



Uživatelská příručka

Multimedia Projector

EB-93



EB-92

Symbyly, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce





• Bezpečnostní symbyly

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

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

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

• Označení obecných informací

Upozornění	Označuje postup, jehož následkem může vzniknout škoda nebo poranění v případě, že uživatel nebude dostatečně opatrný.
	Označuje doplňkové informace, které by mohly být v souvislosti s daným tématem užitečné.
	Označuje stránku obsahující podrobné informace týkající se daného tématu.
	Označuje, že popis podtržených slov před tímto symbolem se nachází v glosáři. Viz kapitola "Glosář" v části "Příloha".  "Glosář" s.118
[Název]	Označuje název tlačítka na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu. Příklad: Tlačítko [Esc]
Název nabídky	Označuje položky nabídky Konfigurace. Příklad: Vyberte položku Jas v nabídce Obraz . Obraz - Jas

Symbole, Upozornění a Způsob Zobrazení Položek v této Příručce 2

Úvod

Funkce Projektoru 7

Seznam funkcí podle modelu	7
Rychlé a snadné nastavení, projekce a skladování	7
Snadné psaní na bílou nebo černou tabuli pomocí funkce mřížky	7
Připojení pomocí kabelu USB a promítání (USB Display)	7
Zjištění pohybů projektoru a automatická korekce deformace obrazu	8
Užitečné funkce pro promítání obrazu	8
Připojení k síti a promítání obrazu z monitoru počítače (pouze EB-93)	8
Snadné připojení k počítači pomocí funkce Quick Wireless (pouze EB-93)	8
Maximální využití dálkového ovladače	8
Zvětšujte a promítejte vaše soubory pomocí projektoru dokumentů	8
Vylepšené funkce zabezpečení	8

Názvy Součástí a Funkce 10

Čelní a Horní strana	10
Zadní část	11
Podstavec	12
Ovládací panel	13
Dálkový Ovladač	14
Výměna baterií v dálkovém ovladači	16
Provozní dosah dálkového ovladače	17

Příprava projektoru

Instalace projektoru 19

Způsoby Instalace	19
Způsoby instalace	19
Velikost projekční plochy a přibližná projekční vzdálenost	20

Připojení zařízení 21

Připojení počítače	21
Připojení obrazových zdrojů	22
Připojení zařízení USB	24
Připojení externího zařízení	25
Připojení Kabelu LAN (Pouze model EB-93)	26

Základní použití

Promítání Snímků 28

Od instalace k promítání	28
Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)	29
Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače	30
Projekce pomocí USB Display	30
Systémové požadavky	30
První připojení	31
Odinstalace	32

Úprava promítaného obrazu 34

Korekce lichoběžníkového zkreslení	34
Automatická korekce (Auto. lichoběžník S)	34
Ruční korekce (ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení)	34
Ruční korekce (Quick Corner)	35
Úprava velikosti obrazu	37
Úprava polohy obrazu	37
Úprava vodorovného náklonu	37
Úprava zaostření	38
Nastavení hlasitosti	38
Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)	38
Nastavení Autom. clona	39
Změna poměru stran promítaného obrazu	40
Metody změn	40
Změna režimu poměru stran	40

Užitečné Funkce

Funkce promítání	43
Promítání bez počítače (Prezentace)	43
Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí Prezentace	43
Příklady prezentací	43
Způsoby použití prezentace	43
Promítání vybraného obrazu	45
Promítání souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)	46
Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace	47
Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)	48
Zmrazení obrazu (Freeze)	48
Funkce ukazatele (Ukazatel)	49
Zvětšení části obrazu (E-Zoom)	50
Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)	51
Uložení uživatelského loga	52
Uložení vlastního vzoru	54
Funkce Zabezpečení	56
Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)	56
Typy zabezpečení heslem	56
Nastavení funkce Zabezpečení heslem	56
Zadání hesla	57
Omezení provozu (Provozní zámek)	58
Zámek proti zcizení	59
Instalace drátěné pojistky	59
Monitorování a ovládání	60
O aplikaci EasyMP Monitor (pouze EB-93)	60
Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní) (pouze EB-93)	60
Nastavení Projektoru	60
Otevření obrazovky Ovládání pomocí webového rozhraní	61
Otevření obrazovky Web Remote	61
Použití funkce Mailová zpráva pro hlášení problémů (pouze EB-93)	63
Přečtení oznámení e-mailem o chybách	63
Správa pomocí SNMP (pouze EB-93)	63
Příkazy ESC/VP21	64

Seznam příkazů	64
Schéma zapojení kabelů	64
O aplikaci PJLink (pouze EB-93)	65
O aplikaci Crestron RoomView® (pouze EB-93)	66
Ovládání projektoru z počítače	66

Nabídka Konfigurace

Použití nabídky Konfigurace	71
Seznam Funkcí	72
Tabulka nabídky Konfigurace	72
Nabídka Síť (pouze EB-93)	73
Nabídka Obraz	73
Nabídka Signál	74
Nabídka Nastavení	76
Nabídka Rozšířené	78
Nabídka Síť (pouze EB-93)	79
Poznámky k ovládání nabídky Síť	80
Operace měkkých kláves	80
Nabídka Základní	81
Nabídka Kabelová LAN	82
Nabídka Mail	82
Nabídka Další	84
Reset nabídka	84
Nabídka Informace (Pouze Zobrazení)	85
Nabídka Reset	86

Odstraňování Problémů

Použití nápovědy	88
Řešení Problémů	89
Popis indikátorů	89
Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení	92
Problémy týkající se obrazu	93

Žádný obraz	93
Pohyblivý obraz se nezobrazuje (pouze část pohyblivého obrazu zčerná)	94
Projekce se automaticky zastaví	94
Zobrazí „Není podporováno“.	94
Zobrazí se „Žádný signál“.	94
Obraz je částečně nebo celý neostrý nebo deformovaný	95
Obraz je rušený nebo zkreslený	96
Obraz je ořezán (velký) nebo malý nebo není vhodný poměr jeho stran	96
Nesprávné barvy obrazu	97
Obraz je tmavý	98
Problémy při zahájení projekce	98
Projektor se nezapne	98
Jiné problémy	99
Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká	99
Dálkový ovladač nefunguje	99
Chci změnit jazyk nabídek a zpráv	100
Nepřišel e-mail, ani když na projektoru došlo k závadě	100
Informace o Event ID (pouze EB-93)	101

Údržba

Čištění	103
Čištění Povrchu Projektoru	103
Čištění objektivu	103
Čištění vzduchového filtru	103
Výměna Spotřebního Materiálu	104
Výměna lampy	104
Interval výměny lampy	104
Postup při výměně lampy	105
Resetování provozní hodin lampy	107
Výměna vzduchového filtru	107
Interval výměny vzduchového filtru	107
Postup při výměně vzduchového filtru	107

Příloha

Volitelné Příslušenství a Spotřební Materiál	110
Volitelné Příslušenství	110
Spotřební Materiál	110
Formát Plátna a projekční vzdálenost	111
Projekční vzdálenost	111
Podporované Zobrazovací zařízení	112
Podporovaná Rozlišení	112
Počítačové signály (analogový RGB)	112
Komponentní video	112
Kompozitní video	112
Vstupní signál z portu HDMI	112
Technické Údaje	114
Obecné Technické Údaje Projektoru	114
Vzhled	117
Glosář	118
Obecné Poznámky	120
O symbolech, upozorněních a způsobech zobrazování položek	120
Obecná poznámka:	120
Rejstřík	138



Úvod

Tato kapitola popisuje funkce projektoru a názvy součástí.

Seznam funkcí podle modelu

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

Funkce	EB-93	EB-92
USB Display* ¹	✓	✓
Přípojka HDMI* ²	✓	✓
Auto. lichoběžník S	✓	✓
Quick Wireless Connection* ³	✓	-
Přípojka kabelové sítě LAN	✓	-
Síťová nastavení	✓	-
Prezentace	✓	✓

*1 USB Display vyžaduje běžně prodáváný kabel USB.

*2 Přípojka HDMI vyžaduje běžně prodáváný kabel HDMI.

*3 Quick Wireless Connection vyžaduje Quick Wireless Connection USB Key.

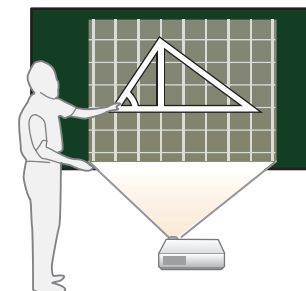
Rychlé a snadné nastavení, projekce a skladování

- Projektor se zapíná a vypíná jednoduchým připojením nebo odpojením.
- Umožňuje promítání na velké projekční plochy z krátké vzdálenosti.
- Snadné výškové nastavení pomocí jedné páčky.
- Snadné ukončení provozu díky absenci prodlevy pro ochlazení.

Snadné psaní na bílou nebo černou tabuli pomocí funkce mřížky

Projektor umožňuje promítání rovnoběžných čar a mřížky. Tato funkce je užitečná při kreslení schémat na bílou nebo černou tabuli.

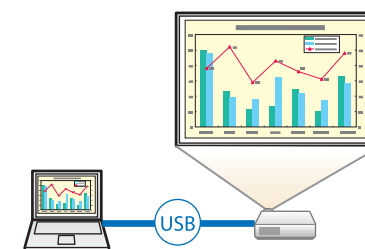
☛ Nabídka Nastavení - Vzor [s.76](#)



Připojení pomocí kabelu USB a promítání (USB Display)

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

☛ "Projekce pomocí USB Display" [s.30](#)



Zjištění pohybů projektoru a automatická korekce deformace obrazu

Projektor automaticky koriguje lichoběžníkové zkreslení, ke kterému dochází při umísťování nebo přesunování projektoru.

☛ "Automatická korekce (Auto. lichoběžník S)" [s.34](#)

Užitečné funkce pro promítání obrazu

Připojení k síti a promítání obrazu z monitoru počítače (pouze EB-93)

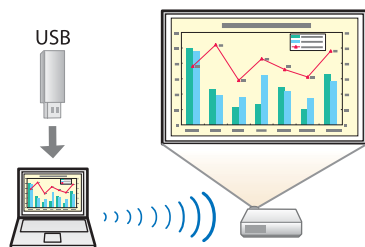
Projektor lze připojit k počítači prostřednictvím sítě a promítat obrazy z monitoru počítače pomocí dodaného softwaru EasyMP Network Projection (aplikační software).

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



Snadné připojení k počítači pomocí funkce Quick Wireless (pouze EB-93)

Pouhým připojením volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key k počítači lze promítat obrazy z monitoru počítače. (pouze počítače se systémem Windows)



Maximální využití dálkového ovladače

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

☛ "Funkce ukazatele (Ukazatel)" [s.49](#)

☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" [s.50](#)

☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" [s.51](#)

Zvětšujte a promítejte vaše soubory pomocí projektoru dokumentů

Papírové dokumenty a objekty lze promítat pomocí volitelného projektoru dokumentů. Obraz se zaostřuje automaticky pomocí funkce automatického ostření. Obraz lze rovněž zvětšit pomocí digitální lupy.

☛ "Volitelné Příslušenství" [s.110](#)

Vylepšené funkce zabezpečení

- **Zabezpečení heslem pro omezování a správu uživatelů**
Nastavením hesla můžete vymežit, kdo může projektor používat.
☛ "Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)" [s.56](#)
- **Tlačítko zámku tlačítek omezuje používání ovládacího panelu**
Můžete zabránit, aby mohli uživatelé bez svolení měnit nastavení projektoru na prezentacích, ve školách atd.
☛ "Omezení provozu (Provozní zámek)" [s.58](#)

- **Vybaven různými zařízeními proti zcizení**

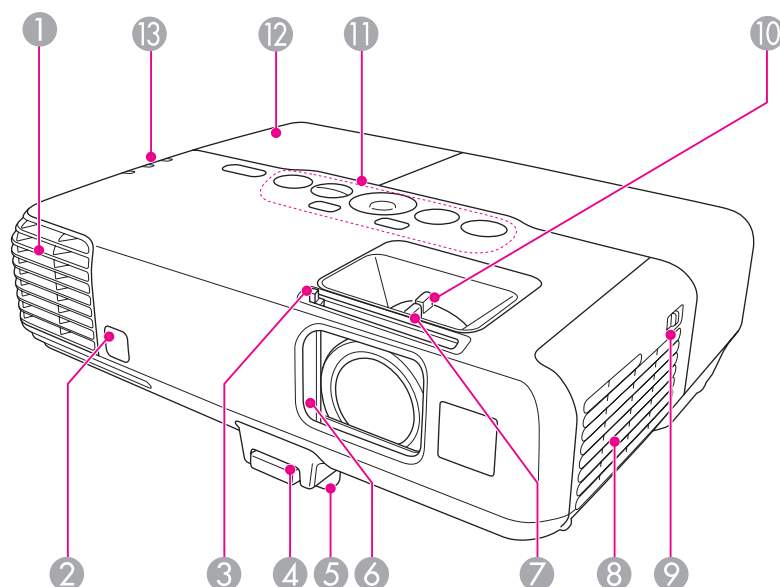
Projektor je vybaven následujícími typy bezpečnostních zařízení proti zcizení.


- Bezpečnostní slot
- Bod instalace bezpečnostního kabelu

☞ "Zámek proti zcizení" [s.59](#)

Všechny funkce jsou v této příručce vysvětlovány pomocí ilustrací modelu EB-93, pokud není uvedeno jinak.

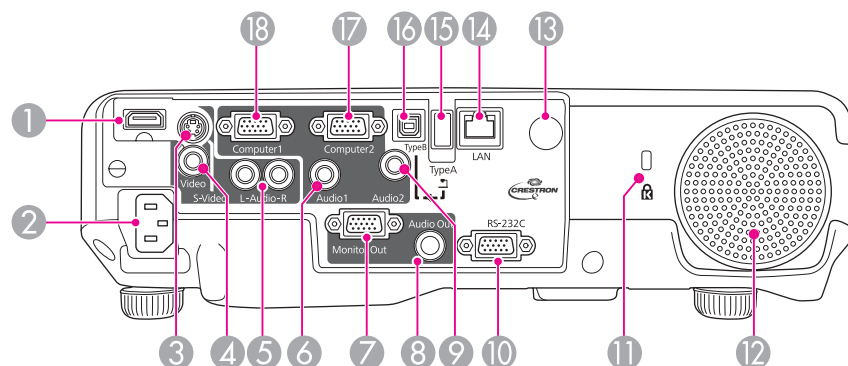
Čelní a Horní strana



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

Název	Funkce
3 Knoflík krytu vypnutí A/V	Posouváním tohoto knoflíku můžete otevřít a zavřít kryt vypnutí A/V.
4 Páčka nastavení podpěry	Stisknutím páčky vysunete nebo zasunete přední podpěru. ☛ "Úprava polohy obrazu" s.37
5 Přední nastavitelná podpěra	Při ustavování na povrch, např. desku stolu, vysuňte podpěru a upravte polohu obrazu. ☛ "Úprava polohy obrazu" s.37
6 Kryt vypnutí A/V	Když se projektor nepoužívá, chraňte objektiv zavřením krytu. Zavřením krytu při projekci lze vypnout obraz a zvuk. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.48
7 Kroužek zaostření	Upravuje ostrost obrazu. ☛ "Úprava zaostření" s.38
8 Větrací vstupní otvor (vzduchový filtr)	Nasává vzduch a interně chladí projektor. ☛ "Čištění vzduchového filtru" s.103
9 Spínač otevření/zavření krytu vzduchového filtru	Slouží k otevírání a zavírání krytu vzduchového filtru. ☛ "Výměna vzduchového filtru" s.107
10 Transfokační kroužek	Upravuje velikost obrazu. ☛ "Úprava velikosti obrazu" s.37
11 Ovládací panel	Slouží k ovládání projektoru. ☛ "Ovládací panel" s.13
12 Kryt lampy	Kryt otevřete při výměně lampy projektoru. ☛ "Výměna lampy" s.104
13 Indikátory	Signalizuje stav projekční lampy. ☛ "Popis indikátorů" s.89

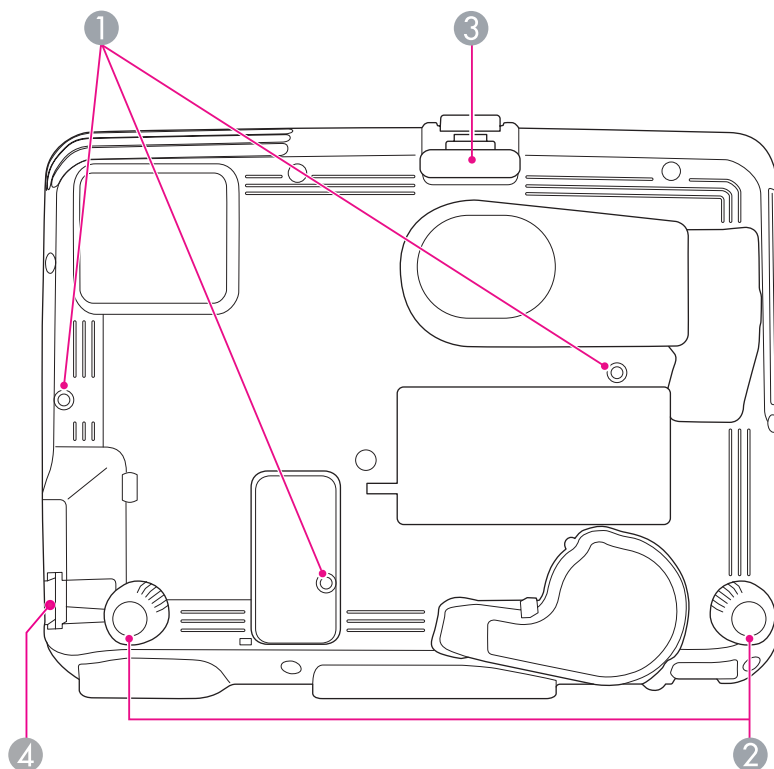
Zadní část



Název	Funkce
1 Konektor HDMI	Přivádí videosignály z videozařízení a počítačů kompatibilních s HDMI. Tento projektor je kompatibilní s protokolem HDCP . ☛ "Připojení zařízení" s.21
2 Konektor napájení	Slouží k připojení napájecího kabelu k projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.28
3 Port S-Video	Pro signály S-video ze zdrojů videa.
4 Port Video	Je určen pro signály kompozitního videa ze zdrojů videa.
5 Port Audio-L/R	Vstup pro zvuk ze zařízení připojeného k portu S-Video nebo portu Video.
6 Vstupní port Audio1	Vstup zvuku ze zařízení připojeného k portu Computer1.
7 Port Monitor Out	Výstup analogových signálů RGB vstupujících z portu Computer1 do externího monitoru. Na výstupu nemohou být signály pocházející z jiných portů ani komponentní video signály.
8 Port Audio Out	Výstup zvuku z aktuálně promítaného obrazu do externího reproduktoru.

Název	Funkce
9 Vstupní port Audio2	Vstup zvuku ze zařízení připojeného k portu Computer2.
10 Port RS-232C	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. ☛ "Příkazy ESC/VP21" s.64
11 Bezpečnostní slot	Bezpečnostní slot je kompatibilní se systémem Microsaver Security System společnosti Kensington. ☛ "Zámek proti zcizení" s.59
12 Reproduktor	Přehrává zvuk.
13 Vzdálený přijímač	Přijímá signály z dálkového ovladače.
14 Port LAN (pouze EB-93)	Slouží k připojení kabelu LAN do sítě.
15 USB(TypeA) port	<ul style="list-style-type: none"> Slouží k připojení paměťového zařízení USB nebo digitálního fotoaparátu a k promítání snímků ve formě prezentace. ☛ "Promítání bez počítače (Prezentace)" s.43 Slouží k připojení volitelného projektoru dokumentů.
16 Port USB(TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> Slouží k připojení projektoru k počítači pomocí běžně prodáváného kabelu USB a promítá snímky na počítači. ☛ "Projekce pomocí USB Display" s.30 Slouží k připojení projektoru k počítači pomocí běžně prodáváného kabelu USB za účelem použití funkce bezdrátové myši. ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.51
17 Port Computer2	Pro výstup signálů obrazu z počítače a signálů komponentního videa z dalších zdrojů videa.
18 Port Computer1	

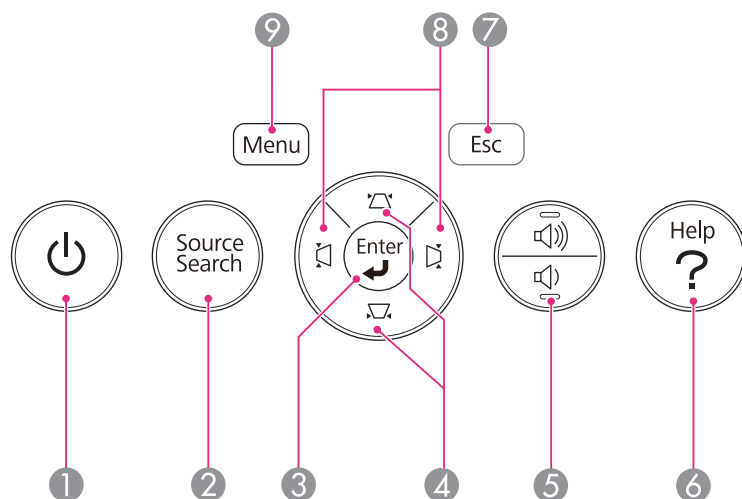
Podstavec



Název	Funkce
① Upevňovací body montážní konzoly (tři body)	Chcete-li projektor zavěsit pod strop, použijte volitelnou montážní konzolu. ☛ "Instalace projektoru" s.19 ☛ "Volitelné Příslušenství" s.110
② Zadní podpěry	Ustavujete-li projektor na plochu, jako je například stůl, otáčením podpěru vysuňte nebo zasuňte, dokud nedosáhnete potřebného vodorovného sklonu. ☛ "Úprava vodorovného náklonu" s.37

Název	Funkce
③ Přední nastavitelná podpěra	Při ustavování na povrch, např. desku stolu, vysuňte podpěru a upravte polohu obrazu. ☛ "Úprava polohy obrazu" s.37
④ Místo instalace bezpečnostního kabelu	Protáhněte zde běžně dostupnou drátěnou pojistku a upevněte ji na místo. ☛ "Zámek proti zcizení" s.59

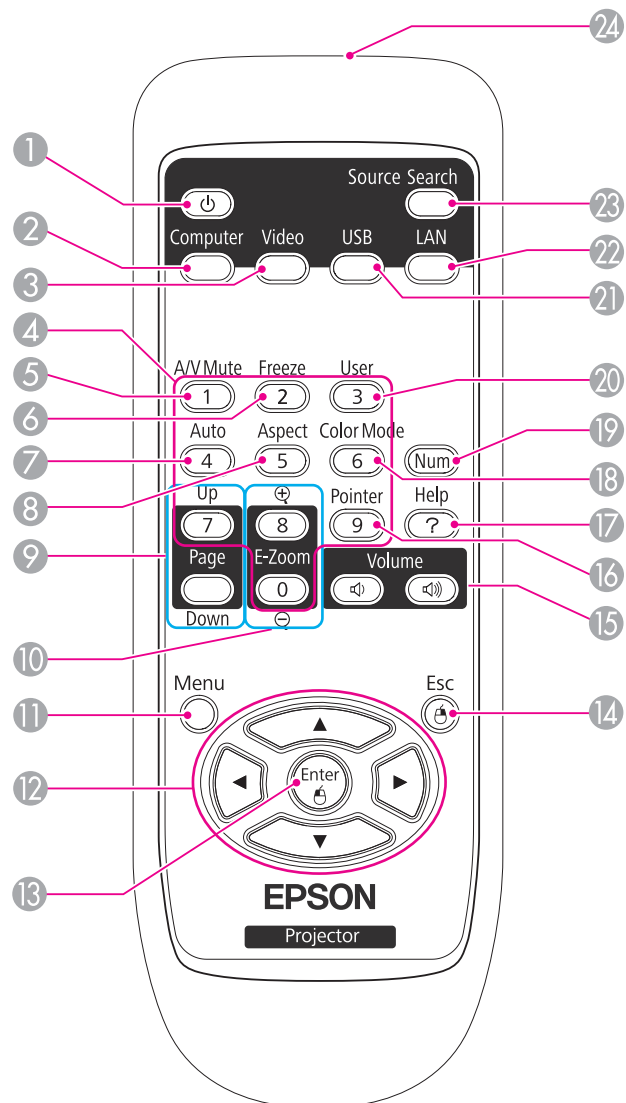
Ovládací panel







Název	Funkce
1 Tlačítko [Power]	Zapne a vypne napájení projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.28
2 Tlačítko [Source Search]	Přepíná na další vstupní zdroj, který vysílá obraz. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.29
3 Tlačítko [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Pokud se zobrazí nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, potvrzuje a ukládá aktuální výběr a provádí přesun na další úroveň. Při stisknutí během promítání analogového signálu RGB z portu Computer1 nebo portu Computer2 lze automaticky optimalizovat seřízení souběhu, synchronizaci a pozice.

