová nastavení nejsou obnovena po přerušení připojení k počítači pomocí aplikace EMP NS Connection.**



Zkontrolujte	Náprava
Připojujete se při spuštění počítače k bezdrátové síti LAN ručně?  <b>Režim rychlého připojení</b>	Zkuste se připojit k bezdrátové síti LAN ručně.



### ■ Chybová zpráva při spouštění aplikace EMP SlideMaker2

Zkontrolujte	Náprava
** .SIT je už registrován. (* Název souboru scénáře)	Soubory scénářů, které už byly přidány do „Seznamu scénářů pro automatické spuštění“, nelze znovu přidávat.  p.85
Protože je hierarchie složek hluboká, nelze vybrat soubor scénáře.	Protože je hierarchie složky se souborem scénáře přidaného do „Seznamu scénářů pro automatické spuštění“ hluboká, nelze ho vybrat. Změňte místo určení pro odesílání cílového souboru scénáře.  p.85
Nedostatečná kapacita paměti na disku.	Nedostatečná kapacita paměti v jednotce pro přenos scénáře, nelze přenést scénář. Uvolněte místo v jednotce tak, aby bylo možno scénář odeslat, odstraněním nepotřebných souborů.
** Je zahrnuta nesprávná cesta. (* název cesty, která zahrnuje název souboru scénáře)	Nebyla nalezena cesta pro soubor, který se má otevřít. Z následujících důvodů. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soubor scénáře byl přesunutý do jiné složky, protože byl naposled uložen pomocí aplikace EMP SlideMaker2.</li> <li>• Název složky obsahující soubor scénáře byl změněn od jeho posledního uložení pomocí aplikace EMP SlideMaker2.</li> <li>• Soubor scénáře, který se pokoušíte otevřít, byl odstraněn.</li> </ul> Vyberte „Soubor“ - „Otevřít“ a otevřete cílový soubor scénáře nebo jej vyhledejte pomocí funkce vyhledávání systému Windows atd.
** Disk se během přístupu zaplnil. (* název cesty, která zahrnuje název souboru scénáře)	Nedostatečná kapacita paměti v jednotce obsahující pracovní složku, nelze uložit soubor scénáře. Uvolněte místo v jednotce obsahující pracovní složku tak, aby bylo možno soubor scénáře uložit, odstraněním nepotřebných souborů.
Zadaný dokument nelze otevřít.	Soubor programu PowerPoint, který se pokoušíte přidat do scénáře, je narušený nebo jej nelze použít, protože je nesprávný. Použijte jiný soubor programu PowerPoint.
Zadejte jiný název nebo jiný adresář.	Soubor s tímto názvem již existuje. Změňte název scénáře a potom jej uložte.

### ■ Nelze se připojit pomocí Quick Wireless Connection

Zkontrolujte	Náprava
Je připojena bezdrátová síťová jednotka? <b>Pro bezdrátovou síť LAN</b>	Zkontrolujte, že je dodaná bezdrátová síťová jednotka bezpečně připojena.
Je projektor zapnutý?	Zapněte projektor.  p.8
Jsou na klíči USB uloženy informace projektoru?	Nejdříve uložte na klíč USB informace projektoru, potom připojte klíč USB k počítači.  p.8



Zkontrolujte	Náprava
Je klíč USB pro Quick Wireless Connection připojen k počítači?	Připojte klíč USB k počítači. Pokud je klíč USB již připojen, odpojte jej a znovu připojte. Pokud se projekce i poté nedaří, informace uložené na klíči USB byly pravděpodobně vymazány. Přejděte na webové stránky společnosti Epson a proveďte obnovu. Navštivte adresu <a href="http://www.epson.com">http://www.epson.com</a> a vyberte část s podporou na místním webu Epson.
Změnili jste nastavení projektoru po uložení informací projektoru na klíč USB?	Znovu uložte informace projektoru na klíč USB. Potom připojte klíč USB k počítači.

