

# **Uživatelská příručka**

## **Multimedia Projector**

**EB-460i**

**EB-460**

**EB-450Wi**

**EB-450W**



**EB-440W**

# Symbyly, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce





## • Bezpečnostní symbyly

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

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

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

## • Označení obecných informací

<b>Upozornění</b>	Označuje postup, jehož následkem může vzniknout škoda nebo poranění v případě, že uživatel nebude dostatečně opatrný.
	Označuje doplňkové informace, které by mohly být v souvislosti s daným tématem užitečné.
	Označuje stránku obsahující podrobné informace týkající se daného tématu.
	Označuje, že popis podtržených slov před tímto symbolem se nachází v glosáři. Viz kapitola "Glosář" v části "Příloha".  <a href="#">s.132</a>
<b>Postup</b>	Označuje popis postupu a pořadí kroků. Označený postup musí být proveden v pořadí, v jakém jsou uvedené kroky zobrazeny.
[ (Název) ]	Označuje název tlačítka na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu. Příklad: Tlačítko [Esc]
"(Název nabídky)" <b>Jas</b>	Označuje položky Konfigurační nabídka. Příklad: <b>Vyberte "Jas" z nabídky Obraz.</b> Nabídka <b>Obraz</b> - <b>Jas</b>

## Symbyly, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce ..... 2

### Úvod

#### Funkce Projektoru ..... 7

Praktické zařízení určené pro snadné používání	7
Snadné zacházení	7
Vylepšené funkce zabezpečení	7
Ovládání počítače na projekční ploše (pouze EB-460i/450Wi)	8
Easy Interactive Function	8
Funkce kreslení	8
Výběr různých zdrojů vstupu využitím vícenásobného připojení	8
Úplné využití síťového připojení	8
Připojení pomocí kabelu USB a promítání (USB Display)	9
Promítání obrazovky počítače pomocí volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key	9
Promítání obrazů JPEG bez připojení počítače	10
Zvětšujte a promítejte vaše soubory pomocí projektoru dokumentů	10

#### Názvy Součástí a Funkce ..... 11

Čelní a Horní strana	11
Strany	12
Rozhraní	13
Podstavec (s kluznou deskou)	14
Podstavec (bez kluzné desky)	15
Ovládací panel	15
Dálkový Ovladač	16
Easy Interactive Pen(Pouze EB-460i/450Wi)	18

## Několik způsobů použití projektoru

#### Změna režimu instalace ..... 20

#### Změna Promítaného Obrazu ..... 21

Automatická detekce vstupního signálu a změna promítaného obrazu (Hledání Zdroje)	21
Přepojit na cílový obraz pomocí dálkového ovladače	22

#### Připojení pomocí kabelu USB a promítání (USB Display) ..... 23

Systémové požadavky	23
Připojování	24
První připojení	24
Další připojení	27

#### Prezentace pomocí Prezentace ..... 28

Soubory, které lze promítat pomocí Prezentace	28
Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí Prezentace	28
Příklady použití Prezentace	28
Prezentace Základní Operace	29
Spuštění a zavření Prezentace	29
Základní operace Prezentace	29
Otáčení snímků	30
Promítání souborů snímků	31
Promítání snímků	31
Promítání všech souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)	32
Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení Prezentace	33

#### Připojení externího zařízení ..... 34

Připojování a vyjímání zařízení USB	34
Připojení zařízení USB	34
Odpojení zařízení USB	34
Připojení externího monitoru	35
Připojení externích reproduktorů	36
Připojení mikrofonu	36

<b>Připojení síťového kabelu LAN</b>	<b>37</b>
<b>Instalace jednotky bezdrátové sítě LAN</b>	<b>38</b>
<b>Funkce pro Vylepšení Prezentací</b>	<b>39</b>
Výběr kvality projekce (Výběr Režim Barev)	39
Nastavení Autom. clona	40
Dočasné skrytí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)	40
Pozastavení obrazu (Zmrazit)	41
Změna poměru stran	41
Metody změn	41
Změna poměru stran pro obrazy video zařízení	41
Změna poměru stran pro obrazy z počítače (EB-460i/460)	43
Změna poměru stran pro obrazy z počítače (EB-450Wi/450W/440W)	44
Použití ukazatele pro zvýraznění sekcí (Ukazatel)	46
Zvětšení Části Obrazu (E-Zoom)	47
Ovládání ukazatele myši dálkovým ovladačem (Bezdrátová myš)	48
<b>Funkce Zabezpečení</b>	<b>50</b>
Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)	50
Typ zabezpečení heslem	50
Nastavení funkce Zabezpečení heslem	50
Zadání hesla	51
Omezení provozu (Provozní zámek)	52
Zámek Proti Zcizení	53
Instalace drátěné pojistky	53
<b>Easy Interactive Function (Pouze EB-460i/450Wi)</b>	<b>54</b>
Přehled funkce Easy Interactive Function	54
Kroky operace	55
První použití funkce Easy Interactive Function	55
Další připojení	55
Systémové požadavky	55
První použití funkce Easy Interactive Function	56
Další použití funkce Easy Interactive Function	59
Kalibrace	61
Případy, kdy je vyžadována kalibrace	61
Výměna baterií pera Easy Interactive Pen	61

<b>Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní)</b>	<b>63</b>
Zobrazení Ovládání z Webu	63
Zadání IP adresy projektoru	63
Zobrazení Vzdálené ovládání webovým prohlížečem	64
<b>Použití Funkce Mailová Zpráva Funkce Pro Hlášení Problémů</b>	<b>66</b>
<b>Správa Pomocí SNMP</b>	<b>67</b>
<b>Uložení uživatelského loga</b>	<b>68</b>
<b>Uložení vlastního vzoru</b>	<b>70</b>

## Nabídka Konfigurace

<b>Používání nabídky Konfigurace</b>	<b>73</b>
<b>Seznam Funkcí</b>	<b>74</b>
Nabídka Obraz	74
Nabídka Signál	75
Nabídka Nastavení	76
Nabídka Rozšířené	79
Nabídka Síť	81
Poznámky k používání nabídky Síť	82
Operace měkkých kláves	82
Nabídka Základní	83
Nabídka Bezdrátová síť LAN	84
Nabídka Zabezpečení	86
Když je vybrána možnost WEP	86
Když jsou vybrány možnosti WPA-PSK (TKIP) nebo WPA2-PSK (AES)	87
Nabídka Kabelová LAN	88
Nabídka Mail	89
Nabídka Další	90
Nabídka Reset	91
Informace (Pouze Obraz)	92
Nabídka Reset	93

## Odstraňování Problémů

<b>Použití nápovědy</b>	<b>95</b>
-------------------------	-----------

<b>Řešení Problémů</b>	<b>96</b>
------------------------	-----------

Popis indikátorů	96
⏻ indikátor svítí nebo bliká červeně	97
🔦 indikátor bliká nebo svítí oranžově	98
Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení	99
Problémy týkající se obrazu	100
Problémy při spuštění projekce	104
Problémy, které se týkají monitorování a ovládání	105
Problémy týkající se funkce Easy Interactive Function	105
Jiné problémy	107

<b>Přečtení oznámení e-mailem o chybách</b>	<b>109</b>
---	------------

## Příloha

<b>Čištění součástí</b>	<b>111</b>
-------------------------	------------

Čištění Povrchu Projektoru	111
Čištění projekčního okénka	111
Čištění vzduchového filtru	111

<b>Výměna Spotřebního Materiálu</b>	<b>113</b>
-------------------------------------	------------

Výměna baterií v dálkovém ovladači	113
Výměna lampy	114
Interval výměny lampy	114
Postup při výměně lampy	114
Resetování Provoz lampy (hod)	117
Výměna vzduchového filtru	117
Interval výměny vzduchového filtru	117
Postup při výměně vzduchového filtru	117

<b>Volitelné Příslušenství a Spotřební Materiál</b>	<b>119</b>
---	------------

Volitelné Příslušenství	119
Spotřební Materiál	119

<b>Formát plátna a projekční vzdálenost</b>	<b>120</b>
---	------------

Projekční Vzdálenost (EB-460i/460)	120
Projekční vzdálenost (EB-450Wi/450W/440W)	120

<b>Seznam podporovaných rozlišení</b>	<b>122</b>
---------------------------------------	------------

Podporovaná Zobrazovací Zařízení (EB-460i/460)	122
Počítačové signály (analogový RGB)	122
Komponentní video	122
Kompozitní video/S-Video	122
Podporovaná zobrazovací zařízení (EB-450Wi/450W/440W)	122
Počítačové signály (analogový RGB)	122
Komponentní video	123
Kompozitní video/S-Video	123

<b>ESC/VP21</b>	<b>124</b>
-----------------	------------

Seznam Příkazů	124
Schéma Zapojení Kabelů	124
Sériové připojení	124
Komunikační protokol	125

<b>O Aplikaci PLink</b>	<b>126</b>
-------------------------	------------

<b>Technické Údaje</b>	<b>127</b>
------------------------	------------

Obecné Technické Údaje Projektoru	127
-----------------------------------	-----

<b>Vzhled</b>	<b>130</b>
---------------	------------

<b>Glosář</b>	<b>132</b>
---------------	------------

<b>Obecné Poznámky</b>	<b>134</b>
------------------------	------------

Ustanovení zákona o bezdrátové telegrafii	134
O symbolech, upozorněních a způsobech zobrazování položek	134
Všeobecná poznámka	134

<b>Rejstřík</b>	<b>152</b>
-----------------	------------



# Úvod

Tato kapitola popisuje funkce projektoru a názvy součástí.

## Praktické zařízení určené pro snadné používání

### Snadné zacházení

- **Snadné připevnění na stěnu**

Projektor je dodáván s vyhrazenou kluznou deskou, s jejíž pomocí je montáž na stěnu snadnější.

Kluzná deska je integrovaná do hlavní jednotky projektoru, takže montáž je snadná a doba instalace je v porovnání s instalací předchozích modelů podstatně kratší. ➡ [Instalační příručka](#)

Také údržbu, například výměnu vzduchového filtru a lampy, můžete snadno provádět na projektoru připevněnému ke zdi.

- **Není vyžadována žádná speciální projekční plocha**

Projektor je možné instalovat do různých míst, a kde není k dispozici žádná projekční plocha, obrazy lze promítat na plochu, jako je například stěna.

- **Krátká projekční vzdálenost**

Díky nejkratší projekční vzdálenosti 47 cm je umožněno umístit projektor velice blízko k projekční ploše. ➡ [s.120](#)

Pokud připevníte projektor na zeď a promítáte obrazy úhlopříčně seshora, můžete předvádět své prezentace, aniž by se na obrazu zobrazovaly stíny osoby stojící v blízkosti projekční plochy. Navíc, stojíte-li k projekční ploše zády, světlo projektoru vás neoslňuje, protože nezasahuje do vašeho zorného pole.

- **Přímé zapnutí / vypnutí**

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

- **Zobrazení projekčních čar na projekční ploše**

Vzorová funkce pro projekci čárkovaných čar nebo mřížky umožňuje efektivní využití projekční plochy při přednáškách nebo prezentacích.

- **Reproduktor**

Díky zabudovanému vysokovýkonnému reproduktoru 10 W je váš hlas přenášen až k okrajům místnosti, a to i v prostorných učebnách.

- **Projekční plocha pro WXGA (pouze EB-450Wi/450W/440W)**

Z počítače se širokoúhlým displejem LCD WXGA s poměrem stran 16:10 lze obraz promítat ve stejném poměru stran. Tím je umožněno efektivně využít šířku bílých tabulí a jiných projekčních ploch orientovaných na šířku.

- **Ovládání projektoru z počítače**

Funkci Ovládání pomocí webového rozhraní a funkci Vzdálené ovládání webovým prohlížečem lze použít pro provádění stejných operací na počítači, jako na ovládacím panelu nebo dálkovém ovladači projektoru.

➡ [s.63](#)

### Vylepšené funkce zabezpečení

- **Zabezpečení heslem pro omezování a správu uživatelů**

Nastavením hesla můžete vymežit, kdo může projektor používat.

➡ [s.50](#)

- **Tlačítko zámku tlačítek omezuje používání ovládacího panelu**

Můžete zabránit, aby mohli uživatelé bez svolení měnit nastavení projektoru na prezentacích, ve školách atd. ➡ [s.52](#)

- **Vybaven bezpečnostními zařízeními proti zcizení**

Projektor je vybaven následujícími typy bezpečnostních funkcí proti zcizení. ➡ [s.53](#)

- Bezpečnostní slot
- Bod instalace bezpečnostního kabelu

## Ovládání počítače na projekční ploše (pouze EB-460i/450Wi)

### Easy Interactive Function

Pouhým připojením počítače k projektoru je možné ovládat počítač na projekční ploše a vést efektivní interaktivní prezentace nebo přednášky.

☛ [s.54](#)

### Funkce kreslení

Použitím grafické aplikace lze importovat text a grafy, které byly vytvořeny elektronickým perem (Easy Interactive Pen) na projekční ploše. Tím se spojují funkce bílé tabule a projekční plochy, takže je není nutné používat současně. ☛ [s.54](#)

## Výběr různých zdrojů vstupu využitím vícenásobného připojení

Kromě připojení počítačového kabelu můžete zvolit různá rozhraní, jako například kabel USB, úložné zařízení USB nebo připojení LAN. To umožňuje zvolit ze široké škály vstupních zdrojů odpovídajících používanému prostředí.

### Úplné využití síťového připojení

Svou síť můžete efektivním způsobem využít s pomocí dodaného softwaru "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" k realizaci různých prezentací a informačních schůzek. ☛ [EasyMP Network Projection - Návod na použití](#)

- **Připojte počítač k projektoru prostřednictvím sítě**


Můžete promítat připojením k již vytvořenému síťovému systému. Můžete realizovat efektivní schůzky promítáním z několika počítačů připojených k síťovému systému bez nutnosti měnit jakékoliv kabely.

- **Bezdrátové připojení k počítači**

Když nainstalujete volitelnou jednotku bezdrátové sítě LAN do projektoru, můžete se bezdrátově připojit k počítači. ☛ [s.38](#)



## • Způsob připojení pro různé sítě

K dispozici jsou následující způsoby připojení projektoru k síti. Vyberte kterýkoliv způsob, který vyhovuje vašemu prostředí.  [EasyMP Network Projection - Návod na použití](#)

### • Režim rozšířeného připojení

Režim rozšířeného připojení je připojení infrastruktury, které vám nabízí způsob připojení k již vytvořené síti.


### • Režim rychlého připojení

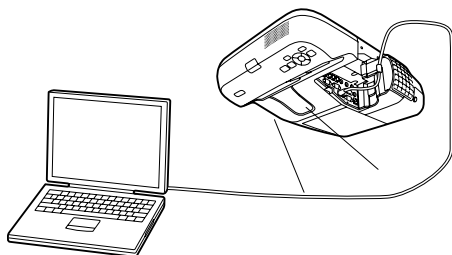
Režim rychlého připojení je způsob připojení, který lze spustit pouze pokud je nainstalována volitelná jednotka bezdrátové sítě LAN.

Režim rychlého připojení dočasně přidělí SSID projektoru počítači a naváže připojení ad-hoc a po odpojení obnoví síťová nastavení počítače.

## Připojení pomocí kabelu USB a promítání (USB Display)

Pouhým připojením dodávaného kabelu USB k počítači můžete promítat obrazy z monitoru počítače.

 Úvodní příručka , s.23



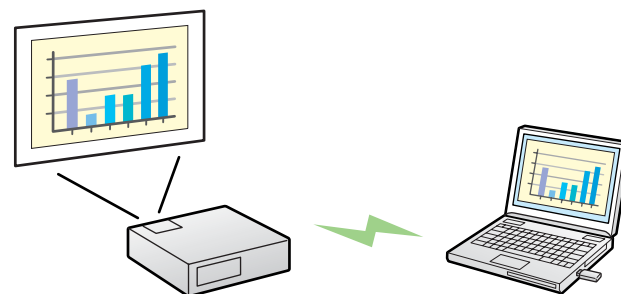
## Promítání obrazovky počítače pomocí volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key

Pomocí volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key můžete rychle připojit počítač k projektoru a promítat.

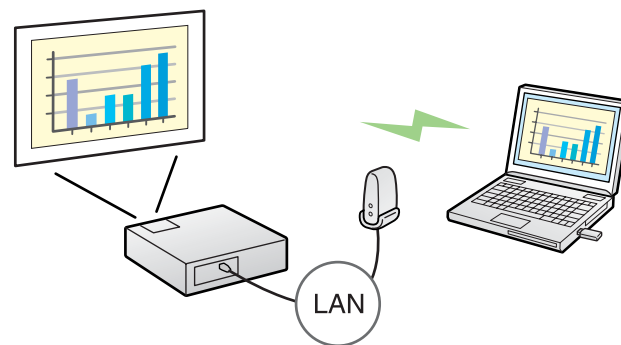
S klíčem Quick Wireless Connection USB Key se můžete připojit k projektoru v síti, i když není nainstalováno EasyMP Network Projection.

Například se můžete připojit v následujících prostředích.

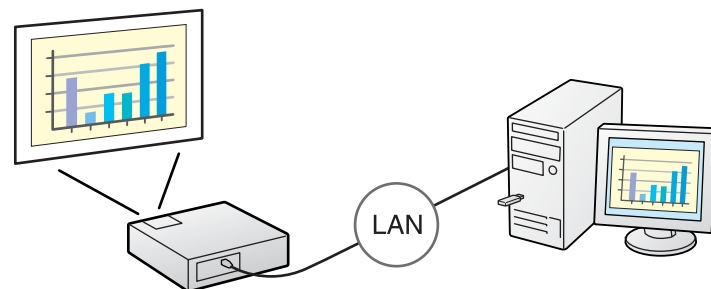
- Připojte se pomocí režimu režim rychlého připojení s volitelnou jednotkou bezdrátové sítě LAN.



- Připojte se pomocí přístupového bodu a připojte se k síti.



- Připojte se k síti pomocí připojení k pevné místní síti LAN.



☞ s.119



- Tento projektor není kompatibilní s funkcí Síťový projektor, což je standardní funkce v systému Windows Vista a Windows 7.
- Omezení při promítání z aplikace Windows Media Center  
Je-li aplikace Windows Media Center v režimu celé obrazovky, obrazy nelze promítat. Aby bylo obrazy možné promítat, přepněte do režimu zobrazení v okně.

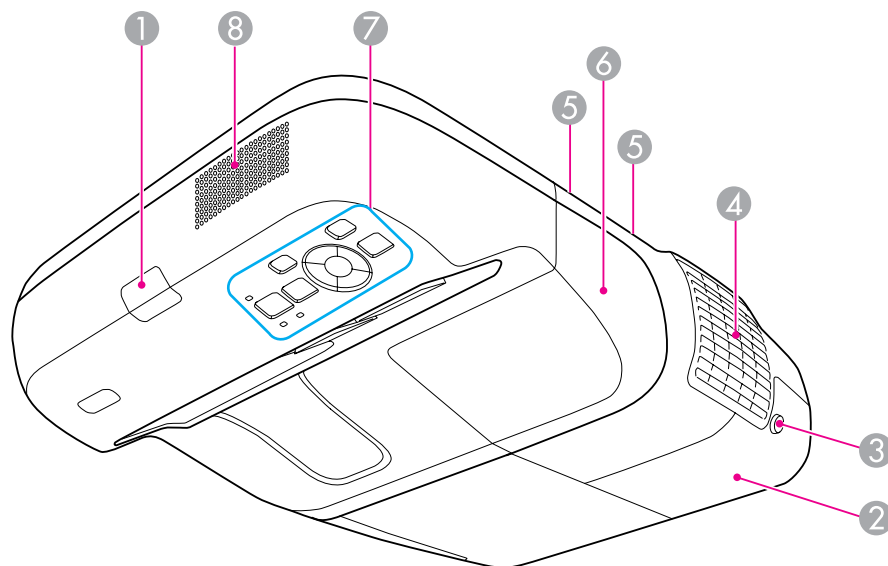
## Promítání obrazů JPEG bez připojení počítače

Můžete promítat prezentaci obrazů JPEG uložených na zařízení USB, jako je například digitální fotoaparát, pevný disk kompatibilní s USB nebo paměť USB jednoduše připojením k projektoru. ☞ s.28

## Zvětšujte a promítejte vaše soubory pomocí projektoru dokumentů

Jako volitelné dodatečné příslušenství je k dispozici projektor dokumentů kompatibilní s USB. S tímto projektorem dokumentů není potřeba používat napájecího kabelu. Připojení můžete provést snadno pomocí jednoho Kabel USB a jeho čistý design skutečně zjednodušuje promítání a zvětšování vašich dokumentů. ☞ s.34

## Čelní a Horní strana



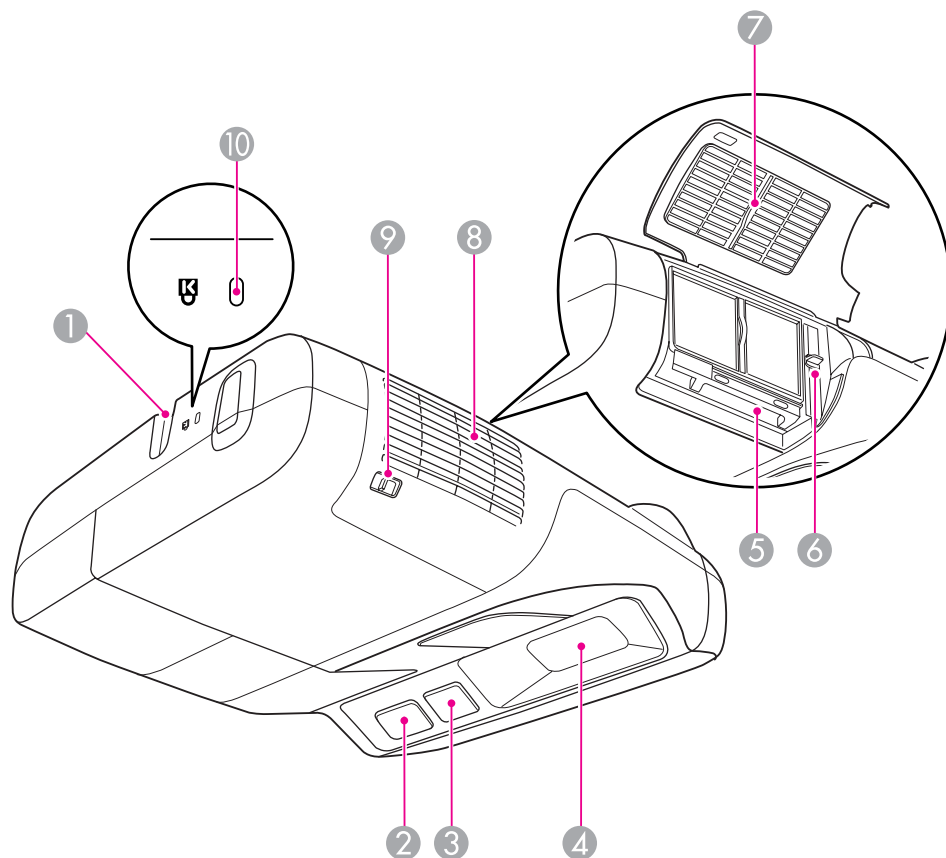
Název	Funkce
1 Vzdálený přijímač	Přijímá signály z dálkového ovladače. ☞ Úvodní příručka
2 Kryt lampy	Tento kryt otevřete při výměně lampy projektoru. ☞ s.114
3 Šroubek upevňující kryt lampy	Šroubek upevňující kryt lampy na svém místě. ☞ s.114
4 Větrací otvory	Větrací otvor, který se používá pro vnitřní chlazení projektoru.

**⚠ Výstraha**

Neumísťujte do blízkosti větracích otvorů jakékoli předměty, které by se mohly poškodit teplem, a nepřibližujte se rukama nebo tváří k větracím otvorům, když probíhá projekce.

Název	Funkce
5 Šroubky upevňující kryt kabelu	Šroubky upevňující kryt kabelu na svém místě. ☞ Úvodní příručka
6 Kryt kabelu	Chcete-li se připojit ke vstupnímu portu, povolte dva šroubky a tento kryt otevřete. ☞ Úvodní příručka
7 Ovládací panel	Umožňuje ovládání a kontrolu stavu projektoru. ☞ s.15
8 Reproduktor	Výstup zvuku pro právě promítané obrazy nebo ze vstupního portu Mikrofon (Mic).

## Strany



Název	Funkce
1 <b>Bod instalace bezpečnostního kabelu</b>	Protáhněte zde běžně dostupnou drátěnou pojistku a upevněte ji na své místo. <a href="#">s.53</a>
2 <b>Vzdálený přijímač</b>	Přijímá signály z dálkového ovladače. <a href="#">Úvodní příručka</a>

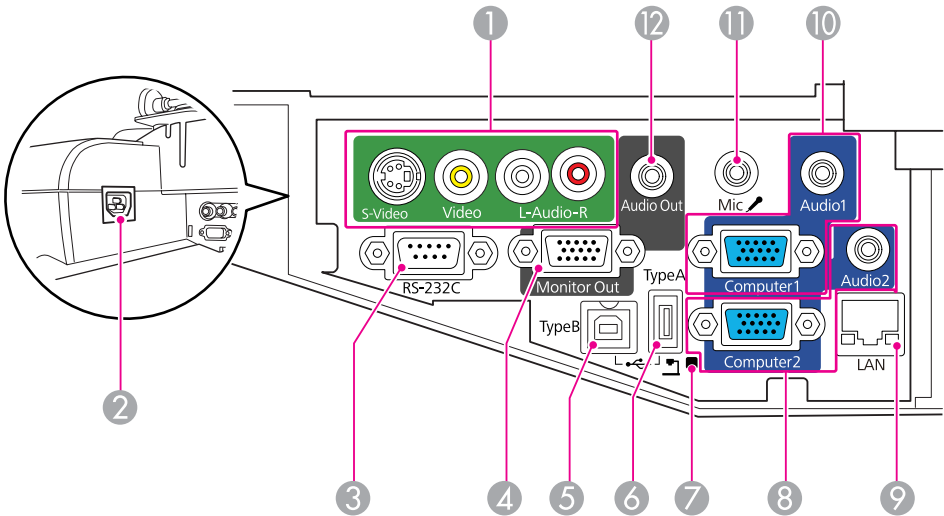
Název	Funkce
3 <b>Přijímač Easy Interactive Function</b> (pouze EB-460i/450Wi)	Přijímá signály z pera Easy Interactive Pen. <a href="#">s.54</a>
4 <b>Projekční okénko</b>	Promítá obrazy. <div><b>Varování</b><ul style="list-style-type: none"><li>Do okénka se během projekce nedívejte.</li><li>Na okénko nepokládejte žádné předměty ani ruce. Je to velice nebezpečné, protože soustředěním projekčního světla vznikají vysoké teploty.</li></ul></div>
5 <b>Slot pro vložení jednotky bezdrátové sítě LAN</b>	Vložte volitelnou jednotku bezdrátové sítě LAN. <a href="#">s.38</a>
6 <b>Páčka zaostření</b>	Upravuje ostrost obrazu. Otevírá kryt vzduchového filtru a manipuluje s páčkou zaostření. <a href="#">Úvodní příručka</a>
7 <b>Kryt vzduchového filtru</b>	Tento kryt otevřete, pokud chcete vyměnit vzduchový filtr nebo nainstalovat volitelnou jednotku bezdrátové sítě LAN.
8 <b>Větrací vstupní otvor (Vzduchový filtr)</b>	Nasává vzduch a interně chladí projektor. Pokud se zde usazuje prach, může se zvýšit vnitřní teplota, což může způsobit problémy s provozem nebo zkrátit životnost optického systému. Zajistěte pravidelné čištění vzduchového filtru. <a href="#">s.111</a> , <a href="#">s.117</a>
9 <b>Páčka otevření/zavření krytu vzduchového filtru</b>	Slouží k otevírání a zavírání krytu vzduchového filtru. <a href="#">s.117</a> Je-li nainstalována jednotka bezdrátové sítě LAN, otevřete tento kryt. <a href="#">s.38</a>
10 <b>Bezpečnostní slot</b>	Bezpečnostní slot je kompatibilní se systémem Microsaver Security System společnosti Kensington. <a href="#">s.53</a>

Rozhraní

Následující porty naleznete, pokud odstraníte kryt kabelu.

Chcete-li připojit zařízení, odstraňte kryt kabelu.

☞ Úvodní příručka



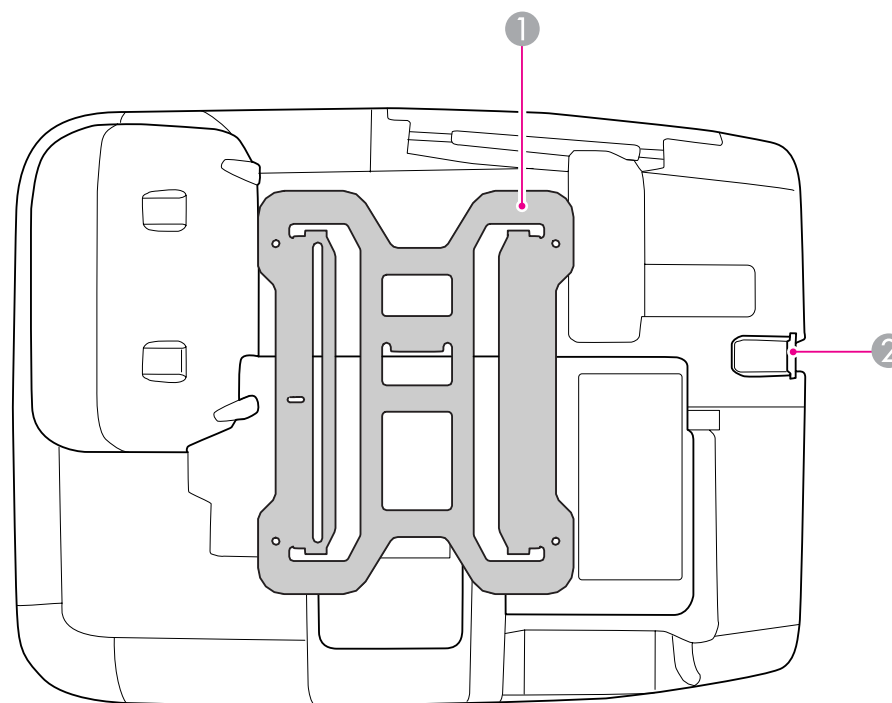
Název	Funkce
<b>1 Vstupní port S-Video (S-Video)</b>  <b>Vstupní port Video (Video)</b>  <b>Vstupní port Audio-L/R (Audio-L/R)</b>	Pro signály S-video ze zdrojů videa.  Pro signály kompozitního videa ze zdrojů videa.  Slouží k připojení k portu výstupu zvuku pro výstup zvuku ze zařízení připojeného ke vstupnímu portu S-video nebo vstupnímu portu Video. ☞ Úvodní příručka
<b>2 Konektor napájení</b>	Slouží k připojení napájecího kabelu. ☞ Úvodní příručka

Název	Funkce
<b>3 Port RS-232C</b>	Při ovládání projektoru z počítače připojte projektor k počítači pomocí kabelu RS-232C. Tento port slouží pouze k ovládání a neměl by být běžně používán. ☞ s.124
<b>4 Port Výstup pro monitor (Monitor Out)</b>	Výstup obrazových signálů z počítače připojeného ke vstupnímu portu Počítač1 na externí monitor. Tento výstup není k dispozici pro signály komponentního videa nebo jiné signály, připojené k jakémukoliv jinému portu než je vstupní port Počítač1. ☞ s.35
<b>5 Port USB (TypeB)</b>	Slouží k připojení projektoru k počítači pomocí kabelu USB za účelem promítání obrazů z počítače. ☞ s.23  Tento port slouží také k připojení počítače pomocí dodaného Kabel USB pro použití bezdrátové funkce myši. ☞ s.48  Tento port slouží také k připojení počítače pomocí dodaného kabelu USB pro použití funkce Easy Interactive Function.(Pouze EB-460i/450Wi) ☞ s.54
<b>6 Port USB (TypeA)</b>	Promítá prezentace obrázků JPEG, když jsou paměti nebo digitální fotoaparáty připojeny k portu kompatibilnímu s rozhraním USB. ☞ s.28  Také se připojí k volitelnému projektoru dokumentů.
<b>7 Indikátor USB</b>	Informuje o stavu připojeného zařízení USB k portu USB(TypeA), jak je popsáno níže. NESVÍTÍ: zařízení USB není připojeno SVÍTÍ oranžově: zařízení USB je připojeno SVÍTÍ zeleně: zařízení USB funguje SVÍTÍ červeně: Chyba

Název	Funkce
<b>8 Vstupní port Počítač 2 (Computer2)</b>  <b>Vstupní port Audio 2 (Audio2)</b>	<p>Pro výstup signálů obrazu z počítače a signálů komponentního videa z dalších zdrojů videa.</p> <p>Slouží k připojení k výstupnímu portu zvuku zařízení připojeného ke vstupnímu portu Computer2, když chcete výstup zvuku. Zároveň, pokud je vstupní zdroj jeden z následujících a chcete výstup zvuku z projektoru, připojte zdroj zvuku k portu Audio2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- USB: Při přehrávání prezentace z paměťového zařízení USB připojeného k portu USB(TypeA) nebo při promítání z volitelného projektoru dokumentů</li> <li>- USB Display</li> <li>- LAN</li> </ul> <p>🔊 <i>Úvodní příručka</i></p>
<b>9 Port LAN</b>	Slouží k připojení kabelu LAN a poté k síti. 🔊 <a href="#">s.37</a>
<b>10 Vstupní port Počítač 1 (Computer1)</b>  <b>Port Audio 1</b>	<p>Pro výstup signálů obrazu z počítače a signálů komponentního videa z dalších zdrojů videa.</p> <p>Slouží k připojení k výstupnímu portu zvuku zařízení připojeného ke vstupnímu portu Computer1, když chcete výstup zvuku.</p> <p>🔊 <i>Úvodní příručka</i></p>
<b>11 Vstupní port Mikrofon (Mic)</b>	Připojuje se k mikrofonu. 🔊 <a href="#">s.36</a>
<b>12 Port Audiovýstup (Audio Out)</b>	Výstup zvuku právě promítaných obrazů nebo vstupu zvuku ze vstupního portu Mikrofon (Mic) na externí reproduktor. 🔊 <a href="#">s.36</a>

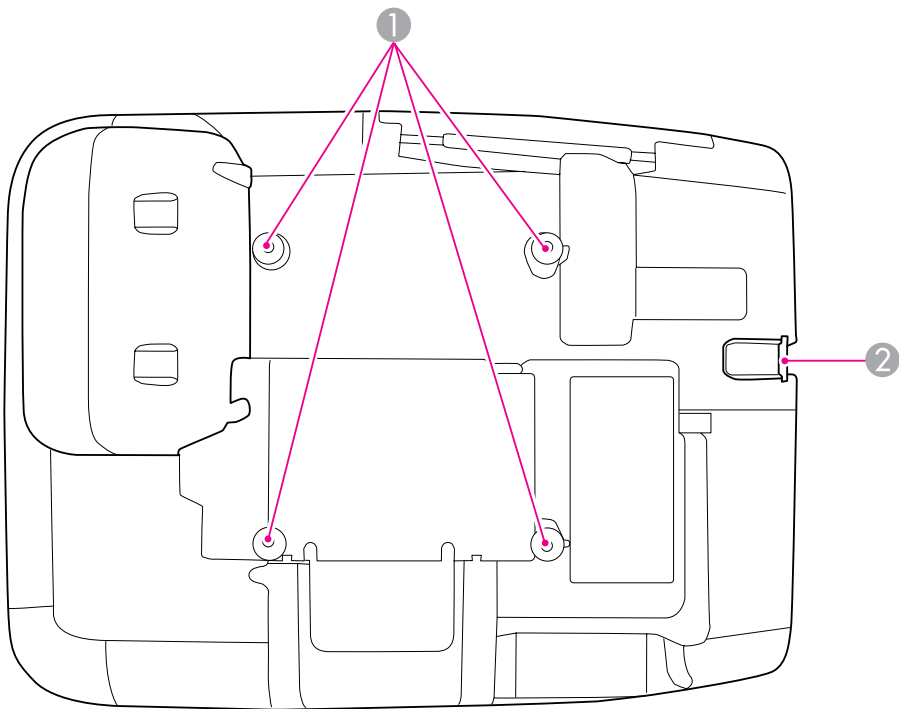
## Podstavec (s kluznou deskou)


Kluzná deska je připevněná k hlavní jednotce projektoru v době přepravy.