Název	Funkce
4 Tlačítka [Up][Down]	<ul style="list-style-type: none"> Provádí korekci svislého lichoběžníkového zkreslení. ☛ "Korekce lichoběžníkového zkreslení ve svislém směru" s.34 Pokud jsou tato tlačítka stisknuta při otevřené nabídce Konfigurace nebo obrazovce nápovědy, provádějí výběr položek nabídky a nastavení hodnot. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71 ☛ "Použití nápovědy" s.88
5 Tlačítko [Left][Right]	<p>[Left] Slouží ke zmenšování hlasitosti. [Right] Slouží ke zvětšování hlasitosti. ☛ "Nastavení hlasitosti" s.38</p>
6 Tlačítko [Help]	Slouží k otevření a zavření obrazovky nápovědy, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů. ☛ "Použití nápovědy" s.88
7 Tlačítko [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Zastaví aktuální funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je zobrazena nabídka Konfigurace, přesunete se na předchozí úroveň nabídky. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71
8 Tlačítka [Left][Right]	<ul style="list-style-type: none"> Provádí korekci vodorovného lichoběžníkového zkreslení. ☛ "Korekce lichoběžníkového zkreslení ve vodorovném směru" s.35 Pokud jsou tato tlačítka stisknuta při otevřené nabídce Konfigurace nebo obrazovce nápovědy, provádějí výběr položek nabídky a nastavení hodnot. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71 ☛ "Použití nápovědy" s.88
9 Tlačítko [Menu]	Zobrazuje a zavírá nabídku Konfigurace. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71

Dálkový Ovladač



Název		Funkce
1	Tlačítko [Power]	Zapne a vypne napájení projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.28
2	Tlačítko [Computer]	Opakovaným stiskem tlačítka se vstup přepíná mezi obrazy z portu Computer1 a portu Computer2.
3	Tlačítko [Video]	Opakovaným stiskem tlačítka se obraz přepíná mezi porty S-Video, Video a HDMI.
4	Číselná tlačítka	<ul style="list-style-type: none"> • Zadejte heslo. ☛ "Nastavení funkce Zabezpečení heslem" s.56 • Toto tlačítko slouží k zadávání čísel v nastavení Síť v nabídce Konfigurace.
5	Tlačítko [A/V Mute]	Slouží k zapnutí nebo vypnutí videa a zvuku. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.48
6	Tlačítko [Freeze]	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. ☛ "Zmrazení obrazu (Freeze)" s.48
7	Tlačítko [Auto]	Při stisknutí během promítání analogového signálu RGB z portu Computer1 nebo portu Computer2 lze automaticky optimalizovat seřízení souběhu, synchronizaci a pozice.
8	Tlačítko [Aspect]	Opakovaným stiskem tlačítka se mění režim poměru stran. ☛ "Změna poměru stran promítaného obrazu" s.40
9	Tlačítka [Page] [Up] [Down]	<p>Mění strany v souborech, jako jsou například soubory aplikace PowerPoint, při použití následujících způsobů projekce.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Při použití funkce bezdrátové myši ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.51 • Při použití USB Display ☛ "Projekce pomocí USB Display" s.30 • Připojení k síti (pouze EB-93) <p>Při promítání snímků pomocí prezentace stiskem těchto tlačítek zobrazíte předchozí/následující obrazovku.</p>

Název	Funkce
10 Tlačítka [E-Zoom] [+][−]	Zvětší nebo zmenší obraz, aniž by se zvětšila projekční plocha. ☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" s.50
11 Tlačítko [Menu]	Zobrazuje a zavírá nabídku Konfigurace. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71
12 Tlačítka [] [] [] []	<ul style="list-style-type: none"> Je-li otevřena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, stisknutím těchto tlačítek zvolíte položky nabídky a nastavíte hodnoty. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71 Při promítání prezentace se stisknutím těchto tlačítek zobrazuje předchozí/následující snímek, provádí se otáčení atd. ☛ "Způsoby použití prezentace" s.43 Při použití funkce bezdrátové myši se ukazatel myši po stisknutí tlačítka přesune do příslušného směru. ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.51
13 Tlačítko [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Pokud se zobrazí nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, potvrzuje a ukládá aktuální výběr a provádí přesun na další úroveň. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71 Při použití funkce bezdrátové myši plní funkci levého tlačítka myši. ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.51
14 Tlačítko [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Zastaví aktuální funkci. Stisknete-li toto tlačítko, když je otevřena nabídka Konfigurace, přejde na předchozí úroveň. ☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71 Při použití funkce bezdrátové myši plní funkci pravého tlačítka myši. ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.51

Název	Funkce
15 Tlačítka [Volume] [<][>]	<p>[<] Slouží ke zmenšování hlasitosti. [>] Slouží ke zvětšování hlasitosti. ☛ "Nastavení hlasitosti" s.38</p>
16 Tlačítko [Pointer]	Zobrazuje ukazovátka na projekční ploše. ☛ "Funkce ukazatele (Ukazatel)" s.49
17 Tlačítko [Help]	Slouží k otevření a zavření obrazovky nápovědy, na které jsou uvedeny pokyny pro odstraňování případných problémů. ☛ "Použití nápovědy" s.88
18 Tlačítko [Color Mode]	Opakovaným stisknutím tlačítka se mění Režim barev. ☛ "Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)" s.38
19 Tlačítko [Num]	Při zadávání hesel a čísel přidržte toto tlačítko a stiskněte číselná tlačítka. ☛ "Nastavení funkce Zabezpečení heslem" s.56
20 Tlačítko [User]	Zvolte libovolnou často používanou položku ze šesti dostupných položek v nabídce Konfigurace a přiřaďte ji tomuto tlačítku. Stisknutím tlačítka [User] se zobrazí obrazovka výběru/nastavení přiřazené položky nabídky a umožní vám provádět nastavení/seřízení jedním dotykem. ☛ "Nabídka Nastavení" s.76 Příkon je přiřazeno jako výchozí nastavení.
21 Tlačítko [USB]	Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Obrazy ze zařízení připojeného k portu USB(TypeA)
22 Tlačítko [LAN]	Změní obraz promítaný pomocí EasyMP Network Projection. Při promítání pomocí volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key se tímto tlačítkem přepíná na tento obraz. (pouze EB-93)
23 Tlačítko [Source Search]	Přepíná na další vstupní zdroj, který vysílá obraz. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.29

	Název	Funkce
24	Vysílač signálu dálkového ovladače	Vysílá signály dálkového ovladače.

Výměna baterií v dálkovém ovladači

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

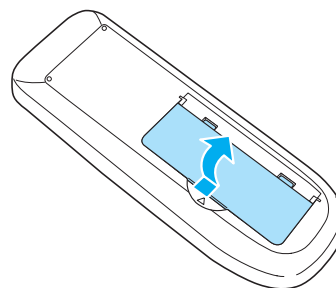
Upozornění

Před manipulací s bateriemi si nejprve přečtete následující příručku.

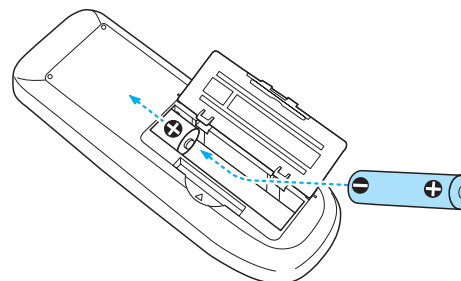
 [Bezpečnostní pokyny](#)

1 Sejměte kryt baterií.

Zatlačte na pojistku krytu baterií a kryt zvedněte.



2 Vyměňte staré baterie a vložte nové.





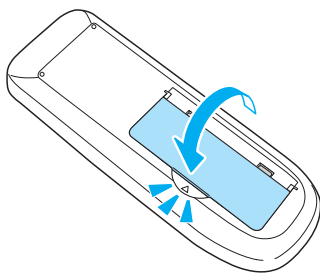
Výstraha

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

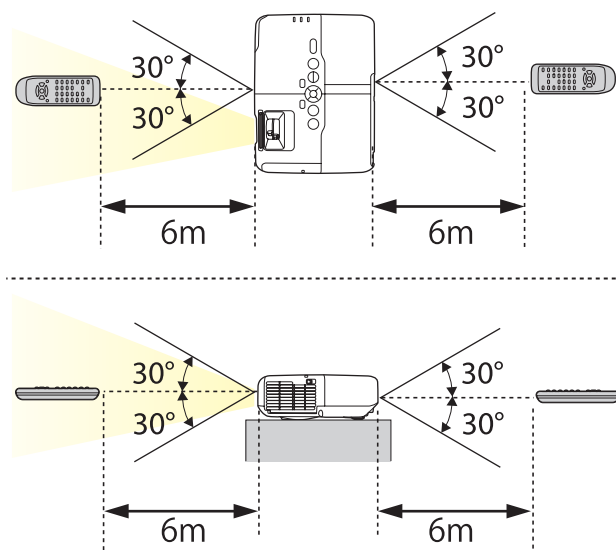
3

Nasadte kryt baterií.

Zatlačte na kryt baterií (musí zaklapnout).



Provozní dosah dálkového ovladače





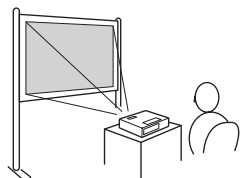
Příprava projektoru

Tato kapitola vysvětluje instalaci projektoru a připojení zdrojů projekce.

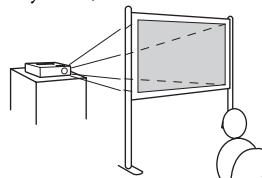
Způsoby Instalace

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

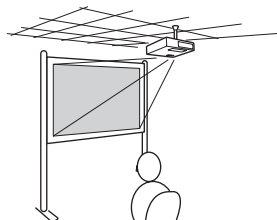
- Promítání obrazu z místa před projekční plochou. (Čelní projekce)



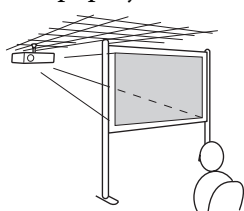
- Promítání obrazu z místa za plátnem pro zadní projekci (Zadní projekce)



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



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



⚠ Varování

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

Upozornění

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

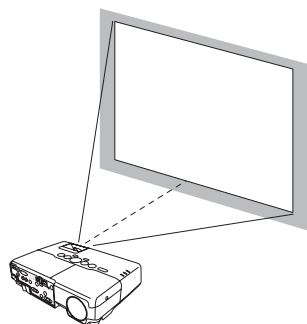


- K zavěšení projektoru na strop je zapotřebí použít volitelný Montážní konzola.
☛ "Volitelné Příslušenství" [s.110](#)
- Stisknutím a podržením tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači na dobu pěti sekund můžete změnit nastavení následujícím způsobem.
Čelní ↔ Čelní/strop
Nastavte volbu **Zadní** nebo **Zadní/strop** v nabídce Konfigurace.
☛ **Rozšířené - Projekce** [s.78](#)

Způsoby instalace

Projektor nainstalujte následujícím způsobem.

- Umístěte projektor tak, aby byl rovnoběžný s projekční plochou.
Je-li projektor umístěn pod úhlem vzhledem k projekční ploše, promítaný obraz bude vykazovat lichoběžníkové zkreslení.
- Ustavte projektor na rovnou podložku.
Je-li projektor nakloněn, bude rovněž nakloněn promítaný obraz.

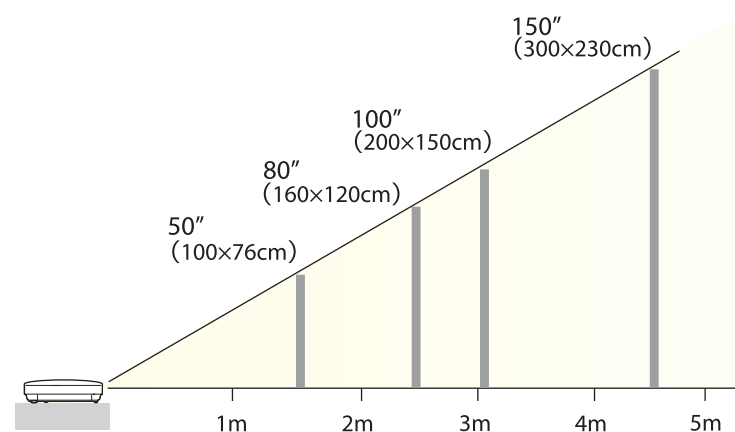


- Pokud nelze projektor umístit rovnoběžně s projekční plochou, použijte následující odkaz.
☛ "Korekce lichoběžníkového zkreslení" [s.34](#)
- Pokud není možno projektor umístit na rovnou plochu, použijte následující odkaz.
☛ "Úprava vodorovného náklonu" [s.37](#)



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

Formát plátna 4:3



Velikost projekční plochy a přibližná projekční vzdálenost

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

☛ "Formát Plátna a projekční vzdálenost" [s.111](#)

Ilustrace v této části platí pro model EB-93.

Název portu, umístění a orientace konektorů se liší pouze připojovaného zdroje.

Připojení počítače

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

1 Použití dodaného počítačového kabelu

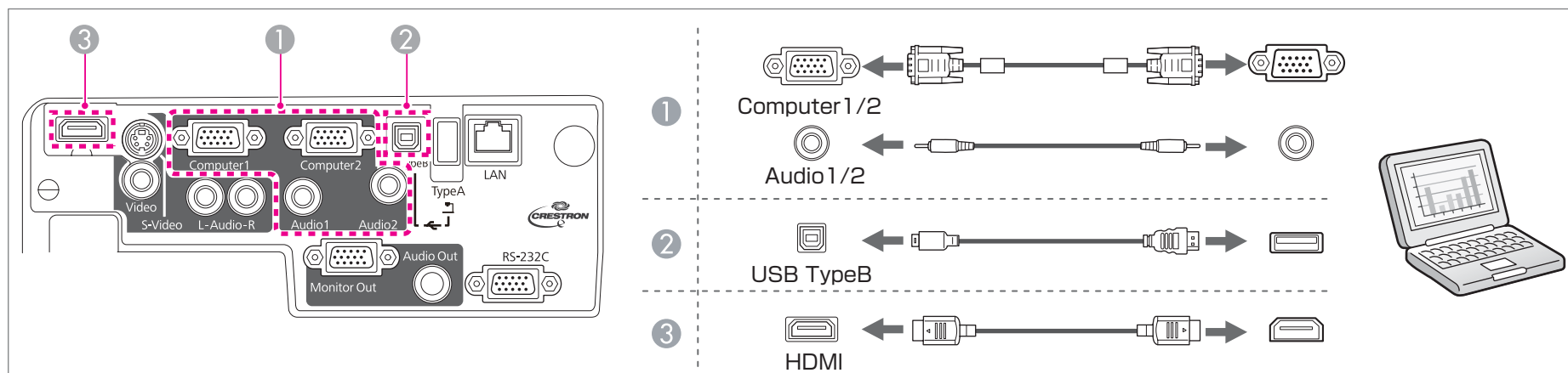
Připojte výstupní port monitoru počítače k portu Computer1 nebo Computer2 projektoru.

2 Použití běžně prodáváného kabelu USB

Připojte port USB počítače k portu USB(TypeB) na projektoru.

3 Použití běžně prodáváného kabelu HDMI

Připojte port HDMI počítače k portu HDMI na projektoru.



- Použitím běžně prodáváného kabelu USB můžete připojit projektor k počítači za účelem promítání obrazu z počítače. Tato funkce se nazývá USB Display.
 ➡ "Projekce pomocí USB Display" [s.30](#)
- Zvuk lze reprodukovat prostřednictvím reproduktoru projektoru připojením zvukového výstupu počítače k portu Audio1 nebo Audio2 projektoru pomocí běžně prodáváného zvukového kabelu.

Připojení obrazových zdrojů

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

1 Použití běžně prodáváného video kabelu nebo S-video kabelu

Připojte výstupní port video nebo S-video na zdroji obrazu ke vstupnímu portu Video nebo S-Video.

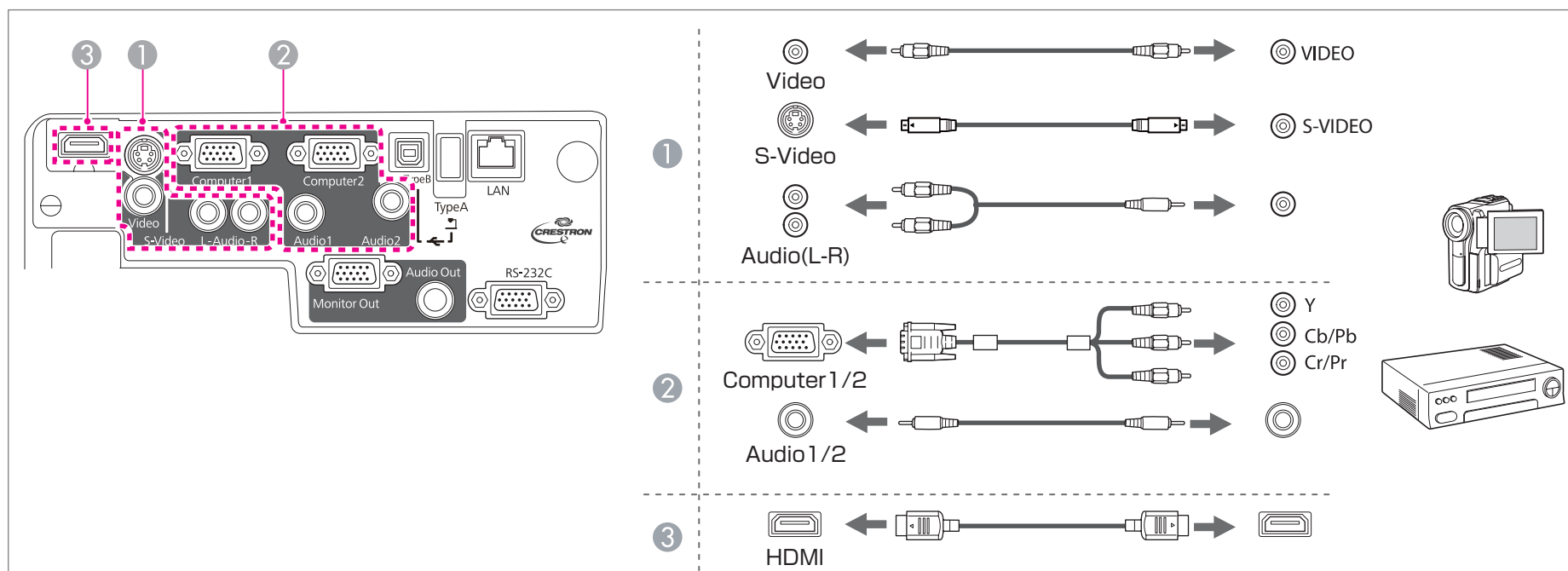
2 Použití volitelného kabelu komponentního videa

☛ "Volitelné Příslušenství" s.110

Připojte komponentní výstup na zdroji obrazu k portu Computer1 nebo Computer2 projektoru.

3 Použití běžně prodáváného kabelu HDMI

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



Upozornění

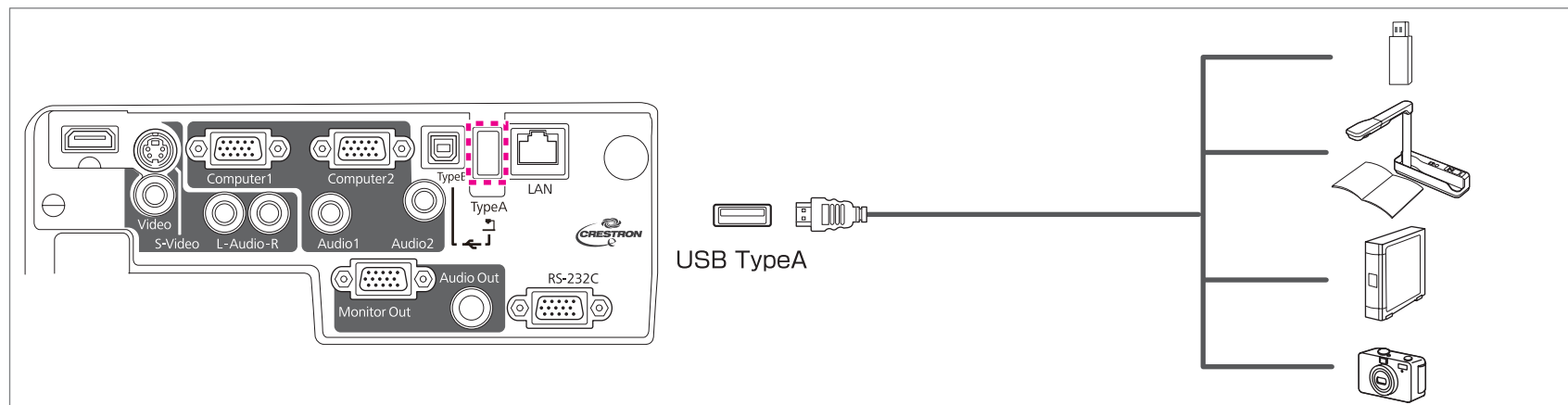
- Pokud je vstupní zdroj při připojení k projektoru zapnutý, může dojít k poruše.
- Pokud se liší orientace nebo tvar zástrčky, nepokoušejte se ji zasunout silou. Mohly by dojít k poškození nebo poruše zařízení.



- Pokud má zdroj, který chcete připojit, zásuvku neobvyklého tvaru, použijte pro připojení k projektoru kabel dodaný s tímto zařízením nebo volitelný kabel.
- Při používání běžně dostupného zvukového kabelu 2RCA(L/R)/stereo mini-pin zkontrolujte, zda je označen specifikací "Bez odporu".
- Zvuk lze reprodukovat prostřednictvím reproduktoru projektoru připojením zvukového výstupu na zdroji obrazu k portu Audio-L/R projektoru pomocí běžně prodáváného zvukového kabelu.

Připojení zařízení USB

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



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

☛ "Příklady prezentací" [s.43](#)

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

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.29](#)

Upozornění

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

Odpojení zařízení USB

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

Připojení externího zařízení

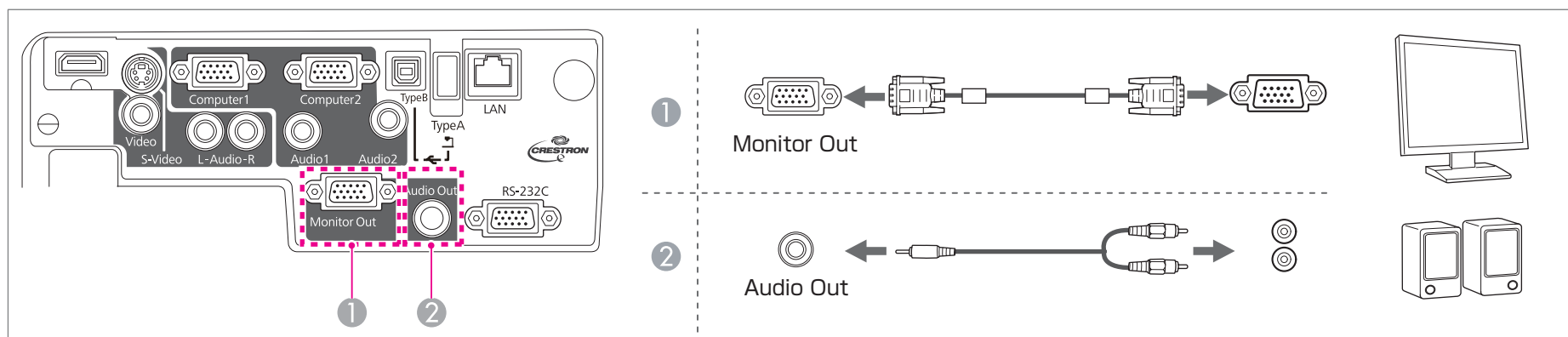
Obraz a zvuk lze reprodukovat připojením externího monitoru nebo reproduktoru. Při připojení mikrofону lze prostřednictvím reproduktoru projektoru rovněž reprodukovat zvuk mikrofónu.

1 Výstup obrazu na externí monitor

Připojte externí monitor k portu Monitor Out na projektoru pomocí kabelu dodaného spolu s externím monitorem.

2 Výstup zvuku na externí reproduktor

Připojte externí reproduktor k portu Audio Out na projektoru pomocí běžně prodáváného zvukového kabelu.

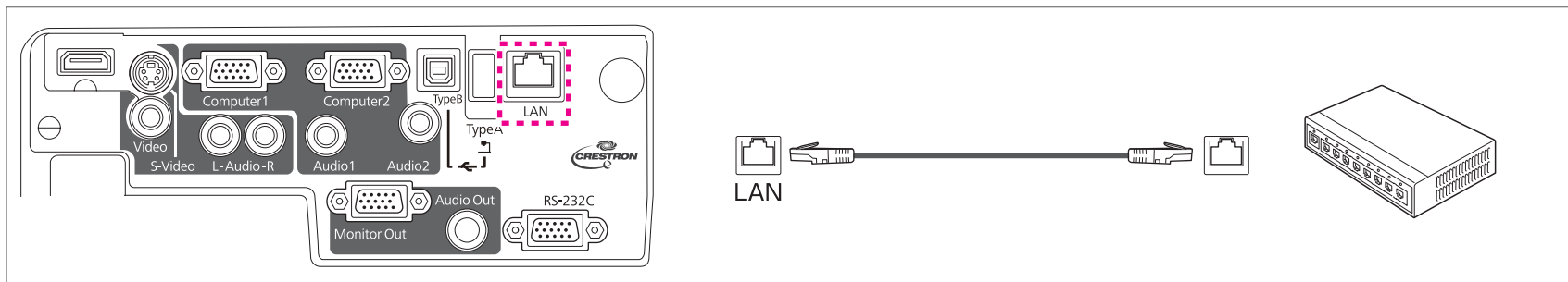




- Nastavíte-li **Pohotovostní režim** na **Komunikace zap.**, můžete sledovat obraz na externím monitoru, i když se projektor nachází v pohotovostním režimu.
Rozšířené - Pohotovostní režim s.78
- Pro externí monitor lze použít pouze analogový signál RGB z portu Computer1. Na výstupu nemohou být signály pocházející z jiných portů ani komponentní video signály.
- Na výstupu externího monitoru nejsou obrazovky nastavovacích šablon pro funkce, jako je například lichoběžníkové zkreslení, nabídka Konfigurace nebo obrazovky nápovědy.
- Při zasunutí konektoru zvukového kabelu do portu Audio Out se přeruší reprodukce zvuku z vestavěných reproduktorů projektoru a provede se přepnutí na externí výstup.

Připojení Kabelu LAN (Pouze model EB-93)

Připojte port LAN na síťovém rozbočovači nebo jiném zařízení k portu LAN projektoru pomocí běžně prodáváného síťového kabelu 100BASE-TX nebo 10BASE-T.



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

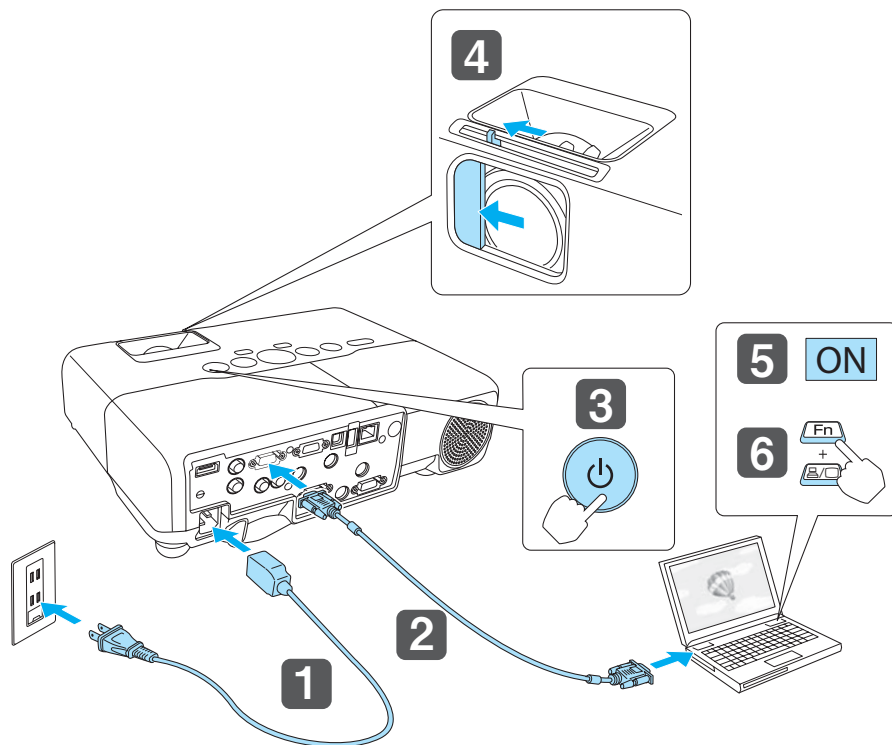


Základní použití

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

Od instalace k promítání

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




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

5 Zapněte počítač.

6 Přepněte obrazový výstup počítače.

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

Přidržíte stisknutou klávesu Fn (funkční klávesa) a stisknete klávesu .



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

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

- Stiskněte tlačítko [Source Search] na ovládacím panelu nebo na dálkovém ovladači.
 - ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.29](#)
- Stiskněte tlačítko pro cílový port na dálkovém ovladači.
 - ☛ "Připojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" [s.30](#)



V případě potřeby proveďte úpravu promítaného obrazu.