**■ Potíže s klíčem USB pro Quick Wireless Connection**

Zkontrolujte	Náprava
Zobrazila se během ukládání informací projektoru na klíč USB na obrazovce nějaká zpráva o ukládání nebo dokončení?	Pokud se nezobrazila žádná zpráva, informace uložené na klíči USB byly pravděpodobně vymazány. Přejděte na webové stránky společnosti Epson a proveďte obnovu. Navštivte adresu <a href="http://www.epson.com">http://www.epson.com</a> a vyberte část s podporou na místním webu Epson.

■ E-mail se neodešle, i když v projektoru nastane anomálie

Zkontrolujte	Náprava
Je jednotka bezdrátové sítě LAN připojena? <b>Pro bezdrátovou síť LAN</b>	Zkontrolujte, že je dodaná bezdrátová síťová jednotka bezpečně připojena.
Je správné nastavení síťového připojení?	Zkontrolujte nastavení sítě projektoru. 🖱 <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Sítě" (Pouze EB-1735W/1725)"</a>
Je „Pohotovostní režim“ nastavený na „Síť zapnuta“?	Chcete-li použít funkci Oznámení e-mailem, když je projektor v pohotovostním režimu, nastavte „Síť zapnuta“ v „Pohotovostním režimu“ z konfigurační nabídky. 🖱 <a href="#">Uživatelská příručka "Nabídka Rozšířené"</a>
Nastala fatální anomálie a projektor se náhle zastavil?	Když se projektor náhle zastaví, nelze odesílat e-maily. Pokud, po zkontrolování projektoru, abnormální stav pokračuje, spojte se s vaším místním prodejcem nebo s nejbližší adresou poskytnutou v <i>Příručce pro podporu a servis</i> . 🖱 <a href="#">Projektor Epson – seznam kontaktů</a>
Je do projektoru přivedeno napájení?	Zkontrolujte, že vaše elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Je síťový kabel připojený správně? <b>Pro drátovanou síť LAN</b>	Zkontrolujte, že je síťový kabel připojený správně. Připojte ho znovu, pokud není připojený nebo není připojený správně.

Tato kapitola srozumitelně vysvětluje termíny, které se používají s projektorem, a složité termíny, které nejsou vysvětleny v textu této příručky. Podrobné informace najdete v jiných komerčně dostupných publikacích.

DPOF	Zkratka z Digital Print Order Format, je to formát k zaznamenávání informací (fotografie, které chcete tisknout, počet kopií atd.) pro tisk fotografií pořízených digitálním fotoaparátem na záznamová média jako jsou například paměťové karty.
Adresa MAC	Zkratka z Media Access Control. Adresa MAC je identifikační číslo, které je jedinečné pro každý síťový adaptér. Každému síťovému adaptéru je přiřazeno jedinečné číslo a data se přenášejí mezi síťovými adaptéry na základě této identifikace.
SVGA	Typ video signálu s rozlišením 800 (vodorovně) × 600 (svisle) bodů, který používají počítače kompatibilní s IBM PC/AT.
SXGA	Typ video signálu s rozlišením 1280 (vodorovně) × 1024 (svisle) bodů, který používají počítače kompatibilní s IBM PC/AT.
UXGA	Typ video signálu s rozlišením 1600 (vodorovně) × 1200 (svisle) bodů, který používají počítače kompatibilní s IBM PC/AT.
VGA	Typ video signálu s rozlišením 640 (vodorovně) × 480 (svisle) bodů, který používají počítače kompatibilní s IBM PC/AT.
XGA	Typ video signálu s rozlišením 1024 (vodorovně) × 768 (svisle) bodů, který používají počítače kompatibilní s IBM PC/AT.
Ad hoc	Způsob bezdrátového připojení LAN, které komunikuje s klienty bezdrátové sítě LAN bez použití přístupového bodu. Nelze komunikovat s dvěma nebo více zařízeními současně.
Virtuální zobrazení	Obrazovka pro jeden počítač tvoří výstup pro vícenásobné zobrazení. Pomocí vícenásobných zobrazení lze vytvářet velkou virtuální obrazovku.