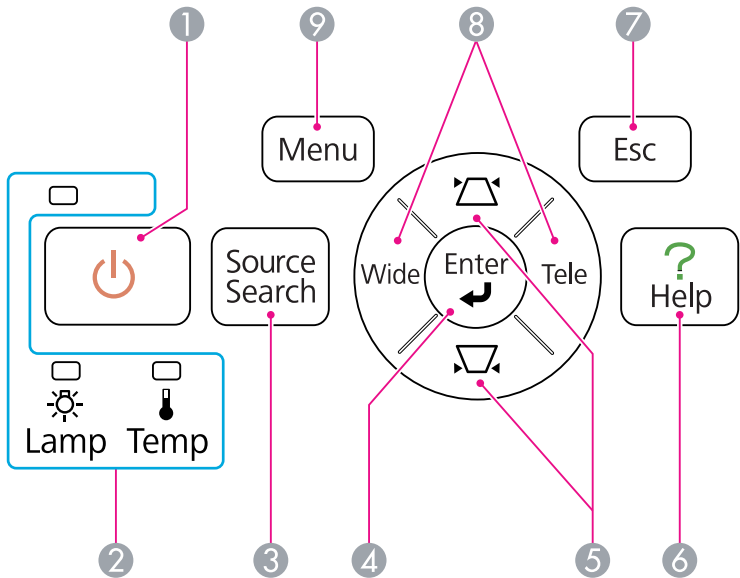
Název	Funkce
<b>1 Kluzná deska</b>	Desku připevněte k ustavovací desce, pokud instalujete projektor na stěnu. 🔊 <a href="#">Instalační příručka</a>
<b>2 Bod instalace bezpečnostního kabelu</b>	Protáhněte zde běžně dostupnou drátěnou pojistku a upevněte ji na své místo. 🔊 <a href="#">s.53</a>





Podstavec (bez kluzné desky)



Název	Funkce
1 Upevňovací body montážní konzoly (čtyři body)	Pokud instalujete projektor na strop nebo stěnu, připevněte upevňovací body montážní konzoly k běžně dostupnému stropnímu nebo nástěnnému úchytu. Podrobnosti naleznete v dokumentaci, dodávané ke stropnímu nebo nástěnnému úchytu.
2 Bod instalace bezpečnostního kabelu	Protáhněte zde běžně dostupnou drátěnou pojistku a upevněte ji na své místo.  s.53

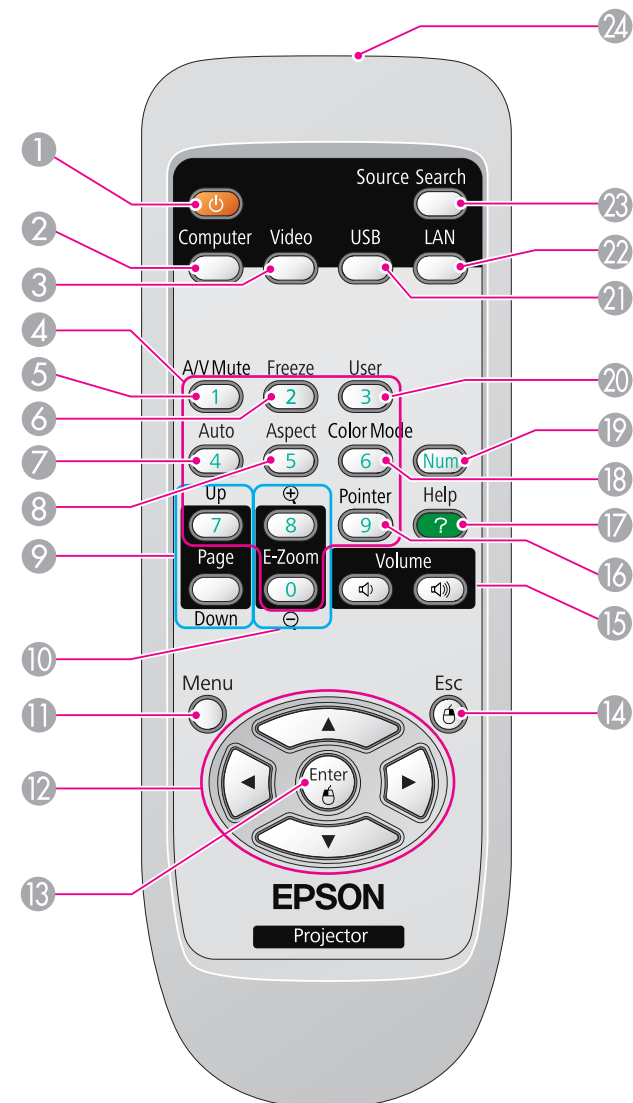
Ovládací panel



Název	Funkce
1 [⏻] tlačítko	Zapne a vypne napájení projektoru.  Úvodní příručka
2 Stavové indikátory	Stav projektoru je označován barvou indikátorů a tím, zda blikají nebo svítí.  s.96
3 Tlačítko [Source Search]	Slouží k přepnutí na další vstupní zdroj, který je připojen k projektoru a vysílá signál.  s.21
4 Tlačítko [Enter]	Stisknete-li toto tlačítko během promítání obrazového signálu z počítače, projektor automaticky nastaví Seřízení souběhu- Synchronizace a Pozice pro promítání optimálního obrazu. Jestliže je zobrazena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, stisknutím tohoto tlačítka se potvrdí aktuální položka a přejde na další úroveň.  s.73


Název	Funkce
5 [↶][↷] tlačítka	Slouží ke korekci Lichoběžník. Nicméně v následujících případech mají tato tlačítka funkce, jako tlačítka [▲] a [▼]. - Když je promítaný obraz vysílán prostřednictvím síťového připojení - Když se pro promítání používá funkce prezentace Když je zobrazena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, můžete stisknutím těchto tlačítek zvolit položky nabídky a nastavovat hodnoty. ☛ Úvodní příručka , s.73
6 Tlačítko [Help]	Slouží k otevření a zavření obrazovky nápovědy, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů. ☛ s.95
7 Tlačítko [Esc]	Zastaví aktuální funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je zobrazena nabídka Konfigurace, přejde na předchozí úroveň nabídky. ☛ s.73
8 Tlačítko [Wide][Tele]	Slouží k úpravě Tele/Široká. Stisknutím tlačítka [Tele] zmenšíte velikost projekční plochy a stisknutím tlačítka [Wide] velikost projekční plochy zvětšíte. Když je zobrazena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, mají tato tlačítka stejnou funkci, jako tlačítka [◀][▶], které volí položky nabídky a upravují hodnoty. ☛ Úvodní příručka
9 Tlačítko [Menu]	Zobrazí a zavře nabídku Konfigurace. ☛ s.73





## Dálkový Ovladač



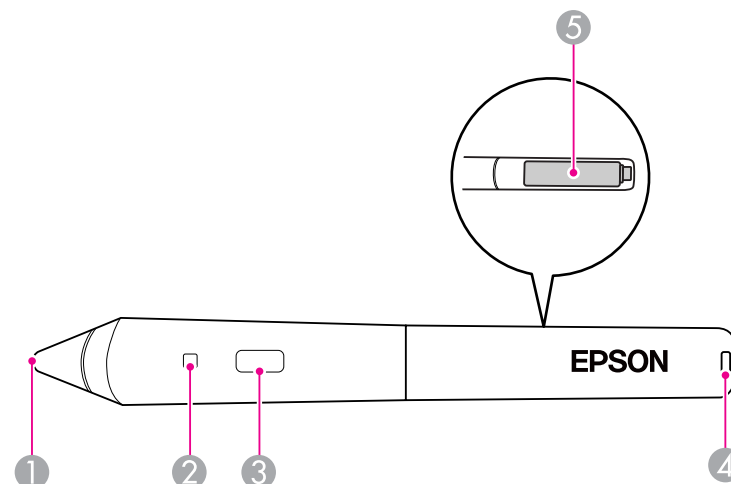




Název	Funkce
① [⏻] tlačítko	Zapne a vypne napájení projektoru. ☞ Úvodní příručka
② Tlačítko [Computer]	Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy ze vstupního portu Počítač 1 na vstupní port Počítač 2. ☞ s.22
③ Tlačítko [Video]	Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy ze vstupního portu Video na vstupní port S-Video. ☞ s.22
④ Číselná tlačítka	Použijte při zadávání hesla. ☞ s.50
⑤ Tlačítko [A/V Mute]	Slouží k zapnutí nebo vypnutí videa a zvuku. ☞ s.40
⑥ Tlačítko [Freeze]	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. ☞ s.41
⑦ Tlačítko [Auto]	Stisknete-li toto tlačítko během promítání obrazového signálu z počítače, projektor automaticky nastaví Seřízení souběhu- Synchronizace a Pozice pro promítání optimálního obrazu.
⑧ Tlačítko [Aspect]	Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se mění poměr stran. ☞ s.41
⑨ Tlačítka [Page] ([Up]) ([Down])	Pokud používáte funkci Bezdrátová myš, funkci USD Display nebo vstupní zdroj promítá soubor aplikačního softwaru, který podporuje funkci Str. nahoru/dolů prostřednictvím sítě LAN, lze stisknutím těchto tlačítek přejít o stránku nahoru nebo dolů. ☞ s.48
⑩ Tlačítka [E-Zoom] (⊕)(⊖)	Zvětší nebo zmenší obraz, aniž by se zvětšila projekční plocha. ☞ s.47
⑪ Tlačítko [Menu]	Zobrazí a zavře nabídku Konfigurace. ☞ s.73
⑫ [⏪][⏩][⏴][⏵] tlačítka	Když je zobrazena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, stisknutím těchto tlačítek zvolíte položky nabídky a nastavíte hodnoty. ☞ s.73, s.95 Během funkce bezdrátové myši se ukazatel myši po stisknutí tlačítka přesune do příslušného směru. ☞ s.48

Název	Funkce
⑬ Tlačítko [Enter]	Jestliže je zobrazena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, stisknutím tohoto tlačítka se potvrdí aktuální položka a přejde na další úroveň. ☞ s.73, s.95 Při použití funkce Bezdrátová myš plní funkci levého tlačítka myši. ☞ s.48
⑭ Tlačítko [Esc]	Zastaví aktuální funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je zobrazena nabídka Konfigurace, přejde na předchozí úroveň. ☞ s.73, s.95 Při použití funkce Bezdrátová myš plní funkci pravého tlačítka myši. ☞ s.48
⑮ Tlačítka [Volume] (⏮) (⏭)	(⏮) Slouží ke snižování hlasitosti. (⏭) Slouží ke zvyšování hlasitosti. ☞ Úvodní příručka <div> <b>Výstraha</b> Nespouštějte, je-li nastavení hlasitosti příliš vysoké. Náhlá nadměrná hlasitost může způsobit ztrátu sluchu. Před vypnutím vždy snižte hlasitost a po zapnutí postupně hlasitost zvyšujte.</div>
⑯ Tlačítko [Pointer]	Stisknutím tohoto tlačítka aktivujete ukazatele na obrazovce. ☞ s.46
⑰ Tlačítko [Help]	Slouží k otevření a zavření obrazovky nápovědy, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů. ☞ s.95
⑱ Tlačítko [Color Mode]	Opakovaným stisknutím tlačítka se mění Režim barev. ☞ s.39
⑲ Tlačítko [Num]	Použijte při zadávání Heslo. ☞ s.50

Název	Funkce
20 Tlačítko [User]	Zvolte libovolnou často používanou položku z pěti dostupných položek v nabídce Konfigurace a přiřadte ji tomuto tlačítku. Stisknutím tlačítka se zobrazí obrazovka výběru/nastavení přiřazené položky nabídky a umožní vám provést snadné nastavení/seřízení.  s.76 Nabídka <b>Příkon</b> je přiřazena jako výchozí nastavení.
21 Tlačítko [USB]	Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy z připojeného zařízení k portům USB Display a USB(TypeA).  s.22
22 Tlačítko [LAN]	Změní obrazy promítané pomocí EasyMP Network Projection. Jestliže promítáte prostřednictvím Quick Wireless Connection pomocí volitelného klíče USB Quick Wireless Connection Key, stisknutím tohoto tlačítka přepnete na tento obraz.  s.22
23 Tlačítko [Search]	Slouží k přepnutí na další vstupní zdroj, který je připojen k projektoru a vysílá signál.  s.21
24 Vysílač signálu dálkového ovladače	Vysílá signály dálkového ovladače.

## Easy Interactive Pen(Pouze EB-460i/450Wi)



Název	Funkce
1 Spínač na hrotu pera	Má stejné funkce jako levé tlačítko myši.
2 Indikátor baterie	Při stisknutí tohoto tlačítka se indikátor rozsvítí zeleně, pokud mají baterie nějakou zbývající kapacitu. Pokud baterie nemají téměř žádnou kapacitu, indikátor se nerozsvítí. V takovém případě baterie vyměňte.  s.61
3 Tlačítko	Má stejné funkce jako pravé tlačítko myši.
4 Otvor pro připevnění řemínku	Můžete připevnit běžně dostupný řemínek.
5 Kryt baterií	Tento kryt otevřete při výměně baterií.  s.61

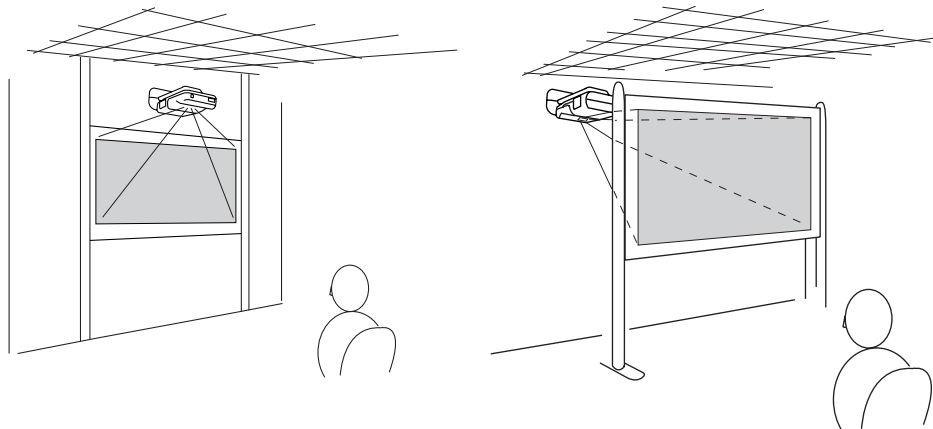


## Několik způsobů použití projektoru

Tato kapitola popisuje užitečné funkce pro předvádění prezentací, připojení externího zařízení a funkce zabezpečení.


Tento projektor podporuje dva různé následující způsoby projekce.  
Instalujte podle podmínek v místě instalace.

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



V době přepravy je projektor nastavený tak, aby jej bylo možné zavěsit na strop a promítat obrazy ze zadní strany projekční plochy (Čelní/strop).



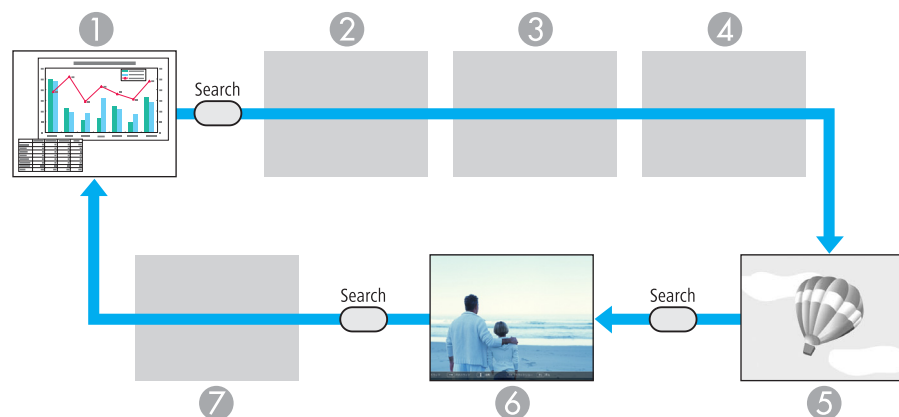
Nastavte volbu **Čelní/strop** nebo **Zadní/strop** z nabídky Konfigurace.  
 s.79

Promítaný obraz lze změnit některým z následujících dvou způsobů.

- Změna vyhledáním zdroje  
Projektor automaticky rozpozná signál vysílaný z připojeného zařízení a potom zahájí promítání vstupního obrazu připojeného zařízení.
- Aktivuje signál cílového obrazu.  
Tlačítka dálkového ovladače lze použít k přímé změně cílového vstupního portu.

## Automatická detekce vstupního signálu a změna promítaného obrazu (Hledání Zdroje)

Stisknutím tlačítka [Source Search] můžete rychle promítat cílový obraz, protože vstupní porty bez signálu jsou ignorovány.



- 1 Computer1
- 2 Computer2
- 3 S-video
- 4 Video
- 5 USB Display
- 6 USB\*: Když je obraz ze zařízení připojeného k portu USB(TypeA).

- 7 LAN: Pokud je projektor připojený k počítači prostřednictvím sítě a obrazy jsou promítány z aplikace EasyMP Network Projection.

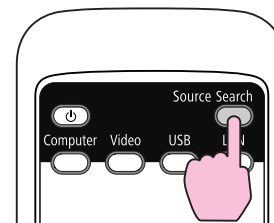
Je přeskočeno, když na vstupu není žádný signál.

\*Vstupní zdroj USB označuje, že je přehrávána prezentace z paměťového zařízení USB připojeného k portu USB(TypeA), nebo že jsou promítány obrazy z volitelného projektoru dokumentů.

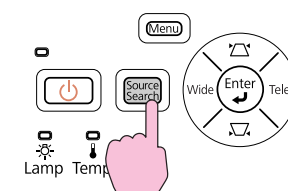
### Postup

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

Pomocí dálkového ovladače



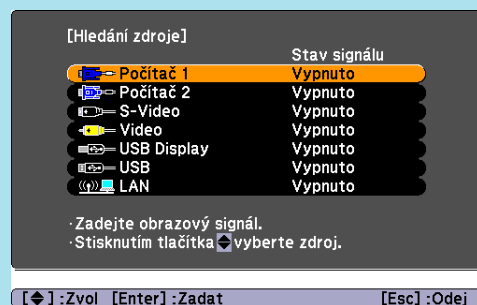
Pomocí ovládacího panelu



Je-li připojeno více zařízení, stiskněte tlačítko [Source Search], dokud se nezahájí promítání hledaného obrazu.



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

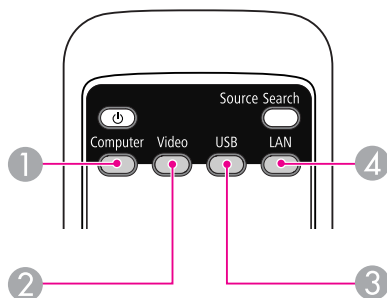


- ② Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy ze vstupního portu Video na vstupní port S-Video.
- ③ Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy z připojeného zařízení k portům USB Display a USB(TypeA).
- ④ Změní obrazy promítané pomocí EasyMP Network Projection. Jestliže promítáte prostřednictvím Quick Wireless Connection pomocí volitelného klíče USB Quick Wireless Connection Key, stisknutím tohoto tlačítka přepnete na tento obraz.

## Přepojit na cílový obraz pomocí dálkového ovladače

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

Dálkový ovladač




- ① Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy ze vstupního portu Počítač 1 na vstupní port Počítač 2.

Použitím dodaného kabelu USB můžete připojit projektor k počítači za účelem promítání snímků z počítače. Tato funkce se nazývá USB Display. Jednoduše pomocí kabelu USB lze zobrazit obrázky z počítače.

Chcete-li aktivovat funkci USB Display, nastavte USB Type B na USB Display v části Rozšířené v nabídce Konfigurace.

Níže je uvedeno výchozí nastavení pro USB Type B.

- EB-460i/450Wi: Vypnuto
- EB-460/450W/440W: USB Display

U možnosti EB-460i/450Wi je nastavení nutné upravit předem.  [s.79](#)

## Systémové požadavky

### Pro systém Windows

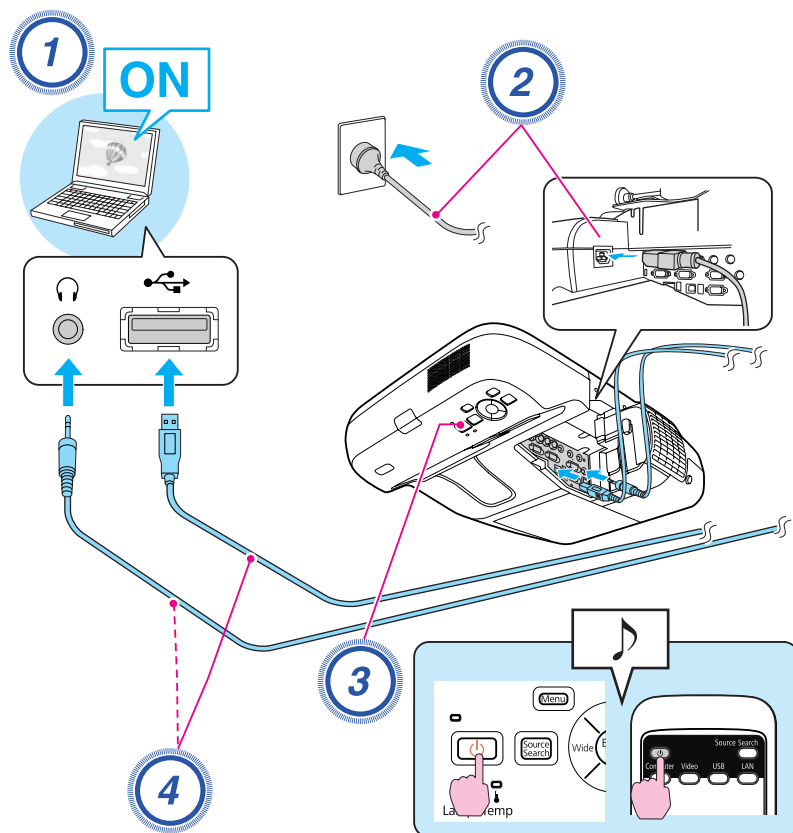
<b>OS</b>	Windows 2000 Service Pack 4 Windows XP Windows XP Service Pack 2 nebo novější Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 nebo novější Windows 7
<b>Procesor</b>	Mobile Pentium III 1.2GHz nebo rychlejší Doporučeno: Pentium M 1,6 GHz nebo rychlejší
<b>Operační paměť</b>	256MB nebo více Doporučeno: 512 MB nebo více
<b>Pevný disk Volný prostor</b>	20MB nebo více
<b>Zobrazení</b>	Nejnižší rozlišení 640x480 a maximální rozlišení 1600x1200. Zobrazení barev: 16bitové barevné nebo lepší

Podporovány jsou jen 32bitové verze.

### Pro Mac OS

<b>OS</b>	Mac OS X 10.5.1 nebo novější Mac OS X 10.6.x
<b>Procesor</b>	Power PC G4 1GHz nebo rychlejší Doporučen: Intel Core Duo 1.83GHz nebo výkonnější
<b>Operační paměť</b>	512MB nebo více
<b>Pevný disk Volný prostor</b>	20MB nebo více
<b>Obrazovka</b>	Nejnižší rozlišení 640x480 a maximální rozlišení 1680x1200. Zobrazení barev: 16bitové barevné nebo lepší

## Připojování



### Postup

- 1 Zapněte počítač.
- 2 Připojte napájecí kabel (součást dodávky).
- 3 Zapněte projektor.

4

**Připojte kabel USB.**

Pokud vystupuje zvuk z reproduktoru projektoru, připojte zvukový kabel (běžně dostupný) k portu Audio 2.

☛ "První připojení" [s.24](#)

☛ "Další připojení" [s.27](#)

### Upozornění

Připojte projektor přímo k počítači a nikoliv prostřednictvím rozbočovače USB.

## První připojení

Při prvním připojení je nutné nainstalovat ovladač. U systémů Windows a Mac OS je postup rozdílný.

### Postup

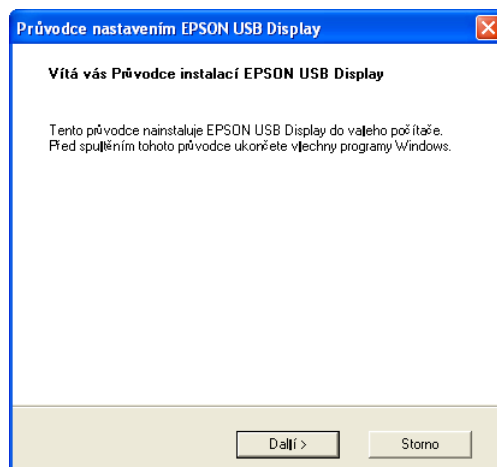
#### Pro systém Windows

1

**Automaticky se spustí instalace ovladače.**

Používáte-li operační systém Windows 2000, poklepejte na položku Tento počítač - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.exe v počítači.





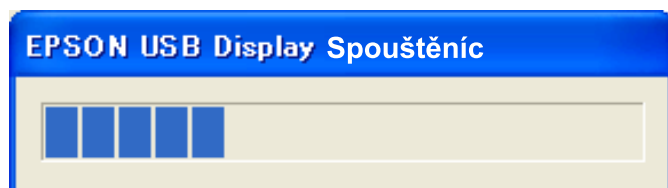
Pokud používáte počítač se systémem Windows 2000 jako běžný uživatel, během instalace se zobrazí chybové hlášení systému Windows a nemusí být možné software nainstalovat. V tomto případě se pokuste aktualizovat Windows na nejnovější verzi, restartujte systém a pak se znovu pokuste o připojení.

Další podrobnosti vám poskytne nejbližší středisko kontaktní podpory, jehož adresu naleznete v Příručce pro podporu a servis. [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

**2**

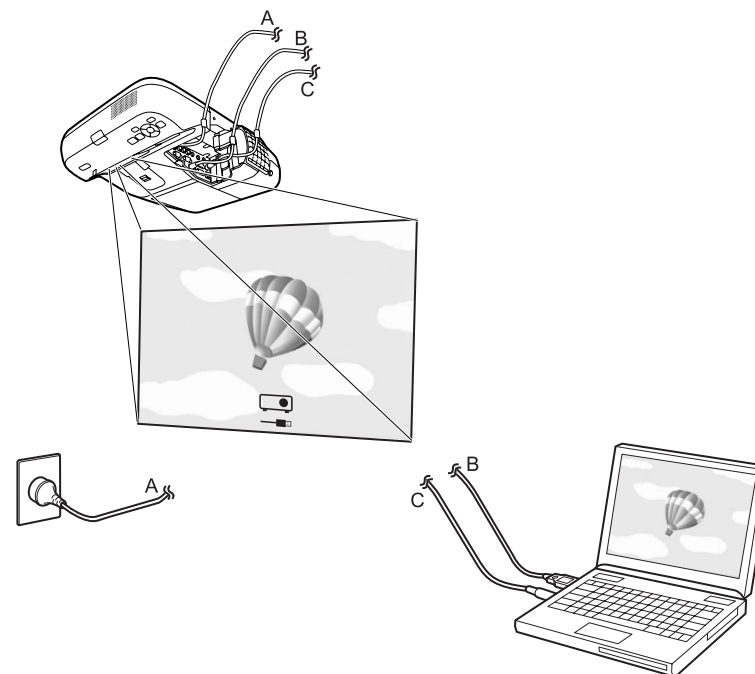
**Po zobrazení licenční smlouvy klepněte na tlačítko "Souhlasím".**

Pokud se ovladač nenainstalujete, nemůžete spustit aplikaci USB Display. Chcete-li ovladač nainstalovat, vyberte **Souhlasím**. Pokud chcete instalaci zrušit, klepněte na **Nesouhlasím**.

**3**


**Budou promítány obrazy z počítače.**

Než se začne obraz počítače promítat, může to chvíli trvat. Dokud nebudou obrazy počítače promítány, ponechte zařízení jak je a neodpojujte kabel USB ani nevypínejte napájení projektoru.





- Pokud instalace neproběhne automaticky, poklepejte na položku **Můj počítač - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE** na počítači.
- Pokud z nějakého důvodu není promítáno nic, klepněte na **Všechny programy - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x** na vašem počítači.
- Pokud kurzor myši bliká na obrazovce počítače, přejděte na **Všechny programy - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x** na vašem počítači a zrušte zaškrtnutí políčka **Přenést okno s vrstvami**.
- Chcete-li odinstalovat ovladač, otevřete část **Ovládací panely - Přidat nebo odebrat programy** - a odinstalujte položku **EPSON USB Display Vx.x**.
- Odpojení  
Projektor lze odpojit jednoduše odpojením kabelu USB. Není nutné používat funkci **Bezpečně odebrat hardware** ve Windows.

Pro příští připojování viz  "Další připojení" s.27.

## Pro Mac OS

1

**Složka setup nabídky USB Display se zobrazí v Finder.**

2

**Poklepejte na ikonu UD\_Installer.**

Zadejte heslo správce a spusťte instalaci.

3

**Provedte instalaci podle pokynů na obrazovce.**

4

**Po zobrazení licenční smlouvy klepněte na tlačítko "Souhlasím".**

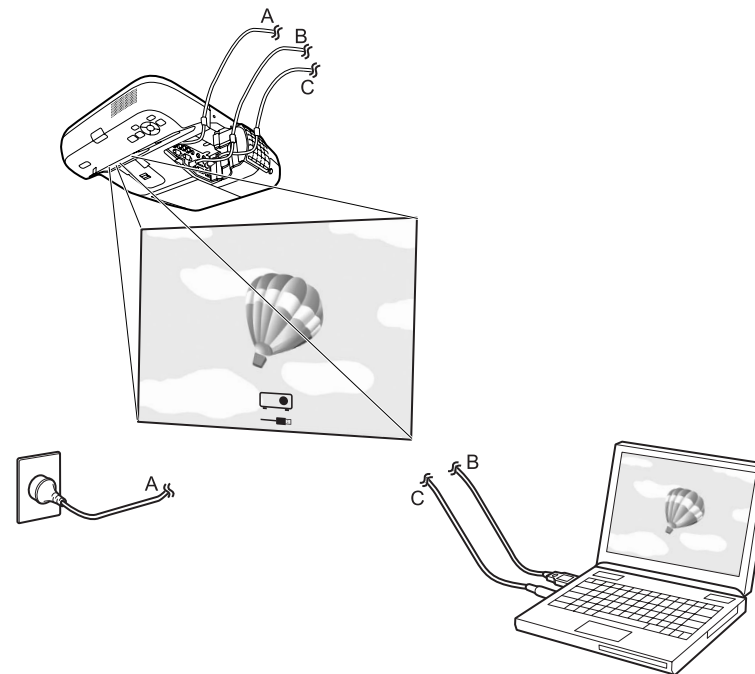
Pokud nezvolíte možnost **Souhlasím**, nebude možné aplikaci USB Display spustit. Pokud chcete projekci zrušit, klepněte na **Nesouhlasím**.

Po dokončení instalace se v nabídce Dock a na řádku nabídek zobrazí ikona USB Display.

5

**Budou promítány obrazy z počítače.**

Než se začnou obrazy počítače promítat, může to chvíli trvat. Dokud nebudou obrazy počítače promítány, ponechte zařízení jak je a neodpojujte kabel USB ani nevypínejte napájení projektoru.



- Pokud se složka USB Display setup automaticky nezobrazí v nabídce Finder, poklepejte na **EPSON PJ\_UD - UD\_Installer** v počítači.
- Pokud se z nějakého důvodu nic nepromítá, klepněte na ikonu **USB Display** v nabídce Dock.
- Pokud se v nabídce Dock ikona **USB Display** nenachází, spusťte **USB Display V.x.x** ze složky Applications.
- Chcete-li odinstalovat ovladač, spusťte **Odebrat USB Display V.x.x** ve složce Tool složky Applications.

### Upozornění

- Chcete-li USB Display odpojit, klepněte na ikonu řádku nabídek nebo na ikonu Dock, na zobrazené nabídce zvolte **Disconnect** a poté kabel USB odpojte.
- Zvolíte-li v nabídce ikon Dock možnost **Quit**, nabídka USB Display se při odpojení kabelu USB automaticky nespustí.

## Další připojení

### Budou promítány obrazy z počítače.

Než se začne obraz počítače promítat, může to chvíli trvat. Čekajte.



#### Pro systém Windows

- Aplikace, které používají část funkcí Aplikace DirectX se nemusí zobrazit správně.
- Odpojení  
Projektor lze odpojit jednoduše odpojením kabelu USB. Není nutné používat funkci **Bezpečně odebrat hardware**.
- Omezení při promítání z aplikace Windows Media Center  
Je-li aplikace Windows Media Center v režimu celé obrazovky, obrazy nelze promítat. Aby bylo obrazy možné promítat, přepněte do režimu zobrazení v okně.

#### Pro Mac OS

Pokud se obrazy nepromítají, ze složky Applications spusťte **USB Display V.x.x**.

## Soubory, které lze promítat pomocí Prezentace

Prezentace můžete používat pro přímé promítání souborů uložených na paměťovém zařízení USB nebo v digitálním fotoaparátu připojenému k projektoru.



Možná nebudete moci používat úložná zařízení USB, která zahrnují bezpečnostní funkce.

## Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí Prezentace

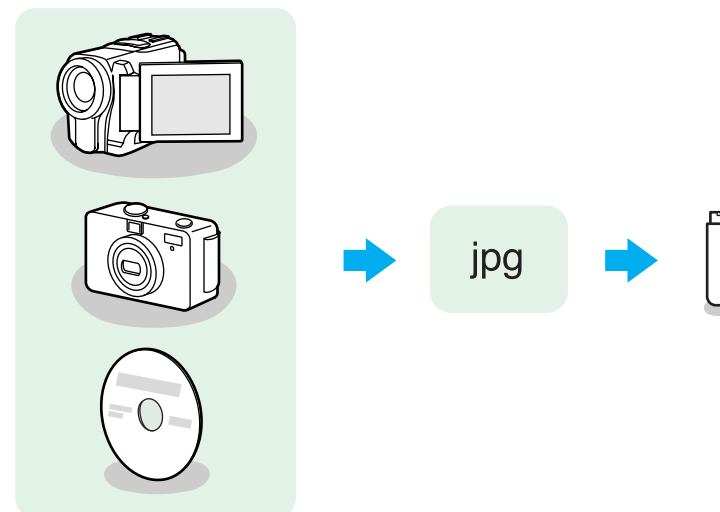
Typ	Typ souboru (přípona)	Poznámky
Statický obraz	.jpg	<p>Následující formáty nelze promítat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formát barevného režimu CMYK</li> <li>- Progresivní formát</li> <li>- Snímky s vyšším rozlišením než 4608x3072</li> <li>- Soubory s příponou ".jpeg"</li> </ul> <p>Díky vlastnostem souborů JPEG nelze zřetelně promítat snímky, pokud je kompresní poměr nastaven na příliš vysokou hodnotu.</p>



- Při použití pevného disku USB doporučujeme použití napájení ze síťového adaptéru.
- Projektor nepodporuje některé systémy souborů, takže použijte média, která byla naformátována v systému Windows.
- Formátujte média ve formátu FAT16/32.

## Příklady použití Prezentace

Promítání snímků uložených na paměťovém zařízení USB a jiných médiích



Příklad 1: Připravte více snímků a promítejte je nepřetržitě (Prezentace).

☛ [s.32](#)

Příklad 2: Zvolte a promítejte soubory snímků najednou ☛ [s.31](#)

## Prezentace Základní Operace

Prezentace umožňuje přehrávat a promítat soubory snímků uložených na paměťových zařízeních USB a v digitálních fotoaparátech. Tato kapitola objasňuje základní operace Prezentace.

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

### Spuštění a zavření Prezentace

Spuštění Prezentace

#### Postup

- 1 **Přepněte promítaný snímek na USB.**
- 2 **Připojte paměťové zařízení USB nebo digitální fotoaparát k projektoru.**

☞ s.21

☞ s.34

Prezentace se spustí a objeví se obrazovka seznamu souborů.

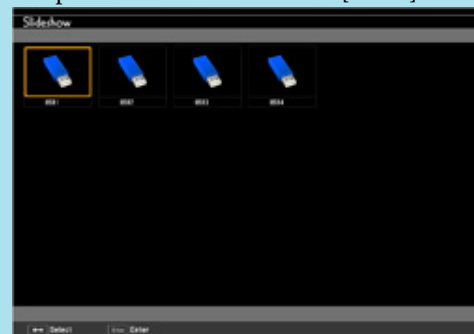
Spuštění Prezentace

#### Postup

Chcete-li Prezentaci zavřít, odpojte zařízení USB od portu USB(TypeA) projektoru. Vypněte napájení digitálního fotoaparátu, pevného disku nebo jiného zařízení a poté jej odpojte.



- Lze také vložit paměťovou kartu do čtečky karet USB a poté čtečku připojit k projektoru. Některé běžně dostupné čtečky karet však nemusí být s projektorem kompatibilní.
- Když se zobrazí následující obrazovka (obrazovka Vyberte disk), stisknutím tlačítek [◀][▶] zvolte jednotku, kterou hodláte použít a potom stiskněte tlačítko [Enter].



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

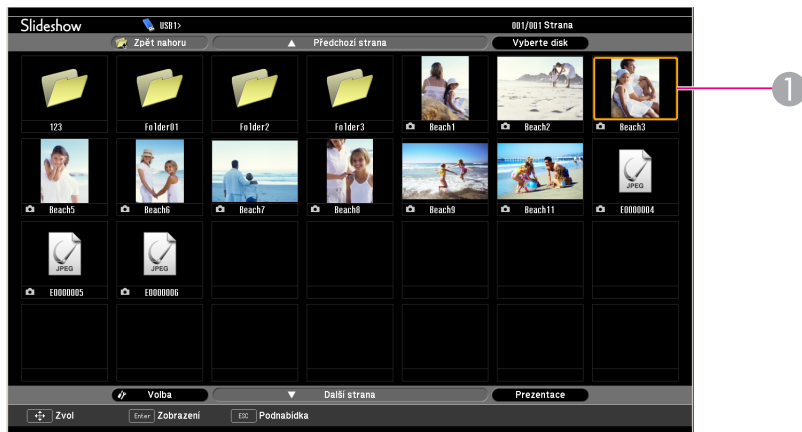
### Základní operace Prezentace

Následující část popisuje postup pro přehrávání a projekci snímků pomocí Prezentace.