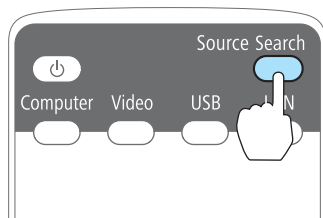
- ☛ "Korekce lichoběžníkového zkreslení" [s.34](#)
- ☛ "Úprava zaostření" [s.38](#)

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

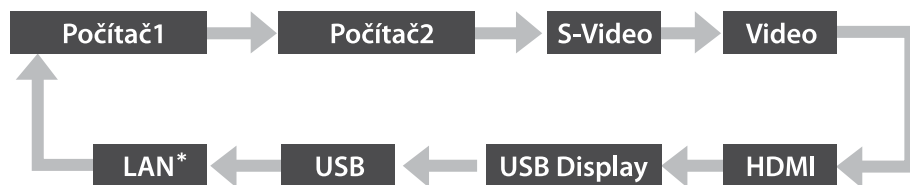
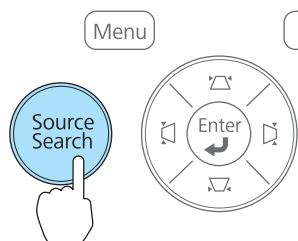
Stiskem tlačítka [Source Search] se promítá obraz z portu, na který přichází obrazový signál.

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

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



* pouze EB-93.

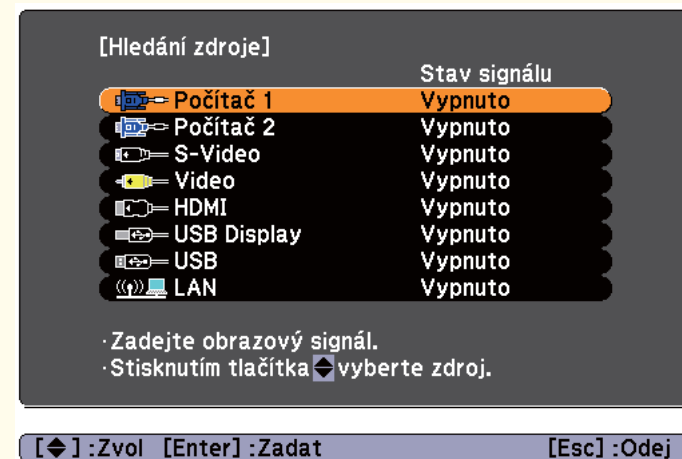
Jsou-li připojeny dva nebo více obrazových zdrojů, stiskněte tlačítko [Source Search], dokud se nezahájí promítání hledaného obrazu.

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



Pokud není na vstupu žádný obrazový signál, zobrazuje se následující obrazovka.

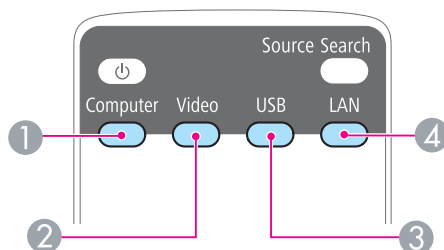
Příklad: EB-93



Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače

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

Dálkové ovládání



- ❶ Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy:
 - Port Computer1
 - Port Computer2
- ❷ Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy:
 - Port S-Video
 - Port Video
 - Port HDMI
- ❸ Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy:
 - USB Display
 - Obrazy ze zařízení připojeného k portu USB(TypeA)
- ❹ Změní obraz promítaný pomocí EasyMP Network Projection. Při promítání pomocí volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key se tímto tlačítkem přepíná na tento obraz. (pouze EB-93)

Projekce pomocí USB Display

Použitím běžně prodáváného kabelu USB můžete připojit projektor k počítači za účelem promítání obrazu z počítače.

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

☛ Rozšířené - USB Type B [s.78](#)

Systémové požadavky

Pro systém Windows

OS	Windows 2000 Service Pack 4 Následující 32bitové operační systémy: Windows XP Windows XP Service Pack 2 nebo novější Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 nebo novější Windows 7 Následující 64bitové operační systémy: Windows 7
Procesor	Mobile Pentium III 1.2 GHz nebo výkonnější Doporučeno: Pentium M 1.6 GHz nebo výkonnější
Operační paměť	256 MB nebo více Doporučeno: 512 MB nebo více
Prostor na pevném disku	20 MB nebo více
Obrazovka	Nejmenší rozlišení 640x480 a maximální rozlišení 1 600x1 200. Zobrazení barev: 16bitové barevné nebo lepší

Pro Mac OS

OS	Mac OS X 10.5.1 nebo novější Mac OS X 10.6.x
Procesor	Power PC G4 1 GHz nebo rychlejší Doporučeno: Core Duo 1,83 GHz nebo výkonnější
Operační paměť	512 MB nebo více
Prostor na pevném disku	20 MB nebo více
Zobrazení	Nejmenší rozlišení 640x480 a maximální rozlišení 1 680x1 200. Zobrazení barev: 16bitové barevné nebo lepší

První připojení

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



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

Pro systém Windows

- 1** Připojte port USB počítače k portu USB(TypeB) na projektoru pomocí běžně prodáváného kabelu USB.

Windows 2000

Poklepejte na **Můj počítač**, **EPSON PJ_UD** a poté na **EMP_UDSE.EXE**.

Windows XP

Automaticky se spustí instalace ovladače.


Windows Vista/Windows 7

Po zobrazení dialogového okna klepněte na **Run EMP_UDSE.exe**.

- 2** Po zobrazení licenčního ujednání klepněte na tlačítko **Souhlasím**.
- 3** Budou promítány obrazy z počítače.
Než se začne obraz počítače promítat, může to chvíli trvat. Dokud nebudou obrazy počítače promítány, ponechte zařízení jak je a neodpojujte kabel USB ani nevypínejte napájení projektoru.
- 4** Po dokončení odpojte kabel USB.
Při odpojování kabelu USB není nutné používat funkci **Bezpečně odebrat hardware**.



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

 [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Pro Mac OS

- 1** Připojte port USB počítače k portu USB(TypeB) na projektoru pomocí běžně prodáváného kabelu USB.
Složka Nastavení nabídky USB Display se zobrazí v aplikaci Finder.
- 2** Poklepejte na ikonu **Instalátor USB Display**.
- 3** Provedte instalaci podle pokynů na obrazovce.
- 4** Po zobrazení licenčního ujednání klepněte na tlačítko **Souhlasím**.
Zadejte heslo správce a spusťte instalaci.
Po dokončení instalace se v nabídce Dock a na řádce nabídek zobrazí ikona USB Display.

5

Budou se promítat obrazy z počítače.

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

6

Po dokončení promítání vyberte možnost **Odklopit** v nabídce **USB Display** na panelu nabídky nebo v Dock a odpojte kabel USB.



- Pokud se složka USB Display setup automaticky nezobrazí v nabídce Finder, poklepejte na **EPSON PJ_UD - Instalátor USB Display** v počítači.
- Pokud se z nějakého důvodu nic nepromítá, klepněte na ikonu **USB Display** v nabídce Dock.
- Pokud se v nabídce Dock nenachází ikona **USB Display**, poklepejte na **USB Display** ve složce Applications.
- Zvolíte-li v Dock v nabídce ikon **USB Display** možnost **Quit**, nabídka USB Display se při připojení kabelu USB automaticky nepustí.

Odinstalace

Windows 2000

- 1** Klikněte na **Start**, vyberte **Nastavení** a klikněte na **Ovládací panely**.
- 2** Poklepejte na **Přidat a odebrat programy**.
- 3** Klepněte na **Změnit nebo odebrat programy**.
- 4** Vyberte **Epson USB Display** a klepněte na **Změnit nebo odebrat**.

Windows XP

- 1** Klepněte na **Start** poté na **Ovládací panely**.

- 2** Poklepejte na **Přidat nebo odebrat programy**.
- 3** Vyberte **Epson USB Display** a klepněte na **Odebrat**.

Windows Vista/Windows 7

- 1** Klepněte na **Start** poté na **Ovládací panely**.
- 2** Klepněte na **Odinstalovat program** v položce **Programy**.
- 3** Vyberte **Epson USB Display** a klepněte na **Odinstalovat**.

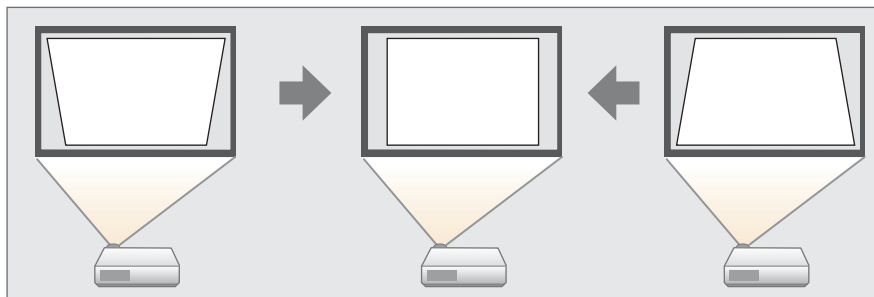
Pro Mac OS

- 1** Otevřete složku **Applications**, poklepejte na **USB Display** a poté poklepejte na **Nástroj**.
- 2** Spusťte **Nástroj pro odinstalování USB Display**.

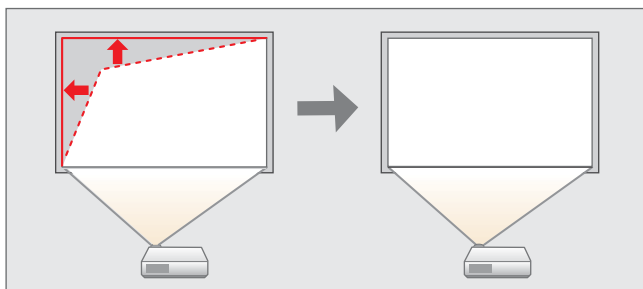
Korekce lichoběžníkového zkreslení

Korekci lichoběžníkového zkreslení lze provést jedním z následujících způsobů.

- Automatická korekce (Auto. lichoběžník S)
Automaticky koriguje svislé lichoběžníkové zkreslení.
- Ruční korekce (ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení)
Slouží k ruční korekci zkreslení nezávisle ve svislém a vodorovném směru.



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



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

Automatická korekce (Auto. lichoběžník S)

Pokud projektor zjistí pohyb, například když je instalován, přemísťován nebo nakláněn, automaticky koriguje lichoběžníkové zkreslení ve svislém směru. Tato funkce se nazývá Auto. lichoběžník S.

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

Následující podmínky jsou nutné ke korekci promítaného obrazu pomocí funkce Auto. lichoběžník S.

Korekční úhel: přibl. 30° nahoru a dolů



- Funkce Auto. lichoběžník S je k dispozici pouze v případě, že je v nabídce Konfigurace položka **Projekce** nastavena na **Čelní**.
☛ **Rozšířené - Projekce s.78**
- Pokud funkci Auto. lichoběžník S nechcete používat, nastavte **Auto. lichoběžník S** na **Vypnuto**.
☛ **Nastavení - Lichoběžník - Lichoběž. - V/S - Auto. lichoběžník S s.76.**

Ruční korekce (ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení)

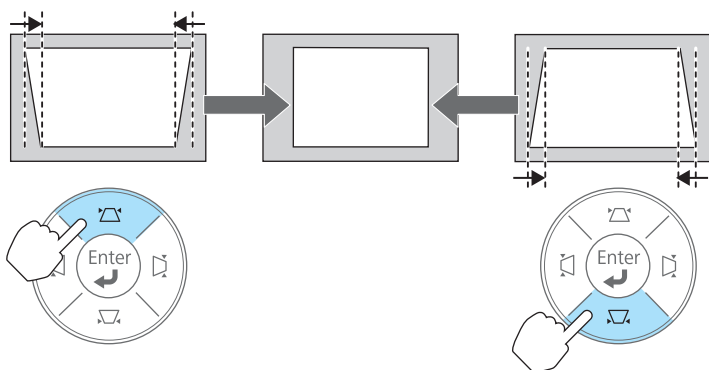
Slouží k ruční korekci zkreslení nezávisle ve svislém a vodorovném směru. Funkce Lichoběž. - V/S je ideální pro jemné doladění lichoběžníkové korekce.

Následující podmínky jsou nutné ke korekci promítaného obrazu pomocí funkce Auto lichoběž. - V/S.

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

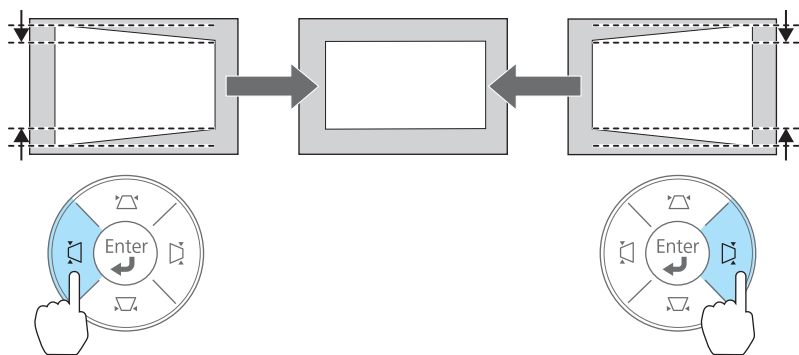
Korekce lichoběžníkového zkreslení ve svislém směru

Stiskněte tlačítka [] [] na dálkovém ovladači.



Korekce lichoběžníkového zkreslení ve vodorovném směru

Stiskněte tlačítka [↵][⇐] na dálkovém ovladači.



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

☛ **Nastavení - Lichoběžník - Lichoběž. - V/S** s.76

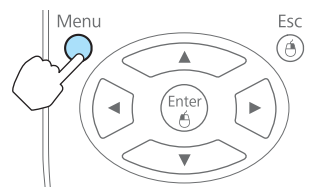
Ruční korekce (Quick Corner)

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

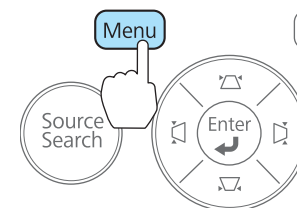
1 Během projekce stiskněte tlačítko [Menu].

☛ "Použití nabídky Konfigurace" s.71

Použití dálkového ovladače



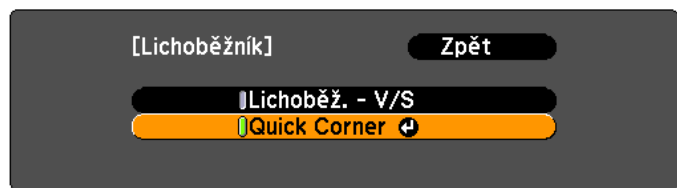
Použití ovládacího panelu



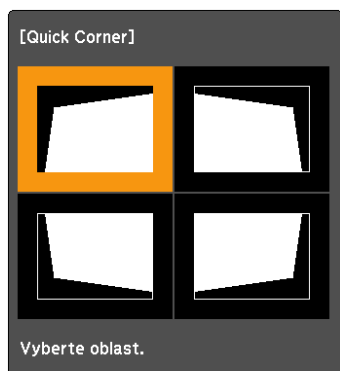
2 V nabídce **Nastavení** vyberte **Lichoběžník**.



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



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



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

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



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

Stiskem tlačítka [Enter] se otevře obrazovka, která je uvedena v kroku 4.

Pokud se během úprav zobrazí zpráva "Již nelze posunout.", nelze tvar dále upravovat ve směru označeném šedým trojúhelníkem.



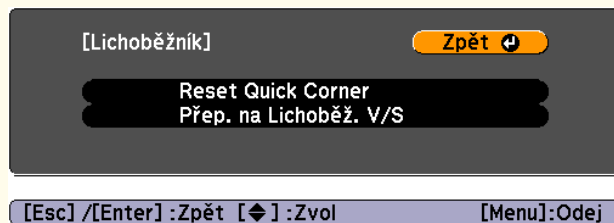
- 6** Opakujte postupy 4 a 5 podle potřeby a nastavte zbývající rohy.

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

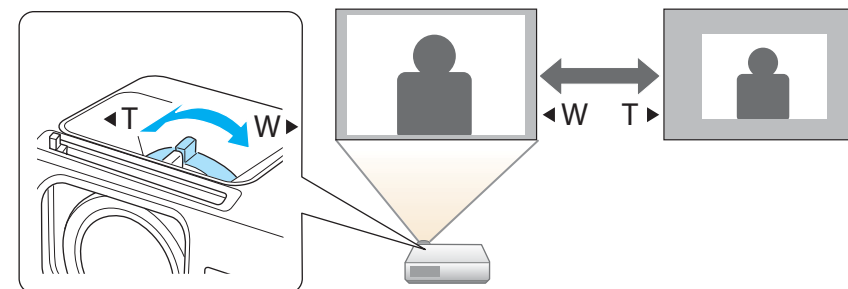
☛ Nastavení - Lichoběžník - Lichoběž. - V/S [s.76](#)



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

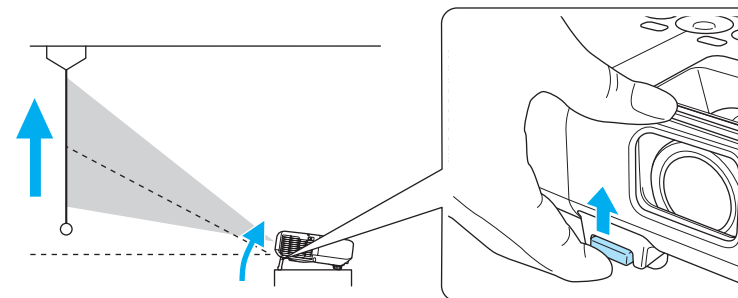


Reset Quick Corner: Zruší změny provedené pomocí korekcí funkce Quick Corner.
Přep. na Lichoběž. V/S: Přepne korekční metodu na **Lichoběž.** - V/S.
 ☛ "Nabídka Nastavení" [s.76](#)



Úprava polohy obrazu

Stisknutím páčky vysunete nebo zasunete přední podpěru. Polohu obrazu můžete upravit nakloněním projektoru až o 16 stupňů.



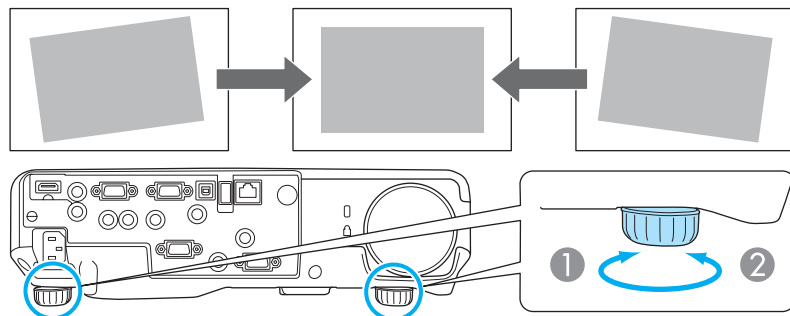
Čím větší je úhel náklonu, tím obtížněji se zaostřuje. Umístěte projektor tak, aby bylo třeba použít pouze malý úhel náklonu.

Úprava velikosti obrazu

Otáčením transfokačního kroužku upravte velikost promítaného obrazu.

Úprava vodorovného náklonu

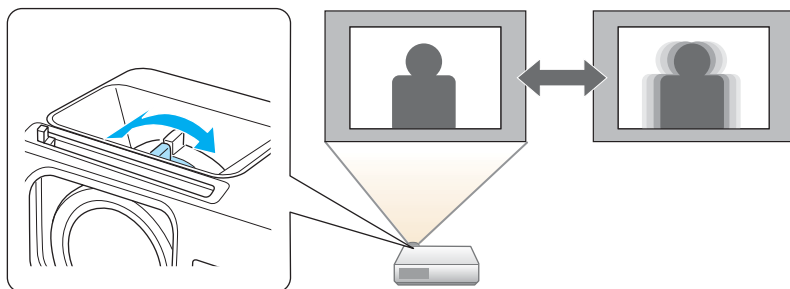
Vodorovný náklon projektoru se nastavuje vysunutím či zasunutím zadní podpěry.



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

Úprava zaostření

Zaostření lze upravovat pomocí ovladače zaostření.



Nastavení hlasitosti

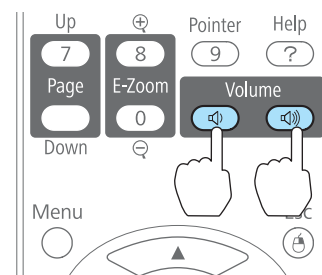
Hlasitost lze nastavit jedním z následujících způsobů.

- Hlasitost nastavíte stiskem tlačítka [Volume] na ovládacím panelu nebo na dálkovém ovladači.

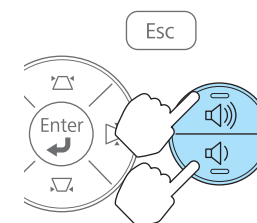
[<] Slouží ke zmenšování hlasitosti.

[>] Slouží ke zvětšování hlasitosti.

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



- Úprava hlasitosti pomocí nabídky Konfigurace.

☛ **Nastavení - Hlasitost** [s.76](#)



Výstraha

Nespouštějte při nastavení vysoké hlasitosti.

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

Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)

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

Režim	Aplikace
Dynamický	Tento režim je ideální pro použití v jasných místnostech. Jedná se o režim s nejvyšším jasnem, který dobře reprodukuje tóny stínů.
Prezentace	Tento režim je ideální pro zobrazení prezentací s barevnými materiály v jasných místnostech.

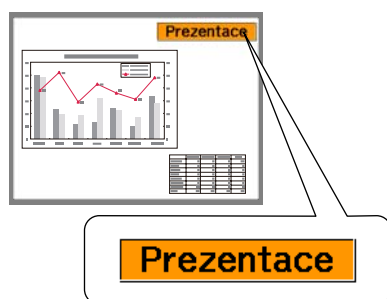
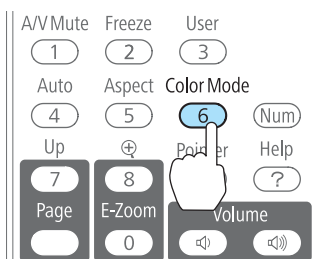
Režim	Aplikace
Kino	Ideální pro sledování filmů v tmavé místnosti. Dává obrazu přirozený tón.
Fotografie*1	Ideální k projekci statických obrázků, například fotografií, v osvětlené místnosti. Obraz je živý a více kontrastní.
Sport*2	Ideální pro sledování televizního vysílání ve světlé místnosti. Obraz je živý a více kontrastní.
sRGB	Ideální pro obraz barevného standardu sRGB
Černá tabule	I když promítáte na černou (zelenou) tabuli, toto nastavení poskytuje přirozený tón jako při promítání na plátno.
Bílá tabule	Ideální pro zobrazení prezentací na bílé tabuli.

*1 Tento výběr je k dispozici pouze, když je vstupní signál RGB, nebo když je vstupní zdroj USB Display, USB nebo LAN.

*2 Tento výběr je k dispozici pouze, když je vstupní signál komponentní video, nebo když je vstupní zdroj Video.

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

Dálkové ovládání



Režim barev lze nastavit v nabídce Konfigurace.

Obraz - Režim barev [s.73](#)

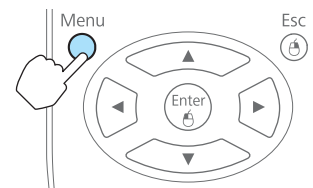
Nastavení Autom. clona

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

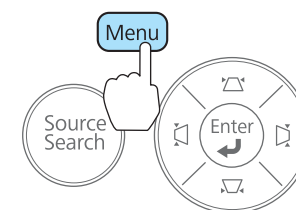
1 Stiskněte tlačítko [Menu].

"Použití nabídky Konfigurace" [s.71](#)

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



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



3 Vyberte možnost **Zapnuto**.

Nastavení je uloženo pro každý režim barev.

4 Nastavení dokončíte stiskem tlačítka [Menu].



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

Změna poměru stran promítaného obrazu

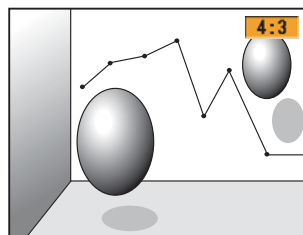
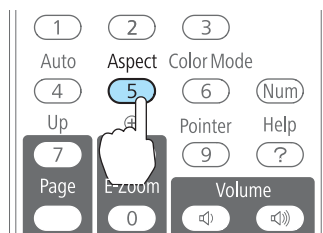
Poměr stran promítaného obrazu lze změnit tak, aby odpovídal typu, poměru výšky a šířky a rozlišení vstupního signálu.

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

Metody změn

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

Dálkové ovládání



Poměr stran lze nastavit v nabídce Konfigurace.

☛ **Signál - Poměr stran s.74**

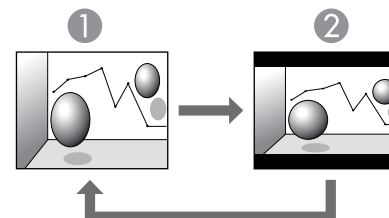
Změna režimu poměru stran

Promítání obrazu z video zařízení

Opakovaným stisknutím tlačítka [Aspect] na dálkovém ovladači se režim poměru stran mění v pořadí **4:3** a **16:9**.

Je-li na vstupu signál 720p/1080i a režim poměru stran je nastaven na **4:3**, uplatňuje se zvětšení 4:3 (pravá a levá strana obrazu je ořezána).

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

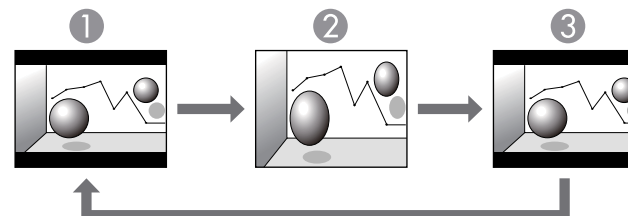


- 1 4:3
- 2 16:9

Promítání obrazu z portu HDMI

Opakovaným stisknutím tlačítka Aspect na dálkovém ovladači se režim poměru stran mění v pořadí **Automaticky**, **4:3** a **16:9**.

Příklad: Vstupní signál 1080p (rozlišení 1920x1080, poměr stran 16:9)



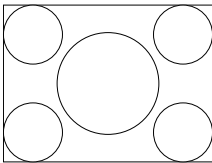
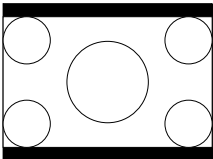
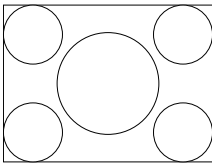
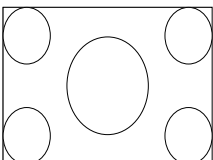
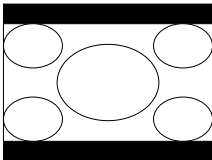
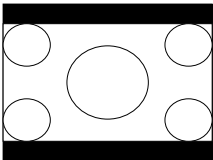
- 1 Automaticky

- 2 4:3
- 3 16:9

Promítání obrazu z počítače

Opakovaným stisknutím tlačítka [Aspect] na dálkovém ovladači se režim poměru stran mění v pořadí **Normální**, **4:3** a **16:9**.