**óVšeobecná poznámka:**

Windows Vista and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

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

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

Windows, WindowsNT, Windows Vista a PowerPoint jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech.

Tento produkt zahrnuje kryptografický software RSA\_ BSAFE<sup>®</sup> od společnosti RSA Security Inc. RSA Security Inc. Všechna práva vyhrazena. RSA a BSAFE jsou buď registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti RSA Security Inc. ve Spojených státech a/nebo dalších zemích.

Tento produkt zahrnuje kryptografický software **NetNucleus<sup>®</sup> WPA** od společnosti TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

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

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

Pixelworks a DNX jsou ochranné známky společnosti Pixelworks Inc.

EasyMP je ochranná známka společnosti Seiko Epson Corporation.

Ostatní zde použité názvy produktů jsou také pouze pro účely identifikace a mohou být ochrannými známkami svých příslušných vlastníků. Společnost Epson odmítá jakákoliv a všechna práva u těchto známek.

## **Autorská práva pro software:**

Tento produkt používá bezplatný software, stejně jako software, pro který tato společnost drží práva.

Následují informace o bezplatném softwaru používaném tímto produktem.

### **1.LGPL**

- (1) Tato společnost používá bezplatný software pro tento produkt za podmínek dokumentu GNU LESSER General Public License Version 2 z června 1991 (dále "LGPL") nebo novějších verzí. Úplný text dokumentu LGPL si můžete přečíst na následujících webových stránkách.

[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

Tato společnost, za podmínek LGPL, zveřejňuje zdrojový kód pro bezplatný software použitý v tomto produktu na základě LGPL.

Pokud chcete reprodukovat upravovat a/nebo distribuovat příslušný software, kontaktujte personál podpory uvedený v Projektor Epson – seznam kontaktů.

Při reprodukování, úpravách a/nebo distribuci příslušného bezplatného softwaru postupujte podle podmínek LGPL.

Příslušný bezplatný software je také poskytován "tak jak je" bez jakékoliv garance nebo záruky. Termín záruka zahrnuje, ale není omezen na příslušnou komercializaci, obchodní potenciál, účel použití a nepřestupuje práva třetí osoby (včetně, ale bez omezení na patentová práva, autorská práva a obchodní tajemství).

- (2) Dále, jak bylo uvedeno v (1), neexistuje záruka pro bezplatný software, který je zahrnutý v tomto produktu, na který se LGPL vztahuje, z důvodů charakteristik bezplatného softwaru, který je již použitý v tomto produktu; jakékoliv problémy v tomto produktu (včetně problémů, které pocházejí z příslušného bezplatného softwaru) neovlivňují podmínky záruky (písemné záruky) vydané touto společností.
- (3) Za podmínek LGPL je zveřejněn zdrojový kód, stejně jako autorství pro bezplatný software použitý v tomto produktu, jak bylo uvedeno v (1).

### **2. Další bezplatný software**

Stejně jako bezplatný software použitý za podmínek LGPL, tato společnost také používá pro tento produkt následující bezplatný software.

V dalším jsou všichni autoři, podmínky, a tak dále popsáni v originálu. Kromě toho, neexistuje záruka pro bezplatný software z důvodů charakteristik bezplatného softwaru, který již byl použitý v tomto produktu; jakékoliv problémy v tomto produktu (včetně problémů, které pocházejí z příslušného bezplatného softwaru) neovlivňují podmínky záruky (písemné záruky) vydané touto společností.

- (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 a Mark Adler

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright© 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© <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library  
'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

**For embedded multimedia software:**

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. ([www.ingenient.com](http://www.ingenient.com)).

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

**For MPEG-4 ASP:**

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

**For MPEG-4 AVC:**

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND 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.