#### Postup



- 1 Pomocí tlačítek [◀][▶][◀][▶] přesuňte kurzor na cílový soubor nebo složku.



1 Kurzor

- Soubory JPEG se zobrazí jako miniatury (obsah souboru se zobrazí jako malé obrázky).
- V závislosti na souboru JPEG se miniatura nemusí zobrazit. V tomto případě se zobrazí ikona souboru.



Pokud všechny soubory a složky nelze současně v aktuálním okně zobrazit, stiskněte tlačítko [Page] (Down) na dálkovém ovládání nebo přesuňte kurzor na tlačítko **Další strana** v dolní části obrazovky a stiskněte tlačítko [Enter].  
Návrat na předchozí obrazovku lze provést stisknutím tlačítka [Page] (Up) na dálkovém ovladači nebo umístěním kurzoru na tlačítko **Předchozí strana** v horní části obrazovky a stisknutím tlačítka [Enter].

2

**Stiskněte tlačítko [Enter].**

Zobrazí se vybraný snímek.

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

## Otáčení snímků


Snímky ve formátu JPEG můžete během přehrávání otáčet v 90° přírůstcích. Snímky ve formátu JPEG lze také otáčet během Prezentace.

Snímky JPEG otáčejte následujícím způsobem.

### Postup



1

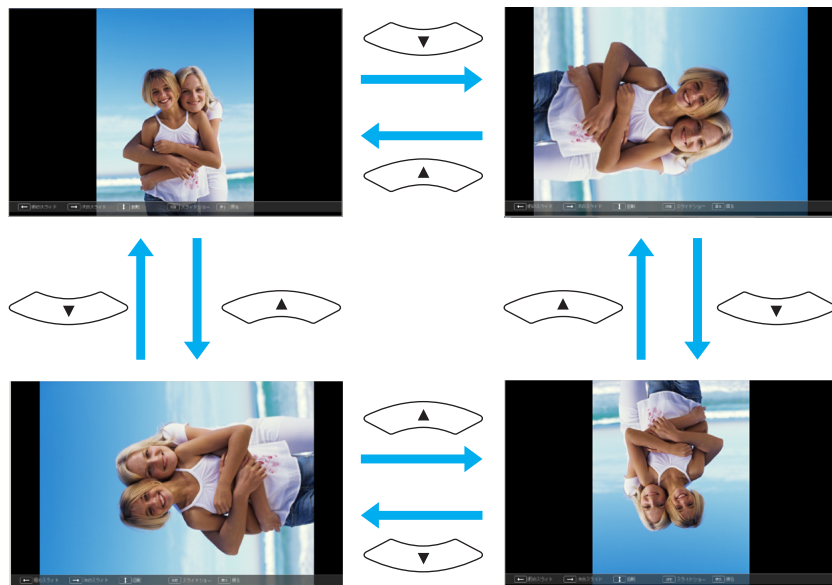
**Přehrávejte snímky ve formátu JPEG nebo spusťte Prezentaci.**

Přehrávání snímků JPEG  [s.31](#)

Přehrávání Prezentace  [s.32](#)

2






**Je-li zobrazený snímek JPEG, stiskněte tlačítko [] nebo tlačítko [].**



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

## Promítání snímků

### Postup

- 1 **Spustíte Prezentaci.**  **s.29**  
Objeví se obrazovka se seznamem souborů.
- 2 **Pomocí tlačítek**     **umístíte kurzor na soubor snímku, který má být promítán.**



1 Soubor snímku

- 3 **Stiskněte tlačítko [Enter].**  
Snímek se začne přehrávat.

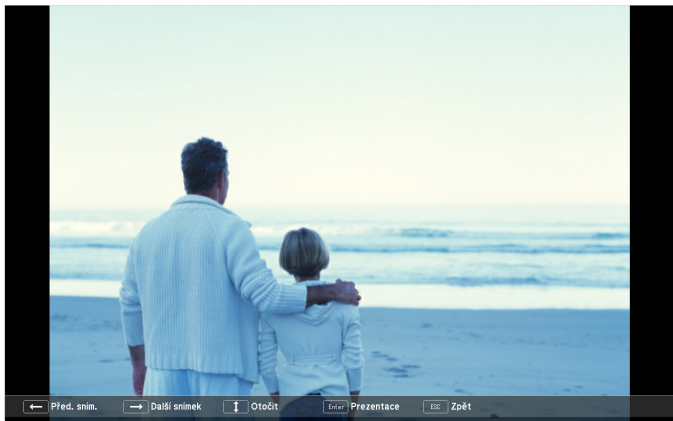
## Promítání souborů snímků

Soubory snímků uložené na paměťovém zařízení USB a soubory snímků v digitálním fotoaparátu lze promítat pomocí Prezentace jedním z následujících dvou způsobů.

- Promítání vybraných souborů snímků  
Jedná se o funkci pro promítání obsahu jednotlivého souboru.
- Promítání všech souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)  
Jedná se o funkci pro promítání obsahu souborů ve složce v postupném pořadí, jednoho souboru po druhém.

### Upozornění

Neodpojujte paměťové zařízení USB během přístupu k němu. Prezentace nemusí fungovat správně.



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

## Promítání všech souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)

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



Chcete-li vyměňovat soubory automaticky po spuštění Prezentace, nastavte volbu **Doba přepnutí obrazovky** v nabídce **Volba** v Prezentace na jakoukoliv jinou volbu než **Ne**. Výchozí hodnota je **3 sekundy**. ☞ "Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení Prezentace" s.33

## Postup

- 1 Spustíte Prezentaci. ☞ s.29  
Objeví se obrazovka se seznamem souborů.
- 2 Pomocí tlačítek [↵] [⏮] [⏭] [⏪] [⏩] umístíte kurzor na složku, která má být promítána v Prezentaci a stisknete tlačítko [Enter].
- 3 Na spodní straně obrazovky seznamu souborů vyberte Prezentace a stisknete tlačítko [Enter].

Prezentace se spustí, přičemž soubory snímků ve složce se budou automaticky promítat postupně, jeden po druhém.

Po promítnutí posledního souboru se znovu automaticky zobrazí seznam souborů. Pokud v okně **Volba** nastavíte volbu **Nepřetržitě přehrávání** na **Zapnuto**, promítání se po dosažení konce spustí znovu od začátku. ☞ "Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení Prezentace" s.33

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



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







## Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení Prezentace

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

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

### Postup

**1** Pomocí tlačítek [][][][] umístěte kurzor na složku, pro kterou chcete nastavit podmínky zobrazení a stiskněte tlačítko [Esc]. Ze zobrazené dílčí nabídky vyberte položku "Volba" a stiskněte tlačítko [Enter].

**2** Jakmile se objeví obrazovka Volba, nastavte jednotlivé položky.

Umístěte kurzor na nastavení položky, kterou chcete změnit, a stisknutím tlačítka [Enter] nastavení aktivujte. Následující tabulka uvádí informace o jednotlivých položkách.



<b>Pořadí přehrávání</b>	Nastavte pořadí zobrazovaných souborů. Můžete vybrat třídění souborů buď Podle názvu, nebo Podle data.
<b>Nepřetržité přehrávání</b>	Určete, jestli se má Prezentace opakovat.
<b>Doba přepnutí obrazovky</b>	Nastavte čas pro zobrazení jednoho souboru během přehrávání Prezentace. Lze nastavit Ne nebo čas v rozmezí (0) a 60 Sekundy. Když nastavíte Ne, je automatické přehrávání zakázáno.

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

Nastavení je použito.

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

## Připojování a vyjímání zařízení USB

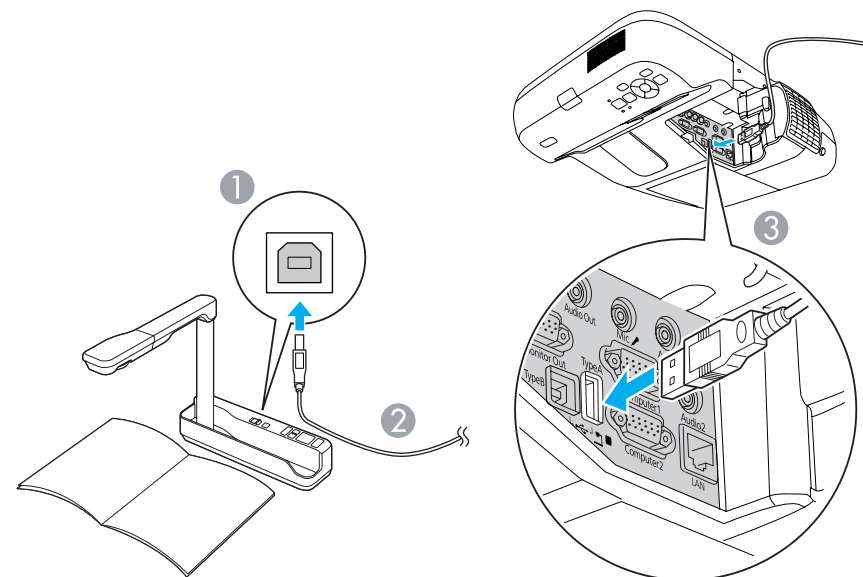
K projektoru lze připojit paměti USB a digitální fotoaparáty kompatibilní s rozhraním USB, pevné disky a volitelný projektor dokumentů. Soubory snímků na připojeném digitálním fotoaparátu nebo soubory JPEG na připojeném paměťovém zařízení USB lze přehrávat jako prezentaci.

☛ "Prezentace pomocí Prezentace" [s.28](#)

Pokud je připojený volitelný projektor dokumentů, budou promítány obrazy z projektoru dokumentů.

### Připojení zařízení USB

Tato kapitola popisuje způsob připojení zařízení USB. Jako příklad je použit volitelný projektor dokumentů. Připojte projektor dokumentů k projektoru pomocí Kabel USB dodaného s projektorem dokumentů. Když je projektor dokumentů připojený k projektoru během projekce, stisknutím tlačítka [USB] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Source Search] na ovládacím panelu se přepnete na obrazy z projektoru dokumentů. ☛ [s.21](#)



- ① Do portu USB projektoru dokumentů
- ② Kabel USB
- ③ Port USB(TypeA)

### Upozornění

- Používáte-li rozbočovač USB, nemusí se operace provést správně. Připojte digitální fotoaparát nebo paměťové zařízení USB přímo k projektoru.
- Pokud chcete připojit a používat pevný disk kompatibilní s připojením USB, nezapomeňte použít adaptér střídavého proudu dodávaný s pevným diskem.
- Připojte digitální fotoaparát nebo pevný disk k projektoru pomocí kabelu USB dodávaného nebo určeného k použití se zařízením.

### Odpojení zařízení USB

Po ukončení promítání použijte následující postup a odpojte zařízení USB od projektoru.

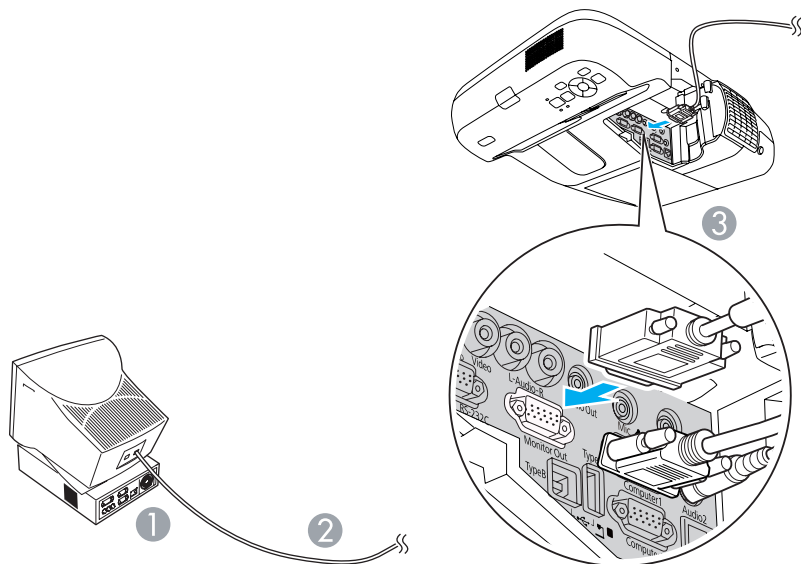
## Postup

**Odpojte volitelný projektor dokumentů od portu projektoru USB(TypeA).**

Pro digitální fotoaparáty, pevné disky, atd. vypněte napájení a potom je odpojte.

## Připojení externího monitoru

Můžete zobrazit vstup obrazu z počítače ze vstupního portu Počítač 1 na externím monitoru a současně na obrazovce připojené k projektoru. To znamená, že můžete kontrolovat promítané obrazy na externím monitoru při předvádění prezentací, i když nemůžete obrazovku vidět. Připojení proveďte pomocí kabelu dodaného s externím monitorem.



- ① K portu monitoru
- ② Kabel dodaný s monitorem

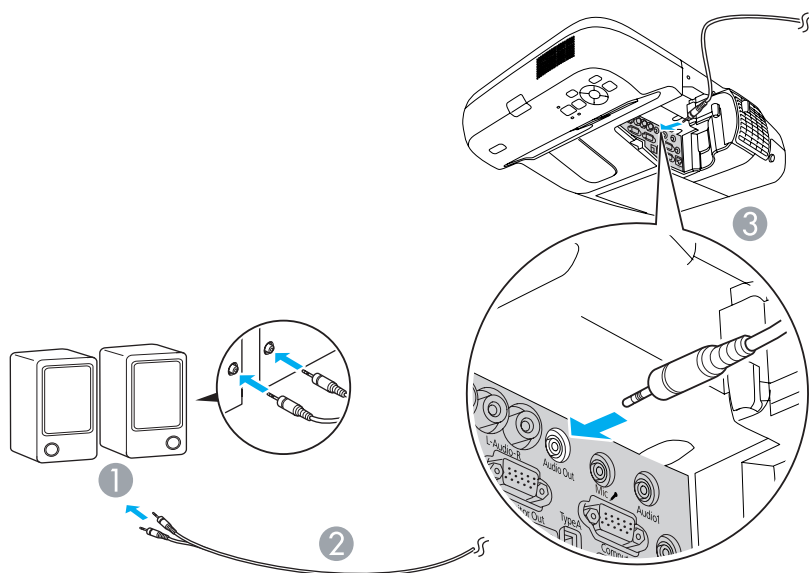
## ③ K portu Výstup pro monitor (Monitor Out)



- Na externím monitoru nelze zobrazit signály komponentního videa nebo obrazy ze zařízení připojeného ke vstupnímu portu Video nebo vstupnímu portu S-video.
- Na výstupu externího monitoru nejsou obrazovky nastavovacích šablon pro funkce, jako je například lichoběžníkové zkreslení, nabídka Konfigurace nebo obrazovky nápovědy.

## Připojení externích reproduktorů

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



- ① K externímu zvukovému zařízení
- ② Zvukový kabel (běžně dostupný)
- ③ K portu Audiovýstup (Audio Out)

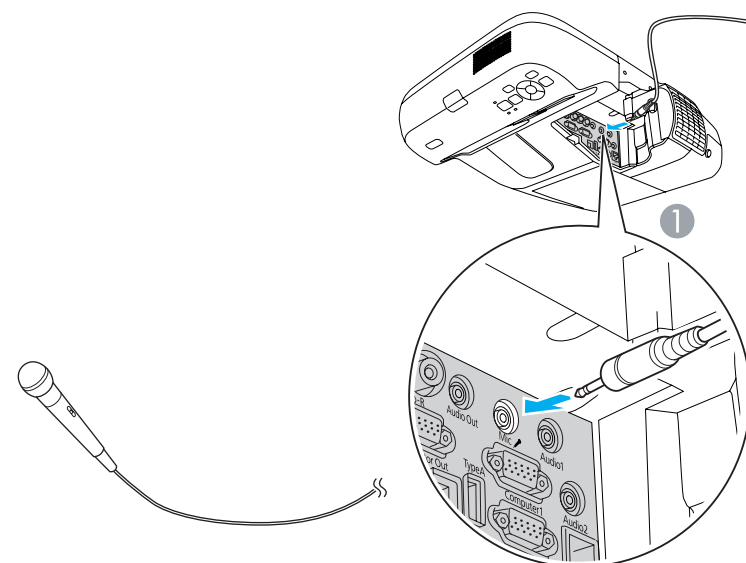


- Když se konektor zvukového kabelu zasune do portu Audiovýstup (Audio Out), zastaví se výstup zvuku z vestavěných reproduktorů projektoru a provede se přepnutí na externí výstup.
- Při používání běžně dostupného zvukového kabelu 2RCA(L/R)/stereo mini-pin zkontrolujte, zda je označen specifikací "Bez odporu".

## Připojení mikrofону

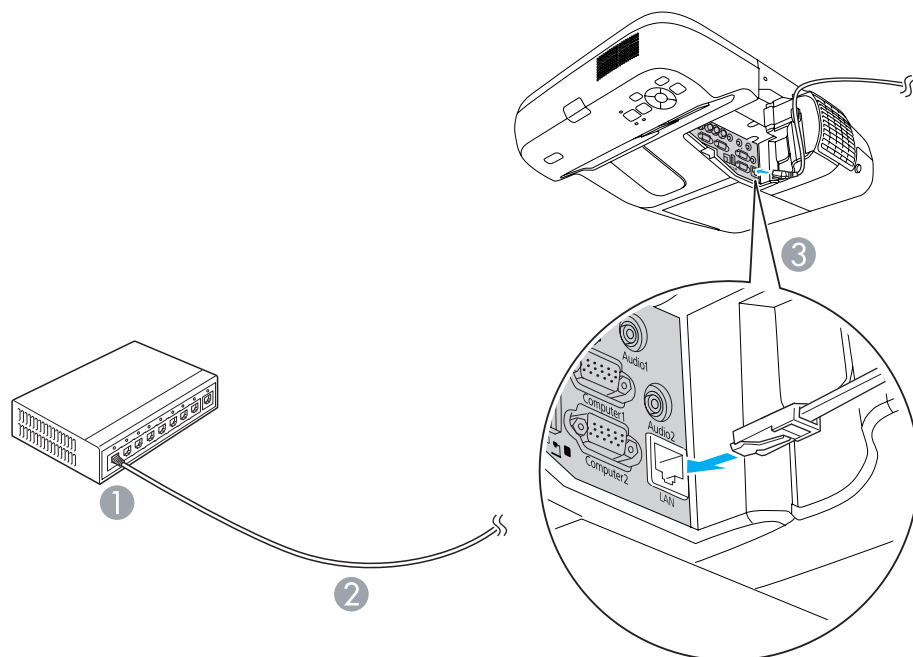
Lze provádět výstup zvuku mikrofónu z reproduktoru projektoru připojením mikrofónu ke vstupnímu portu Mikrofon (Mic) projektoru.

Projektor nepodporuje napájení "plug-in".



- ① Ke vstupnímu portu Mikrofon (Mic)

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



- ① K portu LAN
- ② Kabel LAN (běžně dostupný)
- ③ K portu LAN

## Upozornění

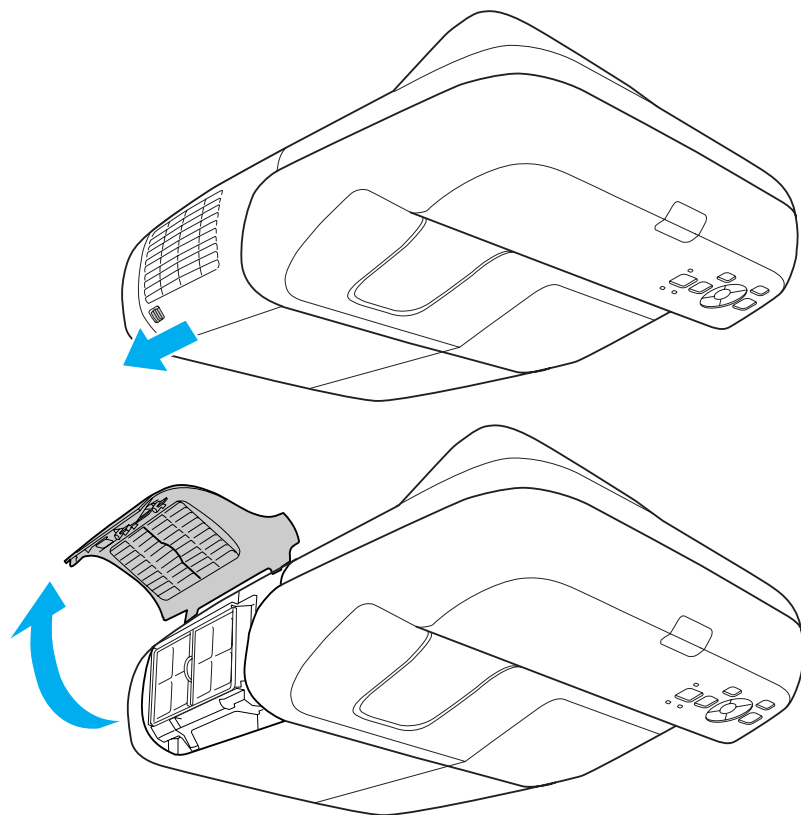
*Chcete-li zabránit nesprávné funkci, použijte stíněný kabel LAN kategorie 5.*

Nainstalujte jednotku bezdrátové sítě LAN do projektoru. 🖨️ "Volitelné Příslušenství a Spotřební Materiál" [s.119](#)

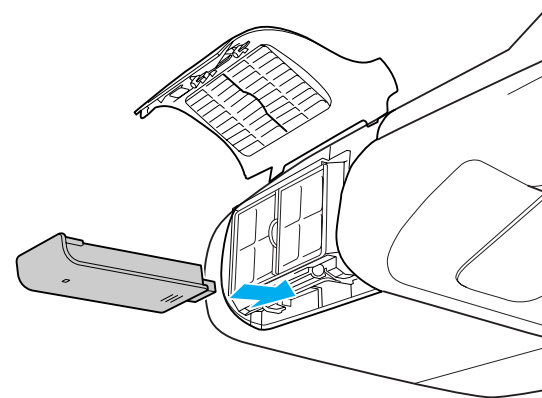
## Postup

### 1 Otevřete kryt vzduchového filtru.

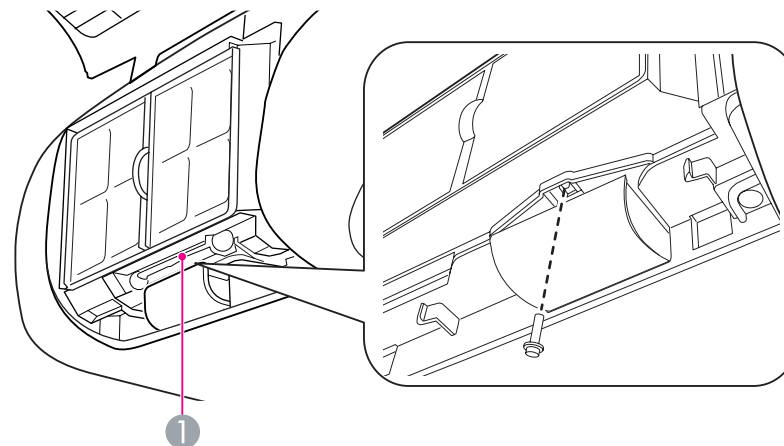
Posuňte páčku otevření/zavření krytu vzduchového filtru a kryt otevřete.



### 2 Nainstalujte jednotku bezdrátové sítě LAN.



### 3 Zajistěte jednotku bezdrátové sítě LAN dodaným šroubem, aby nedošlo k jejímu uvolnění.



1 Otvor pro upevňovací šroub bezdrátové síťové jednotky

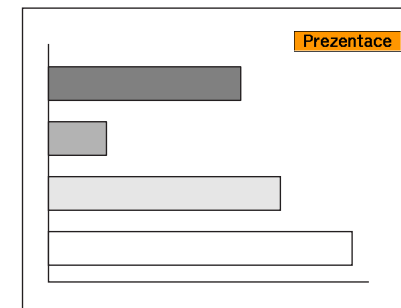
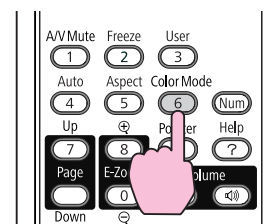
## Výběr kvality projekce (Výběr Režim Barev)

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

Režim	Aplikace
<b>Dynamický</b>	Tento režim je ideální pro použití v jasných místnostech. Jedná se o režim s nejvyšším jasnem, který dobře reprodukuje tóny stínů.
<b>Prezentace</b>	Tento režim je ideální pro zobrazení prezentací s barevnými materiály v jasných místnostech.
<b>Kino</b>	Ideální pro sledování filmů v tmavé místnosti. Dává obrazu přirozený tón.
<b>Fotografie</b>	(Když vstupují obrazové signály počítače, nebo vstupním zdrojem je zařízení USB nebo LAN.) Ideální k projekci statických obrázků, například fotografií, v osvětlené místnosti. Obraz je živý a více kontrastní.
<b>Sport</b>	(Když je přijímán obraz signálu komponentního videa, S-video nebo kompozitního videa) Ideální pro sledování televizního vysílání ve světlé místnosti. Obraz je živý a více kontrastní.
<b>sRGB</b>	Ideální pro obraz standardu sRGB.
<b>Černá tabule</b>	I když promítáte na černou (zelenou) tabuli, toto nastavení poskytuje přirozený tón jako při promítání na plátno.
<b>Bílá tabule</b>	Ideální pro zobrazení prezentací na bílé tabuli.

## Postup

### Dálkový ovladač



Každým stisknutím tlačítka se změní Režim barev a zobrazený název Režim barev.

Když stisknete toto tlačítko, když je na obrazovce zobrazen název Režim barev, zobrazí se další Režim barev.




Barevný režim lze rovněž nastavit v položce **Režim barev** v nabídce **Obraz** v nabídce Konfigurace. [s.74](#)

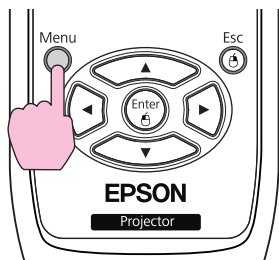
## Nastavení Autom. clona

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

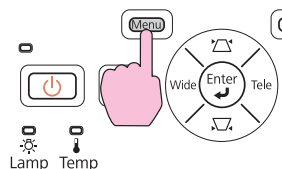
### Postup

- 1 Stiskněte tlačítko [Menu] a v nabídce Konfigurace vyberte Obraz - Autom. clona.  "Používání nabídky Konfigurace"

Pomocí dálkového ovladače



Pomocí ovládacího panelu



- 2 Vyberte možnost "Zapnuto".  
Nastavení je uloženo pro každý režim barev.

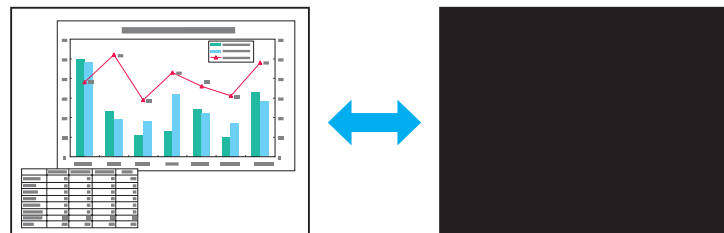
- 3 Stisknutím tlačítka [Menu] ukončete nabídku Konfigurace.



Volbu Autom. clona lze nastavit pouze pokud je **Režim barev** nastaven na **Dynamický** nebo **Kino**.

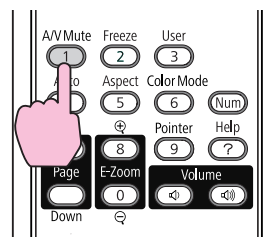
## Dočasné skrytí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)

Tuto funkci můžete použít, když chcete vypnout obrazy na projekční ploše, aby se pozornost diváků zaměřila na to, co říkáte, nebo když nechcete zobrazovat divákům operace, například výměnu souborů.




### Postup

Dálkový ovladač



Opakovaným stisknutím tlačítka se zapíná a vypíná funkce Vypnout A/V.



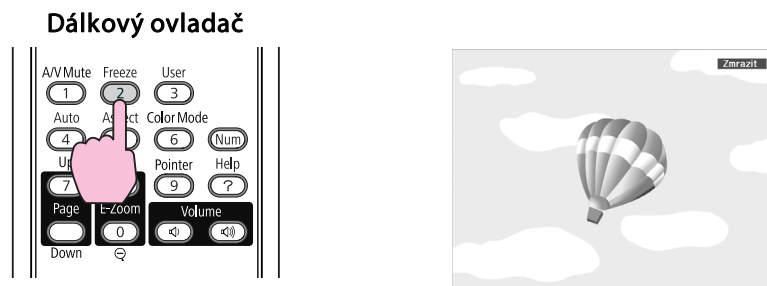
- Pokud tuto funkci používáte při projekci videa, zdroj nepřestane přehrávat obraz a zvuk a nebudete se moci vrátit k bodu, od kterého byla funkce A/V Mute (Vypnout A/V) aktivována.
- Můžete zvolit **Černá**, **Modrá** nebo **Logo** jako zobrazení Vypnout A/V pomocí nastavení **Rozšířené - Zobrazení - Vypnout A/V** z konfigurační nabídky.  s.79
- Je-li funkce Vypnout A/V zapnutá, vystupuje také zvuk mikrofonu.



## Pozastavení obrazu (Zmrazit)

Při pozastavení je obraz nadále promítán, takže jej můžete posouvat po jednotlivých okénkách jako fotografie. Aktivujete-li funkci pozastavení předem, můžete rovněž provádět operace, jako např. změnu souborů z počítače, aniž by na plátno byl promítán obraz.

### Postup



Opakovaným stisknutím tlačítka se zapíná a vypíná pozastavení obrazu.



- Zvuk se nepozastaví.
- U pohyblivých obrazů platí, že když je obraz pozastavený, stále s přehrávává, takže není možné projekci obnovit v bodě, ve kterém byla projekce pozastavena.
- Stisknete-li tlačítko [Freeze], když je zobrazena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, bude zobrazena obrazovka s nabídkou nebo obrazovka nápovědy ukončena.
- Funkce pozastavení obrazu funguje i při použití funkce E-lupa.

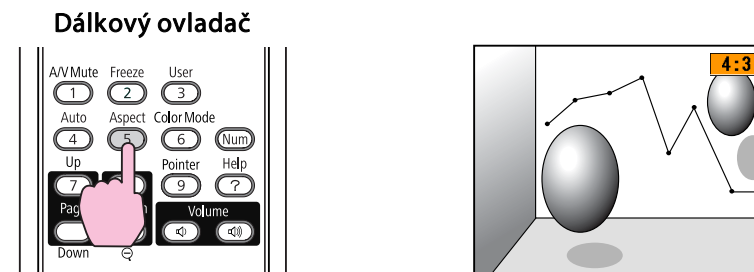
## Změna poměru stran

Změňte Poměr stran ▶, když je připojeno videozařízení, takže snímky zaznamenané ve formátu DV nebo discích DVD lze zobrazit v širokoúhlém formátu 16:9. Mění Poměr stran při promítání obrazového materiálu z počítače v plné velikosti.

Metody změn a typy Poměrů stran jsou následující.

### Metody změn

#### Postup



Každým stisknutím tlačítka se změní Poměr stran a jeho zobrazený název.

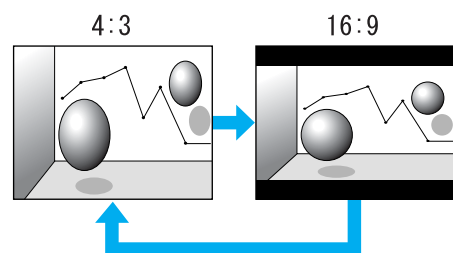


Poměr stran lze rovněž nastavit pomocí položky **Poměr stran** v nabídce **Signál** v nabídce Konfigurace. ➡ s.75

## Změna poměru stran pro obrazy video zařízení

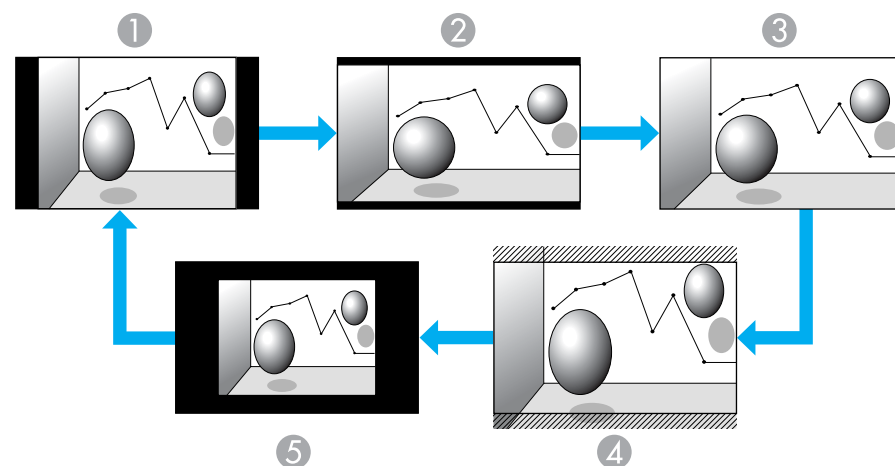
EB-460i/460

Opakovaným stisknutím tlačítka přepnete mezi poměrem stran 4:3 a 16:9.



EB-450Wi/450W/440W



Opakovaným stisknutím tlačítka se poměr stran mění v pořadí Normální, 16:9, Plný, Lupa a Nativní.



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

## Změna poměru stran pro obrazy z počítače (EB-460i/460)

Poměr stran můžete změnit následovně.

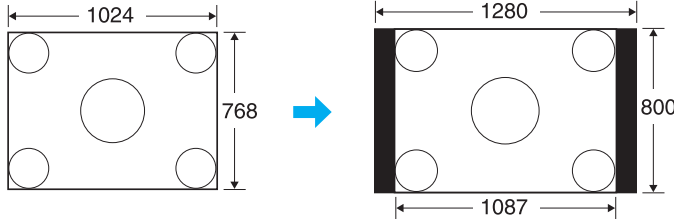
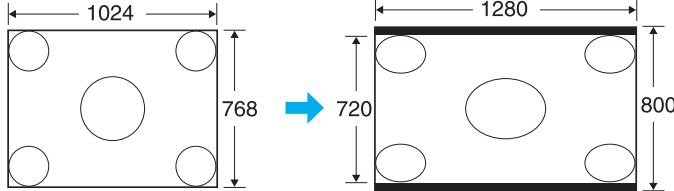
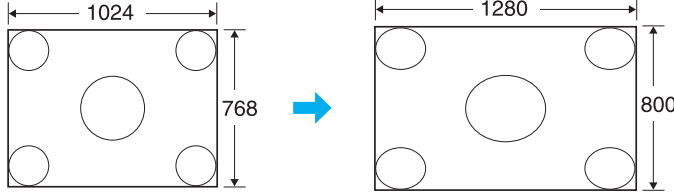
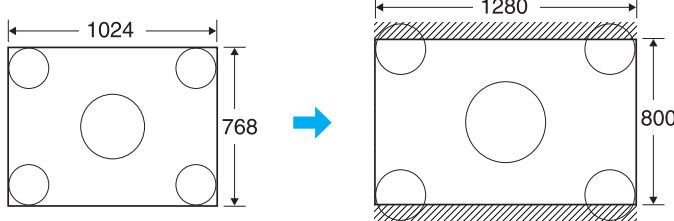
Nastavené hodnoty	Provoz	Příklad promítání
<b>Normální</b>	Promítá se v plné velikosti s uchováním poměru stran vstupního obrazu.	
<b>4:3</b>	Promítá se v plné velikosti s uchováním poměru stran 4:3. Toto je ideální v případě, že chcete promítat obraz s Poměr stran 5:4 (1280 x 1024) na plátno plného formátu.	Při vstupu signálu v rozlišení 1280x1024 
<b>16:9</b>	Promítá se s Poměrem stran 16:9. Toto je ideální v případě, že chcete promítat obraz s poměrem stran 16:9.	Při vstupu signálu v rozlišení 1280x1024 

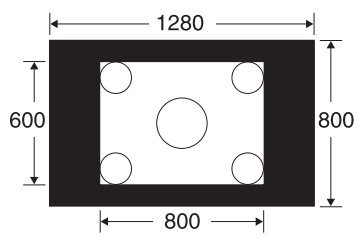
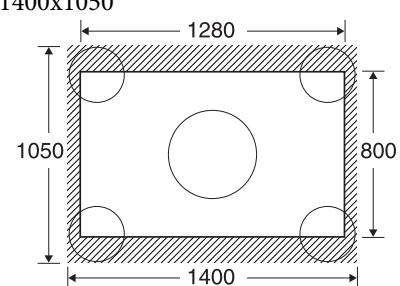


Pokud části promítaného obrazu chybí a nelze promítat celý obraz, nastavte **Rozlišení** na **Široká** nebo **Normální** v nabídce Konfigurace v závislosti na velikosti monitoru počítače.  [s.75](#)

## Změna poměru stran pro obrazy z počítače (EB-450Wi/450W/440W)

Poměr stran můžete změnit následovně. EB-450Wi/450W/440W nabízí rozlišení panelu WXGA, takže formát projekce je 1280x800 bodů (poměr stran 16:10). Pokud promítáte na plochu 16:9, nastavte poměr stran na 16:9.