Následující tabulka obsahuje příklady projekce pro každý režim poměru stran.

Režim poměru stran	Vstupní signál	
	XGA 1024X768 (4:3)	WXGA 1280X800 (16:10)
Normální		
4:3		
16:9		



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

☞ Signál - Rozlišení [s.74](#)



Užitečné Funkce

Tato kapitola popisuje užitečné tipy předvádění prezentací a funkce zabezpečení.

Promítání bez počítače (Prezentace)

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



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

Specifikace pro soubory, které lze promítat pomocí Prezentace

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



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

Příklady prezentací

Promítání snímků uložených na paměťovém zařízení USB



☛ "Promítání vybraného obrazu" [s.45](#)

☛ "Promítání souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)" [s.46](#)

Způsoby použití prezentace

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

Zahájení prezentace

1

Změňte nastavení na USB.





☛ "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" [s.30](#)

2 Připojte paměťové zařízení USB nebo digitální fotoaparát k projektoru.

☛ "Připojení zařízení USB" s.24

Prezentace se spustí a objeví se obrazovka seznamu souborů.

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

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

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



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



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

Promítání snímků

1

Pomocí tlačítka [◀], [▶], [↶] a [↷] vyberte soubor nebo složku, kterou chcete promítat.



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

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

2 Stiskněte tlačítko [Enter].

Zobrazí se vybraný snímek.

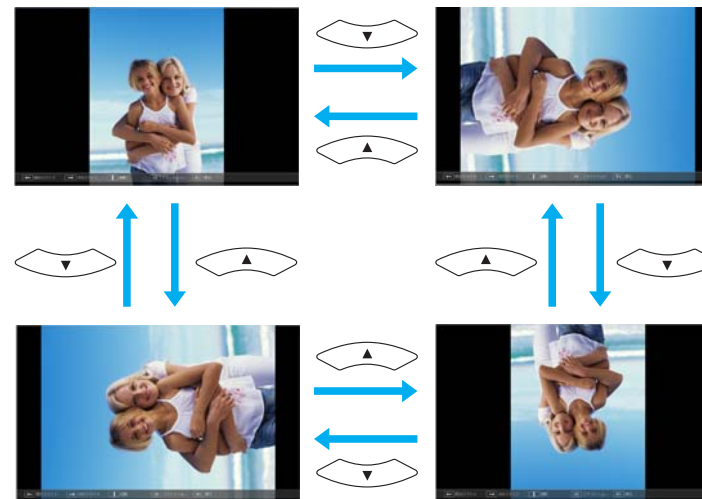
Je-li vybrána složka, zobrazí se soubory ve vybrané složce. Pokud se chcete vrátit na předchozí obrazovku, přesuňte kurzor na tlačítko **Zpět nahoru** a stiskněte tlačítko [Enter].

Otáčení snímků

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

1 Přehrávejte snímky nebo spusťte prezentaci.

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



Zastavení prezentace

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

Promítání vybraného obrazu

Upozornění

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

1 Spusťte Prezentaci. Objeví se obrazovka se seznamem souborů.

☛ "Zahájení prezentace" [s.43](#)

- 2 Pomocí tlačítka [↶], [↷], [⏮] a [⏭] vyberte soubor snímku, který chcete promítat.



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



Stisknutím tlačítka [⏮][⏭] se přesunete na následující nebo předchozí snímek.

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

Promítání souborů snímků ve složce postupně (Prezentace)

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




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

☛ "Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace" [s.47](#)

- 1 Spustíte Prezentaci.
Objeví se obrazovka se seznamem souborů.
☛ "Zahájení prezentace" [s.43](#)
- 2 Pomocí tlačítek [↶][↷][⏮][⏭] umístíte kurzor na složku Prezentace, kterou chcete spustit, a stisknete tlačítko [Enter].
- 3 Na pravé spodní straně obrazovky seznamu souborů vyberte položku **Prezentace** a stisknete tlačítko [Enter].
Prezentace se spustí, přičemž soubory snímků ve složce se budou automaticky promítat postupně, jeden po druhém.
Po promítnutí posledního souboru se znovu automaticky zobrazí seznam souborů. Pokud v okně Volba nastavíte volbu **Nepřetržitě přehrávání** na **Zapnuto**, promítání se po dosažení konce spustí znovu od začátku.
☛ "Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace" [s.47](#)
Můžete pokračovat na další obrazovku, vrátit se na předchozí obrazovku nebo zastavit přehrávání během promítání Prezentace.





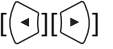

Pokud byla volba **Doba přepnutí obrazovky** nastavena v okně Volba na **Ne**, soubory se nebudou při výběru možnosti Přehrát prezentaci automaticky měnit. Na dálkovém ovladači stiskněte tlačítko , tlačítko [Enter] nebo [Down], chcete-li pokračovat k následujícímu souboru.

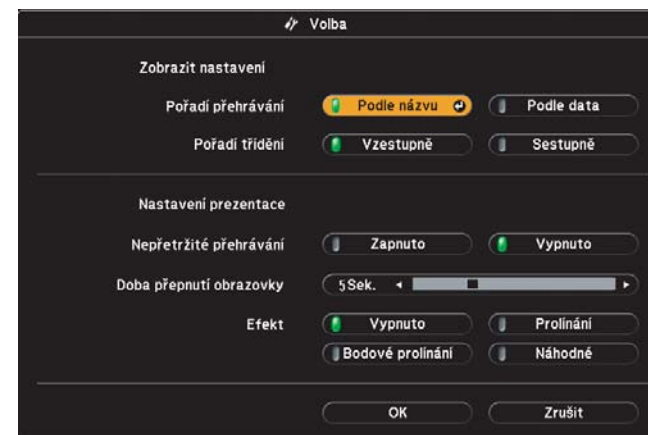
Při promítání obrazového souboru jako prezentace je možno použít následující funkce.

- Freeze
☛ "Zmrazení obrazu (Freeze)" [s.48](#)
- Vypnout A/V
☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" [s.48](#)
- E-Zoom
☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" [s.50](#)


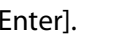

Nastavení zobrazení pro soubory snímků a provozní nastavení prezentace

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

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



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

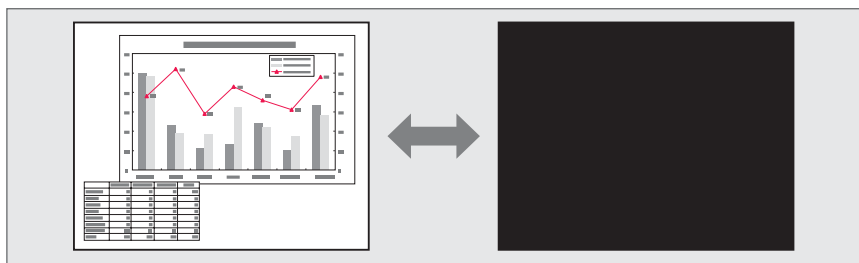
- 3** Po dokončení nastavení umístíte pomocí tlačítek ,  a  kurzor nad **OK** a stiskněte [Enter].

Nastavení je použito.

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

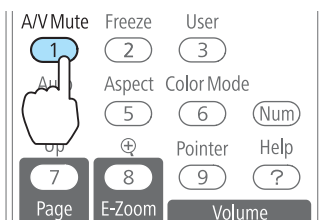
Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)

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

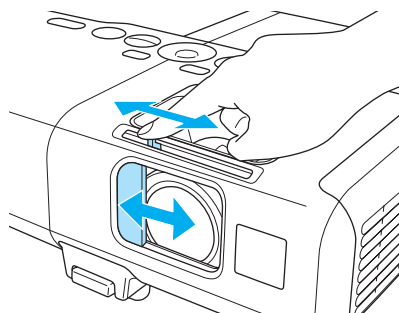


Opakovaným stisknutím tlačítka [A/V Mute] nebo při otevření/zavření krytu objektivu se zapíná a vypíná funkce Vypnout A/V.

Dálkové ovládání



Projektor



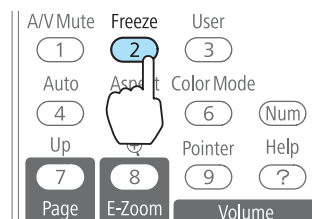
- Pokud tuto funkci používáte při projekci videa, zdroj nepřestane přehrávat obraz a zvuk a nebudete se moci vrátit k bodu, od kterého byla funkce Vypnout A/V (Vypnout A/V) aktivována.
- Je-li aktivní funkce Vypnout A/V, je na výstupu také zvuk mikrofonu.
- Můžete vybrat obrazovku, která se otevře při stisknutí tlačítka [A/V Mute] v nabídce Konfigurace.
 - ☛ **Rozšířené - Zobrazení - Vypnout A/V** [s.78](#)
- Když je kryt vypnutí A/V zavřen po dobu asi 30 minut, aktivuje se Čas krytu čočky a napájení se automaticky vypne. Nechcete-li, aby se aktivoval čas krytu čočky, nastavte **Čas krytu čočky** na **Vypnuto**.
 - ☛ **Rozšířené - Provoz - Čas krytu čočky** [s.78](#)
- Během Vypnout A/V lampa stále svítí, takže se načítají hodiny lampy.

Zmrazení obrazu (Freeze)

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

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

Dálkové ovládání

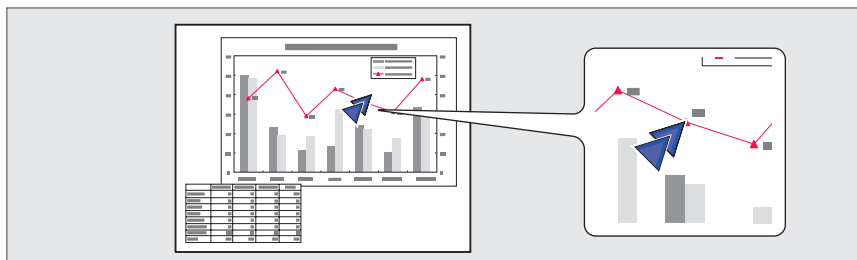




- Zvuk se nepozastaví.
- U pohyblivých obrazů platí, že když je obraz pozastavený, stále se přehrává, takže není možné projekci obnovit v bodě, ve kterém byla projekce pozastavena.
- Stisknete-li tlačítko [Freeze], když je otevřena nabídka Konfigurace nebo obrazovka nápovědy, otevřená obrazovka s nabídkou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

Funkce ukazatele (Ukazatel)

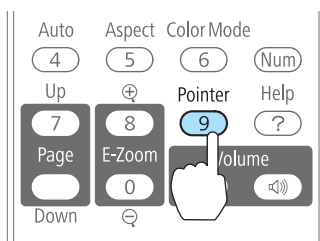
Tato funkce umožňuje umístit ikonu Ukazatel na část promítaného obrazu a pomáhá vám udržovat pozornost v oblasti, o které mluvíte.



1 Zobrazte ukazatel.

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

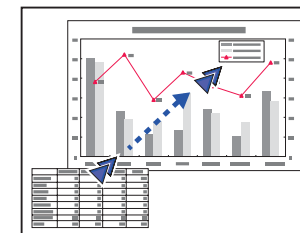
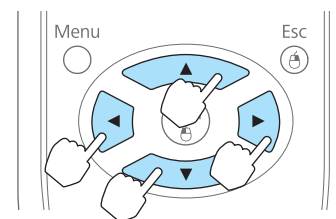
Dálkové ovládání



2

Posuňte ikonu Ukazatel (↗).

Dálkové ovládání



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

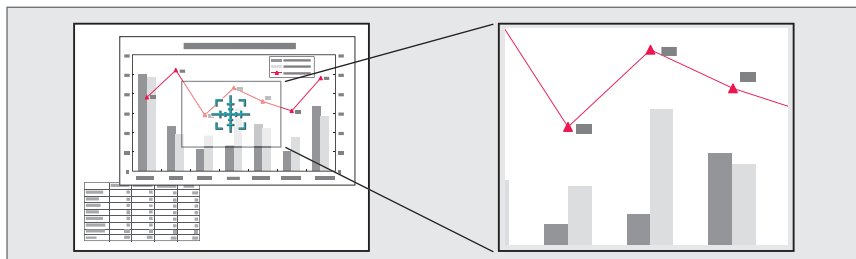


Tvar ikony ukazatele lze vybrat v nabídce Konfigurace.

☛ **Nastavení - Tvar ukazatele** [s.76](#)

Zvětšení části obrazu (E-Zoom)

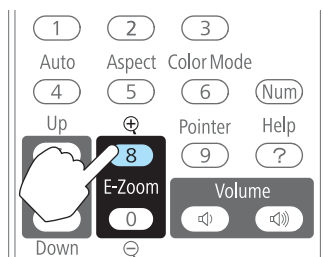
Tato funkce je vhodná ke zvětšení určité části obrazu, jako např. grafu a detailů v tabulce.



1 Aktivujte funkci E-Zoom.

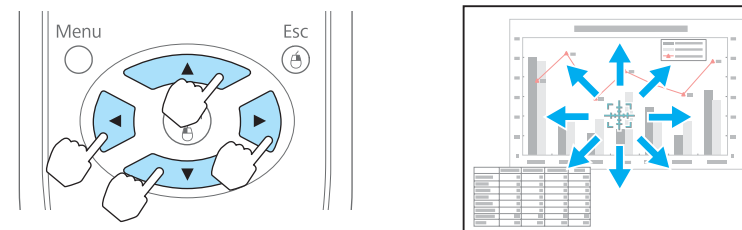
Stisknutím tlačítka [⊕] se zobrazí křížek (⊕).

Dálkové ovládání



2 Posuňte křížek (⊕) do oblasti obrazu, která se má zvětšit.

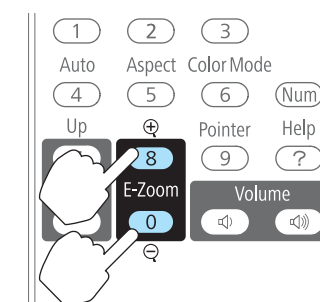
Dálkové ovládání



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

3 Proveďte zvětšení.

Dálkové ovládání



Tlačítko [⊕]: Při každém stisknutí rozšiřuje oblast. Stisknutím a podržením tlačítka se zvětšení provede rychleji.

Tlačítko [⊖]: Zmenšuje snímky, které byly zvětšeny.

Tlačítko [Esc]: Ruší funkci el. lupa.



- Na obrazovce se objeví poměr zvětšení. Vybranou oblast lze zvětšit jednou až čtyřikrát (v 25 krocích).
- Při promítání zvětšeného obrazu lze stiskem tlačítka [↶], [↷], [↵] a [↶] snímkem procházet.

Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)

Myš počítače lze ovládat pomocí dálkového ovladače projektoru. Tato funkce se nazývá bezdrátová myš.

Funkce bezdrátové myši je k dispozici u následujících operačních systémů.

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

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

Chcete-li aktivovat funkci bezdrátové myši, použijte následující postup.

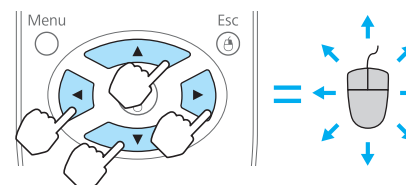
- 1** Připojte projektor k počítači jedním z následujících kabelů.
 - Počítačový kabel nebo běžně prodáváný kabel HDMI
 - Běžně prodáváný kabel USB
 - ☛ "Připojení počítače" [s.21](#)
- 2** Změňte zdroj na jednu z následujících možností.
 - Počítač 1
 - Počítač 2
 - HDMI
 - ☛ "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" [s.30](#)





3 Nastavte **USB Type B** na **Bezdrátová myš**.

☛ Rozšířené - Bezdrátová myš [s.78](#)

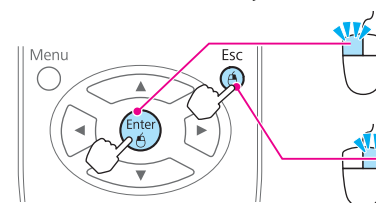
Po nastavení lze ukazatel myši ovládat následujícím způsobem.

Pohybování ukazatelem myši



Tlačítka [] [] [] []:
Přesunuje ukazatel myši.

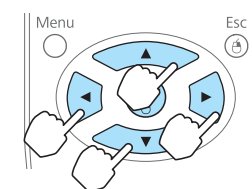
Stisknutí tlačítek myši







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

Tlačítko [Esc]: Klepnutí pravým tlačítkem myši.

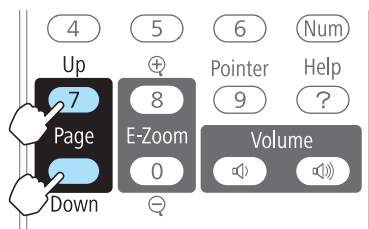
Přetažení



Stiskněte a podržte tlačítko [Enter] a stiskněte tlačítko [], [], [] a [].

Uvolněním tlačítka [Enter] umístíte položku na zvolené místo.

Strana nahoru/dolů



Tlačítko [Up]: Přesun na předchozí stranu.

Tlačítko [Down]: Přesun na následující stranu.



- Stisknutím současně se sousedním tlačítkem [↶], [↷], [◀] a [▶] lze ukazatelem pohybovat úhlopříčně.
- Pokud jsou tlačítka myši na počítači nastavena tak, aby fungovala obráceně, ovládání tlačítek dálkového ovladače se také obrátí.
- Funkci bezdrátové myši nelze použít, jsou-li používány následující funkce.
 - Je-li otevřena nabídka Konfigurace
 - Je-li zobrazena nabídka nápovědy
 - Používá se funkce E-Zoom.
 - Provádí se zachytávání uživatelského loga.
 - Když se používá funkce ukazatele
 - Upravuje se hlasitost zvuku.
 - Při použití USB Display
 - Když je zobrazen zkušební vzor
 - Během nastavování Režim barev
 - Během zobrazení názvu Režim barev
 - během zobrazení názvu zdroje
 - Při přepínání vstupního zdroje
 - Když se zobrazuje zásuvný modul Message Broadcasting (pouze EB-93)
 - Při zobrazení vzorů

Uložení uživatelského loga

Aktuálně promítaný obraz můžete uložit jako uživatelské logo.



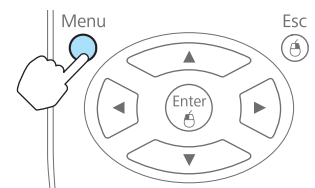
Jakmile je uživatelské logo uloženo, výchozí nastavení výrobce již nelze obnovit.

1

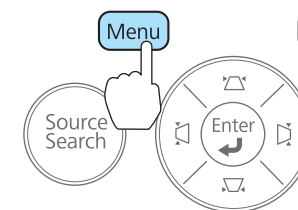
Promítněte obraz, který chcete uložit jako uživatelské logo, a potom stiskněte tlačítko [Menu].

☛ "Použití nabídky Konfigurace" [s.71](#)

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



2

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



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



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

☞ "Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)" [s.56](#)

- Je-li položka **Uživatelské logo** vybrána, když se používají funkce Lichoběžník, E-Zoom, Poměr stran nebo Upravit zvětšení, bude aktuálně prováděná funkce zrušena.

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

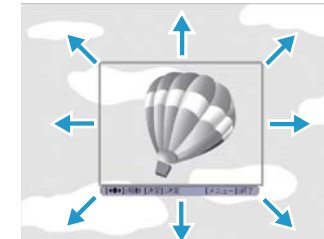
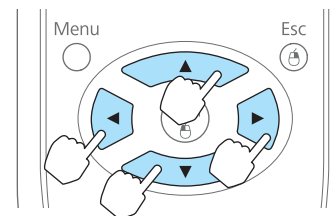


Stisknutím tlačítka [Enter] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu se může velikost obrazu změnit podle signálu, a to za účelem přizpůsobení aktuálnímu rozlišení obrazového signálu.

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

Stejně operace lze provádět pomocí ovládacího panelu projektoru.

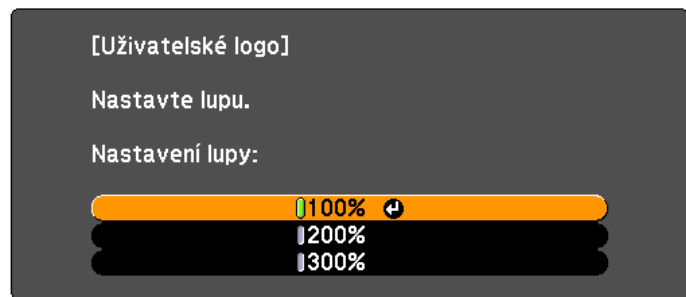
Dálkové ovládání



Můžete uložit velikost 400x300 bodů.

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

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



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

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

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



- Po uložení uživatelského loga se smaže předchozí uživatelské logo.
- Ukládání trvá určitou dobu. Během ukládání nepoužívejte projektor ani jiné připojené zařízení. V opačném případě projektor nemusí fungovat správně.

Uložení vlastního vzoru

Aktuálně promítaný obraz můžete uložit jako Vlastní vzor.

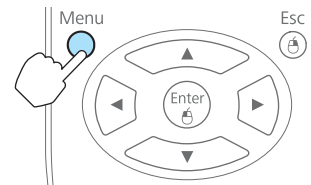


Po uložení vlastního vzoru se smaže předchozí Vlastní vzor.

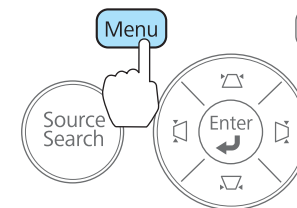
- 1** Promítněte obraz, který chcete pro Vlastní vzor použít, a potom stiskněte tlačítko [Menu].

"Použití nabídky Konfigurace" s.71

Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



- 2** V nabídce **Nastavení** vyberte **Vzor**.



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

- 3** Vyberte možnost **Vlastní vzor**.



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



Je-li položka **Vlastní vzor** vybrána při použití funkcí Lichoběžník, Elektronická lupa, Poměr stran nebo Lupa, bude aktuálně prováděná funkce zrušena.

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

5 Po stisknutí tlačítka [Enter] se zobrazí zpráva "Uložit tento obraz jako Vlastní vzor?". Vyberte **Ano**.

Obraz bude uložen. Po uložení obrazu se objeví zpráva "Nastavení Vlastní vzor je dokončeno."



- Jakmile se Vlastní vzor uloží, výchozí nastavení výrobce již nelze obnovit.
- Ukládání vlastního vzoru trvá určitou dobu. Během ukládání nepoužívejte projektor ani jiné připojené zařízení. V opačném případě projektor nemusí fungovat správně.

Projektor má následující rozšířené možnosti zabezpečení.

- **Zabezpečení heslem**
Umožňuje omezit uživatele projektoru.
- **Provozní zámek**
Můžete zabránit, aby mohli uživatelé měnit nastavení projektoru bez svolení.
☛ "Omezení provozu (Provozní zámek)" [s.58](#)
- **Zámek Proti Zcizení**
Projektor je vybaven následujícím bezpečnostním zařízením proti zcizení.
☛ "Zámek proti zcizení" [s.59](#)

Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)

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

Typy zabezpečení heslem

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

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

• Ochrana uživ. loga

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

- Zachycení uživatelského loga
- Nastavení **Pozadí obrazu**, **Úvodní obrazovka** nebo **Vypnout A/V** v nabídce **Zobrazení**
☛ **Rozšířené - Zobrazení** [s.78](#)

• Síťová ochrana (pouze EB-93)

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

☛ "Nabídka Sít (pouze EB-93)" [s.79](#)

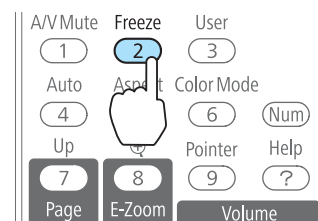
Nastavení funkce Zabezpečení heslem

Následující postup slouží k nastavení funkce Zabezpečení heslem.

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

Zobrazí se nabídka nastavení Zabezpečení heslem.

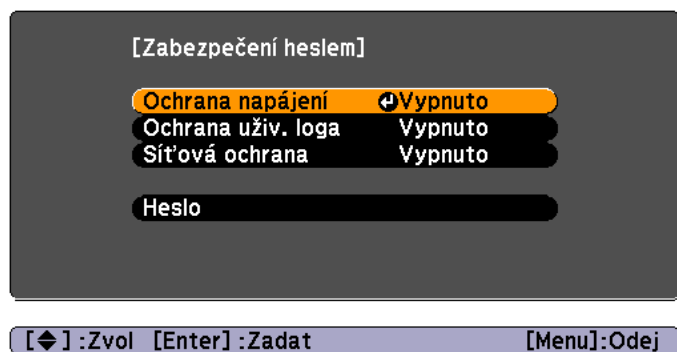
Dálkové ovládání





- Pokud je funkce Zabezpečení heslem již aktivována, musíte zadat heslo.
Pokud zadáte heslo správně, zobrazí se nabídka nastavení Zabezpečení heslem.
- "Zadání hesla" s.57
- Po nastavení hesla nalepte nálepku zabezpečení heslem na viditelné místo na projektoru jako další varování pro zloděje.

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



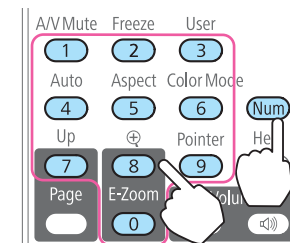
- 3** Vyberte položku **Zapnuto** a potom stiskněte tlačítko [Enter]. Stiskněte tlačítko [Esc]. Znovu se otevře obrazovka, která byla zobrazena v kroku 2.

- 4** Nastavte heslo.

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

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

Dálkové ovládání

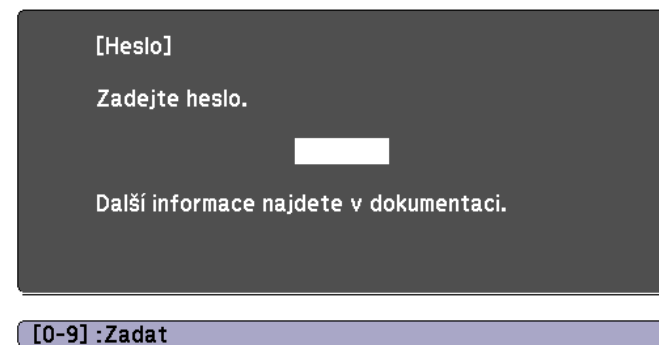


- (4) Znovu zadejte heslo.
Zobrazí se zpráva "Nové heslo bylo uloženo".
Jestliže heslo zadáte nesprávně, zobrazí se výzva k opakovanému zadání hesla.

Zadání hesla



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

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



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

Upozornění

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

Omezení provozu (Provozní zámek)

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

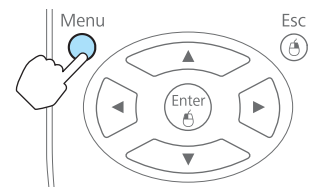
- Úplné zamknutí
Budou zamčena všechna tlačítka na ovládacím panelu. Nelze provádět žádné operace z ovládacího panelu, včetně zapnutí a vypnutí napájení.
- Provozní zámek
Budou uzamčena všechna tlačítka na ovládacím panelu, kromě tlačítka [⏻].

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

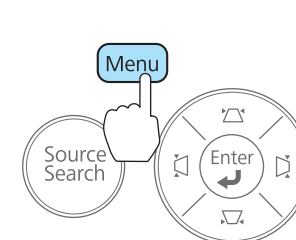
1 Během projekce stiskněte tlačítko [Menu].

☞ "Použití nabídky Konfigurace" [s.71](#)

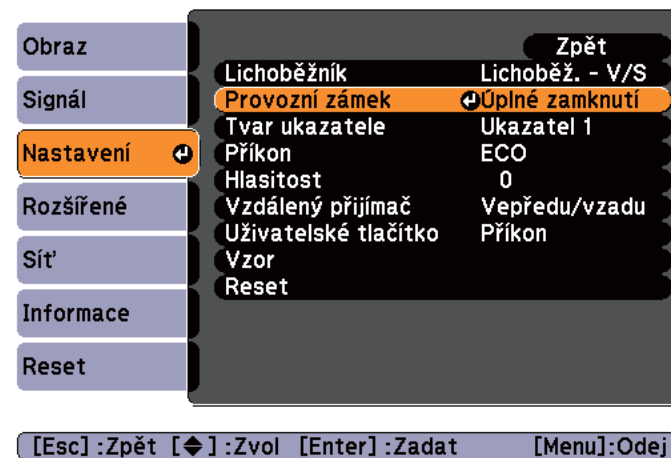
Použití dálkového ovladače



Použití ovládacího panelu



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



3 Vyberte buď možnosť **Úplné zamknutí**, alebo možnosť **Provozní zámek** podľa toho, čo sa hodí pro váš účel.



- 4** Po zobrazení potvrzení klepněte na tlačítko **Ano**.
Tlačítka ovládacího panelu budou uzamčena podle zvoleného nastavení.



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

- V nabídce **Provozní zámek** vyberte možnost **Vypnuto**.
☛ **Nastavení - Provozní zámek** s.76
- Stiskněte a podržte tlačítko [Enter] na ovládacím panelu po dobu přibližně sedmi sekund. Zobrazí se zpráva o odemčení.

Zámek proti zcizení

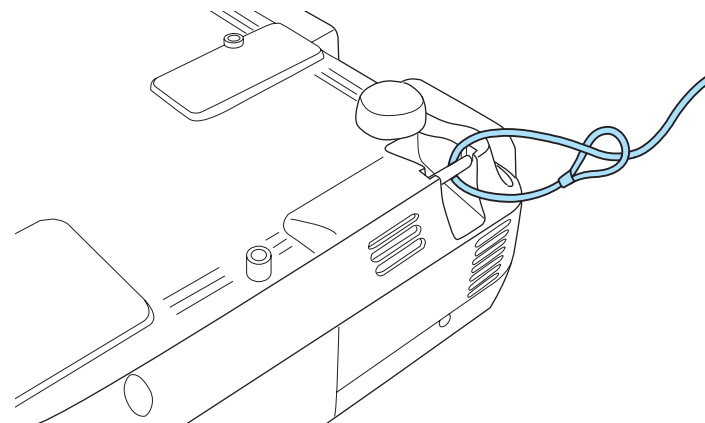
Projektor je vybaven následujícími typy bezpečnostních zařízení proti zcizení.

- **Bezpečnostní slot**
Bezpečnostní slot je kompatibilní se systémem Microsaver Security System společnosti Kensington.
Podrobnější informace o bezpečnostním systému Microsaver viz odkaz níže.
☛ <http://www.kensington.com/>
- **Bod instalace bezpečnostního kabelu**
Běžně dostupnou drátěnou pojistku proti zcizení lze protáhnout bodem instalace a zabezpečit projektor ke stolu nebo sloupku.

Instalace drátěné pojistky

Protáhněte drátěnou pojistku proti zcizení bodem instalace.

Informace o uzamčení naleznete v dokumentaci dodané s drátěnou pojistkou.



O aplikaci EasyMP Monitor (pouze EB-93)

Aplikace EasyMP Monitor umožňuje provádění operací, jako je například kontrola stavu několika projektorů Epson připojených do sítě na monitoru počítače a ovládání projektorů z počítače.

Software EasyMP Monitor můžete stáhnout z následující webové stránky.

<http://www.epson.com>

Dále naleznete stručný popis funkcí monitorování a ovládání, které jsou k dispozici v aplikaci EasyMP Monitor.

- **Registrace projektorů pro monitorování a ovládání**

Projektory připojené do sítě lze automaticky vyhledávat a poté vybrat, které z nalezených projektorů budou zaregistrovány.

Požadované projektory lze zaregistrovat zadáním jejich adresy IP.

- **Zaregistrované projektory lze rovněž zařadit do skupin a poté je monitorovat a ovládat ve skupinách.**

- **Monitorování stavu zaregistrovaných projektorů**

Stav napájení (ZAP/VYP) projektorů a problémy nebo výstrahy vyžadující pozornost lze kontrolovat pomocí ikon.

Lze provést výběr skupiny projektorů nebo samostatného projektoru a poté zkontrolovat kumulativní provozní dobu lampy nebo informace, jako jsou například vstupní zdroje, problémy a výstrahy projektorů.

- **Ovládání registrovaných projektorů**

Projektory lze vybírat ve skupinách nebo jako jednotlivé projektory. S vybranými projektory je poté možno provádět operace, jako např. zapínání a vypínání napájení a přepínání vstupních zdrojů.

Ke změně nastavení v nabídce Konfigurace projektoru můžete použít funkci Ovládání pomocí webového rozhraní.

Pokud jsou některé činnosti ovládání prováděny pravidelně v konkrétním čase nebo v konkrétních dnech, můžete k nastavení časovače použít nabídku Nastavení časovače.

- **Nastavení mailových zpráv**

Můžete nastavit e-mailové adresy, na které budou posílána upozornění, pokud se u zaregistrovaného projektoru vyskytne stav vyžadující pozornost, například problém.

- **Odesílání zpráv na zaregistrované projektory**

K odesílání souborů JPEG do zaregistrovaných projektorů lze použít zásuvný modul Message Broadcasting.

Zásuvný modul Message Broadcasting je k dispozici ke stažení na webové adrese uvedené na začátku této kapitoly.

Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní) (pouze EB-93)

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

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



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

☛ **Rozšířené - Pohotovostní režim s.78**

Nastavení Projektoru

Pomocí webového prohlížeče lze nastavit položky, které se obvykle nastavují v nabídce Konfigurace projektoru. Úpravy nastavení se projeví v nabídce

Konfigurace. Existují také položky, které lze nastavit pouze ve webovém prohlížeči.

Položky v nabídce Konfigurace, které nelze nastavit pomocí webového prohlížeče

- Nabídka Nastavení - Lichoběžník - Quick Corner
- Nabídka Nastavení - Tvar ukazatele
- Nabídka Nastavení - Vzor
- Nabídka Nastavení - Uživatelské tlačítko
- Nabídka Rozšířené - Uživatelské logo
- Nabídka Rozšířené - Jazyk
- Nabídka Rozšířené - Provoz - Vysoká nadm. výška
- Nabídka Rozšířené - Provoz - Čas krytu čočky
- Nabídka Reset - Resetovat vše a Reset hodin lampy

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

☞ "Nabídka Konfigurace" [s.70](#)

Položky, které lze nastavit pouze použitím webového prohlížeče

- SNMP Název komunity
- Heslo pro monitor

Otevření obrazovky Ovládání pomocí webového rozhraní

Následující postup slouží k otevření obrazovky Ovládání pomocí webového rozhraní.

Upravte na počítači a projektoru síťová nastavení a uveďte je do stavu připojení k síti.



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

- 1 Spustíte na počítači webový prohlížeč.
- 2 Zadejte IP adresu projektoru do vstupního pole webového prohlížeče a na klávesnici počítače stisknete klávesu Enter. Otevře se obrazovka Ovládání pomocí webového rozhraní. Pokud je v položce Síť v nabídce Konfigurace nastavena volba Příst. heslo na web, otevře se obrazovka zadání hesla.

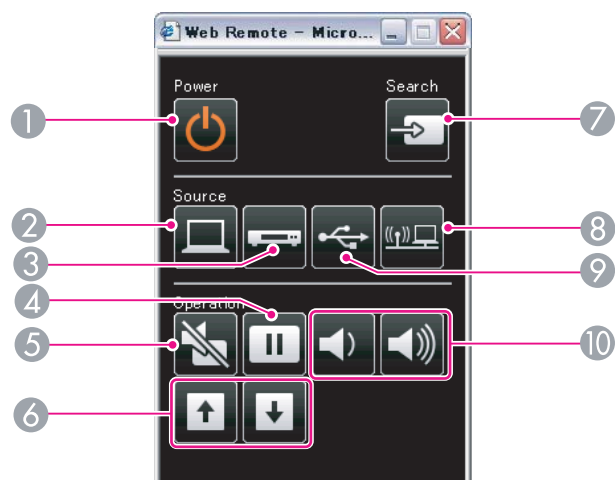
Otevření obrazovky Web Remote

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

- 1 Otevřete obrazovku Ovládání pomocí webového rozhraní.
- 2 Klepněte na položku **Web Remote**.



- 3 Objeví se obrazovka Web Remote.



Název	Funkce
1 Tlačítko [Power]	Zapne a vypne napájení projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.28
2 Tlačítko [Computer]	Opakovaným stiskem tlačítka se vstup přepíná mezi obrazy z portu Computer1 a portu Computer2.
3 Tlačítko [Video]	Opakovaným stiskem tlačítka se obraz přepíná mezi porty Video, S-Video a HDMI.
4 Tlačítko [Freeze]	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. ☛ "Zmrazení obrazu (Freeze)" s.48
5 Tlačítko [A/V Mute]	Slouží k zapnutí nebo vypnutí videa a zvuku. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.48

Název	Funkce
6 Tlačítka [Page] [Up] [Down]	Mění strany v souborech, jako jsou například soubory aplikace PowerPoint, při použití následujících způsobů projekce. <ul style="list-style-type: none"> Při použití funkce bezdrátové myši <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.51 Při použití USB Display <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Projekce pomocí USB Display" s.30 Připojení k síti <p>Při promítání snímků pomocí prezentace stiskem těchto tlačítek zobrazíte předchozí/následující obrazovku.</p>
7 Tlačítko [Source Search]	Přepíná na další vstupní zdroj, který vysílá obraz. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.29
8 Tlačítko [LAN]	Změní obraz promítaný pomocí EasyMP Network Projection. Při promítání pomocí volitelného klíče Quick Wireless Connection USB Key se tímto tlačítkem přepíná na tento obraz. ☛ "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" s.30
9 Tlačítko [USB]	Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka se budou přepínat následující obrazy: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Obrazy ze zařízení připojeného k portu USB(TypeA) ☛ "Přepojení na cílový obraz pomocí dálkového ovladače" s.30
10 Tlačítka [Volume] [Left] [Right]	[Left] Slouží ke zmenšování hlasitosti. [Right] Slouží ke zvětšování hlasitosti. ☛ "Nastavení hlasitosti" s.38

Použití funkce Mailová zpráva pro hlášení problémů (pouze EB-93)

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

☛ Síť - Mail - Mailová zpráva [s.82](#)



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

☛ Rozšířené - Pohotovostní režim [s.78](#)

Přečtení oznámení e-mailem o chybách

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

Předmět: EPSON Projector

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

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

Řádek 3 a další: Podrobný popis problému

Podrobnosti o problému jsou uváděny řádek za řádkem. Níže jsou uvedeny hlavní součásti zprávy.

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
Do projektoru nepřichází žádný signál. Zkontrolujte stav připojení nebo si ověřte, že je zapnuto napájení zdroje signálu.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Informace o řešení problémů a výstrahách najdete pod následujícím odkazem.

☛ "Popis indikátorů" [s.89](#)

Správa pomocí SNMP (pouze EB-93)

Nastavením položky **SNMP** v nabídce Konfigurace na **Zapnuto** budou do určeného počítače odesílány zprávy s oznámením, pokud se vyskytne problém nebo se vyskytne varování. To umožňuje oznámit obsluhu problémy s projektory, i když jsou v lokalitách, které jsou od nich vzdálené.

☛ Síť - Další - SNMP [s.84](#)



- Správu SNMP by měl provádět správce sítě nebo někdo, kdo je se sítí seznámený.
- Chcete-li ke sledování projektoru použít funkci SNMP, potřebujete do počítače nainstalovat program správce SNMP.
- Lze uložit až dvě IP adresy cílového místa.

Příkazy ESC/VP21

Projektor lze ovládat z externího zařízení pomocí ESC/VP21.

Seznam příkazů

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

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

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

Níže jsou uvedeny hlavní součásti.

Položka			Příkaz
Zapnutí a vypnutí napájení	Zapnuto		PWR ON
	Vypnuto		PWR OFF
Volba signálu	Počítač 1	Automaticky	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Komponent	SOURCE 14
	Počítač 2	Automaticky	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Komponent	SOURCE 24

Položka		Příkaz
	HDMI	SOURCE 30
	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

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

Další podrobnosti vám poskytne místní prodejce nebo nejbližší středisko podpory, jehož adresu naleznete v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.


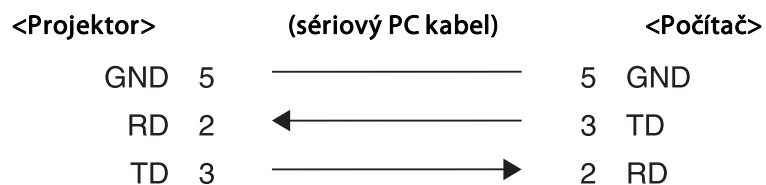
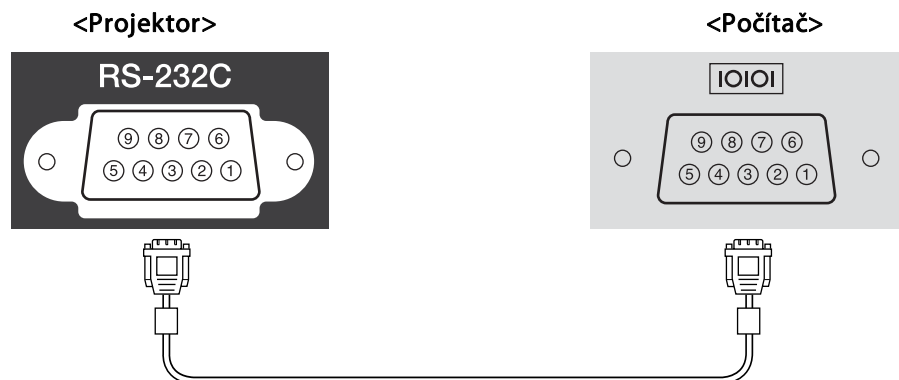
 [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

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

O aplikaci PLink (pouze EB-93)

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

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

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

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

- Nekompatibilní příkazy

	Funkce	Příkaz PJLink
Nastavení ztlumění	Aktivace ztlumění obrazu	AVMT 11
	Aktivace ztlumění zvuku	AVMT 21

- Názvy vstupů definovaných standardem PJLink a odpovídající zdroje projektoru

Zdroj	Příkaz PJLink
Počítač 1	INPT 11
Počítač 2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Název výrobce pro "Požadavek na název výrobce"
EPSON
- Název modelu zobrazeného pro "Požadavek na název produktu"
EB-93/C2010X/PowerLite 93

O aplikaci Crestron RoomView® (pouze EB-93)

Crestron RoomView® je integrovaný řídicí systém poskytovaný společností Crestron®. Lze jej používat k monitorování a ovládání několika zařízení připojených do sítě.

Projektor podporuje řídicí protokol, a proto jej lze použít v systému založeném na Crestron RoomView®.

Podrobnější informace o Crestron RoomView® získáte na webových stránkách společnosti Crestron®. (Podporovány jsou pouze obrazovky v anglické jazykové verzi.)

<http://www.crestron.com>

Dále naleznete přehled aplikace Crestron RoomView®.

- **Dálkové ovládání pomocí webového prohlížeče**
Projektor lze ovládat prostřednictvím počítače podobně jako pomocí dálkového ovladače.
- **Monitorování a ovládání pomocí aplikačního softwaru**
Ke sledování zařízení v systému, komunikaci se střediskem nápovědy a odesílání nouzových zpráv lze použít aplikaci Crestron RoomView® Express nebo Crestron RoomView® Server Edition od společnosti Crestron®. Další podrobnosti viz následující webové stránky.
<http://www.crestron.com/getroomview>

V této příručce se popisuje provádění operací v počítači pomocí webového prohlížeče.



- Zadávat lze pouze jednobajtové alfanumerické znaky a symboly.
- Při použití Crestron RoomView® nelze využít následující funkce.
☛ "Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní) (pouze EB-93)" [s.60](#)
Message Broadcasting (zásuvný modul EasyMP Monitor)
- Pokud je **Pohotovostní režim** nastaven na **Komunikace zap.**, lze projektor ovládat, i když je v pohotovostním režimu (je vypnuto napájení).
☛ **Rozšířené - Pohotovostní režim** [s.78](#)

Ovládání projektoru z počítače

Otevření okna ovládání

Před provedením libovolných operací zkontrolujte následující body.

- Zkontrolujte, zda je projektor a počítač připojen k síti.
- Nastavte **RoomView** v nabídce **Síť** na **Zapnuto**.
☛ **Síť - Další - RoomView** [s.84](#)

1

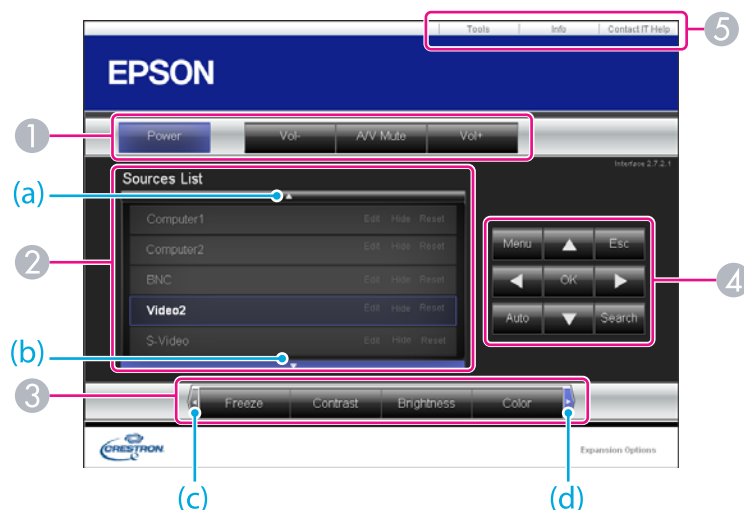
Spustíte na počítači webový prohlížeč.

2

Zadejte IP adresu projektoru do pole adresy webového prohlížeče a na klávesnici stiskněte klávesu Enter.

Zobrazí se okno ovládání.

Použití okna ovládání



- 1 Klepnutím na tlačítka je možno provádět následující operace.

Tlačítko	Funkce
Power	Zapne a vypne napájení projektoru.
Vol-/Vol+	Slouží k nastavení hlasitosti.
A/V Mute	Slouží k zapnutí nebo vypnutí videa a zvuku. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.48

- 2 Přepnutí na obraz z vybraného vstupního zdroje. Chcete-li promítat vstupní zdroj, které se nezobrazují v seznamu Source List, klepnutím na (a) nebo (b) procházejte seznamem nahoru nebo dolů. Můžete podle potřeby změnit název zdroje.
- 3 Klepnutím na tlačítka je možno provádět následující operace. Chcete-li zobrazit tlačítka, která se nezobrazují v seznamu Source List, klepnutím na (c) nebo (d) procházejte doleva nebo doprava.

Tlačítko	Funkce
Freeze	Slouží k pozastavení a zrušení pozastavení obrazu. ☛ "Zmrazení obrazu (Freeze)" s.48
Contrast	Upravuje rozdíl mezi světlými a tmavými částmi obrazu.
Brightness	Upravuje jas obrazu.
Color	Upravuje sytost barev obrazu.
Sharpness	Upravuje ostrost obrazu.
Zoom	Klepnutím na tlačítko [⊕] zvětšíte obraz bez ovlivnění velikosti projekční plochy. Klepnutím na tlačítko [⊖] zmenšíte obraz, který byl zvětšen pomocí tlačítka [⊕]. Klepnutím na tlačítka [▲], [▼], [◀] nebo [▶] se mění poloha zvětšeného obrazu. ☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" s.50

- 4 Tlačítka [▲], [▼], [◀], nebo [▶] mají stejnou funkci jako tlačítka [↶] [↷] [↸] [↹] na dálkovém ovladači. Klepnutím na ostatní tlačítka je možno provádět následující operace.

Tlačítko	Funkce
OK	Má stejnou funkci jako tlačítko [Enter] na dálkovém ovladači. ☛ "Dálkový Ovladač" s.14
Menu	Zobrazuje a zavírá nabídku Konfigurace.
Auto	Při klepnutí během promítání analogového signálu RGB z portu Computer1 nebo portu Computer2 automaticky optimalizuje obraz nastavením seřízení souběhu, synchronizace a Pozice.

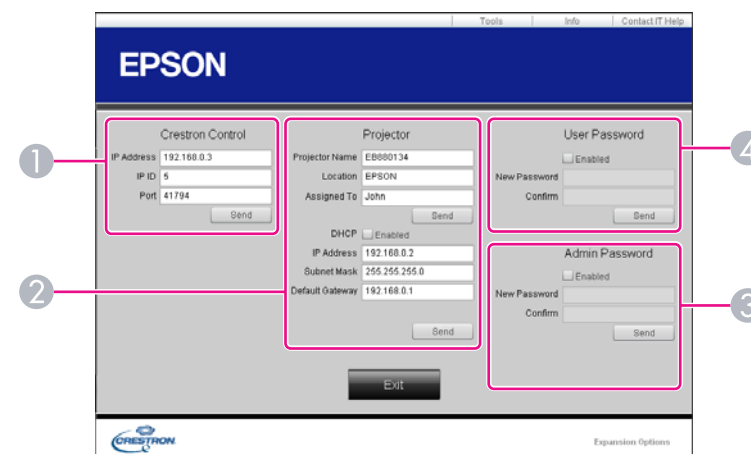
Tlačítko	Funkce
Search	Přepíná na obraz ze vstupního portu, na který vstupuje obrazový signál. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.29
Esc	Má stejnou funkci jako tlačítko [Esc] na dálkovém ovladači. ☛ "Dálkový Ovladač" s.14

5 Klepnutím na karty je možno provádět následující operace.

Karta	Funkce
Contact IT Help	Zobrazuje okno Středisko nápovědy. Slouží k odesílání zpráv správci a příjmu zpráv pomocí aplikace Crestron RoomView® Express.
Info	Zobrazuje informace o aktuálně připojeném projektoru.
Tools	Mění nastavení aktuálně připojeného projektoru. Viz další část.

Použití okna nástrojů

Při klepnutí na kartu **Tools** v okně ovládání se otevře následující okno. Toto okno lze použít k úpravě nastavení aktuálně připojeného projektoru.



- 1 Crestron Control**
Provádí nastavení centrálních ovladačů Crestron®.
- 2 Projector**
Nastavit lze následující položky.

Položka	Funkce
Projector Name	Zadejte název, kterým se aktuálně připojený projektor odliší od ostatních projektorů připojených do sítě. (Název může obsahovat až 15 jednobajtových alfanumerických znaků.)
Location	Zadejte název místa instalace projektoru, který je aktuálně připojen do sítě. (Název může obsahovat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků a symbolů.)
Assigned To	Zadejte jméno uživatele projektoru. (Jméno může obsahovat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků a symbolů.)
DHCP	Chcete-li použít DHCP, zaškrtněte pole Enabled . Je-li povoleno DHCP, nelze zadat adresu IP.

Položka	Funkce
IP Address	Zadejte adresu IP, která se přiřadí aktuálně připojenému projektoru.
Subnet Mask	Zadejte masku podsítě aktuálně připojeného projektoru.
Default Gateway	Zadejte adresu brány aktuálně připojeného projektoru.
Send	Klepnutím na toto tlačítko se potvrzují změny provedené v okně Projector .

3 Admin Password

Má-li se při otvírání okna Tools požadovat zadání hesla, vyberte zaškrtačací pole **Enabled**.

Nastavit lze následující položky.

Položka	Funkce
New Password	Při změně hesla k otevření okna Tools zadejte nové heslo. (Název může obsahovat až 26 jednobajtových alfanumerických znaků.)
Confirm	Zadejte stejné heslo, jako jste použili v poli New Password . Pokud zadaná hesla nejsou stejná, zobrazí se chyba.
Send	Klepnutím na toto tlačítko se potvrzují změny provedené v okně Admin Password .

4 User Password

Má-li se při otvírání okna ovládání v počítači požadovat zadání hesla, vyberte zaškrtačací pole **Enabled**.

Nastavit lze následující položky.

Položka	Funkce
New Password	Při změně hesla k otevření okna ovládání zadejte nové heslo. (Název může obsahovat až 26 jednobajtových alfanumerických znaků.)
Confirm	Zadejte stejné heslo, jako jste použili v poli New Password . Pokud zadaná hesla nejsou stejná, zobrazí se chyba.
Send	Klepnutím na toto tlačítko se potvrzují změny provedené v okně User Password .



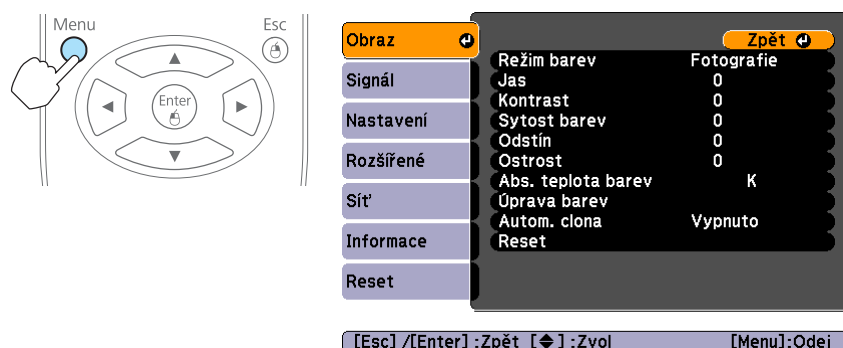
Nabídka Konfigurace

Tato kapitola popisuje použití nabídky Konfigurace a jejích funkcí.

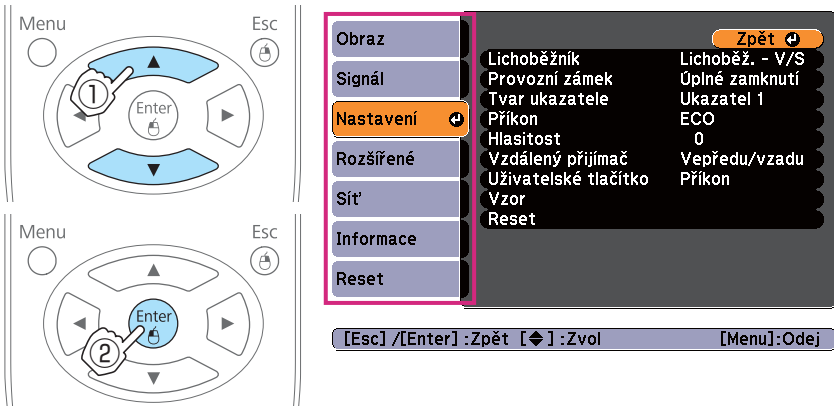
V této části se vysvětluje použití nabídky Konfigurace.