Nastavené hodnoty	Provoz	Příklad promítání
<b>Normální</b>	Promítá se v plné velikosti s uchováním poměru stran vstupního obrazu.	<p>Při vstupu signálu v rozlišení 1024x768</p> 
<b>16:9</b>	Promítá se v plné velikosti s uchováním poměru stran 16:9.	<p>Při vstupu signálu v rozlišení 1024x768</p> 
<b>Plný</b>	Promítání v plné velikosti.	<p>Při vstupu signálu v rozlišení 1024x768</p> 
<b>Lupa</b>	Promítá se vstupní obraz s poměrem stran v příčném směru bez úprav. Část, které jsou roztaženy mimo velikost promítání nejsou zobrazeny.	<p>Při vstupu signálu v rozlišení 1024x768</p> 

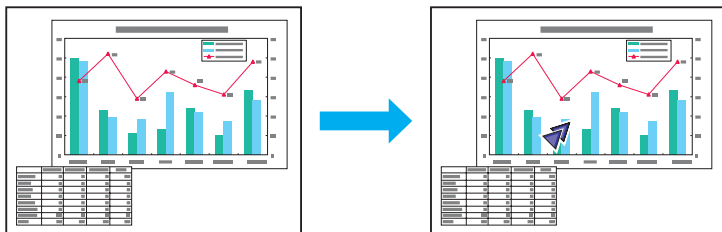
Nastavené hodnoty	Provoz	Příklad promítání	
<b>Nativní</b>	Promítá se s rozlišením vstupního obrazu do středu plátna. To je ideální pro promítání zřetelných snímků. Pokud rozlišení obrazu překročí hodnotu 1280x800, okraje obrazu nebudou promítány.	Při vstupu signálu v rozlišení 800x600 	Při vstupu signálu v rozlišení 1400x1050 



Pokud části promítaného obrazu chybí a nelze promítat celý obraz, nastavte **Rozlišení** na **Široká** nebo **Normální** v nabídce Konfigurace v závislosti na velikosti monitoru počítače. [s.75](#)

## Použití ukazatele pro zvýraznění sekcí (Ukazatel)

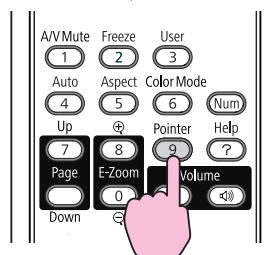
Tato funkce umožňuje umístit ikonu Ukazatel na část promítaného obrazu a pomáhá vám udržovat pozornost v oblasti, o které mluvíte.



### Postup

#### 1 Zobrazte ukazatel.

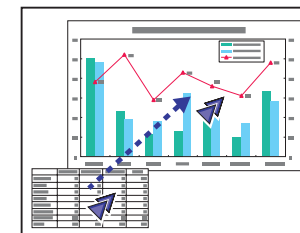
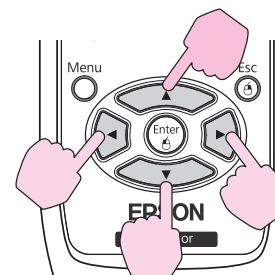
Dálkový ovladač



Ukazatel se aktivuje nebo deaktivuje při každém stisknutí tlačítka.

#### 2 Posuňte ikonu Ukazatel (↗).

Dálkový ovladač



Stisknutím současně dvou sousedních tlačítek [↖][↗] lze ukazatelem pohybovat úhlopříčně, namísto nahoru, dolů, vlevo nebo vpravo.

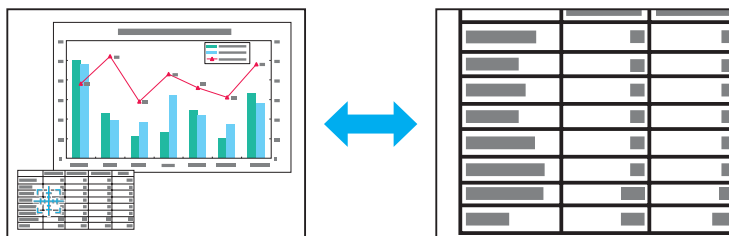


Můžete vybrat ze tří různých typů ikon Ukazatel (↗, ✖ nebo ↘) v možnosti **Nastavení – Tvar ukazatele** v Konfigurační nabídce.

☞ s.76

## Zvětšení Části Obrazu (E-Zoom)

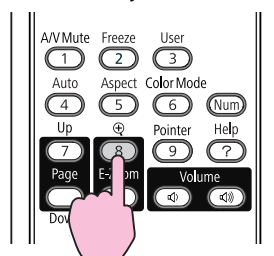
Tato funkce je vhodná ke zvětšení určité části obrazu, jako např. grafu a detailů v tabulce.



### Postup

**1 Aktivujte funkci E-Lupa.**

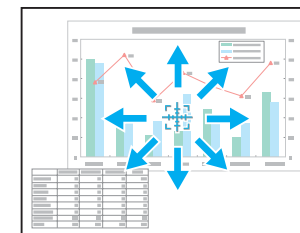
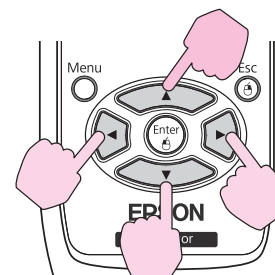
Dálkový ovladač



**2**

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

Dálkový ovladač



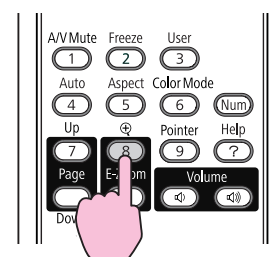
Stisknutím současně dvou sousedních tlačítek [⬅][➡] [⬆][⬇] lze křížkem pohybovat úhlopříčně, namísto nahoru, dolů,

vlevo nebo vpravo.

**3**

Proveďte zvětšení.

Dálkový ovladač







Opakovaným stisknutím tlačítka se oblast zvětší. Stisknutím a podržením tlačítka se zvětšení provede rychleji.

Zvětšený obraz zmenšíte tlačítkem ⊖.

Stisknutím tlačítka [Esc] operaci přerušíte.




- Na obrazovce se objeví poměr zvětšení. Vybranou oblast lze zvětšit jednou až čtyřikrát (v 25 krocích).
- Stisknutím tlačítek [  ] [  ] [  ] [  ] můžete obraz procházet.
- Když je vybrána možnost E-lupa, volby Progresivní a Potlačení šumu jsou zrušeny.

## Ovládání ukazatele myši dálkovým ovladačem (Bezdrátová myš)

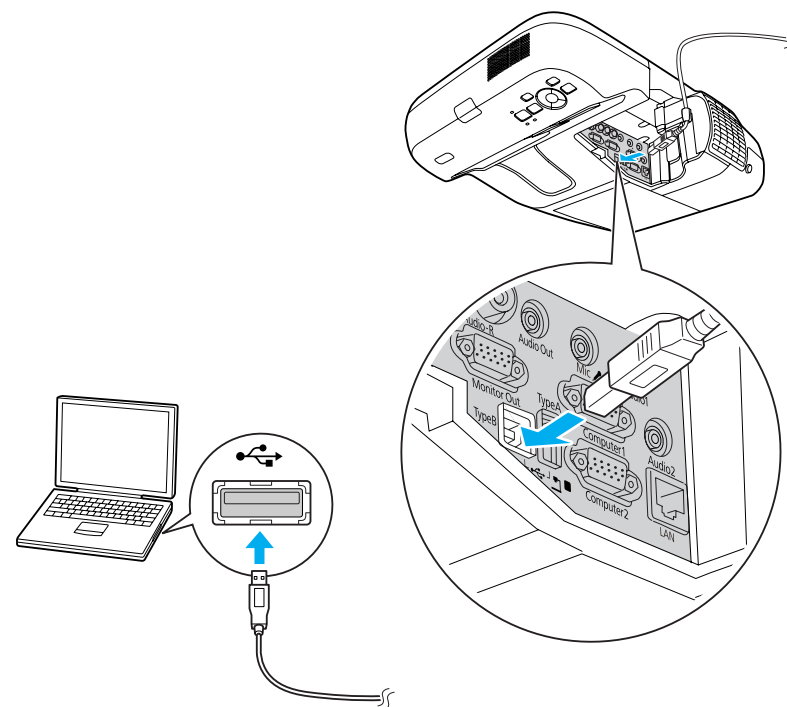
Chcete-li aktivovat funkci bezdrátové myši, nastavte rozhraní USB Type B na Bezdrátová myš v nabídce Rozšířená nabídka Konfigurace.

Níže je uvedeno výchozí nastavení pro USB Type B.

- EB-460i/450Wi: Vypnuto
- EB-460/450W/440W: USB Display

Předtím změňte nastavení.  [s.79](#)

Pokud propojíte port USB počítače a port USB(TypeB) na straně projektoru kabelem USB, můžete používat dálkový ovladač projektoru jako bezdrátovou myš k ovládání ukazatele myši počítače.



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

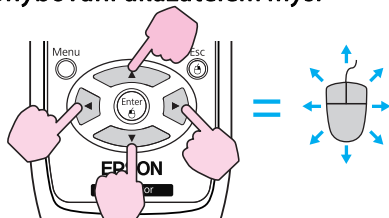




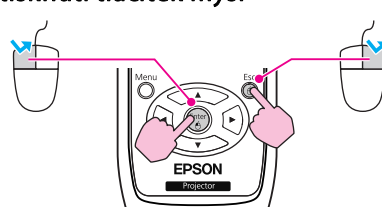
- Funkci Bezdrátová myš lze použít pouze, když je vstupním zdrojem Počítač 1/Počítač 2 a vstupním signálem je RGB.
- Může se stát, že funkci Bezdrátová myš nebude možné v některých verzích operačního systému Windows a Mac OS používat.
- Aby bylo možné funkci myši používat, některá nastavení počítače budou muset být změněna. Podrobnosti najdete v dokumentaci počítače.

Po navázání připojení lze ukazatel myši ovládat následujícím způsobem.

## Pohybování ukazatelem myši



## Stisknutí tlačítek myši

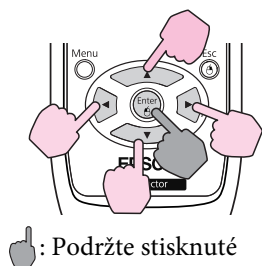



Stisknutí levého tlačítka myši: Stisknutí tlačítka [Enter].

Stisknutí pravého tlačítka myši: Stisknutí tlačítka [Esc].

Poklepání: Rychle dvakrát stiskněte.

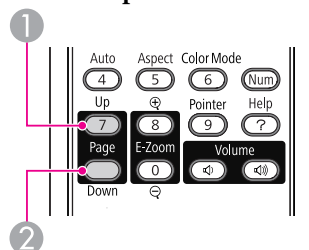
## Přetažení



 : Podržte stisknuté

## Přepínání obrazovky aplikace PowerPoint

To je užitečné pro zobrazení předchozího nebo dalšího snímku v prezentaci aplikace PowerPoint.





1. Stiskněte a podržte tlačítko [Enter] a stiskněte tlačítko [↶], [↷], [↵] nebo [↶].
2. Uvolněním tlačítka [Enter] upustíte položku na zvolené místo.

- 1 Na předchozí snímek
- 2 Na následující snímek



- Stisknutím současně dvou sousedních tlačítek [↶][↷] lze ukazatelem pohybovat úhlopříčně, namísto nahoru, dolů, vlevo nebo vpravo.
- Pokud jsou tlačítka myši na počítači nastavena tak, aby fungovala obráceně, ovládání tlačítek dálkového ovladače se také obrátí.
- Funkci Bezdrátová myš nelze použít, jsou-li používány následující funkce.
  - Během zobrazení nabídky Konfigurace
  - je zobrazena nabídka Náповěda
  - používá se funkce E-lupa
  - provádí se zachytávání Uživatelské logo
  - provádí se zachytávání Vlastní vzor
  - používá se funkce Ukazatel
  - upravuje se Hlasitost
  - během ovládání USB Display
  - je zobrazena nabídka Vzor
  - během nastavování Režim barev
  - během zobrazení názvu zdroje

Projektor má následující rozšířené možnosti zabezpečení.

- Zabezpečení heslem  
Umožňuje omezit uživatele projektoru.
- Provozní zámek  
Můžete zabránit, aby mohli uživatelé měnit nastavení projektoru bez svolení.  s.52
- Zámek proti zcizení  
Projektor je vybaven různými typy bezpečnostních zařízení proti zcizení.  s.53

## Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)

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

### Typ zabezpečení heslem

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

#### 1. Ochrana napájení

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

#### 2. Ochrana uživ. loga

Pokud se zobrazení loga mění později, může při ukládání uživatelského loga za účelem označení majitele projektoru snadno dojít k potížím. Když nastavíte možnost **Ochrana uživ. loga** na **Zapnuto**, jsou následující nastavení pro Uživatelské logo zakázána.

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

#### 3. Síťová ochrana

Je-li funkce **Síťová ochrana** nastavena na možnost **Zapnuto**, nelze provádět změny nastavení položky **Síť** v nabídce Konfigurace.

## Nastavení funkce Zabezpečení heslem

Následující postup slouží k nastavení funkce Zabezpečení heslem.

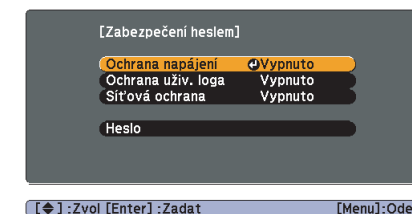
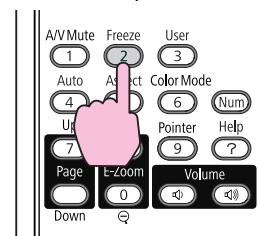
### Postup



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

Zobrazí se nabídka nastavení Zabezpečení heslem.

### Dálkový ovladač



[↩]: Zvol [Enter]: Zadat [Menu]: Odej



- Pokud je funkce Zabezpečení heslem již aktivována, budete požádáni o zadání hesla. Pokud zadáte heslo správně, zobrazí se nabídka nastavení Zabezpečení heslem. ➡ "Zadání hesla" [s.51](#)
- Po nastavení hesla nalepte nálepku zabezpečení heslem na viditelné místo na projektoru jako další varování pro zloděje.

2

## Zapněte funkci Ochrana napájení.

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

3

## Zapněte funkci Ochrana uživ. loga.

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

4

## Zapněte funkci Síťová ochrana.

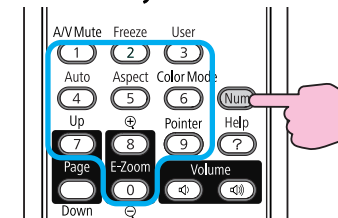
- (1) Vyberte možnost **Síťová ochrana** a potom stiskněte tlačítko [Enter].
- (2) Vyberte položku **Zapnuto** a potom stiskněte tlačítko [Enter].
- (3) Stiskněte tlačítko [Esc].

5

## Nastavte heslo.

- (1) Vyberte položku **Heslo** a potom stiskněte tlačítko [Enter].
- (2) Při zobrazení zprávy "**Změnit heslo?**" vyberte možnost **Ano** a potom stiskněte tlačítko [Enter]. Výchozí nastavení hesla je „0000“. Heslo změňte podle svých potřeb. Pokud vyberete položku **Ne**, znovu se objeví obrazovka z kroku 1.
- (3) Stiskněte a podržte tlačítko [Num] a zároveň zadejte číselnými tlačítky čtyři číslice. Zadané číslo se zobrazí jako "\*\*\*\*". Po zadání čtvrté číslice se zobrazí obrazovka potvrzení.

### Dálkový ovladač



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

## Zadání hesla

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

### Postup

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

Po zadání správného hesla bude zahájena projekce.

## Upozornění

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

## Omezení provozu (Provozní zámek)

Provedte některý z následujících postupů, chcete-li zamknout tlačítka na ovládacím panelu.

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

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

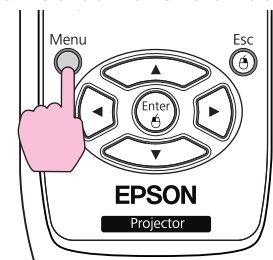
## Postup

1

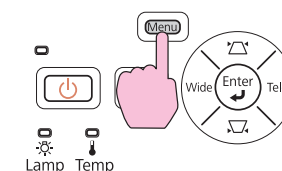
Během promítání stiskněte tlačítko [Menu] a vyberte volbu Provozní zámek z nabídky Nastavení v nabídce Konfigurace.

☛ "Používání nabídky Konfigurace" [s.73](#)

Pomocí dálkového ovladače

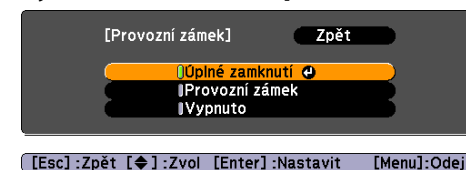


Pomocí ovládacího panelu



2

Vyberte možnost Úplné zamknutí nebo Částečné uzamčení.



3

Po zobrazení potvrzení klepněte na tlačítko Ano.

Tlačítka ovládacího panelu budou uzamčena podle zvoleného nastavení.



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

- Dálkovým ovladačem vyberte možnost **Vypnuto** v nabídce **Nastavení** – **Provozní zámek** v nabídce Konfigurace.
- Stiskněte a podržte tlačítko [Enter] na ovládacím panelu po dobu přibližně sedmi sekund. Zobrazí se zpráva o odemčení.

## Zámek Proti Zcizení

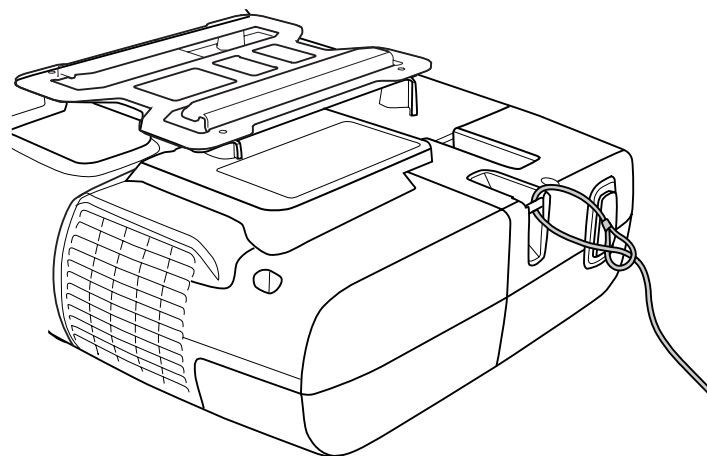
Protože se projektor často montuje na strop a nechává se v místnosti bez dozoru, zahrnuje následující bezpečnostní zařízení, které chrání projektor proti odcizení.

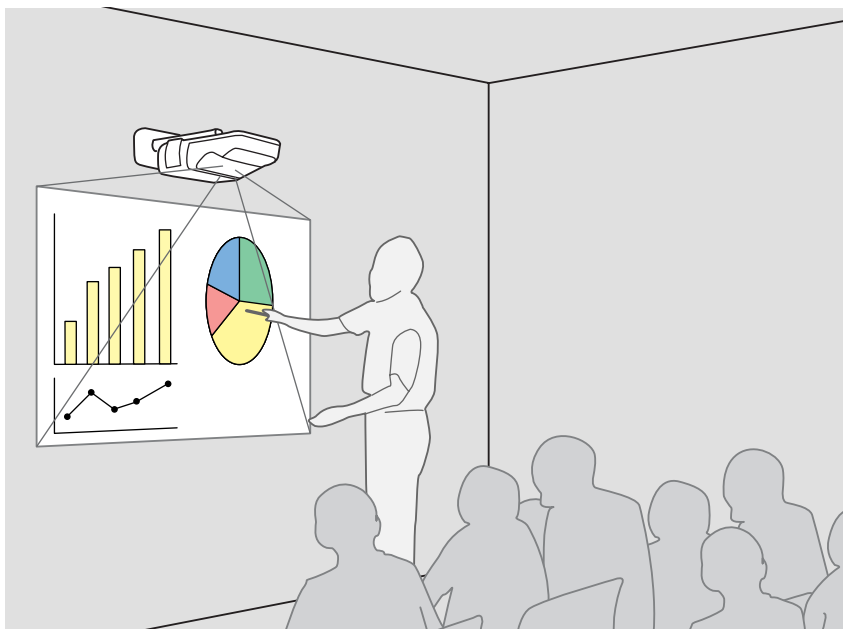
- **Bezpečnostní slot**  
Bezpečnostní slot je kompatibilní se systémem Microsaver Security System společnosti Kensington. Další podrobnosti o systému Microsaver Security System jsou k dispozici na webu společnosti Kensington <http://www.kensington.com/>.
- **Bod instalace bezpečnostního kabelu**  
Běžně dostupnou drátěnou pojistku proti zcizení lze použít pro zabezpečení projektoru ke sloupku.

## Instalace drátěné pojistky

Protáhněte drátěnou pojistku proti zcizení bodem instalace.

Informace o uzamčení naleznete v dokumentaci dodané s drátěnou pojistkou.





## Přehled funkce Easy Interactive Function

- Pouhým připojením počítače k projektoru je možné ovládat počítač na projekční ploše a vést efektivní interaktivní prezentace nebo přednášky.
- Použití vyhrazeného pera Easy Interactive Pen  
Dodávané pero (Easy Interactive Pen) lze používat jako myš, které umožňuje pracovat na projekční ploše stejně, jako na obrazovce počítače. Pro kreslení grafů a psaní textu na projekční ploše můžete používat aplikaci s funkcí kreslení.



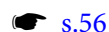
Určenou aplikaci pro kreslení Easy Interactive Tools stáhněte z webové stránky Epson.

 <http://www.epson.com>

- Sjednocení polohy (kalibrace)  
Tato operace se týká sjednocení polohy pera na projekční ploše a polohy myši na obrazovce počítače, aby bylo možné používat pero Easy Interactive Pen. Dotknutím zobrazených referenčních bodů na projekční ploše perem Easy Interactive Pen se aktivují operace na projekční ploše použitím pera Easy Interactive Pen.

## Kroky operace

### První použití funkce Easy Interactive Function



s.56

Napoprvé je jen nezbytné nainstalovat ovladač a provést kalibraci.

1. Připojte kabel počítače a kabel USB a zapněte počítač.



2. Nainstalujte Easy Interactive Driver.



3. Zapněte projektor a spusťte aplikaci Easy Interactive Driver.



4. Proveďte sjednocení polohy (kalibraci).

Po provedení kalibrace je funkce Easy Interactive Function připravena k použití.

### Další připojení



s.59

Funkci Easy Interactive Function můžete používat pouhým spuštěním aplikace Easy Interactive Driver.

Kalibraci bude nutné provést znovu v případě, když použijete počítač s jiným rozlišením nebo změníte projekční plochu.

## Systemové požadavky

### Pro systém Windows

<b>OS</b>	Windows 2000 Service Pack 4 nebo novější Windows XP Service Pack 2 nebo novější (Home Edition/Professional) Windows Vista* (Všechny verze kromě Starter) Windows 7*
<b>Procesor</b>	Pentium III 1.2GHz nebo rychlejší Doporučeno: Pentium M 1,6 GHz nebo rychlejší
<b>Operační paměť</b>	256MB nebo více
<b>Pevný disk Volný prostor</b>	100MB nebo více
<b>Obrazovka</b>	Rozlišení vyšší než XGA (1024x768)

\* jen 32bitová verze

### Pro Mac OS

<b>OS</b>	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x
<b>Procesor</b>	Power PC G3 900MHz nebo rychlejší Doporučen: Intel Core Duo 1.5GHz nebo výkonnější
<b>Operační paměť</b>	256MB nebo více
<b>Pevný disk Volný prostor</b>	100MB nebo více
<b>Obrazovka</b>	Rozlišení vyšší než XGA (1024x768)



Chcete-li používat funkci myši, některá nastavení v počítači bude nutné změnit. Viz dokumentace dodaná s počítačem.

## První použití funkce Easy Interactive Function

### Postup

- 1 **Propojte projektor s počítačem pomocí kabelu počítače a kabelu USB.**
- 2 **Zapněte počítač.**
- 3 **Nainstalujte Easy Interactive Driver.**



Před zahájením instalace zkontrolujte následující body.

- Software nainstalujte jako uživatel s oprávněním správce.
- Ukončete všechny spuštěné aplikace a potom spusťte instalaci.

#### Pro systém Windows

- (1) Vložte disk CD-ROM "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" do počítače.  
Automaticky se spustí instalační program.
- (2) Na obrazovce výběru jazyka vyberte jazyk, který chcete použít a klepněte na tlačítko **Další >**.
- (3) Proveďte instalaci podle pokynů na obrazovce.
- (4) Zvolte možnost **Zaregistrovat pro spuštění** a **Spustit Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.
- (5) Klepnutím na tlačítko **Dokončit** se instalační program ukončí a automaticky spustí aplikace Easy Interactive Driver.

#### Pro Mac OS

- (1) Vložte disk CD-ROM "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" do počítače.
- (2) V okně EPSON poklepejte na **EIDriverV100\_Setup**.

- (3) Zvolte možnost **Spustit automaticky pro všechna přihlášení uživatelů**. a **Spustit Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.  
\*Tato dvě nastavení se nezobrazí v Mac OS 10.3.
- (4) Proveďte instalaci podle pokynů na obrazovce.
- (5) Po zobrazení **Finished** se instalační program ukončí a automaticky se spustí aplikace Easy Interactive Driver.



- Pokud se instalační program nespustí automaticky (pouze u systému Windows)  
Vyberte nabídku **Start - Spustit** a otevřete dialogové okno **Spustit**, zadejte písmeno jednotky CD-ROM, následované :  
**\EIDriverVxxx\_Setup.exe**. Potom klepněte na tlačítko **OK**.

- Pokud se aplikace Easy Interactive Driver nespustí automaticky

#### Pro systém Windows

Vyberte **Start - Programy** (nebo **Všechny programy**) - **EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

#### Pro Mac OS

Poklepejte na složku Applications na svazku pevného disku, na kterém je nainstalována aplikace Easy Interactive Driver a potom poklepejte na ikonu aplikace **Easy Interactive Driver**.

- Odinstalování aplikace Easy Interactive Driver

#### Pro systém Windows

Vyberte **Start - Nastavení - Ovládací panel - Přidat-Odebrat programy** nebo **Přidat nebo odebrat programy** a poté odstraňte aplikaci **Easy Interactive Driver**.

#### Pro Mac OS

Spusťte program **EIDriverVxxx\_Uninstaller** na svazku pevného disku, na kterém je nainstalována aplikace Easy Interactive Driver.



## 4 Zapněte projektor.

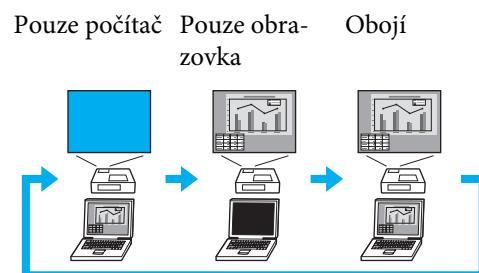
Pokud se snímky nepromítají, zkontrolujte následující.

- Změňte vstupní zdroj projektoru na Počítač 1 nebo Počítač 2. [s.21](#)
- Na počítači změňte výstupní cíl pro obrazové signály. Dokumentace počítače

Po provedení změn se snímky promítají krátce.

Příklad změny výstupu			
Epson	+	Macintosh	Upravte drobná nastavení nebo proveďte detekci zobrazení. V závislosti na operačním systému lze výstup měnit tlačítkem .
NEC	+		
Panasonic			
SOTEC			
HP	+		
Toshiba	+		
Lenovo/IBM	+		
SONY			
DELL	+		
Fujitsu	+		

U některých počítačů se stav zobrazení změní následovně, a to při každém stisknutí tlačítek pro změnu výstupu.



## 5 Stav připojení je označen ikonou.

### Pro systém Windows

Ikona se zobrazí v oznamovací oblasti hlavního panelu.

#### <Připojeno>



#### <Nepřipojeno>



### Pro Mac OS

Ikona se zobrazí v nabídce ikon Dock.

#### <Připojeno>



#### <Nepřipojeno>



- Než ikona označí stav připojení, může to chvíli trvat.
- Jestliže se zobrazí ikona "nepřipojeno" zkontrolujte, zda je projektor s počítačem správně propojen kabelem USB. Problém lze možná vyřešit odpojením a opětovným připojením kabelu USB.

## 6 Spustíte aplikaci.

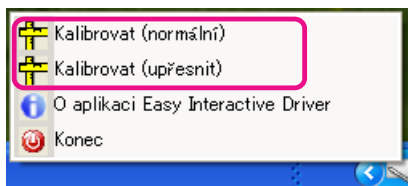
Zkontrolujte, zda je zobrazená ikona stavu "připojeno".

Proveďte kalibraci použitím buď volby **Kalibrovat (normální)** (počet bodů: 25), nebo **Kalibrovat (pokročilý)** (počet bodů: 49).

Doporučujeme běžně používat volbu **Kalibrovat (normální)**. Vyžadujete-li vyšší přesnost, zvolte možnost **Kalibrovat (pokročilý)**.

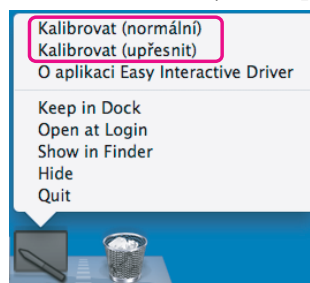
### Pro systém Windows


Klepněte na ikonu v oznamovací oblasti hlavního panelu a v zobrazené nabídce vyberte položku.



## Pro Mac OS

Klepněte na ikonu v nabídce ikon Dock nebo na **Kalibrovat** v řádku nabídek a v zobrazené nabídce vyberte položku.

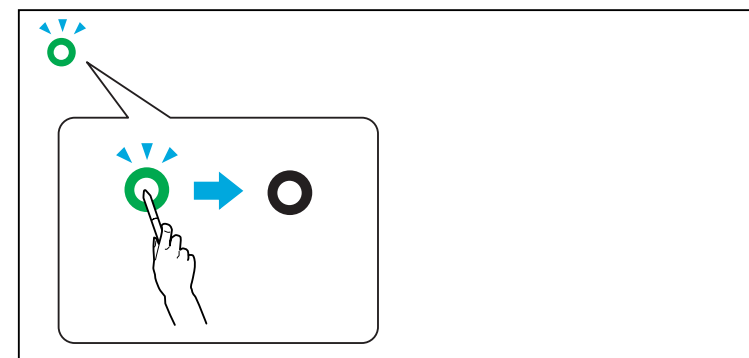


Podrobné informace o kalibraci naleznete v části  "Kalibrace" s.61.

**7** Po zobrazení zprávy potvrzující zahájení kalibrace klepněte na tlačítko OK.

**8** V levé horní části projekční plochy se rozblíká bod.

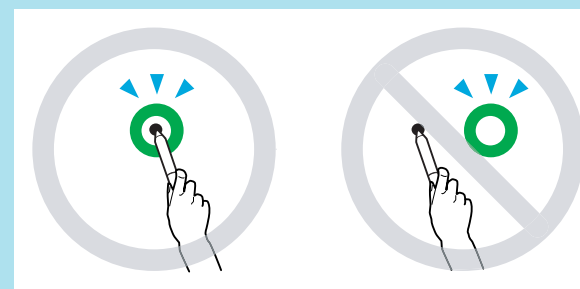
Pokud se hrotem pera Easy Interactive Pen dotknete středu bodu, bod přestane blikat a zůstane rozsvícený.



Použití pera Easy Interactive Pen  s.18



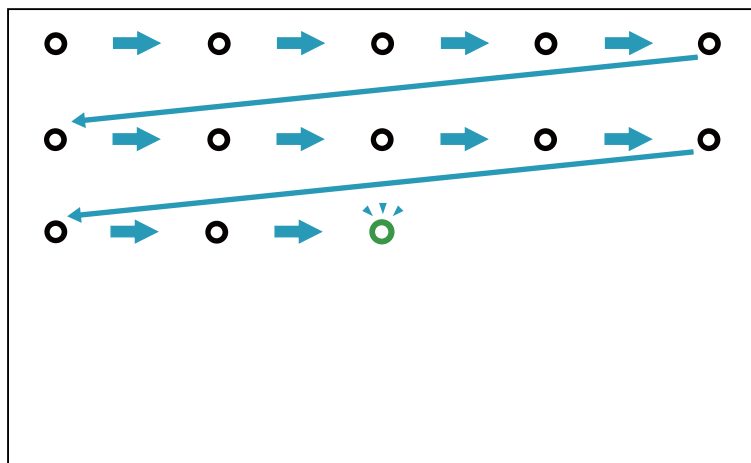
Je nutné, abyste se dotknuli středu bodu. Bod přestane blikat a zůstane rozsvícený i v případě, že se dotknete oblasti mimo kruh. Protože se kalibrace provádí použitím místa dotknutí, nastavená poloha může být posunutá, pokud se dotknete jiné oblasti, než je střed kruhu.



**9**

**Body se zobrazují v pořadí od levé horní části k pravé spodní části obrazovky.**

Krok 9 opakujte, dokud se všechny body nerozsvítí.



Po rozsvícení všech bodů může několik sekund trvat, než se ikona aplikace **Easy Interactive Driver** změní na stav "připojeno".

10

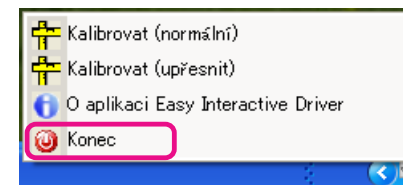
Po provedení kalibrace lze pero **Easy Interactive Pen** používat na projekční ploše pro provádění stejných operací, jako s použitím myši.

11

Následující postup slouží k ukončení funkce **Easy Interactive Function**.

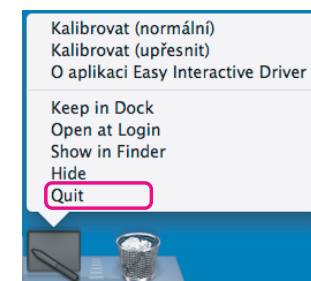
## Pro systém Windows

Klepněte na ikonu v oznamovací oblasti hlavního panelu a zvolte **Konec**.



## Pro Mac OS

Klepněte na ikonu v nabídce ikon Dock nebo na **Easy Interactive Driver** v řádku nabídek a v zobrazené nabídce vyberte položku **Quit**.



## Další použití funkce Easy Interactive Function

### Postup

1

**Zapněte projektor a počítač.**

Zkontrolujte, zda je projektor propojen s počítačem pomocí kabelu počítače a kabelu USB.

## 2 Aplikace Easy Interactive Driver se spustí automaticky.

Jestliže se aplikace Easy Interactive Driver nespustí, postupujte následovně.

### Pro systém Windows

Vyberte **Start - Programy** (nebo **Všechny programy**) - **EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

### Pro Mac OS

Poklepejte na složku Applications na svazku pevného disku, na kterém je nainstalována aplikace Easy Interactive Driver a potom poklepejte na ikonu aplikace **Easy Interactive Driver**.

## 3 Stav připojení je označen ikonou.

### Pro systém Windows

Ikona se zobrazí v oznamovací oblasti hlavního panelu.

<Připojeno>



<Nepřipojeno>



### Pro Mac OS

Ikona se zobrazí v nabídce ikon Dock.

<Připojeno>



<Nepřipojeno>



Po propojení projektoru a počítače lze pero Easy Interactive Pen používat na projekční ploše pro provádění stejných operací, jako s použitím myši.



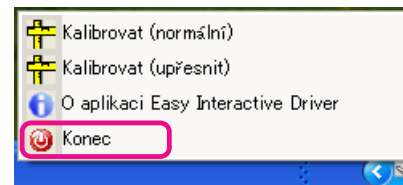
- Než ikona označí stav připojení, může to chvíli trvat.
- Jestliže se zobrazí ikona "nepřipojeno" zkontrolujte, zda je zařízení EB-460i/450Wi s počítačem správně propojeno kabelem USB. Problém lze možná vyřešit odpojením a opětovným připojením kabelu USB.

## 4

## Následující postup slouží k ukončení funkce Easy Interactive Function.

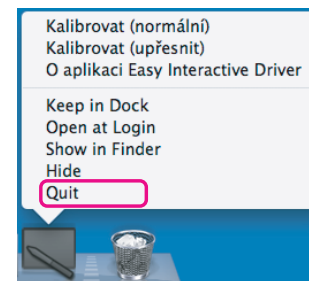
### Pro systém Windows

Klepněte na ikonu v oznamovací oblasti hlavního panelu a zvolte **Konec**.