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

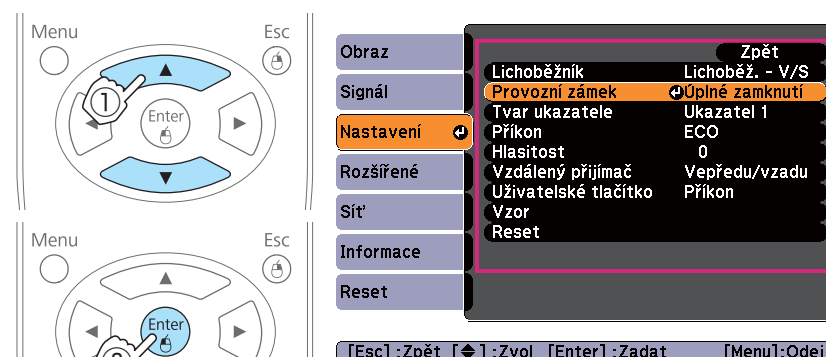
1 Otevřete obrazovku nabídky Konfigurace.



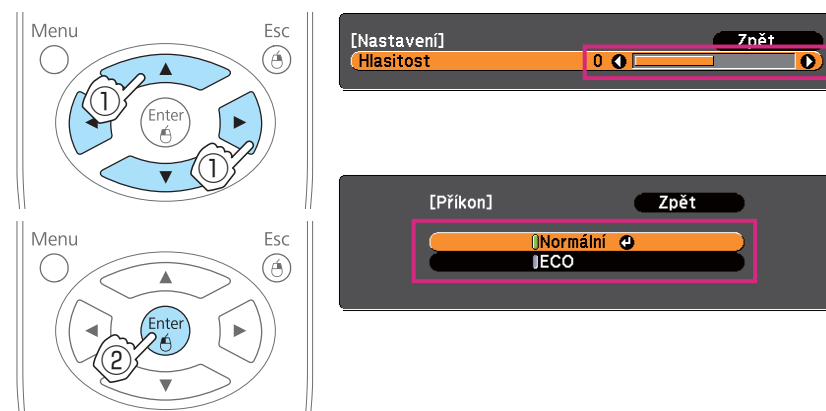
2 Vyberte položku hlavní nabídky.



3 Vyberte položku podnabídky.





4 Změňte nastavení.







5 Nastavení dokončíte stiskem tlačítka [Menu].

Tabulka nabídky Konfigurace

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


Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Položky nebo hodnoty nastavení
Nabídka Obraz  s.73	Režim barev	Dynamický, Presentace, Kino, Fotografie, sRGB, Černá tabule a Bílá tabule
	Jas	-24 až 24
	Kontrast	-24 až 24
	Sytost barev	-32 až 32
	Odstín	-32 až 32
	Ostrost	-5 až 5
	Abs. teplota barev	5000K až 10000K
	Úpravy barev	Červená: -16 až 16 Zelená: -16 až 16 Modrá: -16 až 16
	Autom. clona	Zapnuto a Vypnuto
Nabídka Signál  s.74	Autom. nastavení	Zapnuto a Vypnuto
	Rozlišení	Automaticky, Širokoúhlý a Normální
	Seřízení souběhu	-
	Synchronizace	-
	Pozice	Nahoru, Dolů, Vlevo a Vpravo
	Progresivní	Vypnuto, Video a Film/Auto
	Potlačení šumu	Vypnuto, NR1 a NR2
	Video rozsah HDMI	Automaticky, Normální a Rozšířená
	Vstupní signál	Automaticky, RGB a Komponent




Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Položky nebo hodnoty nastavení
	Videosignál	Automaticky, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 a SECAM
	Poměr stran	Normální, 4:3, 16:9, Plný, Lupa a Nativní
	Přeskenování	Automaticky, Vypnuto, 4% a 8%
Nabídka Nastavení  s.76	Lichoběžník	Lichoběž. - V/S a Quick Corner
	Provozní zámek	Úplné zamknutí, Částečné uzamčení a Vypnuto
	Tvar ukazatele	Ukazatel 1, 2 a 3
	Příkon	Normální a ECO
	Hlasitost	0 - 20
	Vzdálený přijímač	Vepředu/vzadu, Čelní, Zadní a Vypnuto
	Uživatelské tlačítko	Příkon, Informace, Progresivní, Zkušební vzor, Rozlišení a Zobrazení vzoru
	Vzor	Zobrazit vzor, Typ vzoru, Vlastní vzor a Zkušební vzor
Nabídka Rozšířené  s.78	Zobrazení	Zprávy, Pozadí obrazu, Úvodní obrazovka a Vypnout A/V
	Uživatelské logo	-
	Projekce	Čelní, Čelní/strop, Zadní a Zadní/strop
	Provoz	Napájení zapnuto, Klidový režim, Čas úsp. režimu, Čas krytu čočky a Vysoká adm. výška
	Pohotovostní režim	Komunikace zap. a Komunikace vyp.

Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Položky nebo hodnoty nastavení
Nabídka Informace  s.85	USB Type B	USB Display a Bezdrátová myš
	Jazyk	15 nebo 35 jazyků*1
	Provoz lampy (hod)	-
	Zdroj	-
	Vstupní signál	-
	Rozlišení	-
	Videosignál	-
	Obnov. kmitočet	-
	Informace o synch.	-
	Stav	-
Nabídka Reset  s.86	Sériové číslo	-
	Event ID (pouze EB-93)	-
	Resetovat vše	-
	Reset hodin lampy	-

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

Nabídka Síť (pouze EB-93)

Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Položky nebo hodnoty nastavení
Nabídka Základní  s.81	Název projektoru	-
	Heslo k PJ linku	-
	Příst. heslo na web	-
	Heslo projektoru	Zapnuto a Vypnuto
Nabídka Kabelová LAN	Nastavení IP	DHCP, Adresa IP, Masky podsítě a Adresa brány

Název hlavní nabídky	Název podnabídky	Položky nebo hodnoty nastavení
 s.82	Zobrazení adr. IP	Zapnuto a Vypnuto
Nabídka Mail  s.82	Mailová zpráva	Zapnuto a Vypnuto
	SMTP server	-
	Č. portu	-
	Nastavení adresy 1, Nastavení adresy 2 a Nastavení adresy 3	-
Nabídka Další  s.84	SNMP	Zapnuto a Vypnuto
	Adresa IP depeše 1 a Adresa IP depeše 2	-
	AMX Device Discovery	Zapnuto a Vypnuto
	RoomView	Zapnuto a Vypnuto

Nabídka Obraz

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

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.29](#)



Podnabídka	Funkce
Režim barev	Můžete nastavit kvalitu obrazu, která vyhovuje danému prostředí. ☛ "Výběr kvality projekce (výběr Režim Barev)" s.38
Jas	Můžete upravit jas obrazu.
Kontrast	Můžete upravit rozdíl mezi světlými a tmavými částmi obrazu.
Sytost barev	Můžete nastavit sytost barev obrazu.
Odstín	(Nastavení je možné pouze, když jsou při používání kompozitního videa nebo S-Video přijímány signály NTSC.) Můžete upravit tón obrazu.
Ostrost	Můžete upravit ostrost obrazu.

Podnabídka	Funkce
Abs. teplota barev	(Tuto položku nelze nastavit, pokud je položka Režim barev nastavena na sRGB .) Můžete nastavit celkový odstín obrazu. Odstín lze nastavit v 10 stupních od 5 000 K do 10 000 K. Je-li vybrána vysoká hodnota, obraz se zbarví do modra. Pokud je vybrána nízká hodnota, obraz se zbarví do červena.
Úprava barev	(Tuto položku nelze nastavit, pokud je položka Režim barev nastavena na sRGB .) Můžete nastavit intenzitu barev samostatně pro složky Červená , Zelená a Modrá .
Autom. clona	(Tuto položku lze vybrat, pouze pokud je položka Režim barev nastavena na Dynamický nebo Kino .) Nastavením na Zapnuto se provádí úprava clony k dosažení optimálního světla promítaných obrazů. Nastavení je uloženo pro každý režim barev. ☛ "Nastavení Autom. clona" s.39
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech nastavení funkcí nabídky Obraz . Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže. ☛ "Nabídka Reset" s.86

Nabídka Signál


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

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

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.29](#)



Podnabídka	Funkce
Autom. nastavení	Chcete-li automaticky optimálně upravit nastavení Seřízení souběhu, Synchronizace a Pozice při změně vstupního signálu, nastavte Zapnuto .
Rozlišení	Chcete-li automaticky zjistit rozlišení vstupního signálu, použijte nastavení Automaticky . Pokud se obraz nepromítá správně, když je nastaven parametr Automaticky , například chybí některé části obrazu, použijte nastavení Širokoúhlý pro širokoúhlé projekční plochy nebo nastavení Normální v případě projekční plochy s poměrem stran 4:3 nebo 5:4 v závislosti na připojeném počítači.
Seřízení souběhu	Můžete upravit obraz z počítače, pokud se na něm objeví svislé pruhy.
Synchronizace	Můžete upravit obraz počítače, pokud se v něm objeví blikání, neostrost nebo rušení.
Pozice	Pokud část obrazu chybí, můžete upravit pozici zobrazení nahoru, dolů, vlevo a vpravo tak, aby byl zobrazen celý obraz.





Podnabídka	Funkce
Progresivní	<p>(Toto nastavení lze upravit pouze v případě, že je na vstupu komponentní video nebo RGB video s prokládaným signálem (480i/576i/1080i). Toto nelze nastavit, pokud je na vstup přiváděn digitální signál RGB.)</p> <p>Proklad (i) signál je převeden na Progresivní (p). (Převod IP)</p> <p>Vypnuto: Ideální pro obraz s velkým množstvím pohybu.</p> <p>Video: Ideální pro běžné video.</p> <p>Film/autom.: Tato možnost je vhodná pro filmy, počítačovou grafiku a animaci.</p>
Potlačení šumu	<p>(Nelze nastavit, pokud je na vstupu digitální signál RGB, nebo pokud se zobrazuje prokládaný signál, když je položka Progresivní nastavena na Vypnuto.)</p> <p>Vyhlazuje hrubé obrazy. Existují dva režimy. Vyberte si své oblíbené nastavení. Toto nastavení se doporučuje nastavit na hodnotu Vypnuto při prohlížení obrazových zdrojů s velmi malým šumem, jako jsou například disky DVD.</p>
Video rozsah HDMI	Pokud je port HDMI projektoru připojen k přehrávači DVD, video rozsah projektoru je nastaven podle nastavení rozsahu videa přehrávače DVD.
Vstupní signál	<p>Můžete vybrat vstupní signál z portu Computer.</p> <p>Pokud vyberete nastavení Automaticky, vstupní signál se automaticky nastaví podle připojeného zařízení.</p> <p>Jestliže se při nastavení Automaticky barvy nezobrazují správně, vyberte signál v souladu s připojeným zařízením.</p>
Videosignál	Můžete vybrat vstupní signál z portu Video. Pokud je vybráno nastavení Automaticky , jsou obrazové signály rozpoznávány automaticky. Pokud se na obraze objeví rušení nebo pokud dojde k problému, například pokud se při nastavení Automaticky nepromítá žádný obraz, vyberte příslušný signál podle připojeného zařízení.
Poměr stran	<p>Můžete nastavit poměr stran promítaného obrazu.</p> <p> "Změna poměru stran promítaného obrazu" s.40</p>







Podnabídka	Funkce
Přeskenování	Mění výstupní poměr stran obrazu (rozsah promítaného obrazu). Rozsah oříznutí lze nastavit na hodnoty Vypnuto , 4% nebo 8%. Pokud je zdrojem HDMI, je k dispozici nastavení Automaticky . Je-li vybráno nastavení Automaticky , automaticky se změní na Vypnuto nebo 8% podle vstupního signálu.
Reset	Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky Signál , kromě položky Vstupní signál . Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže. ☛ "Nabídka Reset" s.86

Nabídka Nastavení



Podnabídka	Funkce
Lichoběžník	Lze provést korekci lichoběžníkového zkreslení. <ul style="list-style-type: none"> • Je-li vybráno nastavení Lichoběž. - V/S: <ul style="list-style-type: none"> • Ruční korekce Chcete-li provést korekci vodorovného a svislého lichoběžníkového zkreslení, upravte nastavení Lichoběžník - S a Lichoběžník - V. • Automatická korekce Nastavte Auto. lichoběžník S na Zapnuto. (Tuto položku nelze vybrat, pokud je Projekce nastaveno na Čelní/strop, Zadní nebo Zadní/strop.) ☛ "Automatická korekce (Auto. lichoběžník S)" s.34 • Při výběru Quick Corner: Vyberte a proveďte korekci čtyř rohů promítaného obrazu. ☛ "Ruční korekce (Quick Corner)" s.35
Provozní zámek	Umožňuje omezit používání ovládacího panelu projektoru. ☛ "Omezení provozu (Provozní zámek)" s.58

Podnabídka	Funkce
Tvar ukazatele	<p>Umožňuje vybrat tvar ukazatele.</p> <p>Ukazatel 1: </p> <p>Ukazatel 2: </p> <p>Ukazatel 3: </p> <p> "Funkce ukazatele (Ukazatel)" s.49</p>
Příkon	<p>Umožňuje vybrat jedno ze dvou nastavení jasu lampy.</p> <p>Vyberte možnost ECO, pokud je promítaný obraz příliš jasný, např. když promítáte ve tmavé místnosti nebo na malou projekční plochu. Pokud vyberete položku ECO, sníží se následujícím způsobem odběr elektrické energie a prodlouží životnost lampy. Současně se omezí hluk vznikající otáčením ventilátoru.</p> <p>Odběr elektrické energie: sníží se přibližně o 20 %, životnost lampy: prodlouží se přibližně 1.2krát</p>
Hlasitost	Umožňuje nastavit hlasitost. Hodnoty nastavení se ukládají pro každý zdroj.
Vzdálený přijímač	<p>Můžete omezit příjem operačního signálu z dálkového ovládání.</p> <p>Při nastavení na Vypnuto nelze provádět žádné operace pomocí dálkového ovladače. Chcete-li provádět operace pomocí dálkového ovladače, přidržte nejméně na 15 sekund stisknuté tlačítko [Menu] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu a nastavení se vrátí na výchozí hodnotu.</p>
Uživatelské tlačítko	<p>Můžete vybrat a přiřadit položku z nabídky Konfigurace tlačítkem [User] dálkového ovladače. Stisknutím tlačítka [User] se zobrazí přímo obrazovka výběru/nastavení přiřazené položky nabídky a umožní vám provádět nastavení/seřízení jedním dotykem. Tlačítko [User] můžete přiřadit jednu z následujících položek.</p> <p>Příkon, Informace, Progresivní, Zkušební vzor, Rozlišení a Zobrazení vzoru</p>

Podnabídka	Funkce
Vzor	<p>Zobrazení vzoru: Zobrazit vzor.</p> <p>Typ vzoru: 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: </p> <p>Vzor 3:  Vzor 4: </p> <p>Vlastní vzor: Zachytí vlastní vzor.</p> <p> "Uložení vlastního vzoru" s.54</p> <p>Zkušební vzor: 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 opravu lichoběžníku. Stisknutím tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu lze zkušební vzor zrušit.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Upozornění</p> <p>Jestliže se vzor zobrazuje delší dobu, v promítaných obrazech může být patrný zbytkový obraz.</p> </div>
Reset	<p>Umožňuje obnovit výchozí nastavení všech hodnot nastavení nabídky Nastavení, kromě položky Uživatelské tlačítko.</p> <p>Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže.</p> <p> "Nabídka Reset" s.86</p>

Nabídka Rozšířené



[Esc] / [Enter] : Zpět [◀▶] : Zvol [Menu] : Odej

Podnabídka	Funkce
Zobrazení	<p>Umožňuje měnit nastavení vztahující se k zobrazení dat projektoru.</p> <p>Zpráva: Když je tato položka nastavena na Vypnuto, následující položky nebudou zobrazeny.</p> <p>Názvy položek, pokud se změní Zdroj, Režim barev nebo Poměr stran, zprávy, pokud není na vstupu žádný signál, a varování, jako je například Výstraha vys. teplota.</p> <p>Pozadí obrazu*1: Můžete nastavit pozadí projekční plochy, když není k dispozici žádný obrazový signál, na hodnotu Černá, Modrá nebo Logo.</p> <p>Úvodní obrazovka*1: Chcete-li při zahájení projekce zobrazit Uživatelské logo, použijte nastavení Zapnuto.</p> <p>Vypnout A/V*1: Můžete nastavit obraz, který se zobrazí při stisknutí tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači, na hodnotu Černá, Modrá nebo Logo.</p>

Podnabídka	Funkce
Uživatelské logo*1	<p>Můžete změnit uživatelské logo, které se zobrazí jako pozadí, když je aktivní funkce Pozadí obrazu, Vypnout A/V atd.</p> <p>☛ "Uložení uživatelského loga" s.52</p>
Projekce	<p>Vyberte jednu z následujících projekčních metod v závislosti na způsobu instalace projektoru.</p> <p>Čelní, Čelní/strop, Zadní a Zadní/strop</p> <p>Stisknutím a podržením tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači na dobu pěti sekund můžete změnit nastavení následujícím způsobem.</p> <p>Čelní ↔ Čelní/strop</p> <p>Zadní ↔ Zadní/strop</p> <p>☛ "Způsoby Instalace" s.19</p>
Provoz	<p>Napájení zapnuto: Chcete-li, aby se projektor ihned po připojení k elektrické síti zapnul, použijte nastavení Zapnuto.</p> <p>Je-li připojen napájecí kabel, nezapomeňte, že se projektor automaticky zapne i v případech, jako je například obnovení dodávky proudu po výpadku napájení.</p> <p>Klidový režim: Když je funkce nastavena na hodnotu Zapnuto, automaticky se zastaví promítání, pokud na vstup nebude odeslán žádný vstupní signál a není prováděna žádná operace.</p> <p>Čas úsp. režimu: Když je možnost Klidový režim nastavena na hodnotu Zapnuto, můžete nastavit čas před automatickým vypnutím projektoru v rozsahu od jedné do 30 minut.</p> <p>Čas krytu čočky: Když je nastaven na Zapnuto, tato funkce vypne automaticky napájení po 30 minutách po uzavření krytu vypnutí A/V.</p> <p>Tato položka je ve výchozí konfiguraci nastavena na Zapnuto.</p> <p>Vysoká nadm. výška: Pokud projektor používáte v nadmořské výšce vyšší než 1500 m, nastavte hodnotu Zapnuto.</p>

Podnabídka	Funkce
Pohotovostní režim	Nastavíte-li Komunikace zap. , můžete provádět následující operace, i když je projektor v pohotovostním režimu. <ul style="list-style-type: none"> • Monitorování a ovládání projektoru prostřednictvím sítě. (pouze EB-93) <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Monitorování a ovládání" s.60 • Výstup analogových signálů RGB z portu Computer1 do externího monitoru.
USB Type B	Pokud je projektor připojen k počítači kabelem USB a promítá se obraz z počítače, nastavte tuto položku na USB Display . <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Projekce pomocí USB Display" s.30 Chcete-li ukazatel myši ovládat dálkovým ovladačem, použijte nastavení Bezdrátová myš . <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Použití dálkového ovladače k ovládání ukazatele myši (bezdrátová myš)" s.51
Jazyk	Můžete nastavit jazyk zpráv a nabídek.
Reset	Můžete obnovit výchozí nastavení položek Zobrazení ^{*1} a Provoz ^{*3} v nabídce Rozšířené . Chcete-li vrátit všechny položky nabídky na výchozí hodnoty, viz odkaz níže. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Nabídka Reset" s.86

*1 Pokud je položka **Ochrana uživ. loga** nastavena na hodnotu **Zapnuto** v nabídce **Zabezpečení heslem**, nastavení týkající se uživatelského loga nelze změnit. Chcete-li provést změny, nastavte položku **Ochrana uživ. loga** na **Vypnuto**.

☛ "Správa uživatelů (Zabezpečení heslem)" [s.56](#)

*2 Výstup zvuku z mikrofону není k dispozici, pokud **Ochrana napájení** v **Zabezpečení heslem** nastavena na **Zapnuto**.

*3 Kromě nastavení Vysoká nadm. výška.

Nabídka Síť (pouze EB-93)

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

☛ "Nastavení funkce Zabezpečení heslem" [s.56](#)



Podnabídka	Funkce
Síť. info. - pevná LAN	Zobrazuje následující informace o stavu nastavení sítě. <ul style="list-style-type: none"> • Název projektoru • DHCP • Adresa IP • Masku podsítě • Adresa brány • Adresa MAC
Na konfiguraci sítě	Pro nastavení položek s parametry sítě jsou k dispozici následující nabídky. Základní, Kabelová LAN, Mail, Další, Reset a Dokončeno

☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)



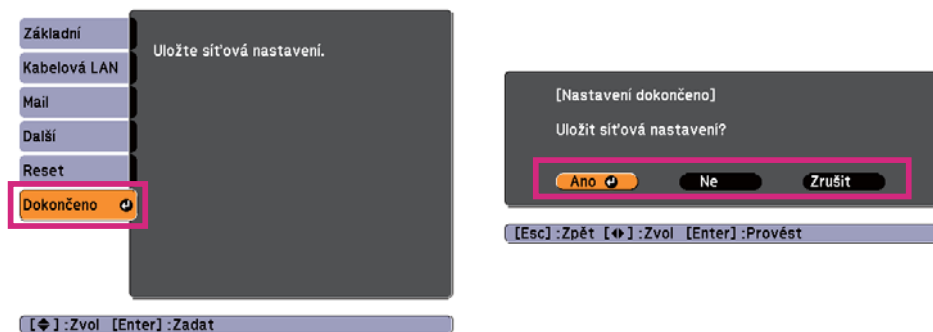
Funkce projektoru lze nastavit a projektor ovládat prostřednictvím webového prohlížeče v počítači připojeného k projektoru v síti. Tato funkce se nazývá Ovládání pomocí webového rozhraní. Pomocí klávesnice můžete snadno zadávat text a provést nastavení Ovládání pomocí webového rozhraní, například nastavení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

☞ "Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní) (pouze EB-93)" [s.60](#)

Poznámky k ovládání nabídky Síť

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

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



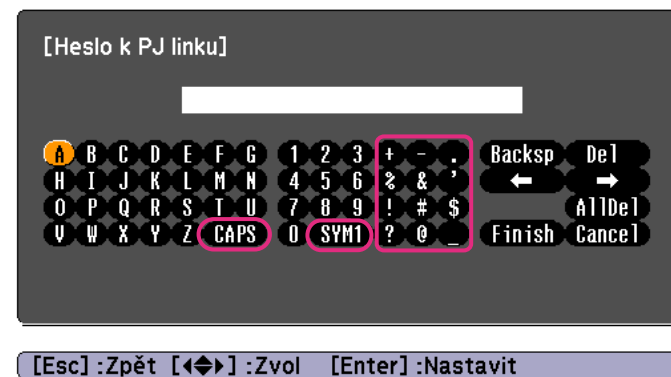
Ano: Uloží nastavení a ukončí nabídku Síť.

Ne: Neuloží nastavení a ukončí nabídku Síť.

Zrušit: Pokračuje v zobrazování nabídky Síť.

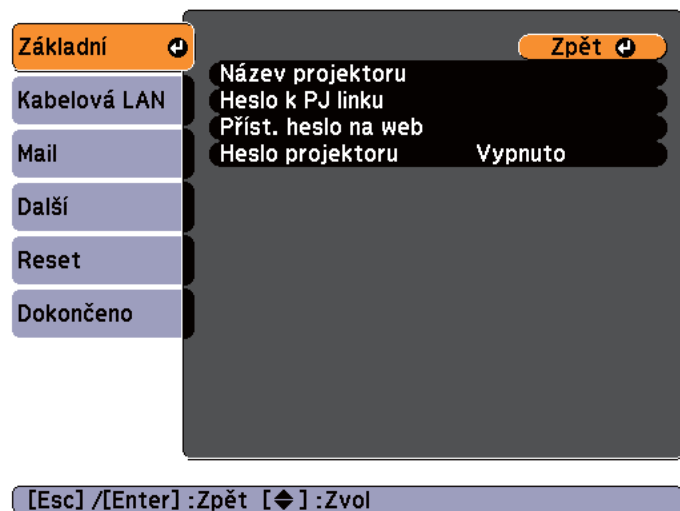
Operace měkkých kláves


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




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

Nabídka Základní



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

Podnabídka	Funkce
Název projektoru	<p>Zobrazuje název projektoru použitý k jeho identifikování po připojení do sítě.</p> <p>Při úpravách můžete zadat až 16 jednobajtových alfanumerických znaků.</p>
Heslo k PJ linku	<p>Zadejte heslo, které budete používat při přístupu k projektoru pomocí kompatibilního softwaru PJLink.</p> <p>Můžete zadat až 32 jednobajtových alfanumerických znaků.</p>
Příst. heslo na web	<p>Zadejte heslo, které budete používat při úpravě nastavení a ovládání projektoru přes Ovládání pomocí webového rozhraní. Zadejte maximálně osm jednobajtových alfanumerických znaků. Ovládání pomocí webového rozhraní je funkce, která umožňuje nastavení a ovládání projektoru pomocí webového prohlížeče v počítači, který je připojen k síti.</p> <p> "Změna nastavení pomocí webového prohlížeče (Ovládání pomocí webového rozhraní) (pouze EB-93)" s.60</p>


Nabídka Kabelová LAN

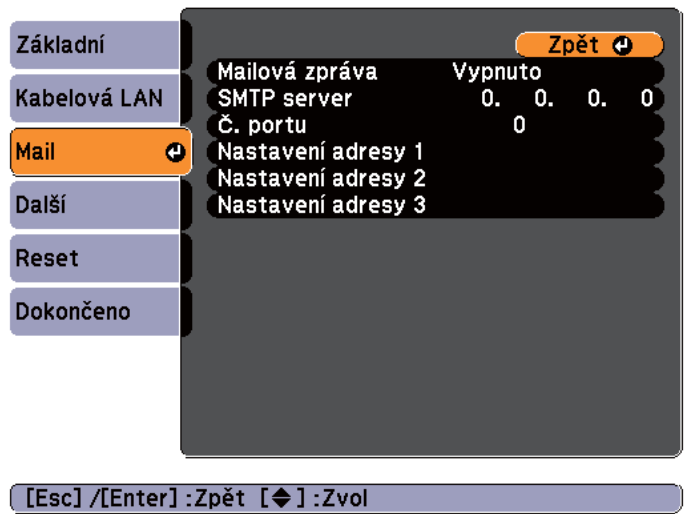


Podnabídka	Funkce
Nastavení IP	<p>Umožňuje měnit nastavení vztahující se k následujícím adresám.</p> <p><u>DHCP</u> ▶: Nastavíte-li na Zapnuto, konfigurace sítě se provede pomocí DHCP. Je-li nastavena hodnota Zapnuto, nelze nastavit další adresy.</p> <p><u>Adresa IP</u> ▶: Můžete zadat adresu IP přidělenou 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 Vypnuto.</p>

Nabídka Mail

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

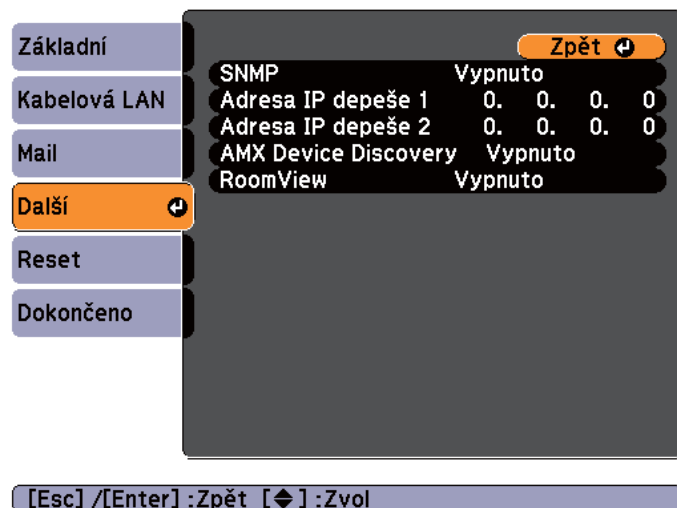
 "Použití funkce Mailová zpráva pro hlášení problémů (pouze EB-93)"
s.63



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

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

Nabídka Další



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

Podnabídka	Funkce
RoomView (pouze EB-93)	Nastavte na Zapnuto pouze v případě, že se pro monitorování nebo ovládání monitoru po síti používá aplikace Crestron RoomView®. V opačném případě použijte nastavení Vypnuto . ☛ "O aplikaci Crestron RoomView® (pouze EB-93)" s.66 Je-li použito nastavení Zapnuto , nejsou k dispozici následující funkce. <ul style="list-style-type: none"> • Ovládání pomocí webového rozhraní • Message Broadcasting (zásuvný modul EasyMP Monitor)

Reset nabídka

Resetuje veškerá síťová nastavení.



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

Nabídka Informace (Pouze Zobrazení)

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

☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" [s.29](#)



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

Podnabídka	Funkce
Obnov. kmitočet	Můžete zobrazit <u>obnovovací kmitočet</u> ▶ .
Informace o synch.	Můžete zobrazit informace o obrazovém signálu. Tyto informace mohou být vyžadovány v případě opravy.
Stav	Informace o chybách, k nimž u projektoru došlo. Tyto informace mohou být vyžadovány v případě opravy.
Sériové číslo	Zobrazí sériové číslo projektoru.
Event ID (pouze EB-93)	Zobrazuje chybový protokol aplikace. ☛ "Informace o Event ID (pouze EB-93)" s.101

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

Nabídka Reset



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

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



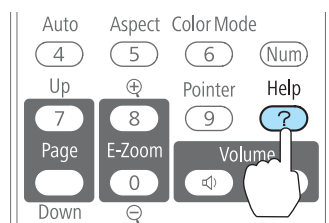
Odstraňování Problémů

Tato kapitola popisuje určování problémů a jejich řešení.

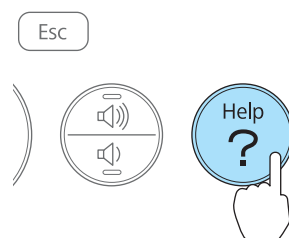
Pokud nastane problém s projektořem, stisknutím tlačítka Nápověda se zobrazí se obrazovka nápovědy, která vám pomůže. Problémy můžete vyřešit vybráním správné odpovědi na otázku.

- 1 Stiskněte tlačítka [Help].
Zobrazí se obrazovka nápovědy.

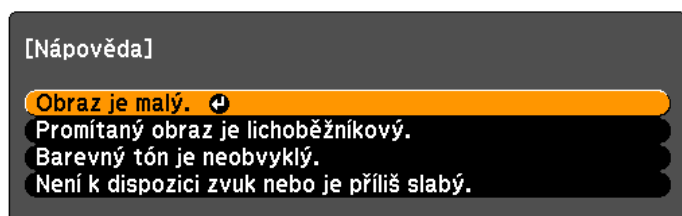
Použití dálkového ovladače



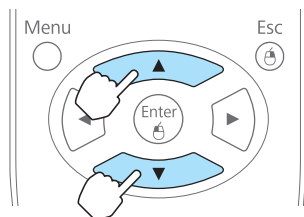
Použití ovládacího panelu



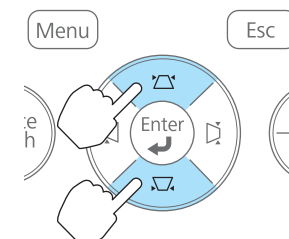
- 2 Vyberte položku nabídky.



Použití dálkového ovladače

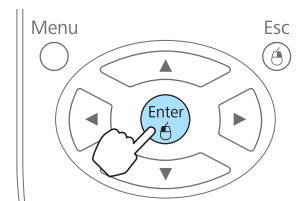


Použití ovládacího panelu

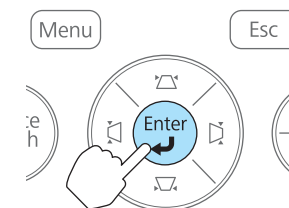


- 3 Potvrďte volbu.

Použití dálkového ovladače

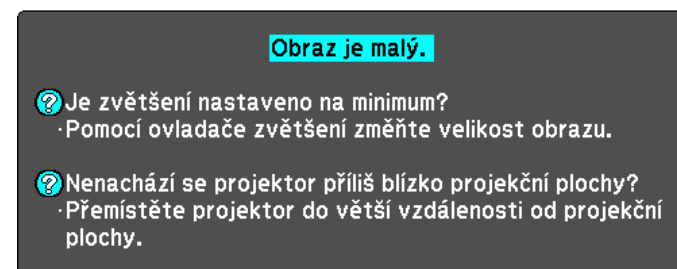


Použití ovládacího panelu



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

Stisknutím tlačítka [Help] ukončete nápovědu.



[Esc] : Zpět

[Help] : Odej



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

"Řešení Problémů" [s.89](#)

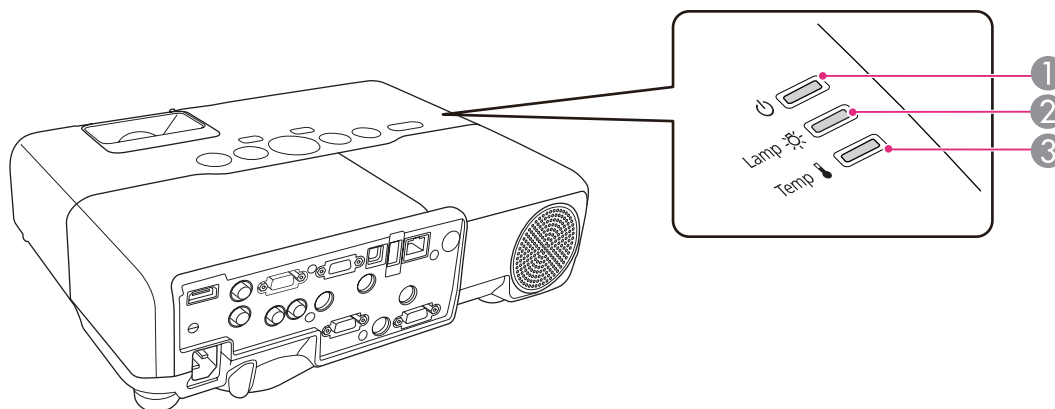
Jestli máte s projektorem problémy, nejdříve zkontrolujte indikátory projektoru a přejděte níže k části „Popis indikátorů“.

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

☛ "Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení" [s.92](#)





Popis indikátorů

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



1 Indikátor napájení

Označují provozní stav.

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

2 Indikátor lampy


Označuje stav projekční lampy.

3 Indikátor teploty



























Označuje vnitřní teplotu.










V následujících tabulkách najdete popis indikátorů a řešení problémů.

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

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

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

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
      	Vnitřní chyba	<p>Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.</p> <p>☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
     	Chyba ventilátoru Chyba na senzoru	<p>Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.</p> <p>☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
     	Chyba vys. teplota (přehřívání)	<p>Lampa se automaticky vypne a projekce zastaví. Počkejte asi pět minut. Zhruba po pěti minutách se projektor přepne do pohotovostního režimu; zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, že projektor není umístěn těsně u zdi. • Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte. ☞ "Čištění vzduchového filtru" s.103, "Výměna vzduchového filtru" s.107 <p>Pokud chyba pokračuje po zkontrolování všech výše uvedených bodů, přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.</p> <p>☞ Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku Vysoká nadm. výška na Zapnuto. ☞ "Nabídka Rozšířené" s.78</p>
      	Chyba lampy Selhání lampy	<p>Zkontrolujte následující dva body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vyměňte lampu a zkontrolujte, jestli není prasklá. ☞ "Výměna lampy" s.104 • Vyčistěte vzduchový filtr. ☞ "Čištění vzduchového filtru" s.103

Stav	Příčina	Řešení nebo stav
		<p>Pokud není prasklá: Vraťte lampu zpět a zapněte napájení.</p> <p>Pokud chyba přetrvává: Vyměňte lampu za novou a poté zapněte napájení.</p> <p>Pokud chyba přetrvává: Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.</p> <p>☛ Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud je prasklá: Kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů. (Projekce nebude možná, dokud lampu nevyměníte.)</p> <p>☛ Projektor Epson – seznam kontaktů</p> <p>Pokud projektor používáte v nadmořské výšce nad 1 500 m, nastavte položku Vysoká nadm. výška na Zapnuto.</p> <p>☛ "Nabídka Rozšířené" s.78</p>
  	Auto Iris Error Chyba napáj.	<p>Přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.</p> <p>☛ Projektor Epson – seznam kontaktů</p>
  	Výstraha vys. teplota	<p>(Nejedná se o výjimečnou situaci. Nicméně pokud se teplota opět nadměrně zvýší, projekce se automaticky vypne.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zkontrolujte čistotu vzduchového filtru a průchodnost větracích otvorů. Dále ověřte, že projektor není umístěn těsně u zdi. • Jestliže je vzduchový filtr zanesený, vyčistěte jej nebo vyměňte. <p>☛ "Čištění vzduchového filtru" s.103, "Výměna vzduchového filtru" s.107</p>
  	Vyměňte lampu	<p>Nahraďte starou lampu novou.</p> <p>☛ "Výměna lampy" s.104</p> <p>Budete-li lampu používat po uplynutí intervalu pro výměnu, zvyšuje se pravděpodobnost výbuchu lampy. Co nejdříve lampu vyměňte.</p>












- Pokud projektor nefunguje správně, i když indikátory ukazují normální stav, použijte následující odkaz.
☛ "Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení" [s.92](#)
- Pokud jsou indikátory ve stavu, který není uveden v této tabulce, přestaňte projektor používat, odpojte zástrčku ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů.
☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Pokud indikátory nenabídnou žádné řešení

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

Problémy týkající se obrazu

<ul style="list-style-type: none"> • Žádný obraz Projekce se nespustí, projekční plocha je zcela černá nebo projekční plocha je zcela modrá. 	 s.93
<ul style="list-style-type: none"> • Pohyblivý obraz se nezobrazuje Pohyblivý obraz promítaný z počítače je zobrazen černě a nic se nepromítá. 	 s.94
<ul style="list-style-type: none"> • Projekce se automaticky zastaví 	 s.94
<ul style="list-style-type: none"> • Zobrazí se zpráva „Není podporováno“. 	 s.94
<ul style="list-style-type: none"> • Zobrazí se zpráva „Žádný signál“. 	 s.94
<ul style="list-style-type: none"> • Obraz je rušený nebo zkreslený 	 s.96
<ul style="list-style-type: none"> • Obraz je ořezán (velký) nebo malý nebo není vhodný poměr jeho stran Zobrazuje se jen část obrazu nebo obraz nemá správný poměr výšky a šířky. 	 s.96
<ul style="list-style-type: none"> • Nesprávné barvy obrazu Celý obraz má fialový nebo zelený tón, obraz je černobílý nebo jsou barvy nevýrazné. 	 s.97
<ul style="list-style-type: none"> • Obraz je tmavý 	 s.98

Problémy při spuštění projekce

<ul style="list-style-type: none"> • Projektor se nezapne 	 s.98
---	--

Jiné problémy

<ul style="list-style-type: none"> • Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká 	 s.99
<ul style="list-style-type: none"> • Dálkový ovladač nefunguje 	 s.99

<ul style="list-style-type: none"> • Chci změnit jazyk nabídek a zpráv 	 s.100
<ul style="list-style-type: none"> • Nepřišel e-mail, ani když na projektoru došlo k závadě 	 s.100

Problémy týkající se obrazu

Žádný obraz

Kontrola	Řešení
Stiskli jste tlačítko [⏻]?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapněte napájení.
Jsou indikátory zhasnuté?	Napájecí kabel není správně připojen nebo zdroj napájení nefunguje. Zapojte správně napájecí kabel projektoru. ☛ "Od instalace k promítání" s.28 Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Není aktivní režim Vypnout A/V?	Stisknutím tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači zrušte funkci Vypnout A/V. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.48
Je zavřený kryt vypnutí A/V?	Otevřete kryt vypnutí A/V. ☛ "Čelní a Horní strana" s.10
Jsou správně nastaveny položky nabídky Konfigurace?	Resetujte všechna nastavení. ☛ Reset - Resetovat vše s.86 Používáte-li USB Display, nastavte USB Type B na USB Display . ☛ Rozšířené - USB Type B s.78
Je promítaný obraz zcela černý? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Některé obrazy, jako například spořiče obrazovky, mohou být celé černé.
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Videosignál s.74
Je kabel USB připojen správně? (Pouze při promítání USB Display)	Zkontrolujte, že je kabel USB připojen správně. Připojte ho znovu, pokud není připojený nebo není připojený správně.
Zobrazuje se Windows Media Center na celé obrazovce? (Pouze při promítání pomocí možnosti USB Display nebo síťového připojení)	Pokud se Windows Media Center zobrazuje na celé obrazovce, nelze promítat pomocí možnosti USB Display ani síťového připojení. Zmenšete velikost obrazu.
Zobrazuje se aplikace pomocí funkce Windows DirectX? (Pouze při promítání pomocí možnosti USB Display nebo síťového připojení)	Aplikace, které používají funkci Windows DirectX, nemusí správně zobrazovat obraz.

Pohyblivý obraz se nezobrazuje (pouze část pohyblivého obrazu zčerná)

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

Projekce se automaticky zastaví

Kontrola	Řešení
Je položka Klidový režim nastavena na možnost Zapnuto ?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapněte napájení. Pokud nechcete používat Klidový režim, změňte nastavení na Vypnuto . ☛ Rozšířené - Provoz - Klidový režim s.78

Zobrazí „Není podporováno“.

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Videosignál s.74
Odpovídá rozlišení signálu a obnovovací kmitočet režimu? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Podrobnosti o změně rozlišení a frekvence obrazového signálu vysílaného počítačem najdete v dokumentaci k počítači. ☛ "Podporované Zobrazovací zařízení" s.112

Zobrazí se „Žádný signál“.

Kontrola	Řešení
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. ☛ "Od instalace k promítání" s.28
Je nastaven správný port?	Stisknutím tlačítka [Source Search] na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu změňte obraz. ☛ "Automatická detekce vstupních signálů a změna promítaného obrazu (Hledání zdroje)" s.29
Je zapnuté napájení počítače nebo zdroje videa?	Zapněte napájení zařízení.

Kontrola	Řešení
Je obrazový signál vyslán do projektoru? (Platí pouze při promítání obrazu z přenosného či stolního počítače s vestavěným displejem LCD)	<p>Pokud je obrazový signál odeslán jen do displeje počítače nebo doplňkového monitoru, nastavte výstup pro externí cíl a také monitor počítače. U některých počítačů, je-li obrazový signál odeslán externě, se obrazový signál na displeji či doplňkovém monitoru neobjeví.</p> <p>Pokud zařízení propojíte v době, kdy je napájení projektoru nebo počítače již zapnuté, tlačítko Fn (funkční tlačítko), které přepíná videosignál počítače na externí výstup, nemusí fungovat. Vypněte napájení počítače a projektoru a potom ho znovu zapněte.</p> <p>☛ "Od instalace k promítání" s.28</p> <p>☛ Dokumentace počítače</p>

Obraz je částečně nebo celý neostrý nebo deformovaný

Kontrola	Řešení
Je Auto. lichoběžník S nastaveno na Vypnuto ?	<p>Nastavení této položky na Zapnuto aktivuje Auto. lichoběžník S.</p> <p>☛ Nastavení - Lichoběžník - Auto. lichoběžník S s.76</p> <p>Používáte-li projektor s tímto nastavením vypnutým, upravte promítaný obraz ručně.</p> <p>☛ "Ruční korekce (ruční korekce V/S lichoběžníkového zkreslení)" s.34</p>
Je správně nastaveno zaostření?	<p>Otáčením ovladače zaostření obraz zaostřete.</p> <p>☛ "Úprava zaostření" s.38</p>
Je projektor umístěn ve správné vzdálenosti?	<p>Promítá mimo doporučenou vzdálenost pro promítání?</p> <p>Umístěte projektor do doporučeného rozsahu vzdáleností.</p> <p>☛ "Formát Plátna a projekční vzdálenost" s.111</p>
Není hodnota korekce lichoběžníkového zkreslení příliš vysoká?	<p>Zmenšením projekčního úhlu snižte korekci lichoběžníkového zkreslení.</p> <p>☛ "Úprava polohy obrazu" s.37</p>
Nevytvořila se na objektivu kondenzace?	<p>Pokud byl objektiv přemístěn ze studeného do teplého prostředí nebo pokud v místě instalace dochází k náhlým změnám teploty, na objektivu se může vytvořit kondenzace, která způsobí rozostření obrazu. Než projektor zapnete, ponechte jej v místnosti přibližně jednu hodinu vypnutý. Pokud se na objektivu vytvoří kondenzace, vypněte napájení projektoru a počkejte, dokud kondenzace nezmizí.</p>

Obraz je rušený nebo zkreslený

Kontrola	Řešení
Je nastavení formátu signálu obrazu správné? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Videosignál s.74
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. ☛ "Připojení zařízení" s.21
Používáte prodlužovací kabel?	Pokud používáte prodlužovací kabel, signál může být ovlivněn elektrickým rušením. Pomocí kabelů dodaných s projektorem zkontrolujte, zda problém nezpůsobují používané kabely.
Je nastaveno správné rozlišení? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. ☛ "Podporované Zobrazovací zařízení" s.112 ☛ Dokumentace počítače
Jsou položky Synchronizace a Seřízení souběhu správně nastavené? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Stisknutím tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu proveďte automatické nastavení. Pokud i po použití automatického nastavení není nastavení obrazu uspokojivé, lze také provést nastavení pomocí nabídky Konfigurace. ☛ Signál - Seřízení souběhu, Synchronizace s.74
Je vybrána možnost Přenést okno s vrstvami ? (Pouze při promítání USB Display)	Klepněte na Všechny programy - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx Settings a zrušte zaškrtnutí pole Přenést okno s vrstvami .

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

Kontrola	Řešení
Promítá se z počítače širokoúhlý obraz? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Změňte nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. ☛ Signál - Rozlišení s.74
Je obraz stále zvětšený funkcí El. lupa?	Stisknutím tlačítka [Esc] na dálkovém ovladači zrušte funkci E-Zoom. ☛ "Zvětšení části obrazu (E-Zoom)" s.50
Je správně nastavena poloha obrazu?	(Pouze při promítání vstupního analogového signálu RGB z portu Computer1 nebo Computer2) Stiskem tlačítka [Auto] na dálkovém ovladači nebo tlačítka [Enter] na ovládacím panelu upravte polohu. Polohu lze rovněž nastavit v nabídce Konfigurace. ☛ Signál - Pozice s.74

Kontrola	Řešení
Je počítač nastaven pro použití dvou zobrazovacích zařízení? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Pokud byl v dialogovém okně Vlastnosti zobrazení ovládacích panelů aktivován režim pro použití dvou zobrazovacích zařízení, na monitoru počítače se bude zobrazovat pouze polovina obrazu. Pokud chcete zobrazit na obrazovce počítače celý obraz, vypněte nastavení dvou zobrazovacích zařízení. ☛ Dokumentace ovladače grafické karty počítače
Je nastaveno správné rozlišení? (Pouze při promítání obrazu z počítače)	Nastavte počítač tak, aby vysílal signál podporovaný tímto projektorem. ☛ "Podporované Zobrazovací zařízení" s.112 ☛ Dokumentace počítače

Nesprávné barvy obrazu

Kontrola	Řešení
Shoduje se nastavení vstupního signálu se signálem připojeného zařízení?	Změňte následující nastavení v souladu se signálem pro připojené zařízení. <ul style="list-style-type: none"> • Pochází-li obraz ze zařízení připojeného k portu Computer1 nebo Computer2. ☛ Signál - Vstupní signál s.74 • Pokud obraz pochází ze zařízení připojeného k portu Video nebo S-Video. ☛ Signál - Videosignál s.74
Je jas správně nastaven?	Upravte nastavení Jas v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Jas s.73
Jsou kabely správně připojeny?	Ověřte správnost připojení všech kabelů zajišťujících projekci. ☛ "Připojení zařízení" s.21
Je možnost Kontrast nastavena správně?	Upravte nastavení Kontrast v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Kontrast s.73
Je správně nastavena úprava barev?	Upravte nastavení Úprava barev v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Úprava barev s.73
Je správně nastavena sytost barev a odstín? (Pouze při promítání obrazu z video zdroje)	Nastavte Sytost barev a Odstín v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Sytost barev, Odstín s.73

Obraz je tmavý

Kontrola	Řešení
Je jas obrazu správně nastaven?	Upravte nastavení položek Jas a Příkon v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Jas s.73 ☛ Nastavení - Příkon s.76
Je možnost Kontrast nastavena správně?	Upravte nastavení Kontrast v nabídce Konfigurace. ☛ Obraz - Kontrast s.73
Je čas vyměnit lampu?	Když se lampy blíží ke konci své životnosti, obraz je tmavší a kvalita barev nižší. Jakmile k tomu dojde, lampu vyměňte. ☛ "Výměna lampy" s.104

Problémy při zahájení projekce

Projektor se nezapne

Kontrola	Řešení
Stiskli jste tlačítko [⏻]?	Stisknutím tlačítka [⏻] zapnete napájení.
Jsou indikátory zhasnuté?	Napájecí kabel není správně připojen nebo zdroj napájení nefunguje. Odpojte a pak znovu připojte napájecí kabel. ☛ "Od instalace k promítání" s.28 Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Rozsvítí se nebo zhasnou indikátory, když se dotknete napájecího kabelu?	Napájecí kabel má pravděpodobně nedostatečný kontakt nebo může být vadný. Odpojte napájecí kabel a znovu jej připojte. Pokud problém nelze odstranit, přestaňte projektor používat, odpojte napájecí kabel ze zásuvky a kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů. ☛ <i>Projektor Epson – seznam kontaktů</i>
Je Provozní zámek nastaven na Úplné zamknutí ?	Stiskněte tlačítko [⏻] na dálkovém ovládání. Pokud nechcete používat Provozní zámek , změňte nastavení na Vypnuto . ☛ Nastavení - Provozní zámek s.76
Je vybráno správné nastavení pro vzdálený přijímač?	Zkontrolujte Vzdálený přijímač v nabídce Konfigurace. ☛ Nastavení - Vzdálený přijímač s.76

Jiné problémy

Není slyšet žádný zvuk nebo je úroveň hlasitosti příliš nízká

Kontrola	Řešení
Zkontrolujte správnost zapojení audio-/videokabelu k projektoru a zdroji zvuku.	Odpojte kabel od portu Audio a pak jej znovu připojte.
Není nastavena minimální hlasitost?	Nastavte hlasitost tak, aby byl zvuk slyšet. ☛ Nastavení - Hlasitost s.76 ☛ "Nastavení hlasitosti" s.38
Není aktivní režim Vypnout A/V?	Stisknutím tlačítka [A/V Mute] na dálkovém ovladači zrušte funkci Vypnout A/V. ☛ "Dočasné vypnutí obrazu a zvuku (Vypnout A/V)" s.48
Má zvukový kabel specifikaci "No resistance" (Bez odporu)?	Při používání běžně dostupného zvukového kabelu zkontrolujte, zda je označen specifikací "No resistance" (Bez odporu).
Je připojeno kabelem HDMI?	Pokud není na výstupu žádný zvuk při připojení prostřednictvím kabelu HDMI, nastavte připojené zařízení k výstupu PCM.
Je vybrána možnost Výstup zvuku z projektoru? (Pouze při promítání USB Display)	Klepněte na Všechny programy - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx Settings a vyberte možnost Výstup zvuku z projektoru .

Dálkový ovladač nefunguje

Kontrola	Řešení
Je vysílač signálu dálkového ovladače při použití nasměrován na snímač signálu dálkového ovladače na projektoru?	Nasměrujte dálkové ovládání na snímač signálu dálkového ovladače. ☛ "Provozní dosah dálkového ovladače" s.17
Není dálkový ovladač příliš daleko od projektoru?	Provozní dosah dálkového ovladače je přibližně 6 metrů. ☛ "Provozní dosah dálkového ovladače" s.17
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 dálkový ovladač na možnost Vypnuto v položce Vzdálený přijímač v nabídce Konfigurace. ☛ Nastavení - Vzdařený přijímač s.76
Je vybráno správné nastavení pro Vzdálený přijímač?	Zkontrolujte Vzdálený přijímač v nabídce Konfigurace. ☛ Nastavení - Vzdařený přijímač s.76

Kontrola	Řešení
Nejsou baterie vybité? Jsou baterie správně vloženy?	Zkontrolujte, zda jsou baterie vloženy správně nebo podle potřeby použijte nové. ☛ "Výměna baterií v dálkovém ovladači" s.16

Chci změnit jazyk nabídek a zpráv

Kontrola	Řešení
Změňte nastavení Jazyk.	Upravte nastavení jazyka v nabídce Konfigurace. ☛ Rozšířené - Jazyk s.78

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

Kontrola	Řešení
Je možnost Pohotovostní režim nastavena na hodnotu Komunikace zap. ?	Chcete-li použít funkci Mailová zpráva, když je projektor v pohotovostním režimu, nastavte položku Komunikace zap. v nabídce Pohotovostní režim v nabídce Konfigurace. ☛ Rozšířené - Pohotovostní režim s.78
Došlo ke kritickému abnormálnímu stavu a projektor se náhle zastavil?	Když se projektor náhle zastaví, nelze odesílat e-mail. Pokud abnormální stav přetrvává, kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů. ☛ Projektor Epson – seznam kontaktů
Funguje napájení projektoru?	Zkontrolujte, zda elektrická zásuvka nebo zdroj napájení funguje správně.
Je provedeno správné nastavení funkce Mailová zpráva v nabídce Konfigurace?	E-mail s informací o problémech se odesílá podle nastavení Mail v nabídce Konfigurace. Zkontrolujte, zda je vybráno správné nastavení. ☛ "Nabídka Mail" s.82

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

☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Event ID	Příčina	Řešení
0432 0435	Chyba při spouštění EasyMP Network Projection.	Restartujte projektor.
0434 0482 0484 0485	Síťová komunikace je nestabilní.	Zkontrolujte stav síťové komunikace a po chvíli čekání zopakujte připojení.
0433	Nelze přehrávat přenesené snímky.	Restartujte aplikaci EasyMP Network Projection.
0481	Komunikace byla přerušena z počítače.	
0483 04FE	Aplikace EasyMP Network Projection se neočekávaně ukončila.	Zkontrolujte stav síťové komunikace a poté restartujte projektor.
0479 04FF	V projektoru došlo k systémové chybě.	Restartujte projektor.
0894	Došlo k přerušení komunikace, protože je projektor připojen k neautorizovanému přístupovému bodu.	Obraťte se na správce sítě, který vám poskytne podrobnější informace.
0898	Chyba komunikace s DHCP.	Zkontroluje, zda správně pracuje server DHCP. Pokud nepoužíváte DHCP, vypněte nastavení DHCP. ☛ Kabelová LAN - Nastavení IP s.82
0899	Další chyby komunikace	Pokud problém nelze odstranit restartováním projektoru nebo aplikace EasyMP Network Projection, kontaktujte prodejce nebo použijte nejbližší adresu uvedenou v dokumentu Projektor Epson – seznam kontaktů. ☛ Projektor Epson – seznam kontaktů



Údržba

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

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

Upozornění

Před čištěním projektor vypněte.