### Pro Mac OS

Klepněte na ikonu v nabídce ikon Dock nebo na Easy Interactive Driver v řádce nabídek a v zobrazené nabídce vyberte položku **Quit**.



## Kalibrace

Aby bylo možné používat funkci Easy Interactive Function, je třeba použitím pera Easy Interactive Pen provést kalibraci pro sjednocení polohy pera na obrazovce s polohou myši na projekční ploše.

K dispozici jsou dva kalibrační režimy: Kalibrovat (normální) a Kalibrovat (pokročilý).

S použitím režimu Kalibrovat (normální) specifikujte 25 bodů a režimu Kalibrovat (pokročilý) 49 bodů.

Při prvním použití funkce Easy Interactive Function je nutné kalibraci provést. Další kalibraci je nutné provést jen tehdy, když se změní prostředí používání, například výměna používaného počítače nebo změna projekční plochy.

### Případy, kdy je vyžadována kalibrace

V následujících případech může být nastavená poloha pera Easy Interactive Pen na projekční ploše a polohu myši na obrazovce posunutá. Bude-li posunutí polohy činit potíže, opět proveďte kalibraci.

- Pokud dojde ke změně rozlišení počítače.
- Pokud se připojí počítač s rozlišením, které je odlišné od naposledy provedené kalibrace.
- Pokud se provede Lichoběžník v nabídce Konfigurace - Nastavení.
- Pokud se změní Lupa v nabídce Konfigurace - Nastavení.
- Pokud se provede Autom. nastavení v nabídce Konfigurace - Signál.
- Pokud se změní Rozlišení v nabídce Konfigurace - Signál.
- Pokud se změní Seřízení souběhu v nabídce Konfigurace - Signál.
- Pokud se změní Synchronizace v nabídce Konfigurace - Signál.
- Pokud se změní Pozice v nabídce Konfigurace - Signál.
- Pokud se změní Poměr stran v nabídce Konfigurace - Signál.
- Pokud se zjišťování vstupu provádí automaticky.
- Pokud posunutí polohy činí potíže z jiných důvodů.



- Jestliže v části Rozšířené nabídky Konfigurace nastavíte volbu Projekce na Zadní/strop, nebude možné používat funkci Easy Interactive Function, protože se nebude shodovat poloha pera s polohou myši.
- Pokud se používá funkce E-lupa, poloha pera a myši se nebudou shodovat.
- Pokud používáte funkci Easy Interactive Function při promítání snímků použitím EasyMP Network Projection (vstupní zdroj: síť LAN), nastavte volbu **USB Type B** na **Bezdrátová myš** nebo **Vypnuto** v nabídce Konfigurace - **Rozšířené**.

## Výměna baterií pera Easy Interactive Pen

Při stisknutí tlačítka se rozsvítí indikátor pera Easy Interactive Pen. Pokud se nerozsvítí, baterie jsou vybité a je nutné je vyměnit. Mějte připravené dvě alkalické baterie velikosti AAA. Podrobnosti o bateriích, které lze použít, vám poskytne místní prodejce nebo nejbližší středisko kontaktní podpory, jehož adresu naleznete v Příručce pro podporu a servis.

☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

### Upozornění

*Před manipulací s bateriemi si nejprve přečtěte samostatné Bezpečnostní pokyny.*

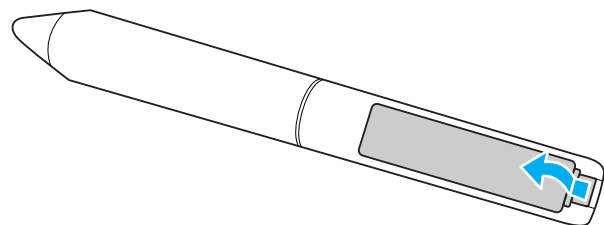
☛ [Bezpečnostní pokyny](#)

### Postup

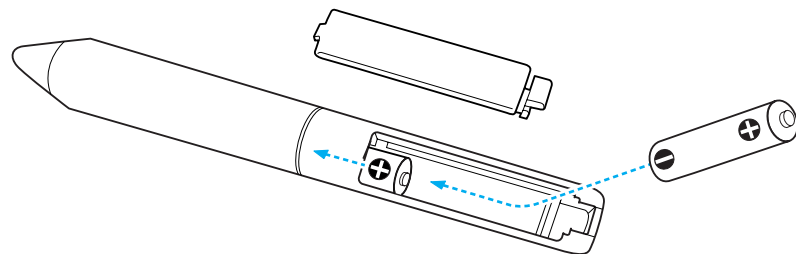


#### Sejměte kryt baterií.

Zatlačte na pojistku krytu baterií a kryt zvedněte.



**2** Vyjměte staré baterie a vložte nové.

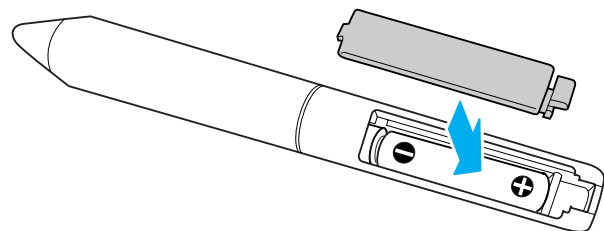


### Výstraha

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

**3** Nasadte zpět kryt baterií.

Zatlačte na kryt baterií, dokud nezaklapne.



Můžete upravit nastavení nabídky Konfigurace a ovládat projektor pomocí webového prohlížeče počítače, který je připojený k projektoru pomocí sítě. Použitím této funkce lze dálkově upravovat nastavení a provádět operace ovládání. Vzhledem k tomu, že můžete používat klávesnici počítače, je zadávání znaků vyžadovaných pro nastavení snadnější.

Jako webový prohlížeč použijte Microsoft Internet Explorer 6.0 nebo vyšší verzi. Pokud používáte Mac OS, můžete také použít Safari.



Jestliže v nabídce projektoru Konfigurace - **Rozšířené** nastavíte **Pohotovostní režim** na **Komunikace zap.**, lze používat webový prohlížeč pro úpravu nastavení a ovládání i v případě, kdy je projektor v pohotovostním stavu (když je vypnuté napájení).

Pomocí webového prohlížeče nelze nastavit některé položky (ale lze v nabídce Konfigurace) a některé položky lze nastavit jen použitím webového prohlížeče.

## **Položky v nabídce Konfigurace, které nelze nastavit pomocí webového prohlížeče**

Lze nastavit všechny položky v nabídce projektoru Konfigurace s výjimkou následujících.

- Nabídka Nastavení - Tvar ukazatele
- Nabídka Nastavení - Vzor
- Nabídka Nastavení - Uživatelské tlačítko
- Nabídka Rozšířené - ukládání Uživatelské logo
- Nabídka Rozšířené - Jazyk
- Nabídka Rozšířené - Provoz - Vysoká nadm. výška
- Nabídka Reset - Resetovat vše a Reset hodin lampy
- Nabídka Zabezpečení heslem

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

☞ "Seznam Funkcí" [s.74](#)

## **Položky, které lze nastavit pouze použitím webového prohlížeče**

Následující položky lze nastavit pouze webovým prohlížečem. Tyto položky nelze nastavit v nabídce Konfigurace.

- Síťová nastavení- Další - SNMP - Název komunity
- Síťová nastavení- Základní - Heslo Monitor

## **Zobrazení Ovládání z Webu**

Následující postup slouží k zobrazení Ovládání pomocí webového rozhraní.



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

## **Zadání IP adresy projektoru**

Pokud používáte Režim rozšířeného připojení, funkci Ovládání pomocí webového rozhraní lze otevřít zadáním IP adresy projektoru následujícím způsobem.

### **Postup**



**Spustíte webový prohlížeč na počítači.**

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

Zobrazí se Ovládání pomocí webového rozhraní.

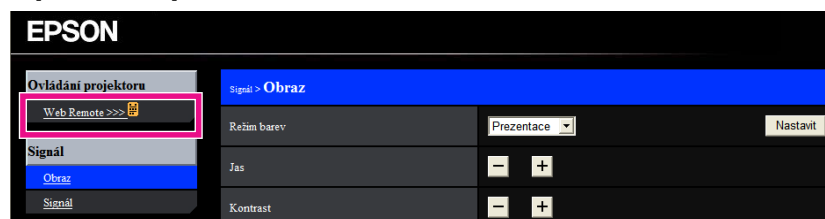
Když je volba Příst. heslo na web nastavena v nabídce Síť vybrané z nabídky Konfigurace, zobrazí se obrazovka pro zadání hesla. Vložte sadu znaků pro položku Příst. heslo na web.

## Zobrazení Vzdálené ovládání webovým prohlížečem

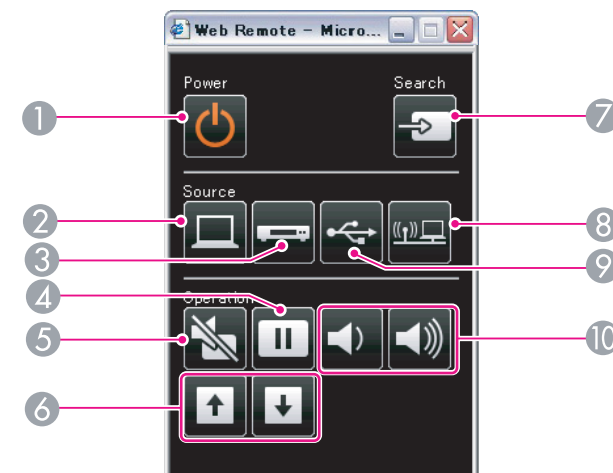
Funkce Vzdálené ovládání webovým prohlížečem umožňuje provádět operace vzdáleného ovládání projektoru použitím webového prohlížeče.

### Postup

- 1 Zobrazte Ovládání pomocí webového rozhraní.
- 2 Klepněte na položku Web Remote.







- 3 Objeví se obrazovka Web Remote.



Název		Funkce
1	[⏻] tlačítko	Zapne a vypne napájení projektoru. ☞ Úvodní příručka
2	Tlačítko [Computer]	Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy ze vstupního portu Počítač 1 na vstupní port Počítač 2. ☞ s.22
3	Tlačítko [Video]	Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy ze vstupního portu Video na vstupní port S-Video. ☞ s.22
4	Tlačítko [Freeze]	Pozastaví nebo obnoví přehrávání obrazu. ☞ s.41
5	Tlačítko [A/V Mute]	Dočasně zapíná nebo vypíná snímky a zvuk. ☞ s.40
6	Tlačítka [Page] ([Up]) ([Down])	Pokud používáte funkci Bezdrátová myš nebo vstupní zdroj promítá soubor z aplikace, která podporuje funkci Str. nahoru/dolů prostřednictvím sítě LAN, lze stisknutím těchto tlačítek přejít o stránku nahoru nebo dolů. ☞ s.48, EasyMP Network Projection - Návod na použití
7	Tlačítko [Source Search]	Přepne na obrazy z dalšího zařízení, ze kterého vystupuje obrazový signál. ☞ s.21



	Název	Funkce
8	<b>Tlačítko [LAN]</b>	Změní obrazy promítané pomocí EasyMP Network Projection. Jestliže promítáte prostřednictvím Quick Wireless Connection pomocí volitelného klíče USB Quick Wireless Connection Key, stisknutím tohoto tlačítka přepnete na tento obraz.  <a href="#">s.22</a>
9	<b>Tlačítko [USB]</b>	Opakovaným stisknutím tlačítka vstup přepíná mezi obrazy z připojeného zařízení k portům USB Display a USB(TypeA).  <a href="#">s.22</a>
10	<b>Tlačítka [Volume] (&lt; ) (&lt;   )</b>	<p>(&lt; ) Slouží ke snižování hlasitosti.  (&lt;   ) Slouží ke zvyšování hlasitosti.   <i>Úvodní příručka</i></p> <div data-bbox="504 683 1059 922">  <b>Výstraha</b>  <i>Při spuštění nenastavujte hlasitost příliš vysoko.  Náhlé zvýšení hlasitosti může způsobit ztrátu sluchu. Před vypnutím vždy snižte hlasitost a po zapnutí postupně hlasitost zvyšujte.</i> </div>

Nastavením funkce Mailová zpráva v nabídce projektoru Konfigurace budou na předem nastavené e-mailové adresy odeslány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektořem problém nebo je vydáno varování. To umožňuje oznámit obsluhu problémy s projektořy, i když jsou v lokalitách, které jsou od nich vzdálené.

☛ " Nabídka Sít" [s.81](#), "Nabídka Mail" [s.89](#)



- 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.
- Monitorování je možné, pokud je v nabídce projektoru Konfigurace vybrána nabídka **Rozšířené** a je nastavena volba **Sít zapnuta**, i když má projektor nastaven **Pohotovostní režim** (když je napájení vypnuto).

Nastavením položky SNMP v nabídce projektoru Konfigurace budou na předem nastavené e-mailové adresy odeslány zprávy s oznámením, pokud nastane s projektorem problém nebo je vydáno varování. Tím jste také informováni o chybách, když jsou projektory ovládané centrálně na dálku.

☞ " Nabídka Sít" [s.81](#), "Nabídka Mail" [s.89](#)



- 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 Režim rychlého připojení.
- Lze uložit až dvě IP adresy cílového místa.

Aktuálně promítaný obraz můžete uložit jako uživatelské logo.

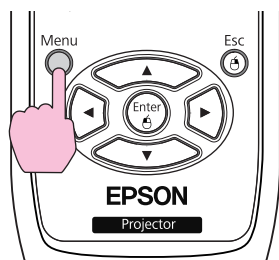


Po uložení uživatelského loga se smaže předchozí uživatelské logo.

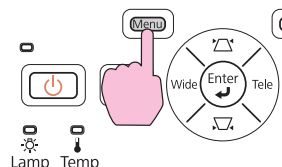
## Postup

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

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



- 2 **V nabídce Konfigurace - Rozšířené vyberte položku Uživatelské logo. ➡ "Používání nabídky Konfigurace" s.73**

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



- Pokud je položka **Ochrana uživ. loga** v části **Zabezpečení heslem** nastavena na **Zapnuto**, zobrazí se zpráva a nastavení loga nelze měnit. Chcete-li provést změny, nastavte položku **Ochrana uživ. loga** na **Vypnuto**. ➡ s.50
- Je-li položka **Uživatelské logo** vybrána, když se používá jedna z funkcí **Lichoběžník**, **E-lupa**, **Poměr stran**, **Progresivní** a **Nastavení přiblížení**, bude aktuálně prováděná funkce zrušena.

- 3

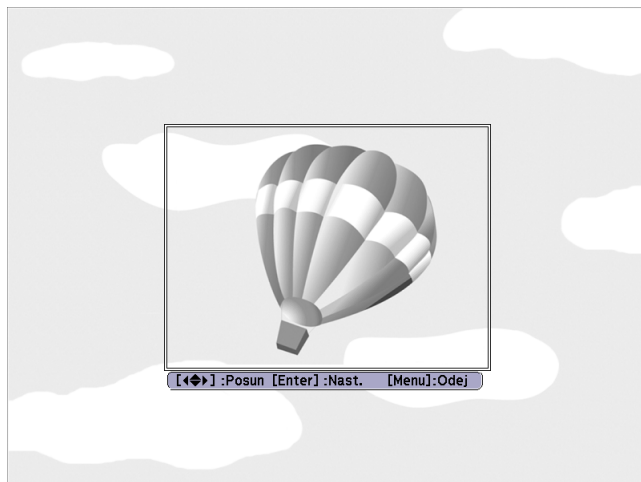
**Jakmile se zobrazí zpráva "Vybrat tento obraz jako uživatelské logo?", vyberte možnost Ano.**



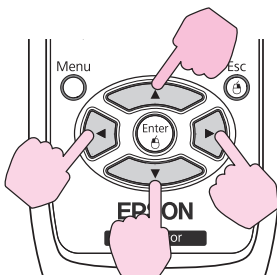
Stisknutím tlačítka [Enter] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu se může velikost obrazu změnit podle signálu, a to za účelem přizpůsobení aktuálnímu rozlišení obrazového signálu.

- 4

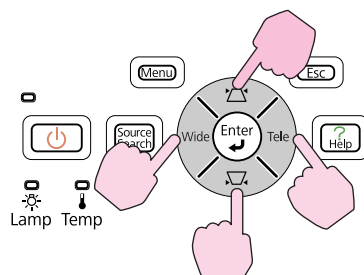
**Posunutím výřezu vyberte část obrazu, kterou chcete použít jako uživatelské logo.**



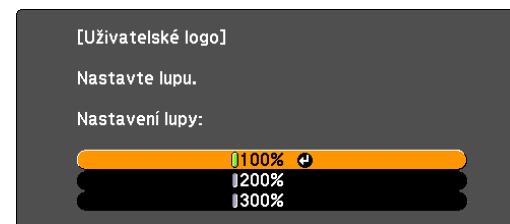
Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



Můžete uložit velikost 400x300 bodů.



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

7

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

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



- Jakmile je uživatelské logo uloženo, výchozí nastavení výrobce již nelze obnovit.
- Ukládání uživatelského loga může trvat přibližně 15 sekund. Během ukládání nepoužívejte projektor ani jiné připojené zařízení. V opačném případě projektor nemusí fungovat správně.

5

**Jakmile se objeví zpráva "Vybrat tento obraz?", vyberte možnost Ano.**

6

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

Aktuálně promítaný obraz můžete uložit jako Vlastní vzor.

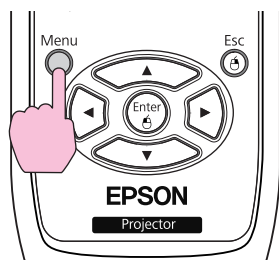


Po uložení vlastního vzoru se smaže předchozí Vlastní vzor.

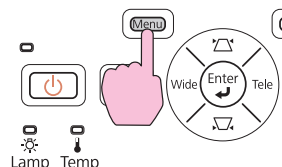
## Postup

- Promítněte obraz, který chcete pro Vlastní vzor použít, a potom stiskněte tlačítko [Menu].**

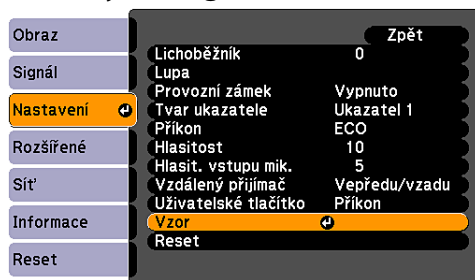
Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu

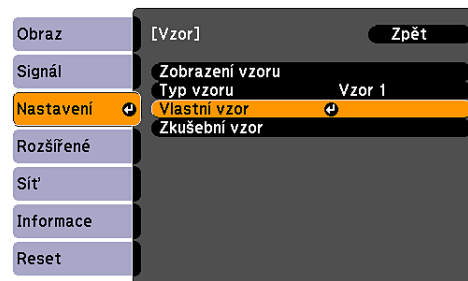


- Zvolte Vzor v nabídce Konfigurace - Nastavení. ➡ "Používání nabídky Konfigurace" [s.73](#)**



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

- Vyberte možnost Vlastní vzor.**



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



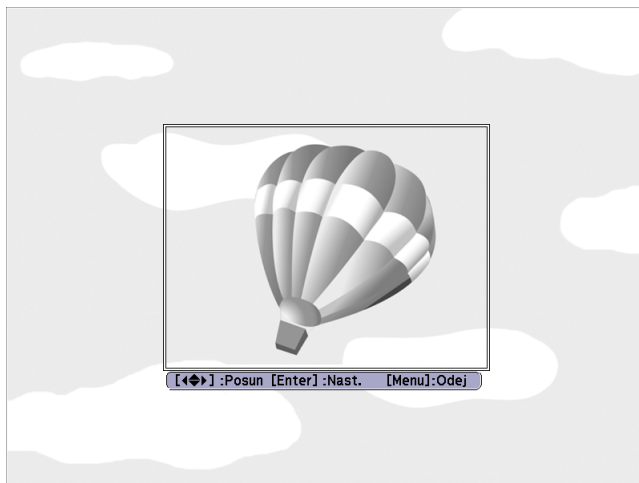
Je-li položka **Vlastní vzor** vybrána, když se používá jedna z funkcí Lichoběžník, E-lupa, Poměr stran, Progresivní a Nastavení přiblížení, bude aktuálně prováděná funkce zrušena.

4

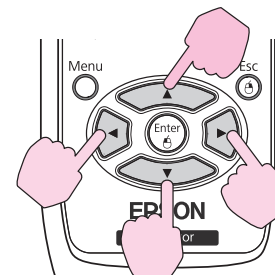
**Když se zobrazí "Chcete použít aktuálně promítaný obraz jako Vlastní vzor?", vyberte možnost Ano.**

- Můžete uložit ve velikosti, která odpovídá až velikosti obrazovky projektoru.
- Jestliže část promítaného obrazu chybí (když je obrazovka počítače větší než projekční plocha), přesunutím vypnutého pole zvolte část obrazu pro použití jako Vlastní vzor.

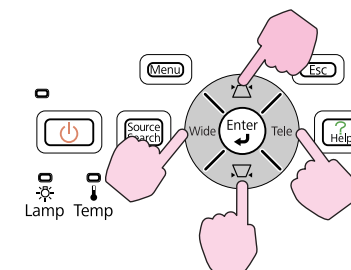
Jakmile se objeví zpráva "**Vybrat tento obraz?**", vyberte možnost **Ano**.



## Použití dálkového ovladače



## Použití ovládacího panelu



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

5

**Jakmile se zobrazí zpráva "Uložit tento obraz jako Vlastní vzor?", vyberte možnost Ano.**

Obraz bude uložen. Jakmile se obraz uloží, objeví se zpráva "**Nastavení Vlastní vzor je dokončeno.**".



- Jakmile se Vlastní vzor uloží, výchozí nastavení výrobce již nelze obnovit.
- Ukládání Vlastního vzoru může trvat přibližně 15 sekund. Během ukládání nepoužívejte projektor ani jiné připojené zařízení. V opačném případě projektor nemusí fungovat správně.



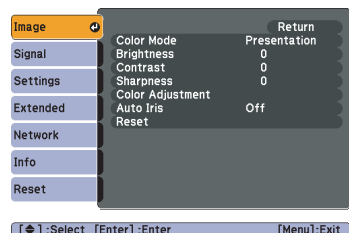
# Nabídka Konfigurace

Tato kapitola popisuje použití nabídky Konfigurace a její funkcí.

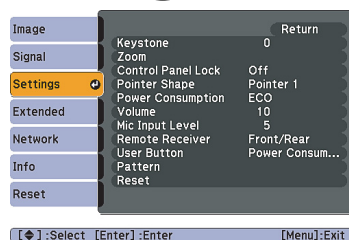


1

Výběr z hlavní nabídky



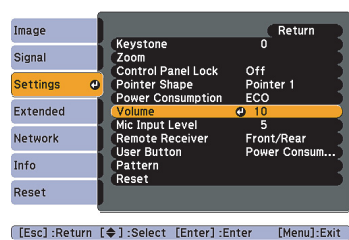
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



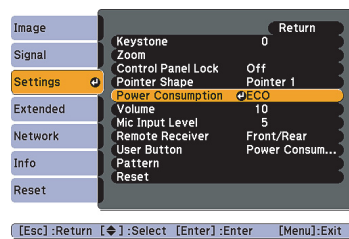
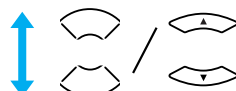
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

2

Výběr z dílčí nabídky



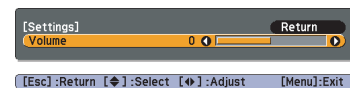
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

3

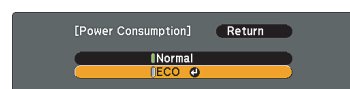
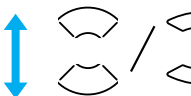
Změna vybrané položky



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Right Arrow]:Adjust [Menu]:Exit



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit



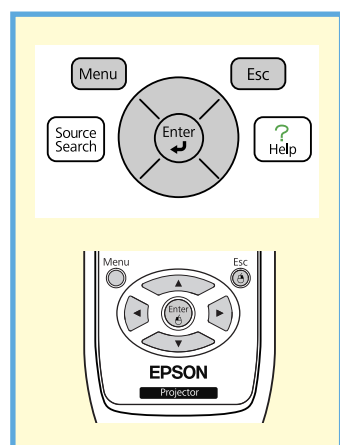
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit

4

Konec




[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit



## Nabídka Obraz

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



V závislosti na použitém modelu nejsou podporovány některé zdroje vstupu.  s.21


Signál z počítače/USBUSB Display/LAN



Komponentní video▶/Kompozitní video▶/S-video▶



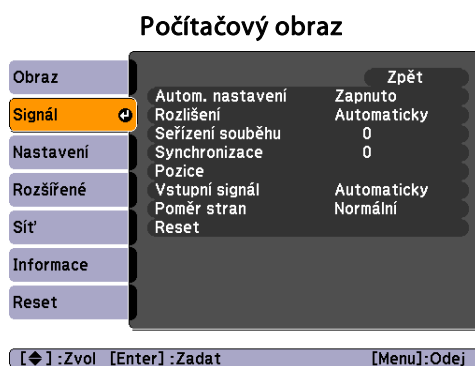
Dílčí nabídka	Funkce
<b>Režim barev</b>	Můžete nastavit kvalitu obrazu, která vyhovuje danému prostředí.  s.39
<b>Jas</b>	Můžete upravit jas obrazu.
<b>Kontrast▶</b>	Můžete upravit rozdíl mezi světlými a tmavými částmi obrazu.
<b>Sytost barev</b>	Můžete nastavit sytost barev obrazu.
<b>Odstín</b>	(Nastavení je možné pouze, když jsou při používání kompozitního videa nebo S-Video přijímány signály NTSC.) Můžete upravit odstín obrazu.
<b>Ostrost</b>	Můžete upravit ostrost obrazu.
<b>Úprava barev</b>	Můžete provádět úpravy některé z následujících položek. (Tuto položku nelze vybrat, pokud je hodnota nastavení režimu <b>Režim barev</b> nastavena na <b>sRGB▶</b> v nabídce <b>Obraz</b> .) <b>Abs. teplota barev:</b> Můžete nastavit celkový odstín obrazu. Můžete nastavit odstín po 10 stupních od 5000 K do 10000 K. Při výběru vysoké hodnoty získá obraz modré nádechy. Při výběru nízké hodnoty získá obraz červené nádechy. <b>Červená, Zelená, Modrá:</b> Můžete upravit sytost jednotlivých barev.
<b>Autom. clona</b>	(Tuto položku lze zobrazit pouze v případě, že je hodnota nastavení režimu <b>Režim barev</b> nastavena na <b>Dynamický</b> nebo <b>Kino</b> v nabídce <b>Obraz</b> .) Nastavte, zda chcete nebo nechcete ( <b>Zapnuto/Vypnuto</b> ) nastavit clonu pro získání optimálního stavu světla pro obrazy.  s.40




Díličí nabídka	Funkce
<b>Reset</b>	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech nastavení funkcí nabídky <b>Obraz</b> . Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz  <a href="#">s.93</a>

## Nabídka Signál

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

Nastavení v nabídce **Signál** nelze provést, pokud je vstupním zdrojem LAN.








Díličí nabídka	Funkce
<b>Autom. nastavení</b>	Můžete vybrat, zda se v případě změny vstupního signálu obraz automaticky upraví na optimální stav ( <b>Zapnuto</b> nebo <b>Vypnuto</b> ).  <a href="#">s.102</a>
<b>Rozlišení</b>	Když je nastavení na položce <b>Automaticky</b> , rozlišení vstupního signálu je identifikováno automaticky. Pokud promítané obrazy nelze promítat správně, když je nastaven parametr <b>Automaticky</b> , například chybí některé části obrazu, v případě širokoúhlého plátna nastavte parametr <b>Širokoúhlý</b> v závislosti na připojeném počítači, nebo nastavte parametr <b>Normální</b> v případě plátna s poměrem stran 4:3 nebo 5:4.
<b>Seřízení souběhu</b>	Můžete upravit obraz z počítače, pokud se na něm objeví svislé pruhy.  <a href="#">s.102</a>
<b>Synchronizace</b>	Můžete upravit obraz počítače, pokud se v něm objeví blikání, neostrost nebo rušení.  <a href="#">s.102</a>
<b>Pozice</b>	Můžete upravit pozici zobrazení nahoru, dolů, vlevo a vpravo, pokud část obrazu chybí, tak aby byl zobrazen celý obraz.







Dílčí nabídka	Funkce
<b>Progresivní</b>	(Komponentní video lze nastavit pouze při vstupu signálů 480i/576i/1080i) <b>Vypnuto:</b> Konverze IP je provedena pro každé pole na projekční ploše. To je vhodné pro video s velkým množstvím pohybu. <b>Video:</b> Tato možnost je vhodná pro prohlížení běžných videosnímků. <b>Film/autom.:</b> Tato možnost je vhodná pro filmy, počítačovou grafiku a animaci.
<b>Potlačení šumu</b>	Vyhlazuje hrubé obrazy. Existují dva režimy. Vyberte si své oblíbené nastavení. Nastavte toto nastavení na hodnotu <b>Vypnuto</b> při prohlížení zdrojů obrazu, u kterých je šum velmi nízký, jako například na discích DVD.
<b>Vstupní signál</b>	Můžete vybrat vstupní signál ze vstupního portu Počítač1/2 (Computer1/2). Je-li nastaveno <b>Automaticky</b> , vstupní signál se automaticky nastaví v závislosti na připojeném zařízení. Jestliže se při nastavení <b>Automaticky</b> barvy nezobrazují správně, vyberte signál podle připojeného zařízení.
<b>Videosignál</b>	Můžete vybrat vstupní signál ze vstupního portu Video. Nastavení <b>Automaticky</b> zajišťuje automatické rozpoznání videosignálu. Pokud se na obraze objeví rušení nebo pokud dojde k problému, například pokud se při nastavení <b>Automaticky</b> nepromítá žádný obraz, vyberte příslušný signál podle připojeného zařízení.
<b>Poměr stran</b>	Můžete nastavit <u>Poměr stran</u> promítaného obrazu. 🗨 s.41
<b>Reset</b>	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky <b>Signál</b> , kromě položky <b>Vstupní signál</b> . Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz 🗨 s.93

## Nabídka Nastavení





Dílčí nabídka	Funkce
<b>Lichoběžník</b>	Umožňuje upravit lichoběžníkové zkreslení ve svislém směru. 🗨 Úvodní příručka

Dílčí nabídka	Funkce
<b>Lupa</b>	Umožňuje nastavit Tele/Široká.
<b>Provozní zámek</b>	Umožňuje omezit používání ovládacího panelu projektoru.  s.52
<b>Tvar ukazatele</b>	Umožňuje vybrat tvar ukazatele.  s.46 Ukazatel 1:  Ukazatel 2:  Ukazatel 3: 
<b>Příkon</b>	Umožňuje vybrat jedno ze dvou nastavení jasu lampy. Vyberte možnost <b>ECO</b> , jestliže je promítaný obraz příliš jasný, např. když promítáte ve tmavé místnosti nebo na malou projekční plochu. Je-li zvolena položka <b>ECO</b> , sníží se spotřeba elektřiny během projekce, změní se životnost lampy, jak je uvedeno dále, a sníží se hlučnost ventilátoru. Spotřeba elektřiny: sníží se přibližně o 25%, životnost lampy: prodlouží se přibližně 1,4krát
<b>Hlasitost</b>	Umožňuje nastavit Hlasitost. Podrobná nastavení se ukládají pro každý obrazový signál.
<b>Hlasit. vstupu mik.</b>	Nastavte, pokud je úroveň vstupu mikrofonu příliš nízká, pokud je vystupující zvuk mikrofonu z reproduktoru projektoru téměř neslyšitelný, nebo pokud je úroveň vstupu příliš vysoká a způsobuje praskání ve zvuku z mikrofonu. Pokud je volba Hlasit. vstupu mik. stažena na 0, není na výstupu z reproduktoru žádný zvuk mikrofonu.
<b>Vzdálený přijímač</b>	Můžete omezit příjem provozního signálu z dálkového ovladače. Chcete-li zamezit ovládání pomocí dálkového ovladače nebo je-li v blízkosti vzdáleného přijímače fluorescenční světlo, můžete nastavit deaktivaci vzdáleného přijímače, který nechcete používat nebo který je vystaven rušení.
<b>Uživatelské tlačítko</b>	Můžete vybrat položku z nabídky Konfigurace tlačítkem Uživatelské tlačítko dálkového ovladače. Stisknutím tlačítka Uživatelské tlačítko se zobrazí obrazovka výběru/nastavení přiřazené položky nabídky a umožní vám provést snadné nastavení/seřízení. Tlačítko Uživatelské tlačítko můžete přiřadit jednu z následujících položek. Příkon, Informace, Progresivní, Zkušební vzor, Rozlišení, Hlasit. vstupu mik. a Zobrazení vzoru

Dílní nabídka	Funkce
<b>Vzor</b>	<p><b>Zobrazení vzoru:</b> Zobrazit vzor.</p> <p><b>Typ vzoru:</b> Lze zvolit Vzory 1 až 4 nebo Vlastní vzor. Vzory 1 až 4 zobrazí projekční čáry, tj. čárkované čáry nebo mřížku.</p> <p>Vzor 1:  Vzor 2:  Vzor 3:  Vzor 4: </p> <p><b>Vlastní vzor:</b> Zachytí vlastní vzor.  <a href="#">s.70</a></p> <p><b>Zkušební vzor:</b> Při nastavení projektoru se zobrazuje zkušební vzor, abyste mohli stav promítání nastavit bez nutnosti připojení zařízení. Když se zobrazuje zkušební vzor, lze provést úpravy nastavení lupy a zaostření a korekci lichoběžníku. Stisknutím tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu můžete zkušební vzor zrušit.</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; background-color: #D9E1F2; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>Upozornění</b></p> <p><i>Jestliže se vzor zobrazuje delší dobu, v promítaných obrazech může být patrný zbytkový obraz.</i></p> </div>
<b>Reset</b>	<p>Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky <b>Nastavení</b>, kromě položky <b>Uživatelské tlačítko</b>.</p> <p>Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz  <a href="#">s.93</a></p>

## Nabídka Rozšířené



Dílkí nabídka	Funkce
<b>Zobrazení</b>	<p>Umožňuje měnit nastavení vztahující se k zobrazení dat projektoru.</p> <p><b>Zpráva:</b> Můžete nastavit, zda chcete nebo nechcete (<b>Zapnuto/Vypnuto</b>) zobrazit název zdroje při změně zdroje, název Režim barev při změně Režimu barev, zprávu o tom, že není přijímán žádný vstupní signál atd.</p> <p><b>Pozadí obrazu*1:</b> Můžete nastavit stav projekční plochy pro situace, kdy není dostupný žádný signál videa, na možnosti <b>Černá</b>, <b>Modrá</b> nebo <b>Logo</b>.</p> <p><b>Úvodní obrazovka*1:</b> Můžete nastavit, jestli se bude nebo nebude (<b>Zapnuto/Vypnuto</b>) zobrazovat úvodní obrazovka při spuštění (při spuštění projektoru se zobrazí promítaný obraz).</p> <p><b>Vypnout A/V*1:</b> Můžete nastavit obraz, který bude zobrazen během Vypnout A/V na <b>Černá</b>, <b>Modrá</b> nebo <b>Logo</b>.</p>
<b>Uživatelské logo*1</b>	Můžete změnit Uživatelské logo, které se zobrazí na pozadí při aktivaci funkce Pozadí obrazu, Vypnout A/V, atd.  <a href="#">s.68</a>
<b>Projekce</b>	Podle umístění projektoru můžete nastavit některou z následujících možností.  <a href="#">s.20</a> <b>Čelní/strop</b> , <b>Zadní/strop</b>
<b>Provoz</b>	<p><b>Napájení zapnuto:</b> Můžete nastavit, zda se má nebo nemá povolit (<b>Zapnuto/Vypnuto</b>) funkce Napájení zapnuto. Pokud je tato funkce nastavena na <b>Zapnuto</b> a napájecí kabel je zapojený, mějte na vědomí, že se projektor automaticky zapne v případě, jako je například obnovení po výpadku napájení.</p> <p><b>Klidový režim:</b> Když je funkce nastavena na hodnotu <b>Zapnuto</b>, automaticky se zastaví promítání, pokud na vstup nebude odesílán žádný vstupní signál a není prováděna žádná operace.</p> <p><b>Čas úsp. režimu:</b> Když je možnost Klidový režim nastavena na hodnotu <b>Zapnuto</b>, můžete nastavit čas před automatickým vypnutím projektoru v rozsahu od 1 do 30 minut, a to po přírůstcích jedné minuty.</p> <p><b>Vysoká nadm. výška:</b> Pokud projektor používáte v nadmořské výšce vyšší než 1500 m, nastavte hodnotu <b>Zapnuto</b>.</p>

Dílčí nabídka	Funkce
<b>Pohotovostní režim</b>	<p>Následující funkce můžete použít, i když je projektor v pohotovostním režimu, pokud je tato funkce nastavena na <b>Komunikace zap..</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sledování a kontrola stavu projektoru prostřednictvím sítě.</li> <li>• Funkce vstupu mikrofonu provádí výstup zvuku z reproduktoru projektoru, když je mikrofon připojený ke vstupnímu portu Mikrofon (Mic).</li> </ul> <p>Ke sledování a kontrole stavu projektoru prostřednictvím sítě můžete použít protokol <a href="#">SNMP</a> nebo software "EasyMP Monitor" dodaný s tímto produktem.</p> <p>Vstup mikrofonu je také povolen, pokud je toto nastavení nastaveno na <b>Komunikace zap.</b> a volba <b>Poh. režim mikrofon.</b> nastavena na <b>Zapnuto</b>.</p>
<b>Poh. režim mikrofon.</b>	<p>(Je k dispozici pouze pokud je výše uvedený pohotovostní režim nastavený na <b>Komunikace zap.</b>)</p> <p>Je-li pohotovostní režim nastavený na <b>Komunikace zap.</b>, nastavte, jestli je mikrofonní vstup aktivovaný (<b>Zapnuto</b>) nebo deaktivovaný (<b>Vypnuto</b>).<sup>*2</sup></p>
<b>USB Type B</b>	<p>Pokud je projektor připojen k počítači kabelem USB a promítá se obraz z počítače, nastavte tuto položku na <b>USB Display</b>.</p> <p>☛ <i>Úvodní příručka</i></p> <p>Chcete-li ukazatel myši ovládat dálkovým ovladačem, použijte nastavení <b>Bezdrátová myš</b>. ☛ <a href="#">s.48</a></p> <p>Chcete-li používat jen funkci Easy Interactive Function, použijte nastavení <b>Vypnuto</b> (pouze EB-460i/450Wi). ☛ <a href="#">s.54</a></p>
<b>Jazyk</b>	Můžete nastavit Jazyk zobrazovaných zpráv a nabídek.
<b>Reset</b>	<p>Můžete obnovit položky <b>Zobrazení</b><sup>*1</sup> a <b>Provoz</b><sup>*3</sup> v nabídce <b>Rozšířené</b> na jejich výchozí nastavení.</p> <p>Chcete-li obnovit výchozí nastavení všech položek nabídky, viz ☛ <a href="#">s.93</a></p>


\*1 Pokud je položka **Ochrana uživ. loga** nastavena na hodnotu **Zapnuto** v nabídce **Zabezpečení heslem**, nastavení týkající se uživatelského loga nelze změnit. Chcete-li provést změny, nastavte položku **Ochrana uživ. loga** na **Vypnuto**. ☛ [s.50](#)

\*2 Pokud je položka **Ochrana napájení** ve volbě **Zabezpečení heslem** nastavena na **Zapnuto**, vstup mikrofonu není možný, ani když je volba **Poh. režim mikrofon.** nastavena na **Zapnuto**.

\*3 Vyjma "Vysoká nadm. výška".



Nabídka Síť

Je-li položka **Síťová ochrana** nastavena na možnost **Zapnuto** v části **Zabezpečení heslem**, zobrazí se zpráva a nelze měnit nastavení. Chcete-li provést změny, nastavte položku **Síťová ochrana** na **Vypnuto**.  [s.50](#)



Dílčí nabídka	Funkce
Informace o síti	<div>Stav nastavení pro jednotlivé síť můžete potvrdit následujícím způsobem.</div> <div><div><div><div>Obráz</div><div>Signál</div><div>Nastavení</div><div>Rozšířené</div><div>Síť</div><div>Informace</div><div>Reset</div></div><div><div>[Síť. info. - pevná LAN]</div><div>Název projektoru</div><div>DHCP</div><div>Adresa IP</div><div>Maska podsítě</div><div>Adresa brány</div><div>Adresa MAC</div></div><div><div>Zpět</div></div></div></div> <div><div>[Esc] /[Enter] :Zpět</div><div>[Menu] :Odej</div></div>

Obráz

Signál

Nastavení

Rozšířené

Síť

Informace

Reset

[Síť. info. - bezdr. LAN]

Režim připojení

Úroveň antény

Název projektoru

SSID

DHCP

Adresa IP

Maska podsítě

Adresa brány


Adresa MAC

Zpět

[Esc] /[Enter] :Zpět

[Menu] :Odej

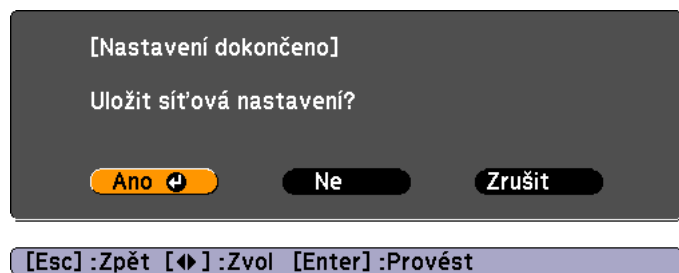


Funkce projektoru lze nastavit a projektor ovládat prostřednictvím počítače pomocí webového prohlížeče v počítači připojeného k projektoru v síti. Tato funkce se nazývá Ovládání pomocí webového rozhraní. Pomocí klávesnice můžete snadno zadávat text a provést nastavení Ovládání pomocí webového rozhraní, například nastavení Zabezpečení.  [s.63](#)

### Poznámky k používání nabídky Síť

Vyberte položky z hlavní nabídky a dílčích nabídek a změňte vybrané položky stejně, jako v nabídce Konfigurace.

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



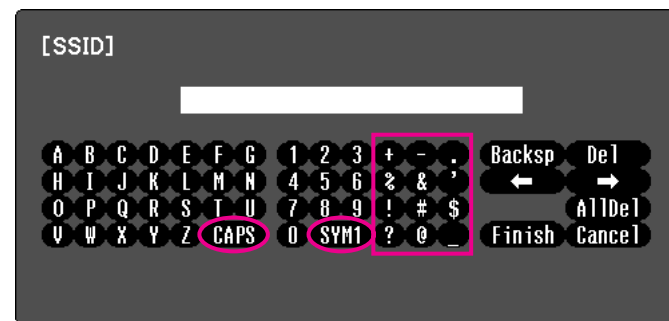
Ano: Uloží nastavení a ukončí nabídku Síť.

Ne: Neuloží nastavení a ukončí nabídku Síť.

Zrušit: Pokračuje v zobrazování nabídky Síť.

### Operace měkkých kláves

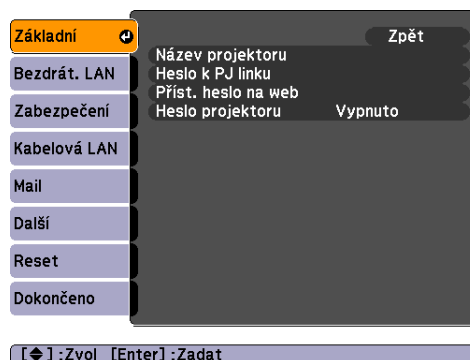
Nabídka Síť obsahuje položky, které během nastavení vyžadují zadání alfanumerických znaků. V takovém případě se zobrazí následující klávesnice. Pomocí tlačítek [Up Arrow], [Down Arrow], [Left Arrow], [Right Arrow] na dálkovém ovladači nebo tlačítek [Z], [X], [V] a [N] na ovládacím panelu přesouvejte kurzor na požadovanou klávesu, pak stiskněte tlačítko [Enter] a zadejte alfanumerický znak. Zadejte hodnoty podržením tlačítka [Num] na dálkovém ovladači a stisknutím numerických tlačítek. Po dokončení zadávání stiskněte tlačítko [Finish] na klávesnici, kterým zadání potvrdíte. Stisknutím tlačítka [Cancel] na klávesnici zadání zrušíte.






Při každém výběru klávesy [CAPS] dojde k přepnutí a změně mezi velkými a malými písmeny.

Při každém výběru klávesy [SYM1/2] dojde k přepnutí a změně kláves se symboly pro oddíl ohraničený rámem.

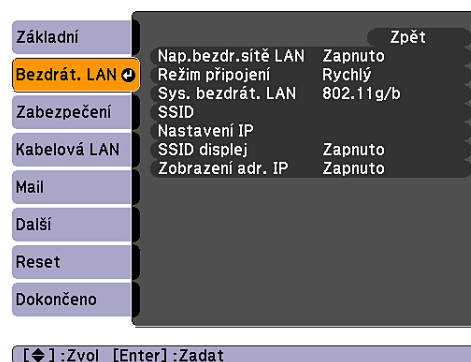
## Nabídka Základní



Dílčí nabídka	Funkce
<b>Název projektoru</b>	Zobrazuje název projektoru použitý k jeho identifikování po připojení do sítě. Při úpravách můžete zadat až 16 jednobajtových alfanumerických znaků.
<b>Heslo k PJ linku</b>	Zadejte heslo, které budete používat při přístupu k projektoru pomocí kompatibilního softwaru PJLink.  <a href="#">s.126</a> Můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.
<b>Příst. heslo na web</b>	Zadejte heslo, které budete používat při úpravě nastavení a ovládání projektoru přes Ovládání pomocí webového rozhraní. Můžete zadat až 8 jednobajtových alfanumerických znaků. Ovládání pomocí webového rozhraní je funkce počítače, která umožňuje nastavení a ovládání projektoru pomocí webového prohlížeče v počítači, který je připojen k síti.  <a href="#">s.63</a>
<b>Heslo projektoru</b>	Když je tato položka nastavena na <b>Zapnuto</b> , budete požádáni o zadání Heslo, když se pokusíte připojit projektor k počítači prostřednictvím sítě. Jako výsledek může aplikace EasyMP Network Projection zabránit přerušení prezentací z důvodu připojení nežádoucího počítače. Obvyklé nastavení je <b>Zapnuto</b> .  <a href="#">EasyMP Network Projection - Návod na použití</a> "Připojení k projektoru v síti a promítání"

## Nabídka Bezdrátová síť LAN

Nastavení jsou povolena, pokud je nainstalována volitelná jednotka bezdrátové sítě LAN.

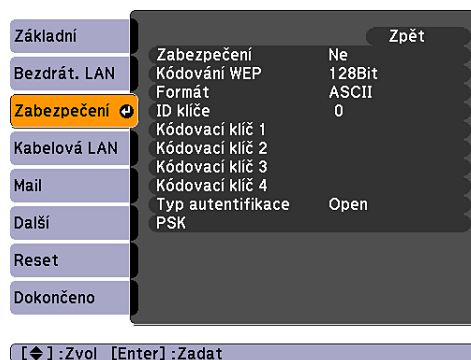


Díličí nabídka	Funkce
<b>Nap. bezdr. síť LAN</b>	Nastavte tuto položku na <b>Zapnuto</b> , když připojujete projektor k počítači prostřednictvím bezdrátové sítě LAN. Nechcete-li připojovat prostřednictvím bezdrátové sítě LAN, nastavte tuto položku na <b>Vypnuto</b> , aby se zabránilo neoprávněnému přístupu ostatních. Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na <b>Zapnuto</b> .
<b>Režim připojení</b>	Pomocí aplikace EasyMP Network Projection nastavte režim připojení počítače k projektoru. Nastavte na <b>Režim rychlého připojení</b> , chcete-li vytvořit jednoduché bezdrátové připojení. Nastavte na <b>Režim rozšířeného připojení</b> , když se chcete připojit k síťovému systému prostřednictvím přístupového bodu.
<b>Sys. bezdrát. LAN</b>	Nastavuje Systém bezdrátové sítě LAN.
<b>SSID</b> ▶▶	Zadejte označení SSID. Je-li pro systém bezdrátové sítě LAN, v níž bude projektor připojen, nastaveno označení SSID, zadejte číslo SSID. Můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.

Dílčí nabídka	Funkce
<b>Nastavení IP</b>	<p>Umožňuje měnit nastavení vztahující se k následujícím adresám.</p> <p><u>DHCP</u> ➤: Vyberte, zda chcete nebo nechcete (<b>Zapnuto/Vypnuto</b>) použít DHCP. Je-li nastavena hodnota <b>Zapnuto</b>, nelze nastavit další adresy.</p> <p><u>Adresa IP</u> ➤: Můžete zadat adresu IP přidělenou projektoru. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující adresy IP: 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p> <p><u>Maska podsítě</u> ➤: Můžete zadat Masku podsítě pro projektor. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující masky podsítě: 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Adresa brány</u> ➤: Můžete zadat adresu IP brány pro projektor. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující adresy brány. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p>
<b>SSID displej</b>	<p>Pokud chcete zabránit zobrazení čísla SSID v informacích o síti v síťové nabídce a na pohotovostní obrazovce sítě LAN, nastavte tuto volbu na <b>Vypnuto</b>.</p>
<b>Zobrazení adr. IP</b>	<p>Pokud chcete zabránit zobrazení adresy IP v informacích o síti v síťové nabídce a na pohotovostní obrazovce sítě LAN, nastavte tuto volbu na <b>Vypnuto</b>.</p>

## Nabídka Zabezpečení

Nastavení jsou povolena, pokud je nainstalována volitelná jednotka bezdrátové sítě LAN.



Dílčí nabídka	Funkce
<b>Zabezpečení</b>	<p>Zvolte jeden z typů zabezpečení z následujících položek.</p> <p>Při nastavování zabezpečení postupujte podle pokynů správce síťového systému, ke kterému se připojujete. Při použití režimu rozšířeného připojení je nutné provést nastavení zabezpečení.</p> <p>WEP: Kódovací klíč (WEP) se používá k šifrování dat.</p> <p>Tento mechanismus brání komunikaci, pokud se kódovací klíče pro přístupový bod a projektor neshodují.</p> <p>WPA/WPA2: Tento kódovací standard zdokonaluje zabezpečení, které je považováno za slabý článek metody WEP. Ačkoli existuje několik způsobů kódování WPA, tento projektor používá "TKIP" a "AES".</p> <p>WPA rovněž obsahuje funkce ověření uživatele. Ověření WPA poskytuje dva způsoby: pomocí ověřovacího serveru nebo ověření mezi počítačem a přístupovým bodem bez použití serveru. Projektor podporuje druhou uvedenou metodu – bez serveru.</p>

## Když je vybrána možnost WEP


Můžete nastavit následující položky.

Dílčí nabídka	Funkce
<b>Kódování WEP</b>	<p>Můžete nastavit způsob kódování WEP.</p> <p><b>128bit:</b> Používá 128 (104)bitové kódování</p> <p><b>64bit:</b> Používá 64 (40)bitové kódování</p>

Dílčí nabídka	Funkce
<b>Formát</b>	Můžete zadat vstupní metodu kódovaného klíče WEP. <b>ASCII:</b> Zadejte text. <b>HEX:</b> Zadejte v HEX (šestnáctkové soustavě).
<b>ID klíče</b>	Lze vybrat klíč ID kódování WEP.
<b>Kódovací klíč 1</b> <b>Kódovací klíč 2</b> <b>Kódovací klíč 3</b> <b>Kódovací klíč 4</b>	Můžete zadat klíč použitý pro kódování WEP. Zadejte klíč jednobajtovými znaky podle pokynů správce sítě, do které bude projektor připojen. Typ a počet znaků, které lze zadat, se liší podle nastavení <b>Kódování WEP</b> a <b>Formát</b> . Pokud je počet zadaných znaků kratší než požadovaná délka nebo pokud je počet zadaných znaků delší než požadovaná délka znaků, nepřipojí se. <b>128bit - ASCII:</b> Jednobajtové alfanumerické znaky, 13 znaků. <b>64bit - ASCII:</b> Jednobajtové alfanumerické znaky, 5 znaků. <b>128bit - HEX:</b> 0 až 9 a A až F, 26 znaků <b>64bit - HEX:</b> 0 až 9 a A až F, 10 znaků
<b>Typ autentifikace</b>	Nastavte typ ověření WEP. <b>Open:</b> Používá otevřený systém ověření. <b>Shared:</b> Používá ověření sdíleným klíčem.

### Když jsou vybrány možnosti WPA-PSK (TKIP) nebo WPA2-PSK (AES)

Můžete nastavit následující položky.

Dílčí nabídka	Funkce
<b>PSK</b>	Můžete zadat klíč PreSharedKey (kódovaný klíč) v jednobajtových alfanumerických znacích. Zadejte alespoň 8 a maximálně 63 znaků. Pokud zadáte klíč PreSharedKey a stisknete tlačítko [Enter], hodnota nastavení se zobrazí hvězdičkou (*). V nabídce Konfigurace nelze zadat více než 32 znaků. Chcete-li zadat více než 32 znaků, proveďte nastavení použitím Ovládání pomocí webového rozhraní.  <a href="#">s.63</a>


Nabídka Kabelová LAN

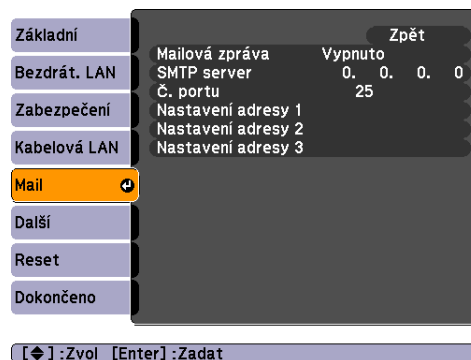



Dílčí nabídka	Funkce
Nastavení IP	<p>Umožňuje měnit nastavení vztahující se k následujícím adresám.</p> <p><u>DHCP</u>▶▶: Vyberte, zda chcete nebo nechcete (<b>Zapnuto/Vypnuto</b>) použít DHCP. Je-li nastavena hodnota <b>Zapnuto</b>, nelze nastavit další adresy.</p> <p><u>Adresa IP</u>▶▶: Můžete zadat adresu IP přidělenou projektoru. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující IP adresy. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p> <p><u>Maska podsítě</u>▶▶: Můžete zadat masku podsítě pro projektor. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující masky podsítě. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Adresa brány</u>▶▶: Můžete zadat adresu IP brány pro projektor. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující adresy brány. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 to 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)</p>
Zobrazení adr. IP	<p>Pokud chcete zabránit zobrazení adresy IP v informacích o síti v síťové nabídce a na pohotovostní obrazovce sítě LAN, nastavte tuto volbu na <b>Vypnuto</b>.</p>



## Nabídka Mail

Pokud je nastaven tento parametr, budete emailem získávat zprávy v případě, že se vyskytne problém nebo výstraha. Chcete-li získat informace o obsahu zasílaného mailu, viz "[Přečtení oznámení e-mailem o chybách](#)"  s.109



Dílčí nabídka	Funkce
<b>Mailová zpráva</b>	Můžete nastavit, zda chcete nebo nechcete být informováni e-mailem ( <b>Zapnuto/Vypnuto</b> ).
<b>SMTP server</b>	Můžete zadat <u>Adresa IP</u>  serveru SMTP používanou projektorem. Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující IP adresy. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255)
<b>Č. portu</b>	Můžete zadat číslo portu pro server SMTP. Výchozí hodnota je 25. Můžete zadat čísla od 1 do 65535.
<b>Nastavení adresy 1</b> <b>Nastavení adresy 2</b> <b>Nastavení adresy 3</b>	Zadejte e-mailovou adresu a obsah zprávy, abyste dostali oznámení, když v projektoru dojde k chybě nebo varování. Pro e-mailovou adresu lze zadat až 32 znaků. Můžete vybrat několik nenormálních stavů a varování, o kterých chcete být informováni e-mailem. Můžete také měnit jednotlivé e-mailové adresy.



Jestliže v nabídce projektoru Konfigurace - **Rozšířené** nastavíte volbu **Pohotovostní režim** na **Komunikace zap.**, lze provádět sledování i v případě, kdy je projektor v pohotovostním stavu (když je vypnuté napájení).

Nabídka Další

Základní

Bezdrát. LAN

Zabezpečení

Kabelová LAN

Mail

Další

Reset

Dokončeno

Zpět

SNMP

Adresa IP depeše 1

Adresa IP depeše 2

Brána s prioritou

AMX Device Discovery

Vypnuto

0. 0. 0. 0

0. 0. 0. 0

Kabelová LAN

Vypnuto

[↩] : Zvol [Enter] : Zadat

Dílčí nabídka	Funkce
SNMP	Nastavte, zda chcete nebo nechcete ( <b>Zapnuto/Vypnuto</b> ) použít SNMP.
Adresa IP depeše 1 Adresa IP depeše 2	Můžete zaregistrovat až dvě adresy IP pro cíle oznámení depeše <u>SNMP</u> . Do každého pole adresy lze zadat číslo od 0 do 255. Nelze však používat následující IP adresy. 127.x.x.x, 224.0.0.0 až 255.255.255.255 (kde x je číslo od 0 do 255) Chcete-li ke sledování projektoru použít protokol SNMP, potřebujete do počítače nainstalovat program správce SNMP. Ujistěte se, že správce sítě provedl správu pomocí SNMP.
Prioritní brána	Pro prioritní bránu vyberte buď bezdrátovou nebo kabelovou.
<u>AMX Device Discovery</u>	Když je projektor připojen k síti, nastavte tuto položku na <b>Zapnuto</b> , pokud chcete povolit detekování projektoru funkcí AMX Device Discovery. Nastavte položku na <b>Vypnuto</b> v případě, že nejste připojeni k prostředí ovládaném pomocí AMX nebo AMX Device Discovery.

## Nabídka Reset

Resetuje veškerá síťová nastavení.



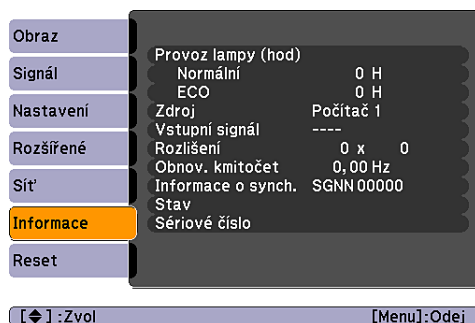
Dílčí nabídka	Funkce
Resetovat síťová nastavení.	Chcete-li resetovat veškerá síťová nastavení, vyberte položku <b>Ano</b> . Po resetování všech nastavení se zobrazí nabídka <b>Základní</b> .

## Informace (Pouze Obraz)

Umožňuje zkontrolovat stav promítaného obrazového signálu a stav projektoru. Položky, které lze zobrazit, se liší v závislosti na aktuálně promítaném obrazovém signálu a zdroji podle následujících fotografií obrazovek. V závislosti na použitém modelu nejsou podporovány některé zdroje vstupu. [s.21](#)

### Signál z počítače/Komponentní video /USB/USB

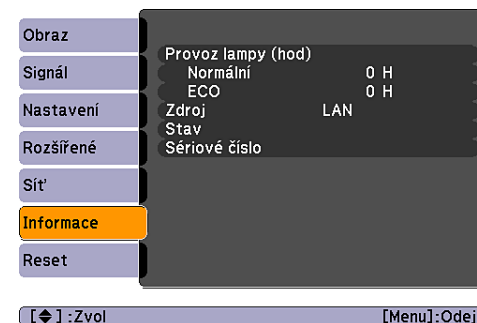
#### Display




### Kompozitní video /S-video



### LAN



Dílčí nabídka	Funkce
<b>Provoz lampy (hod)</b>	Můžete zobrazit kumulativní provozní dobu lampy*. Při dosažení kritické doby lampy se znaky zobrazí žlutě.
<b>Zdroj</b>	Můžete zobrazit název zdroje připojeného zařízení, jehož signál se právě promítá.
<b>Vstupní signál</b>	Můžete zobrazit nastavení položky <b>Vstupní signál</b> v nabídce <b>Signál</b> podle volby <b>Zdroj</b> .
<b>Rozlišení</b>	Můžete zobrazit vstupní rozlišení.
<b>Videosignál</b>	Můžete zobrazit nastavení položky <b>Videosignál</b> v nabídce <b>Signál</b> .
<b>Obnov. kmitočet </b>	Můžete zobrazit obnovovací kmitočet.
<b>Informace o synch.</b>	Můžete zobrazit informace o obrazovém signálu. Tyto informace mohou být vyžadovány v případě opravy.
<b>Stav</b>	Jedná se o informace o chybách, k nimž u projektoru došlo. Ty mohou být vyžadovány v případě opravy.
<b>Sériové číslo</b>	Zobrazí sériové číslo projektoru.

\* Během prvních 10 hodin je jako kumulativní provozní doba zobrazeno "0H". 10 hodin a více je zobrazeno v přírůstcích po 1 hodině jako "10 H", "11H", atd.

## Nabídka Reset



Dílčí nabídka	Funkce
Resetovat vše	Umožňuje obnovit výchozí nastavení položek v nabídce Konfigurace. U následujících položek nebude obnoveno výchozí nastavení: <b>Vstupní signál</b> , <b>Uživatelské logo</b> , všechny položky pro nabídky <b>Síť</b> , <b>Provoz lampy (hod)</b> a <b>Jazyk</b> .
Reset hodin lampy	Můžete vymazat kumulativní provoz lampy (hod) a obnovit je na "0H". Počet hodin lampy resetujte při výměně lampy.



# Odstraňování Problémů

Tato kapitola popisuje určování problémů a jejich řešení.

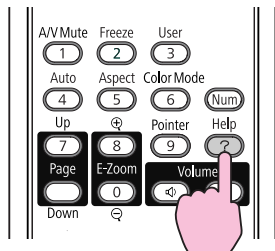
Pokud nastane problém s projektorem, stisknutím tlačítka [Help] se zobrazí se obrazovka nápovědy, která vám pomůže. Problémy můžete vyřešit vybráním správné odpovědi na otázky.

## Postup

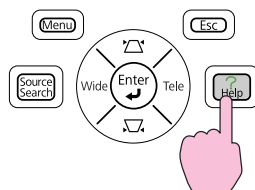
### 1 Stiskněte tlačítko [Help].

Zobrazí se obrazovka Help.

#### Použití dálkového ovladače



#### Použití ovládacího panelu



### 2 Vyberte položku nabídky.

[Nápověda]

**Obraz je malý.**

Promítaný obraz je lichoběžníkový.

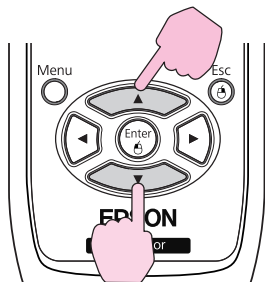
Barevný tón je neobvyklý.

Není k dispozici zvuk nebo je příliš slabý.

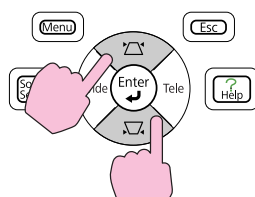
[↔] : Zvol [Enter] : Zadat

[Help] : Odej

#### Použití dálkového ovladače



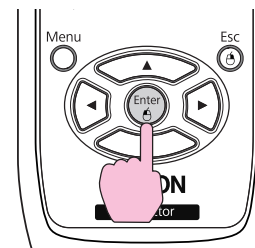
#### Použití ovládacího panelu



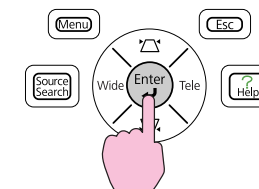
### 3

### Potvrďte volbu.

#### Použití dálkového ovladače



#### Použití ovládacího panelu



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

Stisknutím tlačítka [Help] ukončete nápovědu.

#### Obraz je malý.

Je zvětšení nastaveno na minimum?

- Pomocí ovladače zvětšení změňte velikost obrazu.

Nenachází se projektor příliš blízko projekční plochy?

- Přemístěte projektor do větší vzdálenosti od projekční plochy.


[Esc] : Zpět

[Help] : Odej



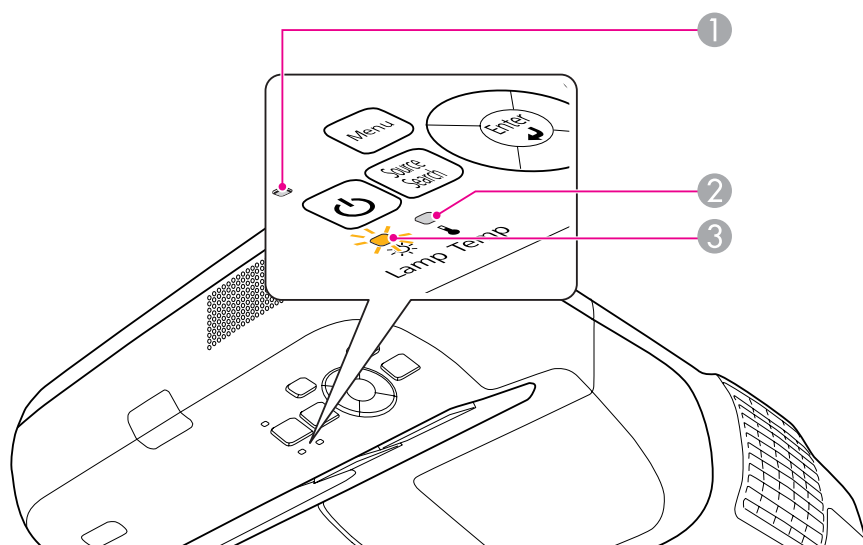
Jestliže funkce Nápověda nepomůže problém vyřešit, viz část "Řešení Problémů" s.96.

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

Jestliže indikátory přesně neurčí, v čem problém spočívá, viz část "Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení".  [s.99](#)

## Popis indikátorů


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





① Označuje provozní stav.

② Označuje vnitřní teplotu.

③ Označuje stav lampy.

 Pohotovostní stav  
Stisknutím tlačítka [⏻]  
v tomto stavu bude zahájena  
projekce.

 Probíhá příprava sledování  
sítě nebo zchladnutí  
V průběhu blikání  
indikátoru jsou tlačítka  
zablokována.

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
















 Promítání

Stav indikátorů a způsob řešení problémů viz následující tabulka.  
Pokud nesvítí žádný indikátor, napájecí kabel je nesprávně připojený nebo  
zdroj napájení nefunguje běžným způsobem.  
Po odpojení napájecího kabelu někdy zůstane krátce svítit [⏻] indikátor.  
Nejedná se o závadu.















## ⏻ indikátor svítí nebo bliká červeně

■ : Svítí ■■■ : Bliká □ : Nesvítí

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
  	Vnitřní chyba	Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis. <a href="#">☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</a>
  	Chyba ventilátoru Chyba na senzoru	Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis. <a href="#">☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</a>
  	Chyba vys. teplota (přehřívání)	<p>Lampa se automaticky vypne a projekce zastaví. Počkejte asi pět minut. Zhruba po pěti minutách se projektor přepne do pohotovostního režimu; zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, že projektor není umístěn těsně u zdi.</li> <li>• Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte. <a href="#">☞ s.111, s.117</a></li> </ul> <p>Pokud chyba pokračuje po zkontrolování všech výše uvedených bodů, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis. <a href="#">☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</a></p> <p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku <b>Vysoká nadm. výška</b> na <b>Zapnuto</b>. <a href="#">☞ s.79</a></p>
  	Chyba lampy Selhání lampy	<p>Zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vyměňte lampu a zkontrolujte, jestli není prasklá. <a href="#">☞ s.114</a></li> <li>• Vyčistěte vzduchový filtr. <a href="#">☞ s.111</a></li> </ul> <p><b>Pokud není prasklá:</b> Vraťte lampu zpět a zapněte napájení.</p> <p><b>Pokud chyba přetrvává:</b> Vyměňte lampu za novou a poté zapněte napájení.</p> <p><b>Pokud chyba přetrvává:</b> Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis. <a href="#">☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</a></p> <p><b>Pokud je prasklá:</b> Vyměňte lampu za novou nebo požádejte nejbližšího prodejce o radu. Jestliže lampu vyměňujete sami, dávejte pozor, abyste se o rozbité sklo neporanili (dokud lampu nevyměníte, projekce nebude možná). <a href="#">☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</a></p> <p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku <b>Vysoká nadm. výška</b> na <b>Zapnuto</b>. <a href="#">☞ s.79</a></p>
  	Chyba Auto Iris Chyba napáj. (zátěž)	Přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis. <a href="#">☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</a>

## ☼ ⓘ indikátor bliká nebo svítí oranžově

■ : Svítí ☼ : Bliká □ : Nesvítí ▣ : V závislosti na stavu projektoru

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
     	Výstaha vys. teplota	(Nejedná se o výjimečnou situaci. Nicméně pokud se teplota opět nadměrně zvýší, projekce se automaticky vypne.) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, že projektor není umístěn těsně u zdi.</li> <li>• Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte. ☎ <a href="#">s.111</a>, <a href="#">s.117</a></li> </ul>
     	Vyměňte lampu	Nahraďte starou lampu novou. ☎ <a href="#">s.114</a> Budete-li lampu používat po uplynutí intervalu pro výměnu, zvyšuje se pravděpodobnost vypálení lampy. Co nejdříve lampu vyměňte.













- Jestliže projektor nefunguje správně i když indikátory ukazují normální stav, viz část "Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení" [s.99](#).
- Pokud chyba není uvedena v této tabulce, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis. ☎ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

## Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení

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


### Problémy týkající se obrazu

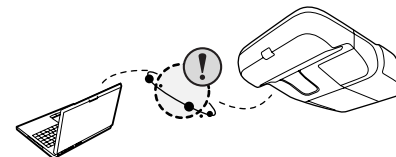
- "Žádný obraz"  s.100  
Projekce se nespustí, projekční plocha je zcela černá, projekční plocha je zcela modrá atd.
- "Pohyblivý obraz se nezobrazuje"  s.100  
Pohyblivý obraz přehrávaný z počítače je zobrazen černě a snímky se nepromítají.
- "Projekce se automaticky zastaví"  s.100
- "Zobrazí se zpráva "Není podporováno."."  s.101
- "Zobrazí se zpráva "Chybí signál"."  s.101
- "Obraz je částečně nebo celý neostrý"  s.101
- "Obraz je rušený nebo zkreslený"  s.102  
Obraz je rušený, zkreslený nebo se objeví černobílý kostkovaný vzor.
- "Obraz je ořezán (velký) nebo malý nebo není vhodný poměr jeho stran"  s.102  
Zobrazí se jen část obrazu, obraz nemá správný poměr výšky a šířky atd.
- "Nesprávné barvy obrazu"  s.103  
Celý obraz má fialový nebo zelený tón, obraz je černobílý, barvy jsou nevýrazné atd. (Monitory počítače a displeje LCD odlišně reprodukuje barvy, takže barvy v obrazech produkované projektorem a barvy na monitoru se nemusí vždy shodovat. Toto však neznačí problém.)
- "Obraz je tmavý"  s.103

### Problémy při spuštění projekce






- "Projektor se nezapne"  s.104

### Problémy, které se týkají monitorování a ovládání





"Nepřišel e-mail, ani když na projektoru došlo k závadě"  s.105

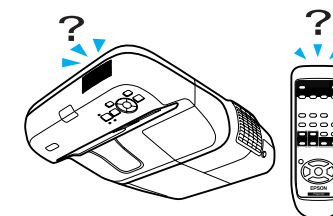


### Problémy týkající se funkce Easy Interactive Function

- "Zobrazí se zpráva "Hardwarové zařízení nenalezeno."."  s.105
- "Pero Easy Interactive Pen nepracuje"  s.106
- "Blikající body se nezobrazí ani po spuštění kalibrace"  s.106
- "Body se nezmění z blikajícího stavu na stav trvale rozsvícený."  s.106
- "Body se nemění z blikajícího stavu na stav trvale rozsvícený automaticky"  s.106

### Jiné problémy

- "Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká"  s.107
- "Není slyšet žádný zvuk z mikrofону"  s.107
- "Dálkový ovladač nefunguje"  s.107
- "Chci změnit jazyk nabídek a zpráv"  s.108



## Problémy týkající se obrazu

Žádný obraz

Kontrola	Řešení
Stiskli jste tlačítko [⏻]?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapněte napájení.
Jsou všechny indikátory zhasnuté?	Napájecí kabel není správně připojen nebo zdroj napájení nefunguje. Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně. Pokud nejsou správně nainstalovány kryt lampy nebo lampa, lampa se nerozsvítí. Zkontrolujte, zda jsou kryt lampy a lampa bezpečně nainstalovány. 🖱️ <a href="#">s.114</a>
Není aktivní režim Vypnout A/V?	Stisknutím tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači zrušte funkci Vypnout A/V. 🖱️ <a href="#">s.40</a>
Jsou správně nastaveny položky nabídky Konfigurace?	Zkuste resetovat všechna nastavení. 🖱️ Nabídka <b>Reset</b> - <b>Resetovat vše</b> <a href="#">s.93</a>
Je promítaný obraz zcela černý? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Některé obrazy, jako například spořiče obrazovky, mohou být celé černé.
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? <b>Jen při promítání videa</b>	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. 🖱️ Nabídka <b>Signál</b> - <b>Videosignál</b> <a href="#">s.75</a>

Pohyblivý obraz se nezobrazuje

Kontrola	Řešení
Je signál obrazu počítače zobrazen na displeji LCD a na monitoru? <b>Platí jen při promítání obrazu z přenosného či stolního počítače s vestavěným displejem LCD</b>	Změňte obrazový signál pouze na externí výstup. 🖱️ Viz dokumentace dodaná s počítačem nebo se obraťte na výrobce počítače.

Projekce se automaticky zastaví

Kontrola	Řešení
Je položka <b>Klidový režim</b> nastavena na možnost <b>Zapnuto</b> ?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapněte napájení. Pokud nechcete používat Klidový režim, změňte nastavení na <b>Vypnuto</b> . 🖱️ Nabídka <b>Rozšířené</b> - <b>Provoz</b> - <b>Klidový režim</b> <a href="#">s.79</a>

Zobrazí se zpráva "Není podporováno.".

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? <b>Jen při promítání videa</b>	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. 🖱️ Nabídka <b>Signál - Videosignál</b> s.75
Odpovídá rozlišení signálu a obnovovací kmitočet režimu? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Podrobnosti o změně rozlišení a frekvence obrazového signálu vysílaného počítačem najdete v dokumentaci dodávané s počítačem. 🖱️ "Seznam podporovaných rozlišení" s.122

Zobrazí se zpráva "Chybí signál".

Kontrola	Řešení
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. 🖱️ <i>Úvodní příručka</i>
Byl vybrán správný vstupní port?	Stisknutím tlačítka [Source Search] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu změňte obraz. 🖱️ s.21
Je zapnuté napájení počítače nebo zdroje videa?	Zapněte napájení zařízení.
Je obrazový signál vysílán do projektoru? <b>Platí jen při promítání obrazu z přenosného či stolního počítače s vestavěným displejem LCD</b>	Pokud jsou obrazové signály odesílány jen na LCD monitor počítače nebo doplňkový monitor, změňte výstup tak, aby byly obrazové signály také externě odesílány. U některých počítačů, je-li obrazový signál odesílán externě, se obrazy na LCD monitoru či doplňkovém monitoru již neobjeví. 🖱️ Dokumentace počítače pod názvem, jako například "Externí výstup" nebo "Připojení externího monitoru". Pokud zařízení propojíte v době, kdy je napájení projektoru nebo počítače již zapnuté, funkční [Fn] tlačítko, které přepíná videosignál počítače na externí výstup, nemusí fungovat. Vypněte napájení počítače a projektoru a potom ho znovu zapněte.

Obraz je částečně nebo celý neostrý

Kontrola	Řešení
Je správně nastaveno zaostření?	Nastavte zaostření použitím páčky zaostření. 🖱️ <i>Úvodní příručka</i>
Je projektor umístěn ve správné vzdálenosti?	Promítá mimo doporučenou vzdálenost pro promítání? Umístěte projektor do doporučeného rozsahu vzdáleností. 🖱️ s.120
Není hodnota korekce lichoběžníkového zkreslení příliš vysoká?	Zmenšením projekčního úhlu snižte korekci lichoběžníkového zkreslení. 🖱️ <i>Úvodní příručka</i>
Nevytvořila se na objektivu kondenzace?	Pokud byl objektiv přemístěn ze studeného do teplého prostředí nebo pokud v místě instalace dochází k náhlým změnám teploty, na objektivu se může vytvořit kondenzace, která způsobí rozostření obrazu. Než projektor zapnete, ponechte jej v místnosti přibližně jednu hodinu vypnutý. Pokud se na objektivu vytvoří kondenzace, vypněte napájení projektoru a počkejte, dokud kondenzace nezmizí.

Kontrola	Řešení
Promítá se z počítače širokoúhlý obraz? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. 🖱 Nabídka <b>Signál - Rozlišení s.75</b>
Je nastaveno správné rozlišení? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. 🖱 "Seznam podporovaných rozlišení" <a href="#">s.122</a> 🖱 Dokumentace počítače

Obraz je rušený nebo zkreslený

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? <b>Jen při promítání videa</b>	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. 🖱 Nabídka <b>Signál - Videosignál s.75</b>
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. 🖱 <i>Úvodní příručka</i>
Používáte prodlužovací kabel?	Pokud používáte prodlužovací kabel, signál může být ovlivněn elektrickým rušením. Pomocí kabelů dodaných s projektorem zkontrolujte, zda problém nezpůsobují používané kabely.
Je nastaveno správné rozlišení? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. 🖱 "Seznam podporovaných rozlišení" <a href="#">s.122</a> 🖱 Dokumentace počítače
Jsou položky " <a href="#">Synchronizace</a> ▶" a " <a href="#">Seřízení souběhu</a> ▶" správně nastavené? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Stisknutím tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu proveďte automatické nastavení. Jestliže po použití automatického nastavení není nastavení obrazů uspokojivé, lze upravit nastavení pomocí funkce <b>Synchronizace</b> a <b>Seřízení souběhu</b> v nabídce Konfigurace nabídky. 🖱 Nabídka <b>Signál - Seřízení souběhu, Synchronizace s.75</b>

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

Kontrola	Řešení
Promítá se z počítače širokoúhlý obraz? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. 🖱 Nabídka <b>Signál - Rozlišení s.75</b>
Je obraz stále zvětšený funkcí E-lupa?	Stisknutím tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači zrušte funkci E-lupa. 🖱 <a href="#">s.47</a>

Kontrola	Řešení
Je poloha zobrazení správně nastavena?	Stisknutím tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu provedte automatické nastavení, když probíhá promítání obrazu z počítače. Jestliže i po použití automatického nastavení není nastavení obrazu uspokojivé, lze také provést nastavení pomocí funkce <b>Pozice</b> z nabídky Konfigurace. Pokud promítáte jiné signály než obrazové signály počítače, upravte nastavení pomocí položky <b>Pozice</b> z nabídky Konfigurace. 🖱️ Nabídka <b>Signál - Pozice</b> s.75
Je počítač nastaven pro použití dvou zobrazovacích zařízení? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Pokud byl režim pro použití dvou zobrazovacích zařízení aktivován v dialogovém okně "Vlastnosti zobrazení" v části Ovládací panely, na obrazovce počítače se bude promítat pouze přibližně polovina obrazu. Pokud chcete zobrazit na obrazovce počítače celý obraz, vypněte nastavení dvou zobrazovacích zařízení. 🖱️ Dokumentace ovladače grafické karty počítače
Je nastaveno správné rozlišení? <b>Jen při promítání obrazového materiálu z počítače</b>	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. 🖱️ "Seznam podporovaných rozlišení" s.122 🖱️ Dokumentace počítače

## Nesprávné barvy obrazu

Kontrola	Řešení
Shoduje se nastavení vstupního signálu se signálem připojeného zařízení?	Změňte následující nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. Když je signál ze zařízení připojeného ke vstupnímu portu počítače 🖱️ Nabídka <b>Signál - Vstupní signál</b> s.75 Když je signál ze zařízení připojeného ke vstupnímu portu Video nebo S-video 🖱️ Nabídka <b>Signál - Videosignál</b> s.75
Je jas správně nastaven?	Vyberte <b>Jas</b> z nabídky Konfigurace. 🖱️ Nabídka <b>Obraz - Jas</b> s.74
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. 🖱️ Úvodní příručka
Je položka <b>Kontrast</b> ▶ nastavena správně?	Vyberte <b>Kontrast</b> z nabídky Konfigurace. 🖱️ Nabídka <b>Obraz - Kontrast</b> s.74
Je úprava barev nastavena na správnou hodnotu?	Upravte volbu <b>Úprava barev</b> z nabídky Konfigurace. 🖱️ Nabídka <b>Obraz - Úprava barev</b> s.74
Je správně nastavena sytost barev a odstín? <b>Jen při promítání videa</b>	Nastavte <b>Sytost barev</b> a <b>Odstín</b> z nabídky Konfigurace. 🖱️ Nabídka <b>Obraz - Sytost barev a Odstín</b> s.74

## Obraz je tmavý

Kontrola	Řešení
Je jas obrazu správně nastaven?	Upravte položky <b>Jas</b> a <b>Příkon</b> v nabídce Konfigurace. 🖱️ Nabídka <b>Obraz - Jas</b> s.74 🖱️ Nabídka <b>Nastavení - Příkon</b> s.76

Kontrola	Řešení
Je možnost <u>Kontrast</u> nastavena správně?	Vyberte <b>Kontrast</b> z nabídky Konfigurace. ☛ Nabídka <b>Obraz - Kontrast</b> s.74
Je čas vyměnit lampu?	Když se lampy blíží ke konci své životnosti, obraz je tmavší a kvalita barev nižší. Nahradejte starou lampu novou. ☛ s.114

## Problémy při spuštění projekce





Projektor se nezapne

Kontrola	Řešení
Stiskli jste tlačítko [⏻]?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapnete napájení.
Jsou všechny indikátory zhasnuté?	Napájecí kabel není správně připojen nebo zdroj napájení nefunguje. Odpojte a pak znovu připojte napájecí kabel. ☛ <i>Úvodní příručka</i> Zkontrolujte jistič nebo jiné zařízení, aby bylo přivedeno napájení. Pokud nejsou správně nainstalovány kryt lampy nebo lampy, lampy se nerozsvítí. Zkontrolujte, zda jsou kryt lampy a lampy bezpečně nainstalovány. ☛ s.114
Rozsvítí se nebo zhasnou indikátory, když se dotknete napájecího kabelu?	Napájecí kabel má pravděpodobně nedostatečný kontakt nebo může být vadný. Odpojte napájecí kabel a znovu jej připojte. Pokud problém nelze odstranit, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Příručka pro podporu a servis. ☛ <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>
Je <b>Provozní zámek</b> nastaven na <b>Úplné zamčení</b> ?	Stiskněte tlačítko [⏻] na dálkovém ovladači. Pokud nechcete používat <b>Provozní zámek</b> , změňte nastavení na <b>Vypnuto</b> . ☛ Nabídka <b>Nastavení - Provozní zámek</b> s.52
Je vybráno správné nastavení pro vzdálený přijímač?	Zkontrolujte <b>Vzdálený přijímač</b> v nabídce Konfigurace. ☛ Nabídka <b>Nastavení - Vzdálený přijímač</b> s.76



## Problémy, které se týkají monitorování a ovládání

Nepřišel e-mail, ani když na projektoru došlo k závadě

Kontrola	Řešení
Je Jednotka bezdrátové sítě LAN nainstalovaná? <b>Pro bezdrátovou síť LAN</b>	Zkontrolujte, zda volitelná Jednotka bezdrátové sítě LAN je do projektoru správně nainstalovaná.
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.
Je správné nastavení síťového připojení?	Zkontrolujte nastavení sítě projektoru.  <a href="#">s.81</a>
Je možnost <b>Pohotovostní režim</b> nastavena na hodnotu <b>Komunikace zap.</b> ?	Chcete-li použít funkci Mailová zpráva, když je projektor v pohotovostním režimu, nastavte položku <b>Pohotovostní režim</b> na <b>Komunikace zap.</b> z nabídky Konfigurace.  Nabídka <b>Rozšířené - Pohotovostní režim</b> <a href="#">s.79</a>
Nastala fatální chyba a projektor se náhle zastavil?	Když se projektor náhle zastaví, nelze odesílat e-mail. Pokud po zkontrolování projektoru chybový stav pokračuje, spojte se s místním prodejcem nebo s nejbližší adresou poskytnutou v Příručce pro podporu a servis.  <a href="#">Projektor Epson – seznam kontaktů</a>
Funguje napájení projektoru?	Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Je provedeno správné nastavení volby Mailová zpráva v nabídce Konfigurace?	Oznámení e-mailem o chybách je odesíláno podle nastavení <b>Mail</b> v nabídce Konfigurace. Zkontrolujte, zda je vybráno správné nastavení.  Nabídka <b>Síť</b> - nabídka <b>Mail</b> <a href="#">s.89</a>

## Problémy týkající se funkce Easy Interactive Function

Zobrazí se zpráva "Hardwarové zařízení nenalezeno".

Kontrola	Řešení
Projektor a počítač nejsou správně propojené.	Zkontrolujte připojení kabelu USB. Problém lze možná vyřešit odpojením a opětovným připojením kabelu USB.
Použití portu může blokovat antivirový program.	Vypněte antivirový program a poté restartujte funkci Easy Interactive Function.
Jestliže používáte notebook, jehož baterie je téměř vybitá, port USB může přestat fungovat a nebude tak možné používat zařízení USB.	Připojte napájecí kabel počítače k elektrické zásuvce.

Pero Easy Interactive Pen nepracuje

Kontrola	Řešení
V cestě odesílání signálu od pera Easy Interactive Pen k projektoru stojí nějaký předmět.	Předmět odsuňte. Zkontrolujte také, zda neblokujete cestu signálu, když stojíte před projekční plochou.
Je téměř vybitá baterie.	Vyměňte baterie.
Prostředí je příliš světlé.	Zkontrolujte, zda není na projekční plochu nebo na Přijímač Easy Interactive Function namířeno ostré světlo.
Projektor a počítač nejsou správně propojené.	Zkontrolujte, zda jsou projektor a počítač správně propojené.

Blikající body se nezobrazí ani po spuštění kalibrace

Kontrola	Řešení
Obrazovka počítače se zobrazuje opakovaně.	Ukončete všechny aplikace, například animace Flash, které opakovaně zobrazují obrazovku, a poté restartujte funkci Easy Interactive Function.
Body se nezobrazí, pokud počítač projektor nedetekuje.	Zkontrolujte, zda jsou projektor a počítač správně propojené a poté restartujte funkci Easy Interactive Function.

Body se nezmění z blikajícího stavu na stav trvale rozsvícený.

Kontrola	Řešení
Nelze získat přesné informace o povrchu projektoru, neboť je v blízkosti jiný zdroj světla.	Odsuňte zdroj světla od projektoru, nebo změňte místo instalace projektoru.
Nelze získat přesné informace o povrchu projektoru, je-li projektor umístěn příliš blízko k projekční ploše.	Zkontrolujte místo instalace projektoru.

Body se nemění z blikajícího stavu na stav trvale rozsvícený automaticky

Kontrola	Řešení
Pero Easy Interactive Pen je vypnuté, neboť stav zdroje okolního světla je nestabilní.	Změňte instalační místo projektoru nebo vypněte zdroj světla.

## Jiné problémy

Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká

Kontrola	Řešení
Je zdroj zvuku správně připojen?	Odpojte kabel od portu Zvuk a pak jej znovu připojte.
Není nastavena minimální hlasitost?	Nastavte hlasitost tak, aby byl zvuk slyšet. 🗨 <a href="#">s.76</a> 🗨 <i>Úvodní příručka</i>
Není aktivní režim A/V Mute?	Stisknutím tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači zrušte funkci Vypnout A/V. 🗨 <a href="#">s.40</a>
Má zvukový kabel specifikaci "No resistance" (Bez odporu)?	Při používání běžně dostupného zvukového kabelu zkontrolujte, zda je označen specifikací "No resistance" (Bez odporu).

Není slyšet žádný zvuk z mikrofonu

Kontrola	Řešení
Je mikrofon správně připojen?	Odpojte kabel od vstupního portu Mikrofon (Mic) a pak jej znovu připojte.
Je hlasitost vstupu mikrofonu stažena příliš nízkou?	Nastavte hlasitost vstupu mikrofonu tak, aby byl zvuk slyšet. 🗨 Nabídka <b>Nastavení - Hlasit. vstupu mik.</b> <a href="#">s.76</a>

Dálkový ovladač nefunguje

Kontrola	Řešení
Je vysílač signálu dálkového ovladače při použití nasměrován na snímač signálu dálkového ovladače na projektoru?	Během použití nasměrujte dálkový ovladač na snímač signálu dálkového ovladače. Provozní dosah 🗨 <i>Úvodní příručka</i>
Není dálkový ovladač příliš daleko od projektoru?	Provozní dosah dálkového ovladače je přibližně 6 metrů. 🗨 <i>Úvodní příručka</i>
Nesvítí na snímač signálu dálkového ovladače přímé sluneční světlo nebo silné světlo zářivky?	Umístěte projektor tak, aby snímač signálu dálkového ovladače nebyl vystaven silnému zdroji světla. Nebo nastavte vystavený dálkový ovladač světlu na možnost <b>Vypnuto</b> u položky <b>Vzdálený přijímač</b> v nabídce Konfigurace. 🗨 Nabídka <b>Nastavení - Vzdálený přijímač</b> <a href="#">s.76</a>
Je vzdálený přijímač správně nastavený?	Zkontrolujte <b>Vzdálený přijímač</b> v nabídce Konfigurace. 🗨 Nabídka <b>Nastavení - Vzdálený přijímač</b> <a href="#">s.76</a>
Nejsou baterie vybité? Jsou baterie správně vloženy?	Vložte správně nové baterie. 🗨 <a href="#">s.113</a>

Chci změnit jazyk nabídek a zpráv

Kontrola	Řešení
Změňte nastavení jazyka.	Upravte nastavení <b>Jazyk</b> v nabídce Konfigurace. ➡ <a href="#">s.79</a>

Když je funkce Mailová zpráva nastavena na **Zapnuto**, je při výskytu problému nebo signalizaci výstrahy projektorem odeslána následující zpráva.


Předmět: EPSON Projector

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

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

Řádek 3 a další: Podrobný popis problému

Podrobnosti o problému jsou uváděny řádek za řádkem. Následující tabulka popisuje podrobnosti uváděné ve zprávě pro každou položku. Chcete-li se problémy/výstrahami zabývat, prostudujte si část "[Popis indikátorů](#)".

 [s.96](#)

Zpráva	Příčina
Internal error	Vnitřní chyba
Fan related error	Chyba ventilátoru
Sensor error	Chyba na senzoru
Lamp timer failure	Selhání lampy
Lamp out	Chyba lampy
Internal temperature error	Chyba vys. teplota (Přehřívání)
High-speed cooling in progress	Výstaha vys. teplota
Lamp replacement notification	Vyměňte lampu
No-signal	Žádný signál Do projektoru nepřichází žádný signál. Zkontrolujte stav připojení nebo si ověřte, že je zapnuto napájení zdroje signálu.
Auto Iris Error	Chyba Auto Iris
Power Err. (Ballast)	Chyba napáj. (zátěž)

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

(+): Vyskytl se problém s projektorem

(-): Problém s projektorem byl vyřešen



# Příloha

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

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

## Čištění Povrchu Projektoru

K čištění skříně projektoru používejte měkkou látku.

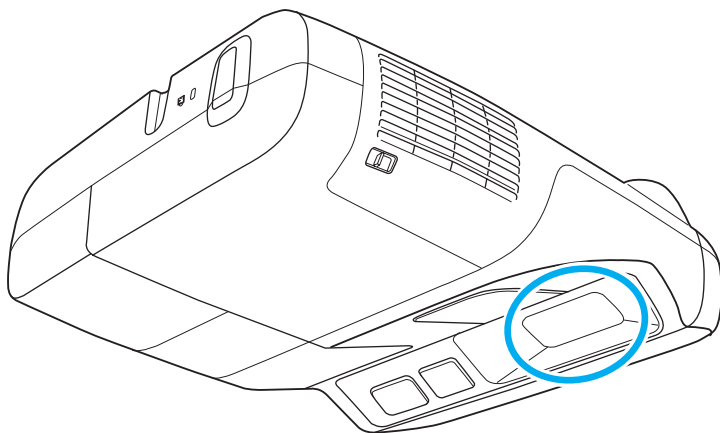
Při čištění na skříň příliš netlačte. Pokud je projektor silně znečištěný, navlhčete látku ve vodě obsahující malé množství neagresivního čistícího prostředku a před otřením skříně projektoru látku řádně vyždímejte.

### Upozornění

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

## Čištění projekčního okénka

K čištění projekčního okénka používejte běžně dostupnou speciální tkaninu na čištění optiky.



### Varování

*K odstraňování prachu a nečistot z objektivu nepoužívejte spreje, které obsahují hořlavý plyn. Projektor by mohl vzplanout vlivem vysoké teploty lampy uvnitř projektoru.*

### Upozornění

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

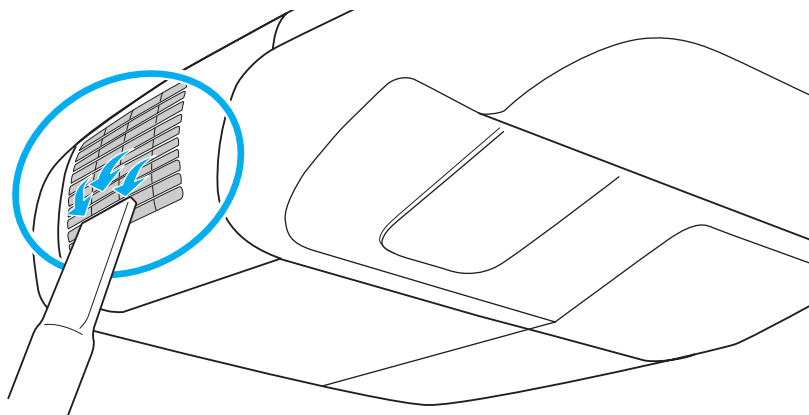
## Čištění vzduchového filtru

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

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

### Upozornění

- Usazováním prachu na vzduchovém filtru může docházet ke zvyšování vnitřní teploty projektoru, tím pádem k poruchám nebo rychlejšímu opotřebení optických součástí. Jakmile se zpráva zobrazí, vzduchový filtr co nejdříve vyčistěte.
- Neoplachujte vzduchový filtr ve vodě. Nepoužívejte saponáty ani rozpouštědla.



- Pokud se tato zpráva zobrazuje často i po čištění, je třeba vzduchový filtr vyměnit. Nainstalujte nový vzduchový filtr. ➡ [s.117](#)
- Tyto součásti čistěte minimálně jednou za tři měsíce. Pokud projektor používáte v prostředí se zvýšenou prašností, čištění provádějte častěji.




V této části je popsán postup výměny baterií dálkového ovladače, lampy a vzduchového filtru.

## Výměna baterií v dálkovém ovladači

Jestliže dálkový ovladač po nějaké době používání přestane reagovat nebo správně pracovat, baterie mohly dosáhnout konce své životnosti. V takovém případě vyměňte baterie za nové. Použijte dvě manganové nebo alkalické baterie velikosti AA. Nelze použít baterie jiné, než manganové nebo alkalické o velikosti AA.

### Upozornění

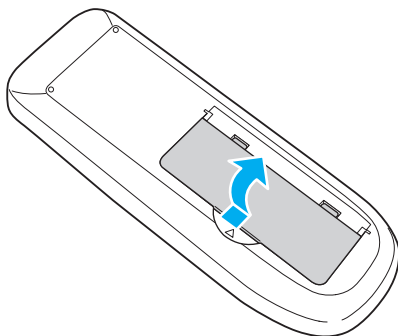
*Před manipulací s bateriemi si nejprve přečtěte samostatné Bezpečnostní pokyny.*

 *Bezpečnostní pokyny*

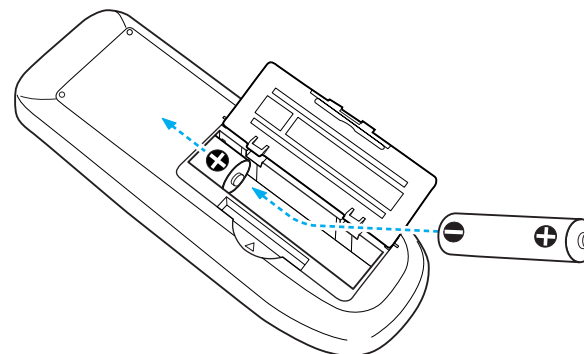
### Postup

#### 1 Sejměte kryt baterií.

Zatlačte na pojistku krytu baterií a kryt zvedněte.



#### 2 Vyjměte staré baterie a vložte nové.



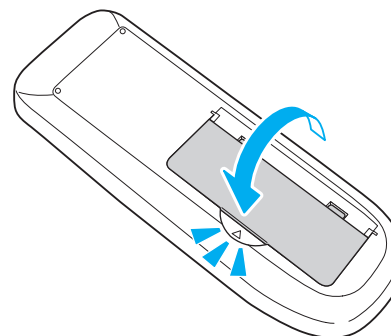
### Výstraha

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



#### 3 Nasadte kryt baterií.

Zatlačte na kryt baterií (musí zaklapnout).

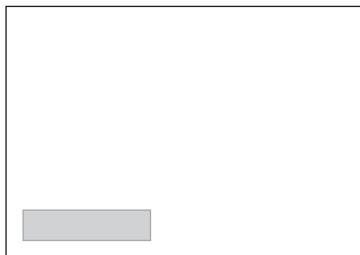


## Výměna lampy

### Interval výměny lampy

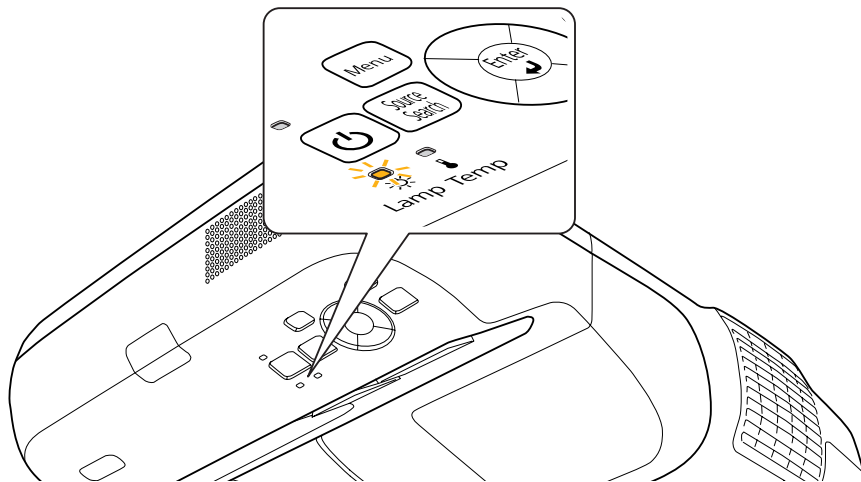
Lampu vyměňte v následujících případech:

- Po spuštění projekce se zobrazí zpráva "Vyměňte lampu."



Zobrazí se zpráva.

- Indikátor lampy bliká oranžově.



- Promítaný obraz tmavne nebo se postupně zhoršuje.

### Upozornění

- Hlášení o nutnosti výměny lampy je nastaveno tak, aby se zobrazilo po následujících intervalech. Výměna lampy je nutná k zachování optimálního jasu a kvality promítaného obrazu. [s.76](#)  
Když je **Příkon** nastaveno na **Normální**: Asi 2400 hodin  
Když je **Příkon** nastaveno na **ECO**: Asi 3400 hodin
- Budete-li lampu používat po uplynutí intervalu pro výměnu, zvyšuje se pravděpodobnost vypálení lampy. Jakmile se zobrazí výzva k výměně lampy, vyměňte lampu co nejdříve za novou, i když lampy ještě funguje.
- V závislosti na konkrétních vlastnostech lampy a na způsobu použití může lampy ztmavnout nebo přestat fungovat ještě před zobrazením zprávy. Doporučujeme, abyste měli náhradní lampu pro případ potřeby připravenou.

### Postup při výměně lampy



#### Varování

- Když vyměňujete lampu, protože přestala fungovat, je možné, že praskla. Pokud vyměňujete lampu projektoru upevněného na stěnu nebo strop, vždy předpokládejte, že lampy praskla, a stůjte vedle krytu lampy, nikoliv pod ním. Kryt lampy také sejměte opatrně. Při otevření krytu lampy hrozí nebezpečí vypadnutí malých částic. V takovém případě okamžitě vyhledejte doktora.
- Lampu nikdy nedemontujte ani neupravujte. Pokud se do projektoru nainstaluje a použije upravená nebo demontovaná lampy, mohla by způsobit požár, úraz elektrickým proudem nebo nehodu.



#### Výstraha

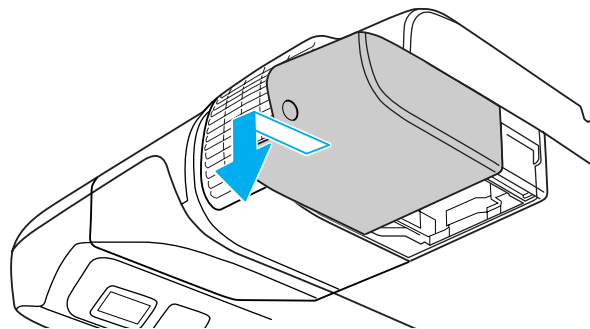
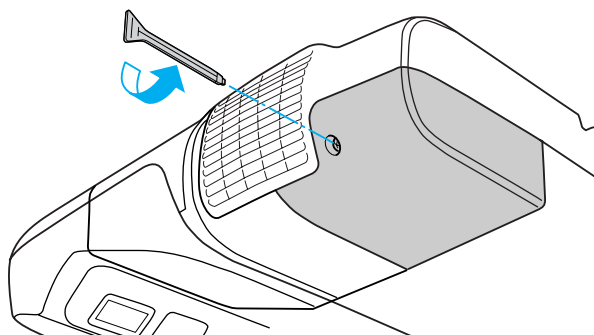
Před odstraněním krytu počkejte, až lampy dostatečně vychladne. Pokud je lampy stále horká, může dojít k popálení nebo jinému poranění. Lampy dostatečně vychladne přibližně hodinu po vypnutí napájení.

## Postup

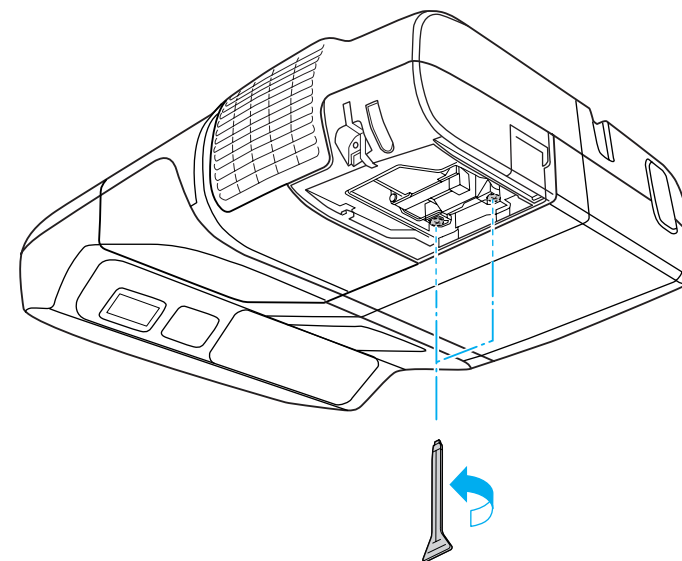
**1** Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.

**2** Před odstraněním krytu z horní části projektoru počkejte, až lampa dostatečně vychladne.


Šroubovákem dodaným s novou lampou nebo šroubovákem Phillips (+) uvolněte šroubek upevňující kryt lampy. Potom posuňte kryt lampy dopředu a zvednutím jej sejměte.

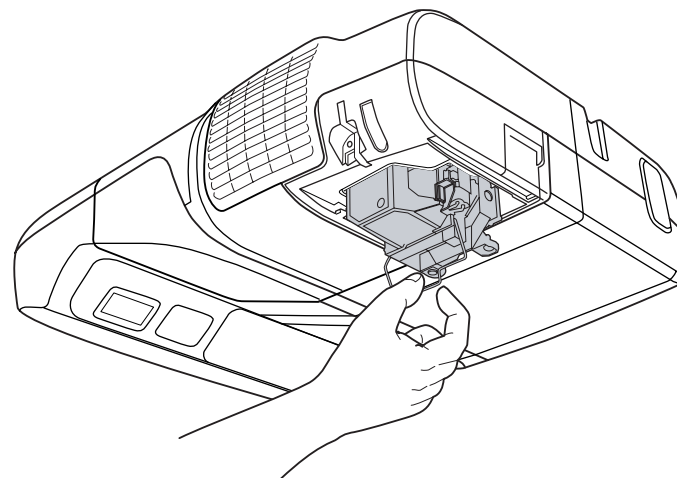


**3** Uvolněte dva šroubky upevňující lampu.



**4** Vyjměte starou lampu zatažením za rukojeť.

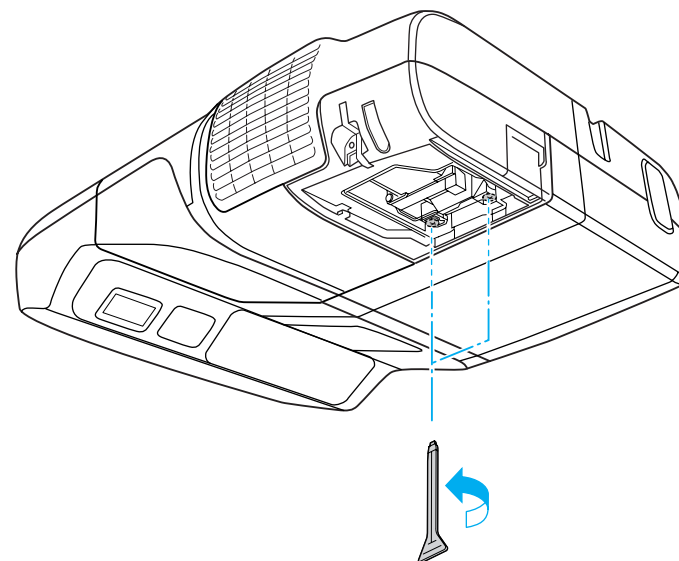
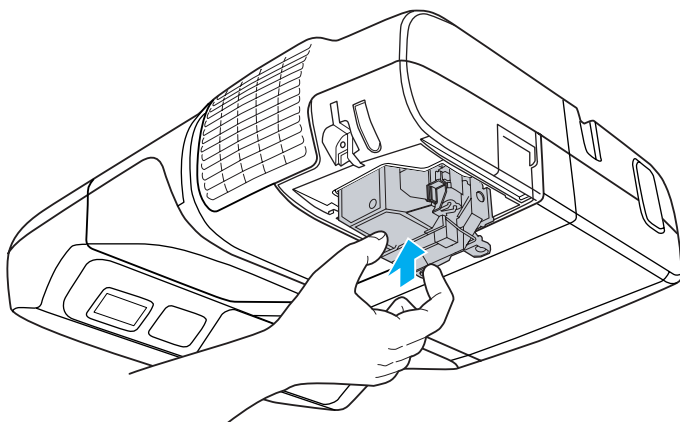
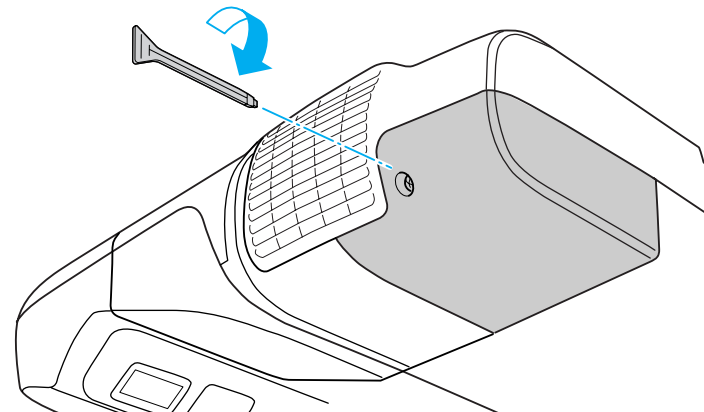
Pokud je lampa prasklá, vyměňte ji za novou nebo požádejte nejbližšího prodejce o radu.  [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)



**5****Nainstalujte novou lampu.**

Zasuňte novou lampu správným směrem podle vodící lišty tak, aby dosedla na místo a zatlačte ji pevně dolů v místě označeném "PUSH". Rukojetí zatlačte náhradní lampu tak, aby zacvakla na místo.

Rukojetí zatlačte náhradní lampu do projektoru tak, aby zacvakla na místo.

**6****Nasadte kryt lampy.**

## Upozornění

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

## Resetování Provoz lampy (hod)

Projektor zaznamenává dobu, po kterou je lampka v provozu. Jakmile nastane doba, kdy je třeba lampku vyměnit, zobrazí se zpráva a indikátor. Po výměně lampky resetujte volbu Provoz lampy (hod) v nabídce Konfigurace.

☛ s.93



Volbu Provoz lampy (hod) resetujte pouze po výměně lampky. V opačném případě nebude provozní doba signalizována správně.

## Výměna vzduchového filtru

### Interval výměny vzduchového filtru

Vzduchový filtr vyměňte v následujících případech:

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

## Postup při výměně vzduchového filtru

### Postup

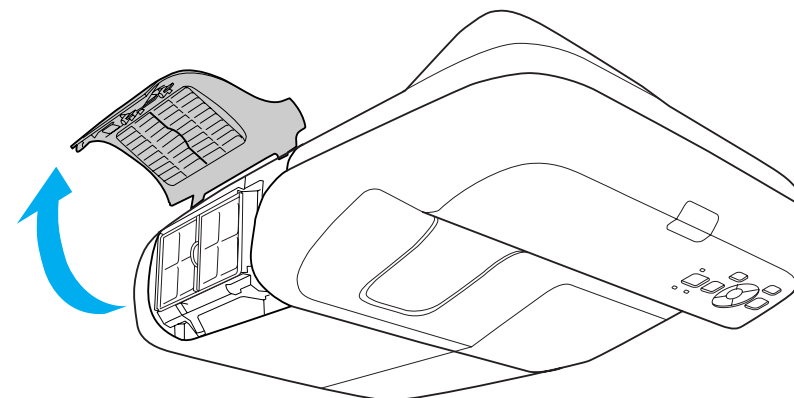
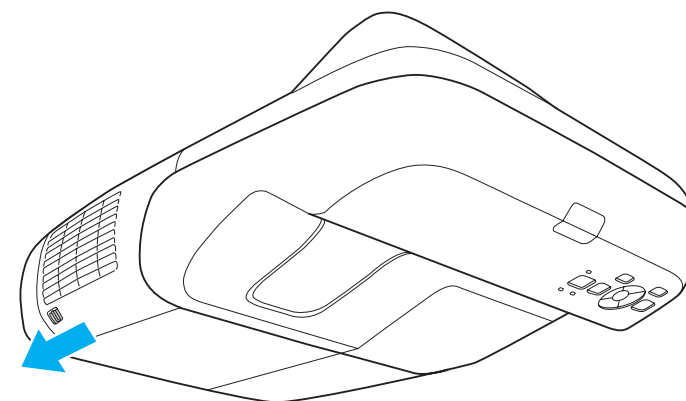
1

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

2

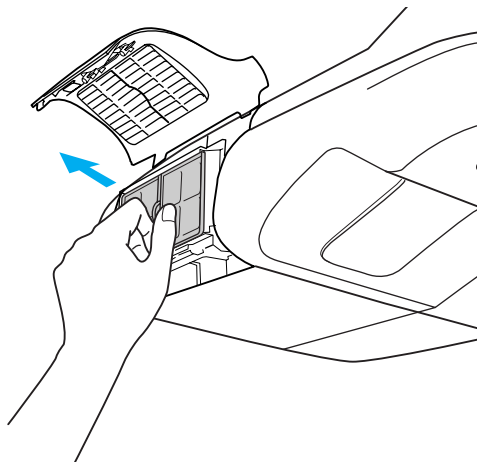
Otevřete kryt vzduchového filtru.

Posuňte páčku otevření/zavření krytu vzduchového filtru a kryt otevřete.

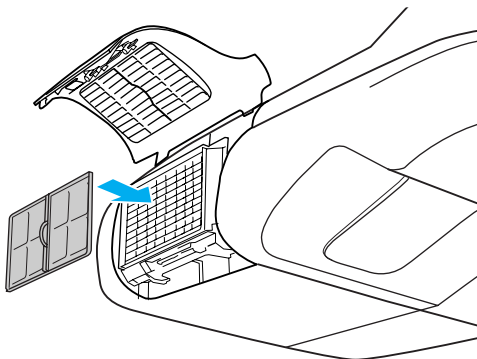


**3****Odstraňte vzduchový filtr.**

Uchopte výstupek ve středu vzduchového filtru a vytáhněte vzduchový filtr přímo ven.

**4****Nainstalujte nový vzduchový filtr.**

Zatlačte na něj, dokud nezaklapne.

**5****Zavřete kryt vzduchového filtru.**

Použité vzduchové filtry likvidujte v souladu s místními předpisy.

Materiál rámu: ABS

Materiál filtru: polyuretanová pěna

K dispozici je následující volitelné příslušenství a spotřební materiál. Tyto výrobky si zakupte v případě potřeby. Následující seznam volitelného příslušenství a spotřebního materiálu je platný k: 2010.01. Údaje o příslušenství mohou být změněny bez předchozího upozornění a dostupnost se může lišit v závislosti na zemi zakoupení.

## Volitelné Příslušenství

### Počítačový kabel ELPKC02

(1,8 m - pro mini D-Sub 15 kolíků/mini D-Sub 15 kolíků)

Tento kabel je stejný jako počítačový kabel dodáván s projektorem.

### Počítačový kabel ELPKC09

(3 m - pro mini D-Sub 15 kolíků/mini D-Sub 15 kolíků)

### Počítačový kabel ELPKC10

(20 m - pro mini D-Sub 15 kolíků/mini D-Sub 15 kolíků)

K dispozici jsou prodlužovací kabely pro případ, že je počítačový kabel dodaný s projektorem příliš krátký.

### Kabel komponentního videa ELPKC19

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

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

### Projektor dokumentů ELPDC06

Použijte při promítání knih, dokumentů OHP nebo fólií. 🗨️ "Připojení zařízení USB" [s.34](#)

### Jednotka bezdrátové sítě LAN ELPAP03

Použijte při bezdrátovém připojení počítače k projektoru a promítání. 🗨️ "Instalace jednotky bezdrátové sítě LAN" [s.38](#)

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP05

Tento klíč použijte pro připojení k počítači se systémem Windows a promítání obrazů z počítače.

Před jeho použitím musí být ovšem projektor připojený k síti.

## Spotřební Materiál

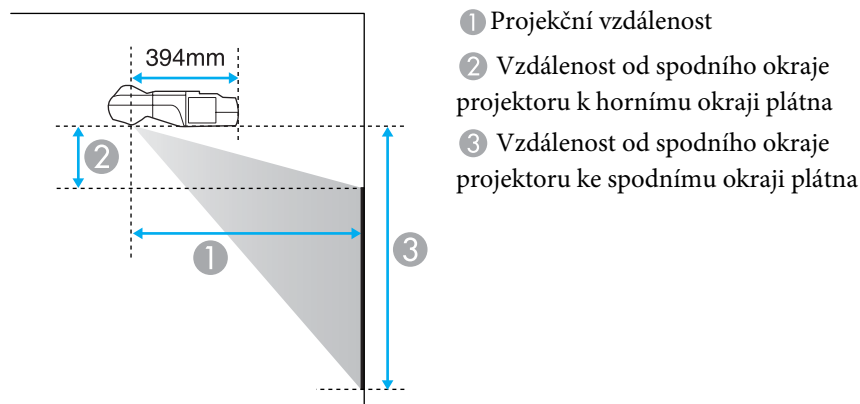
### Lampa ELPLP57

Pro výměnu použité lampy. 🗨️ "Výměna lampy" [s.114](#)

### Vzduchový filtr ELPAF27

Náhrada za starý použitý vzduchový filtr. 🗨️ "Výměna vzduchového filtru" [s.117](#)

Odpovídající velikost obrazu pro nastavení projektoru viz následující tabulka. Hodnoty jsou pouze orientační.



## Projekční Vzdálenost (EB-460i/460)

Jednotky: cm

Formát plátna 4:3		Minimální (Širokoúhlý) až maximální (Tele)		
		①	②	③
63"	128x96	47 - 63	9 - 31	105 - 127
70"	142x107	52 - 71	11 - 35	118 - 142
80"	163x122	60	13	135
90"	183x137	67	16	153
102"	207x155	76	18	174

Jednotky: cm

Formát plátna 16:9		Minimální (Širokoúhlý) až maximální (Tele)		
		①	②	③
58"	128x72	47 - 64	21 - 31	94 - 128

Formát plátna 16:9		Minimální (Širokoúhlý) až maximální (Tele)		
		①	②	③
65"	144x81	53 - 71	25 - 36	106 - 144
70"	155x87	57	27	114
80"	177x100	65	32	131
90"	199x112	73	36	148
93"	206x116	76	37	153

Jednotky: cm

Formát plátna 16:10		Minimální (Širokoúhlý) až maximální (Tele)		
		①	②	③
60"	129x81	47 - 64	18 - 32	98 - 129
70"	151x94	55 - 75	21 - 38	116 - 151
80"	172x108	63	25	133
90"	194x121	71	29	150
96"	207x129	76	31	160

## Projekční vzdálenost (EB-450Wi/450W/440W)

Jednotky: cm

Formát plátna 16:10		Minimální (Širokoúhlý) až maximální (Tele)		
		①	②	③
60"	129x81	47 - 64	18 - 40	98 - 120
70"	151x94	55 - 75	21 - 47	116 - 141
80"	172x108	63	25	133
90"	194x121	71	29	150
96"	207x129	76	31	160



Jednotky: cm

Formát plátna 4:3		Minimální (Širokoúhlý) až maximální (Tele)		
		①	②	③
53"	108x81	47 - 64	18 - 40	98 - 120
55"	112x84	49 - 66	18 - 41	102 - 125
60"	122x91	53 - 73	21 - 46	112 - 137
70"	142x107	63	25	132
80"	163x122	72	29	151
85"	173x130	76	31	161

Jednotky: cm

Formát plátna 16:9		Minimální (Širokoúhlý) až maximální (Tele)		
		①	②	③
58"	128x72	47 - 64	21 - 39	94 - 120
65"	144x81	53 - 71	25 - 45	106 - 135
70"	155x87	57	27	114
80"	177x100	65	32	131
90"	199x112	73	36	148
93"	206x116	76	37	153

## Podporovaná Zobrazení Zařízení (EB-460i/460)

### Počítačové signály (analogový RGB)

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

Snímky lze také promítat, i když jsou na vstupu jiné signály než výše uvedené. Některé funkce však mohou být omezeny.

### Komponentní video

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

### Kompozitní video/S-Video


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

## Podporovaná zobrazení zařízení (EB-450Wi/450W/440W)

### Počítačové signály (analogový RGB)

Signál	Obnov. kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800

Signál	Obnov. kmitočet (Hz)	Rozlišení (body)
WXGA+	60/75/85	1440x900
WSXGA+*	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

\* Kompatibilní pouze v případě, že je zvolena možnost **Široká** v položce **Rozlišení** v nabídce Konfigurace.  [s.75](#)

Snímky lze také promítat, i když jsou na vstupu jiné signály než výše uvedené. Některé funkce však mohou být omezeny.

## Kompozitní video/S-Video

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

## Komponentní video

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

## Seznam Příkazů

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

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

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

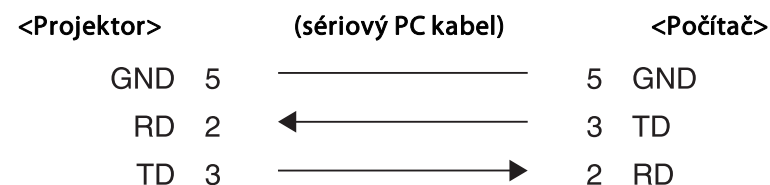
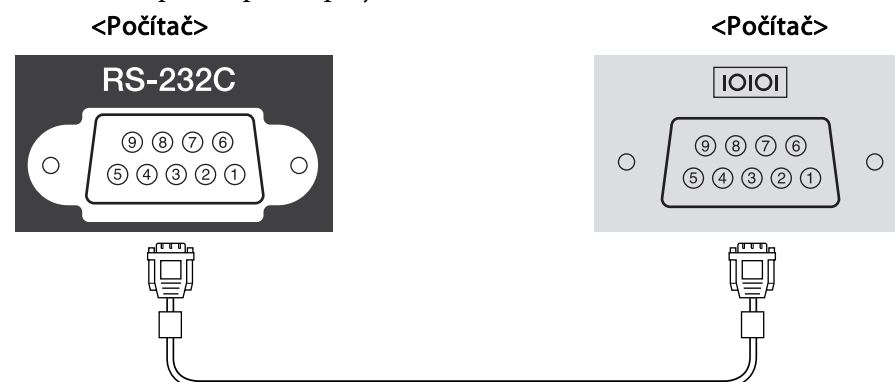
Položka			Příkaz
Zapnutí a vypnutí napájení	Zapnuto		PWR ON
	Vypnuto		PWR OFF
Volba signálu	Computer1	Automaticky	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponent	SOURCE 14
	Computer2	Automaticky	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Komponent	SOURCE 24
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Vypnout A/V Zapnuto/Vypnuto	Zapnuto		MUTE ON
	Vypnuto		MUTE OFF
Volba Vypnout A/V	Černá		MSEL 00
	Modrá		MSEL 01
	Logo		MSEL 02

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

## Schéma Zapojení Kabelů

### Sériové připojení

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



Název signálu	Funkce
GND	Země signálového vodiče
TD	Odesílání dat
RD	Příjem dat

**Komunikační protokol**

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

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

Tento projektor je kompatibilní se standardem PLink Class1 asociace JBMIA.

Tento projektor je kompatibilní se všemi příkazy, vyjma následujících příkazů definovaných standardem PLink Class1 a přizpůsobivost standardu PLink byla ověřena.

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

## • Nekompatibilní příkazy

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

## • Názvy vstupů definovaných standardem PLink a odpovídající konektory projektoru

Zdroj	Příkaz PLinkPLink
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-video	INPT 22
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

## • Název výrobce pro "Požadavek na název výrobce"

EPSON

## • Název modelu zobrazeného pro "Požadavek na název produktu"

EB-460i

EB-460

EB-450Wi

EB-450W

EB-440W

## Obecné Technické Údaje Projektoru

Název výrobku		EB-460i	EB-460	EB-450Wi	EB-450W	EB-440W
Rozměry		369 (š) × 155 (v) × 483 (h) mm				
Velikost panelu		0.63"		0,59" šířka		
Projekční metoda		Polysilikonová aktivní matice TFT				
Rozlišení		786 432 XGA (1024 (š) × 768 (v) bodů) × 3		1 024 000 obrazových bodů WXGA (1280 (š) × 800 (v) bodů) × 3		
Úprava zaostření		Ručně				
Nastavení přiblížení		Digital (1až 1.35)				
Lampa		Lampa UHE, 230 W Model č.: ELPLP57				
Max. výkon audiovýstupů		10 W mono				
Reproduktor		1				
Napájení		100 až 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3,7 až 1,6 A				
Spotřeba	100 až 120 V	Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 10,0 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0,3 W				
	220 až 240 V	Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 12,0 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0,3 W				
Provozní nadmořská výška		Nadmořská výška 0 až 2 286 m				
Provozní teplota		+5 až +35°C (bez kondenzace)				
Skladovací teplota		-10 to +60°C (bez kondenzace)				
Hmotnost	Bez kluzné desky	Přibližně 5,8 kg	Přibližně 5,7 kg	Přibližně 5,8 kg	Přibližně 5,7 kg	
	Včetně kluzné desky	Přibližně 6,3 kg	Přibližně 6,2 kg	Přibližně 6,3 kg	Přibližně 6,2 kg	

Konektory	Vstupní port Počítač 1 (Computer1)	1	Miniaturní konektor D-Sub 15 kolíků (samičí) modrý
	Vstupní port Počítač 2 (Computer2)	1	Miniaturní konektor D-Sub 15 kolíků (samičí) modrý
	Vstupní port Audio 1 (Audio1)	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)
	Vstupní port Audio 2 (Audio2)	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)
	Vstupní port Video (Video)	1	Konektor RCA
	Vstupní port S-Video (S-Video)	1	4kolíkový konektor mini DIN
	Vstupní port Audio-L/R (Audio-L/R)	1	Konektor RCA (jack) x 2 (L, R)
	Ke vstupnímu portu Mikrofon (Mic)	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)
	Port Audiovýstup (Audio Out)	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)
	Port Výstup pro monitor (Monitor Out)	1	Miniaturní konektor D-Sub 15 kolíků (samičí) černý
	Port USB (TypeA)*	1	Konektor USB (typ A)
	Port USB (TypeB)*		Konektor USB (typ B)
	Port USB	1	USB Konektor (Type A) pro volitelnou jednotku bezdrátové sítě LAN
	Port LAN	1	RJ-45
	Port RS-232C	1	Miniaturní konektor D-Sub 9 kolíků (samčí)

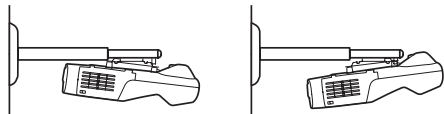
\* Podporuje rozhraní USB 2.0. Není však zaručena podpora všech zařízení kompatibilních s rozhraním USB.



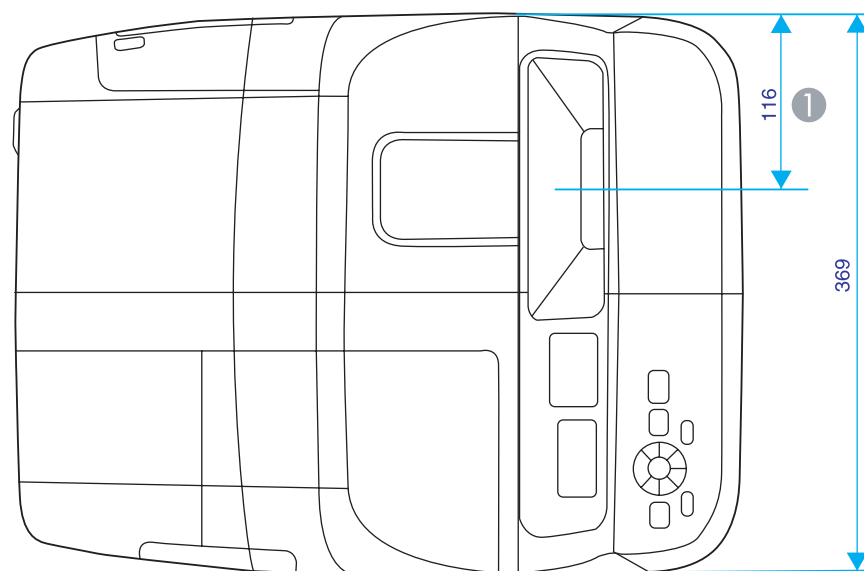
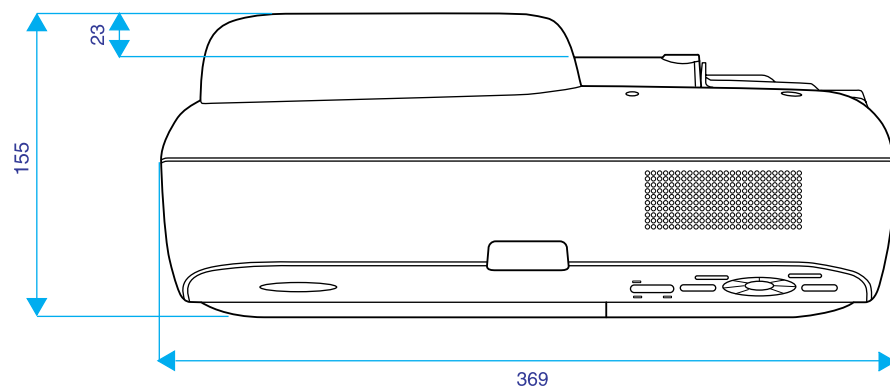


Na tomto projektoru se používá technologie Pixelworks DNX™ IC.

Úhel naklonění

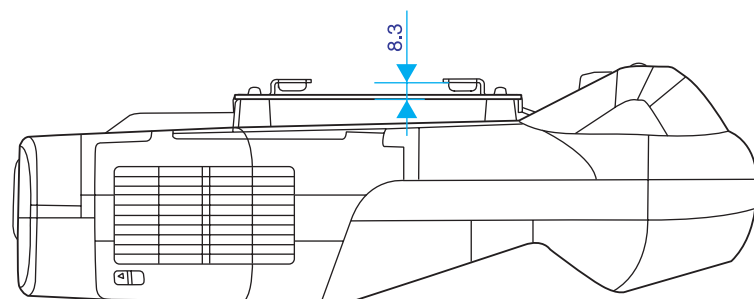
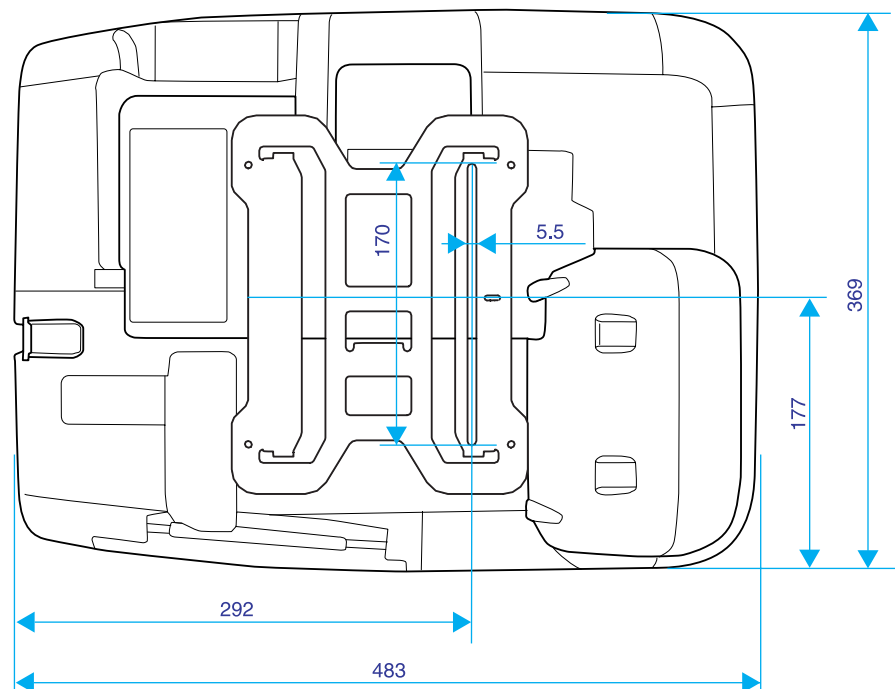


Pokud projektor používáte pod úhlem náklonu větším než 5°, mohlo by dojít k jeho poškození nebo k poranění osob.

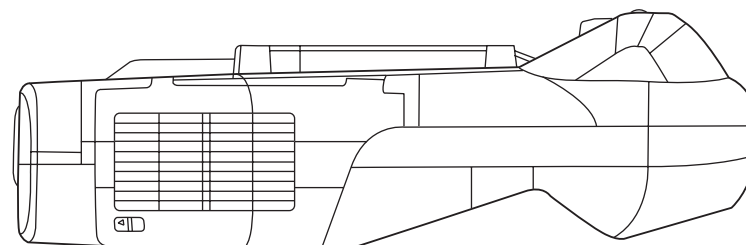
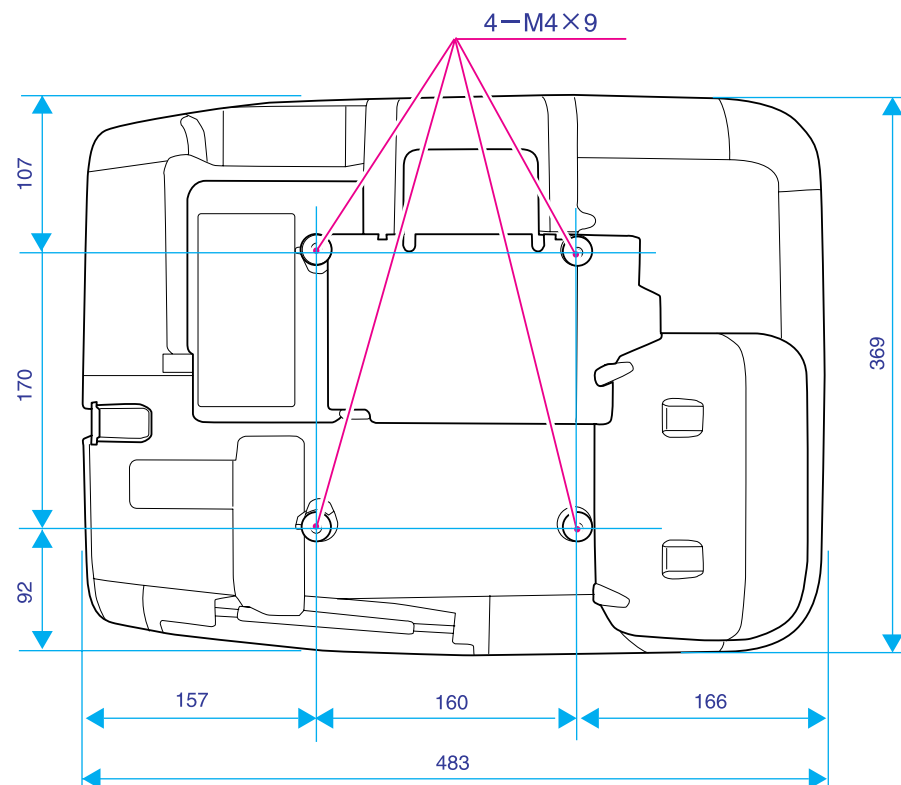


① Vzdálenost ke středu projekce

Včetně kluzné desky










Bez kluzné desky



Jednotky: mm

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

<b>Adresa brány</b> (Adresa brány)	Jedná se o server (router) pro komunikaci v síti (podsíti) rozdělené podle <u>masky podsítě</u>  .
<b>Adresa IP</b>	Číslo, které identifikuje počítač připojený k síti.
<b>Adresa IP depeše</b>	Jedná se o <u>adresu IP</u>  pro cílový počítač používaný pro chybová oznámení v protokolu SNMP.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery je technologie vyvinutá společností AMX pro usnadnění ovládání systémů AMX pro obsluhu cílového zařízení. Společnost Epson implementovala tuto technologii a poskytla nastavení pro správnou funkci protokolu (ON). Další podrobnosti viz webové stránky společnosti AMX. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>DHCP</b>	Zkratka pro Dynamic Host Configuration Protocol. Tento protokol automaticky přiděluje <u>adresu IP</u>  zařízení připojenému k síti.
<b>Dolby Digital</b>	Zvukový formát vyvinutý společností Dolby Laboratories. Běžný stereofonní signál obsahuje dva kanály a je určený pro dva reproduktory. Formát Dolby Digital je šestikanálový (5.1) systém, který přidává ke středovému reproduktoru dva zadní a jeden reproduktor nazvaný subwoofer.
<b>HDTV</b>	Zkratka pro High-Definition Television, která označuje televizní systémy s vysokým rozlišením, které splňují následující požadavky. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Svislé rozlišení 720p nebo 1080i nebo vyšší (p = <u>Progresivní</u> , i = <u>Proklad</u> )</li> <li>• <u>Poměr stran</u>  obrazu 16:9</li> <li>• <u>Dolby Digital</u>  příjem a přehrávání (nebo výstup) zvuku</li> </ul>
<b>Komponentní video</b>	Videosignál se samostatnou komponentou světlosti a barev. Tento signál poskytuje vyšší kvalitu. Označuje obraz, který se skládá ze tří nezávislých signálů: Y (signál svítivosti) a Pb a Pr (signály barevných rozdílů).
<b>Kompozitní video</b>	Videosignál se smíšeným signálem jasu obrazu a signály barev. Typ signálu běžně používaný v domácích videozařízeních (formáty NTSC, PAL a SECAM). Nosný signál Y (signál svítivosti) a signál sytosti (barev), které jsou obsaženy v barevném pruhu, se překrývají, a tím vytvářejí jeden signál.
<b>Kontrast</b>	Relativní jas světlých a tmavých oblastí obrazu lze zvýšit nebo snížit, aby byl text nebo grafika více či méně výraznější. Nastavení této konkrétní vlastnosti obrazu se nazývá úprava kontrastu.
<b>Maska podsítě</b> (Maska podsítě)	Jedná se o číselnou hodnotu, která určuje počet bitů použitých pro adresu sítě v rozdělené síti (podsíti) z adresy IP.
<b>Obnov. kmitočet</b>	Světlo vyzařující prvek displeje zachovává stejnou svítivost a barvu po velmi krátkou dobu. Proto je nutno obraz skenovat mnohokrát za sekundu, aby byla provedena obnova světlo vyzařujícího prvku. Počet operací obnovy za sekundu se nazývá obnovovací kmitočet a je vyjádřen v hertzech (Hz).
<b>Poměr stran</b> (Poměr stran)	Poměr mezi délkou a výškou obrazu. Obraz HDTV je v poměru stran 16:9 a je delší než standardní obraz. Poměr stran standardního obrazu je 4:3.
<b>Progresivní</b>	Způsob skenování obrazu, jehož pomocí jsou pro vytvoření jednoho obrazu obrazová data skenována sekvenčně od shora dolů.

<b>Proklad</b>	Metoda skenování obrazu, při které jsou data rozdělena na jemné vodorovné řádky, které se na ploše zobrazují postupně zleva doprava a potom shora dolů. Sudé a liché řádky se zobrazují střídavě.
<b>SDTV</b>	Zkratka pro Standard Definition Television, která označuje standardní televizní systémy, které nesplňují požadavky pro systém <u>HDTV</u>  High-Definition Television.
<b>Seřazení souběhu</b>	Signál odesílaný z počítačů má určitou hodnotu kmitočtu. Pokud se kmitočet projektoru s tímto kmitočtem neshoduje, kvalita výsledného obrazu bude nízká. Proces sesouhlasení kmitočtu těchto signálů (počtu minimálních hodnot v signálu) se nazývá seřizování souběhu. Pokud se seřazení souběhu neprovede správně, v signálu se objeví široké svislé pruhy.
<b>SNMP</b>	Zkratka za Simple Network Management Protocol, který slouží pro sledování a řízení zařízení, jako například routerů a počítačů připojených k síti TCP/IP.
<b>sRGB</b>	Mezinárodní standard pro barevné intervaly, který byl formulován tak, aby byla usnadněna správa barev reprodukováných videozařízením v počítačových operačních systémech (OS) a na Internetu. Pokud je připojený zdroj v režimu sRGB, nastavte projektor i připojený zdroj signálu na režim sRGB.
<b>SSID</b>	SSID jsou identifikační údaje pro připojení k jinému zařízení v bezdrátové síti LAN. Bezdrátová komunikace je možná mezi zařízeními se shodnými SSID.
<b>SVGA</b>	Typ obrazového signálu v rozlišení 800 (vodorovně) × 600 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
<b>S-Video</b>	Videosignál se samostatnou komponentou světlosti a barev. Tento signál poskytuje vyšší kvalitu. Označuje obraz, který se skládá ze dvou nezávislých signálů: Y (signál svítivosti) a C (barvonosný signál).
<b>SXGA</b>	Typ obrazového signálu v rozlišení 1 280 (vodorovně) × 1 024 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
<b>Synchronizace</b>	Signál odesílaný z počítačů má určitou hodnotu kmitočtu. Pokud se kmitočet projektoru s tímto kmitočtem neshoduje, kvalita výsledného obrazu bude nízká. Proces sesouhlasení fází těchto signálů (relativní pozice maximálních minimálních hodnot signálu) se nazývá synchronizace. Pokud signál není synchronizovaný, dochází například k blikání, rozmazání a vodorovnému rušení.
<b>VGA</b>	Typ obrazového signálu v rozlišení 640 (vodorovně) × 480 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.
<b>WPS</b>	WPS je zkratka Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup je technologie vytvořená sdružením Wi-Fi Alliance jako prostředek pro snadné nastavení a zabezpečení bezdrátové sítě LAN.
<b>XGA</b>	Typ obrazového signálu v rozlišení 1 024 (vodorovně) × 768 (svisle) bodů, který se používá v počítačích kompatibilních se standardem IBM PC/AT.

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

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

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

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

Obrázky v této příručce a skutečný projektor se mohou lišit.

## 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 50 Hz)

## O symbolech, upozorněních a způsobech zobrazování položek

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

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

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

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

## Všeobecná poznámka

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

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

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

Pixelworks a DNX jsou obchodní známky společnosti Pixelworks Inc.

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

Bylo již požádáno o registraci obchodní známky PLink (nebo je již registrována) v Japonsku, Spojených státech amerických a jiných zemích a oblastech.

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

## GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

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

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

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

The list of GPL Programs

**busybox-1.7.2**

**libgcc1(gcc-4.2.3)**

**linux-2.6.20**

**patches**

**udhcp 0.9.8**

**uvc rev.219**

**wireless\_tools 29**

**Pixelworks PWC950 SDK drivers**

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

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
  - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
  - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.



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

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

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

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

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

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

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

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

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

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

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

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

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

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

## GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

**uClibc-0.9.29**

**SDL-1.2.13**

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

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

## Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.  
  
Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

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

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

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

### busybox\_1.7.2

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

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

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

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

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

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

## libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

### libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

## libpng

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

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

List of libpng programs

### libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin BraceySam Bushell

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

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

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

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

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

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

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

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

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

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

## zlib

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

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

List of zlib programs

### zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

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

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

## libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

### libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

- 2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.
- 1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.
- 1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.
- 1999-05-03 lpd Original version.

## ncurses

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

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

List of ncurses programs

### ncurses-5.6

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

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

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

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

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

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

## mDNSResponder

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

List of "mDNSResponder"

### mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

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

Apache License

Version 2.0, January 2004

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

## TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

### 1. Definitions.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

## A

Adresa brány .....	85, 88
Adresa IP .....	85, 89
Adresa IP depeše .....	90
Autom. nastavení .....	75

## B

Barevný režim .....	39
Bezpečnostní slot .....	12

## Č

Čelní .....	79
Čelní/strop .....	79
Černá tabule .....	39
Číslo portu .....	89
Čištění povrchu projektoru .....	111
Čištění projekčního okénka .....	111
Čištění vzduchového filtru a větracího vstupního otvoru .....	111

## D

Dálkový ovladač .....	16
DHCP .....	85
Doba přepnutí obrazovky .....	33

## E

Easy Interactive Pen .....	18
ECO .....	77
E-Zoom .....	47

## F

Formát Plátna .....	120
Fotografie .....	39
Funkce bezdrátové myši .....	48
Funkce Nápoředy .....	95

## H

Hlasitost .....	77
Hlasitost vstupu mikrofonu .....	77
Hledání zdroje .....	15, 21

## I

Indikátor lampy .....	96
Indikátor napájení .....	96
Indikátor teploty .....	96
Indikátory .....	96
Informace o synch. ....	92
Interval výměny lampy .....	114
Interval výměny vzduchového filtru .....	117

## J

Jas .....	74
Jazyk .....	80
jpg .....	28

## K

Kino .....	39
Klidový režim .....	79
Kluzná deska .....	14
Konektor napájení .....	13
Kontrast .....	74
Kryt lampy .....	11

Křížek .....	47
--------------	----

## L

Lichoběžník .....	76
-------------------	----

## M

Mailová zpráva .....	89
Maska podsítě .....	85, 88
Měkké klávesy .....	82

## N

Nabídka Bezdrátová síť LAN .....	84
Nabídka Další .....	90
Nabídka Informace .....	92
Nabídka Kabelová LAN .....	88
Nabídka Konfigurace .....	73
Nabídka Mail .....	89
Nabídka Nastavení .....	76
Nabídka Obraz .....	74
Nabídka Reset .....	93
Nabídka Rozšířené .....	79
Nabídka Signál .....	75
Nabídka Síť .....	81
Nabídka Zabezpečení .....	86
Nabídka Základní .....	83
Nálepka zabezpečení heslem .....	51
Napájení zapnuto .....	79
Nastavení adresy 1 .....	89
Nastavení adresy 2 .....	89
Nastavení adresy 3 .....	89
Nastavení zobrazení .....	33
Název projektoru .....	83
Názvy součástí a funkce .....	11



## O

Obnov. kmitočet .....	92
Odstín .....	74
Ochrana napájení .....	50
Ochrana uživatelského loga .....	50
Ostrost .....	74
Otáčení snímků .....	30
Ovládací panel .....	15
Ovládání z Webu .....	63
Oznámení e-mailem .....	66

## P

PJLink .....	126
Podporované rozlišení .....	122
Pohotovostní režim .....	80
Pořadí přehrávání .....	33
Postup při výměně lampy .....	114
Postup při výměně vzduchového filtru .....	117
Pozadí obrazu .....	79
Pozice .....	75
Prezentace .....	29, 32, 39
prezentace .....	28
Progresivní .....	76
Projekce .....	79
Projekční okénko .....	12
Projekční Vzdálenost .....	120
Promítání souborů snímků .....	31
Provoz .....	79
Provoz lampy .....	92
Provozní teplota .....	127
Provozní zámek .....	52, 77
Přehřívání .....	97

Příkazy ESC/VP21 .....	124
Příkon .....	77
Připojení zařízení USB .....	34

## R

Resetování provozní doby lampy .....	93, 117
Resetovat vše .....	93
Režim barev .....	74
Rozlišení .....	92, 122

## Ř

Řešení problémů .....	96
-----------------------	----

## S

Seřizování souběhu .....	75
Síťová ochrana .....	51
Skladovací teplota .....	127
SMTP server .....	89
Snímač dálkového ovladače .....	11, 12
SNMP .....	67, 90
Soubory snímků .....	31
Souvislé .....	33
Sport .....	39
Spotřební materiál .....	119
sRGB .....	39
SSID .....	84
Synchronizace .....	75
Sytost barev .....	74

## Š

Širokoúhlá projekce .....	41
---------------------------	----

## T

Technické údaje .....	127
Tvar ukazatele .....	77

## U

Ukazatel .....	46
Ukazatel myši .....	48
Upevňovací body montážní konzoly .....	15
Úplné uzamčení .....	52
Úprava barev .....	74
Úvodní obrazovka .....	79
Uživatelské logo .....	68

## V

Větrací otvor .....	11
Videosignál .....	76, 92
Vlastní vzor .....	70
Volitelné příslušenství .....	119
Vstupní port Audio-L/R .....	13
Vstupní port mikrofону .....	14
Vstupní port počítače 1 .....	14
Vstupní port počítače 2 .....	14
Vstupní port S-Video .....	13
Vstupní port videa .....	13
Vstupní signál .....	92
Výměna baterií .....	113
Vypnout A/V .....	40
Vysoká nadmořská výška .....	79
Vzdálené ovládání webovým prohlížečem .....	64

## W

Webový prohlížeč ..... 63

## Z

Zabezpečení heslem ..... 50

Zadní ..... 79

Zadní/strop ..... 79

Zdroj ..... 92

Zmrazit ..... 41

Zobrazení ..... 79

Zprávy ..... 79