Čištění Povrchu Projektoru

K čištění skříně projektoru používejte měkkou látku.

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

Upozornění

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

Čištění objektivu

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



Varování

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

Upozornění

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

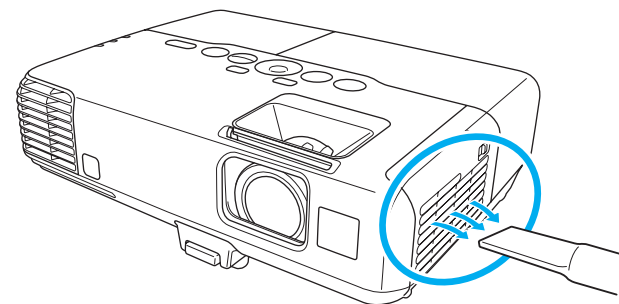
Čištění vzduchového filtru

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

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

Upozornění

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



- Pokud se tato zpráva zobrazuje často i po čištění, je třeba vyměnit vzduchový filtr. Nainstalujte nový vzduchový filtr.
🔍 "Výměna vzduchového filtru" [s.107](#)
- Tyto součásti čistěte minimálně jednou za tři měsíce. Pokud projektor používáte v prostředí se zvýšenou prašností, čištění provádějte častěji.

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

Výměna lampy

Interval výměny lampy

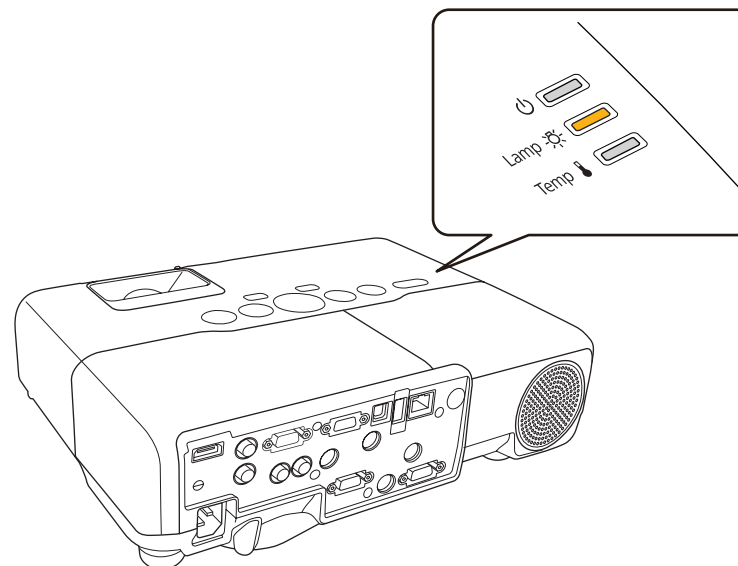
Lampu vyměňte v následujících případech:

- Zobrazí se následující zpráva.
"Je třeba vyměnit lampu. Kontaktujte prodejce vašeho projektoru Epson nebo zakupte na www.epson.com."



Zpráva se zobrazuje 30 sekund.

- Indikátor lampy bliká oranžově.



- Promítaný obraz tmavne nebo se postupně zhoršuje.

Upozornění

- Hlášení o nutnosti výměny lampy je nastaveno tak, aby se zobrazilo po následujících intervalech. Výměna lampy je nutná k zachování optimálního jasu a kvality promítaného obrazu.

Když je **Příkon** nastaveno na **Normální**: Asi 5000 hodin

Když je **Příkon** nastaveno na **ECO**: Asi 6000 hodin

☛ **Nastavení - Příkon** s.76

- Budete-li lampu používat po uplynutí intervalu pro výměnu, zvyšuje se pravděpodobnost výbuchu lampy. Jakmile se zobrazí výzva k výměně lampy, vyměňte lampu co nejdříve za novou, i když lampa ještě funguje.
- Opakovaně nevypínejte a ihned nezapínejte napájení. Časté zapínání a vypínání napájení může zkrátit životnost lampy.
- V závislosti na vlastnostech lampy a na způsobu použití může lampa ztmavnout nebo přestat fungovat ještě před zobrazením výzvy k výměně lampy. Doporučujeme, abyste měli náhradní lampu vždy připravenou.

Postup při výměně lampy

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

Varování

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



Výstraha

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

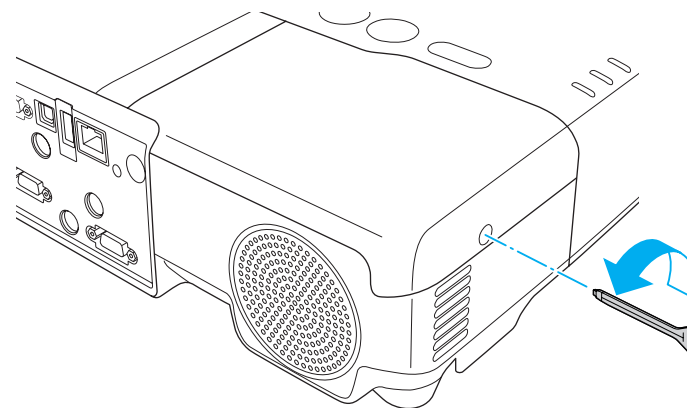
1

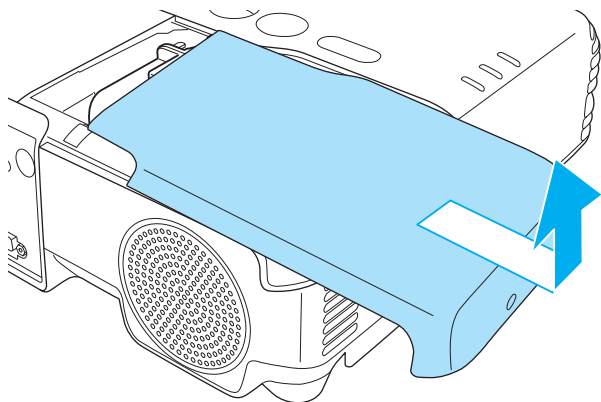
Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.

2

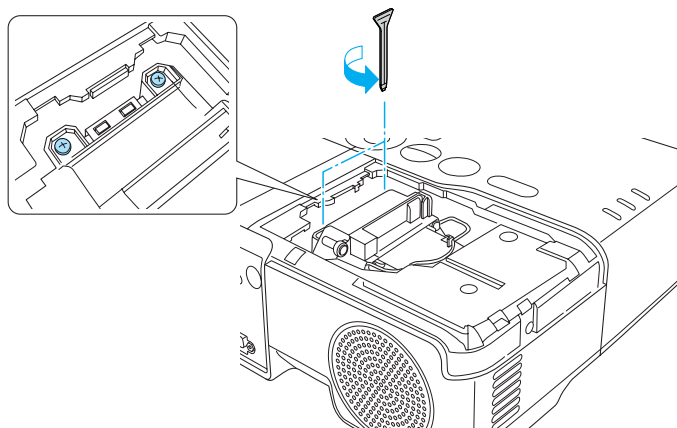
Před odstraněním krytu z horní části projektoru počkejte, až lampa dostatečně vychladne.

Šroubovákem dodaným s novou lampou nebo vlastním křížovým šroubovákem uvolněte šroubek upevňující kryt lampy. Potom posuňte kryt lampy dopředu a zvednutím jej sejměte.



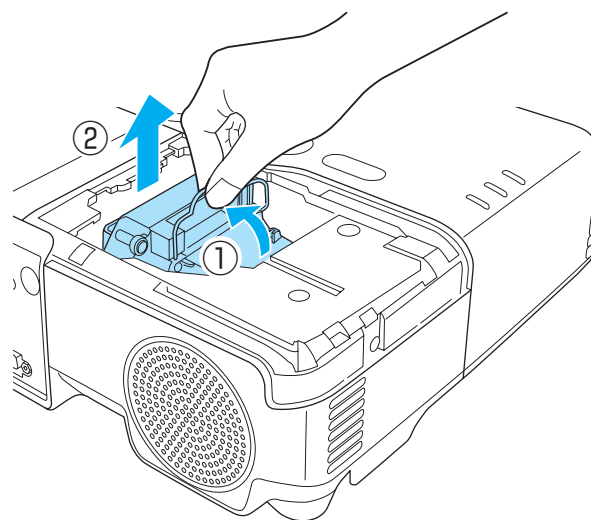


- 3** Uvolněte dva šroubky upevňující lampu.

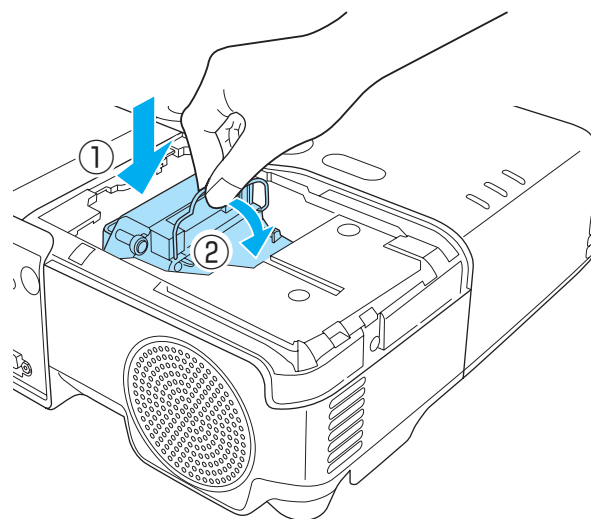


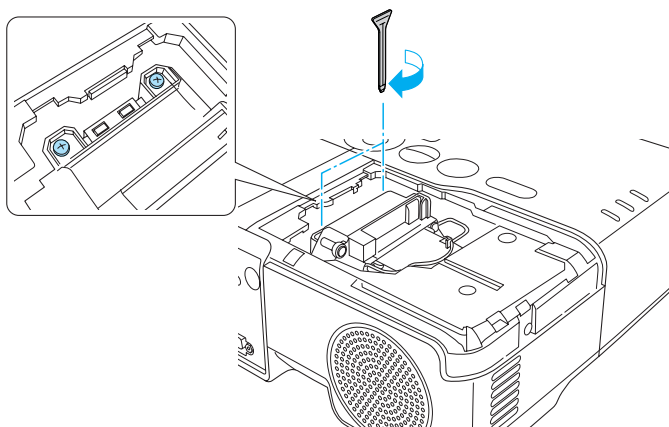
- 4** Vyměňte starou lampu zatažením za rukojeť.
Pokud je lampa prasklá, vyměňte ji za novou nebo požádejte nejbližšího prodejce o radu.

☛ [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

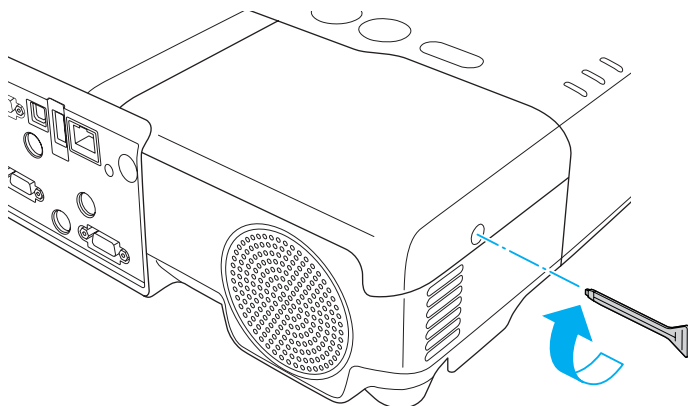


- 5** Nainstalujte novou lampu.
Zasuňte novou lampu po vodící liště správným směrem tak, aby dosedla na místo, pevně zatlačte a jakmile je zcela zasunutá, utáhněte dva šroubky.





6 Nasadte kryt lampy.



Upozornění

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

Resetování provozní hodin lampy

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

☛ "Nabídka Reset" [s.86](#)



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

Výměna vzduchového filtru

Interval výměny vzduchového filtru

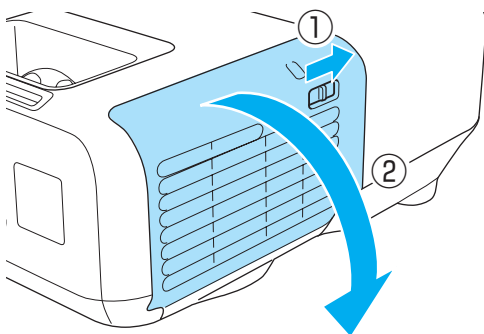
Vzduchový filtr vyměňte v následujících případech:

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

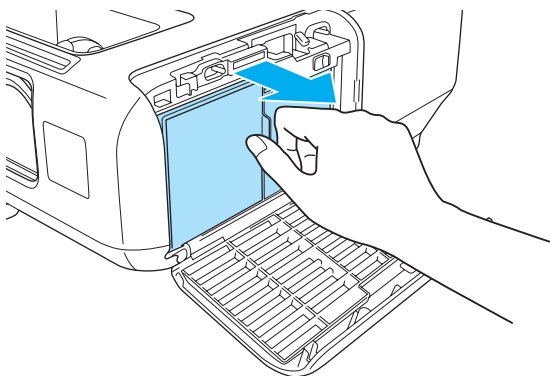
Postup při výměně vzduchového filtru

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

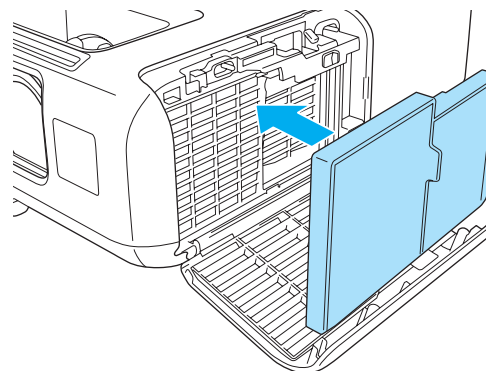
- 1** Po vypnutí napájení projektoru zazní dvakrát potvrzující signál; potom můžete odpojit napájecí kabel.
- 2** Otevřete kryt vzduchového filtru.
Posuňte spínač otevření/zavření vzduchového filtru a vzduchový filtr otevřete.



- 3** Odstraňte vzduchový filtr.
Uchopte výstupek ve středu vzduchového filtru a vytáhněte jej 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: polypropylen
Materiál filtru: polypropylen



Příloha

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

Volitelné Příslušenství

Interaktivní jednotka ELPIU01

Použijte při promítání obrazovky počítače na projekční plochu.

Projektor dokumentů ELPDC06/ELPDC11

Použijte při promítání materiálů, jako jsou knihy, dokumenty OHP nebo fólie.

Přenosné 50palcové promítací plátno ELPSC06

Kompaktní plátno, které lze snadno přenášet. (Poměr stran 4:3)

Přenosné 60palcové promítací plátno ELPSC27

Přenosné 80palcové promítací plátno ELPSC28

100palcové promítací plátno ELPSC29

Přenosná svinovací promítací plátna. (poměr stran 4:3)

Přenosné 70palcové promítací plátno ELPSC23

Přenosné 80palcové promítací plátno ELPSC24

Přenosné 90palcové promítací plátno ELPSC25

Přenosná svinovací promítací plátna. (poměr stran 16:10)

Přenosné 53palcové promítací plátno ELPSC30

Přenosné 64palcové promítací plátno ELPSC31

Přenosná magnetická promítací plátna. (poměr stran 4:3)

Počítačový kabel ELPKC02

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

Tento kabel je stejný jako počítačový kabel dodáván s projektorem.

Počítačový kabel ELPKC09

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

Počítačový kabel ELPKC10

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

Použijte jeden z těchto delších kabelů v případě, že je počítačový kabel dodaný s projektorem příliš krátký.

Kabel komponentního videa ELPKC19

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

Slouží k připojení zdroje [komponentního videa](#).

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (pouze EB-93)

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

Stropní trubka (450 mm)* ELFPF13

Stropní trubka (700 mm)* ELFPF14

Slouží k montáži projektoru na zvýšený strop.

Montážní konzola* ELPMB23

Slouží k montáži projektoru pod strop.

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

 [Projektor Epson – seznam kontaktů](#)

Spotřební Materiál

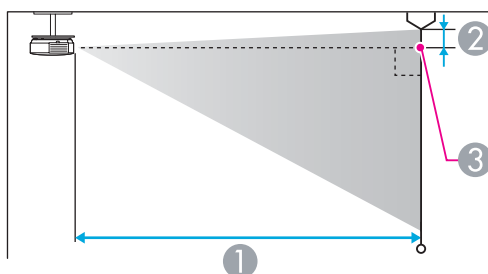
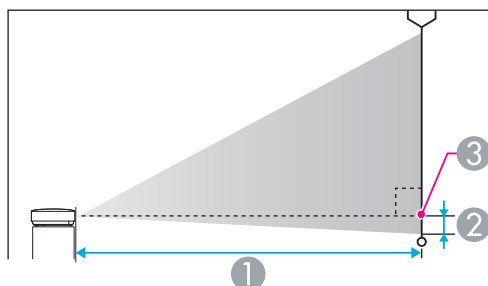
Lampa ELPLP60

Pro výměnu použité lampy.

Vzduchový filtr ELPAF29

Použijte jako náhradu za použité vzduchové filtry.

Projekční vzdálenost



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

Jednotky: cm

Formát plátna 4:3		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
30"	61x46	89 - 107	-5
40"	81x61	119 - 143	-7
50"	100x76	150 - 180	-8

Formát plátna 4:3		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
60"	120x91	180 - 217	-10
80"	160x120	241 - 290	-14
100"	200x150	302 - 363	-17
150"	300x230	454 - 546	-25
200"	410x300	607 - 729	-34
250"	500x380	759 - 912	-42
300"	610x460	912 - 1095	-51

Jednotky: cm

Formát plátna 16:9		①	②
		Minimální (Široká) až maximální (Tele)	
30"	66x37	97 - 117	+1
40"	89x50	130 - 156	+1
50"	110x62	163 - 196	+1
60"	130x75	196 - 236	+1
80"	180x100	263 - 316	+2
100"	220x120	329 - 396	+2
150"	330x190	495 - 595	+3
200"	440x250	661 - 794	+5
250"	550x310	827 - 994	+6
275"	620x350	910 - 1093	+6

Podporovaná Rozlišení

Počítačové signály (analogový RGB)

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

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

Komponentní video

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

Kompozitní video

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

Vstupní signál z portu HDMI

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

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

Obecné Technické Údaje Projektoru

Název výrobku		EB-93	EB-92
Rozměry		345 (š) x 93 (v) x 263 (h) mm	
Velikost panelu LCD		0,55"	
Projekční metoda		Polysilikonová aktivní matice TFT	
Rozlišení		786 432 pixelů XGA (1024 (Š) x 768 (V) bodů) x 3	
Úprava zaostření		Ručně	
Nastavení přiblížení		Ručně (1 až 1,2)	
Lampa		Lampa UHE, 200 W, model č.: ELPLP60	
Max. výkon audiovýstupů		16 W	
Reproduktor		1	
Napájení		100 až 240 V AC ± 10 %, 50/60 Hz 3.2 až 1.4 A	
Spotřeba	100 až 120 V	Provozní: 312 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 4.1 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.31 W	Provozní: 312 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): - Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.31 W
	220 až 240 V	Provozní: 299 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): 4.6 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.40 W	Provozní: 299 W Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace zap.): - Spotřeba v pohotovostním režimu (Komunikace vyp.): 0.40 W
Provozní nadmořská výška		Nadmořská výška 0 až 2 286 m	
Provozní teplota		5 až +35 °C (bez kondenzace)	
Skladovací teplota		-10 až +60 °C (bez kondenzace)	
Hmotnost		Přibližně 3.1 kg	

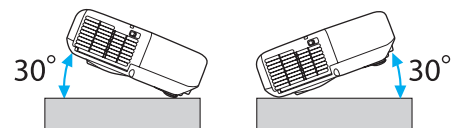
Konektory	Port Computer1	1	15kolíkový konektor Mini D-Sub (zástrčka)
	Port Computer2	1	15kolíkový konektor Mini D-Sub (zástrčka)
	Port Video	1	Konektor RCA

Port S-Video	1	4kolíkový konektor mini DIN
Vstupní port Audio1	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)
Vstupní port Audio2	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)
Port Audio-L/R	1	Konektor RCA (jack) x 2 (L-R)
Port Audio Out	1	Stereofonní miniaturní konektor (jack)
Port Monitor Out	1	15kolíkový konektor Mini D-Sub (zástrčka)
Port HDMI	1	HDMI (zvuk je podporován pouze PCM)
Port USB(TypeA)*1	1	Konektor USB (typ A)
Port USB(TypeB)*1	1	Konektor USB (typ B)
Port LAN*2	1	RJ-45
Port RS-232C	1	Miniaturní konektor D-Sub 9 kolíků (samčí)

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

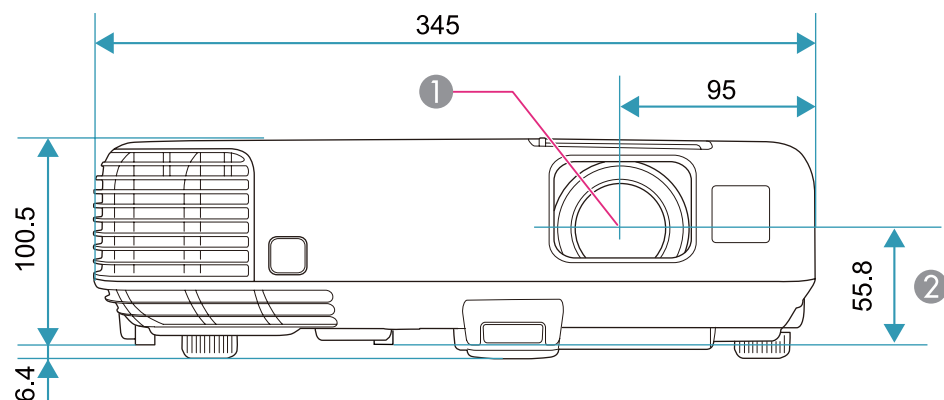
*2 pouze EB-93.

Úhel naklonění

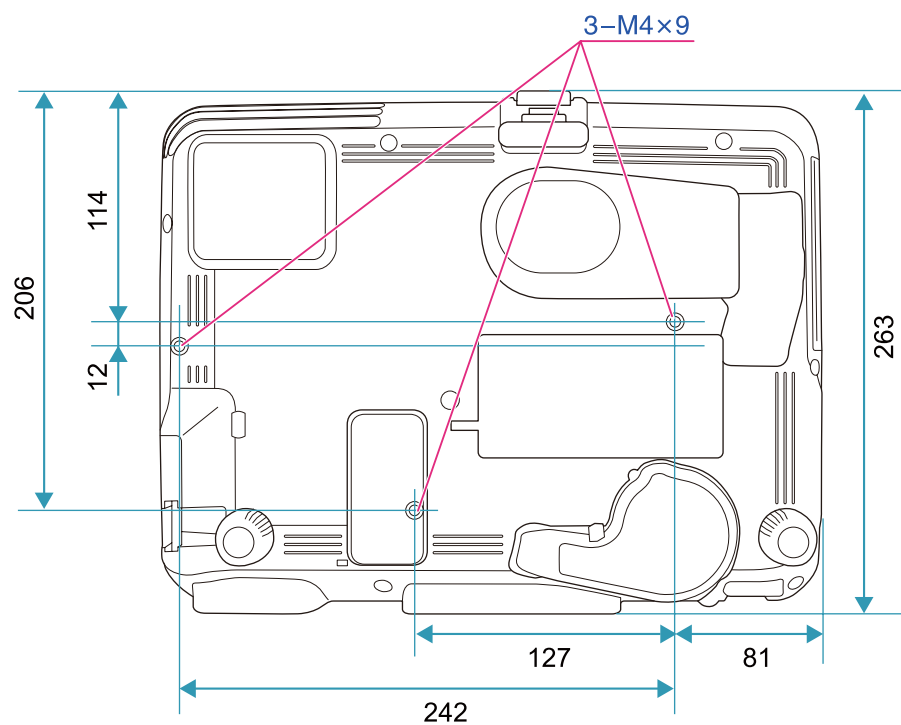


Pokud projektor používáte pod úhlem náklonu větším než 30°, mohlo by dojít k jeho poškození nebo k poranění osob.








Jednotky: mm



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



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

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

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

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

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

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

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

Obrázky v této příručce a skutečný projektor se mohou lišit.

O symbolech, upozorněních a způsobech zobrazování položek

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

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

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

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


Obecná poznámka:

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

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

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

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

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

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

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

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

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

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

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

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

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

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

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

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

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

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

1999-05-03 lpd Original version.

mDNSResponder

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

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

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

Apache License

Version 2.0, January 2004

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.
Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “aes-src-29-04-09” are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

A

Abs. teplota barev	74
Adresa brány	82
Adresa IP	83
Auto lichoběž. - V/S	76
Autom. nastavení	75
Automatická clona	39, 74

B

Bílá tabule	39
-------------------	----

C

Crestron RoomView	66
-------------------------	----

Č

Čas krytu čočky	78
Čelní	19, 78
Černá tabule	39
Číslo portu	83
Čištění	103
Čištění povrchu projektoru	103
Čištění vzduchového filtru a větracího vstupního otvoru	103
Čtení oznámení	63

D

Dálkový ovladač	14
Doba přepnutí obrazovky	47
Dynamický	38

E

EasyMP Monitor	60
Elektronická lupa	50
E-mailová adresa	83
ESC/VP21	64

F

Formát Plátna	111
Fotografie	39
Funkce bezdrátové myši	51
Funkce Nápoředy	88

H

Heslo k PJ linku	81
Heslo projektoru	81
Hlasitost	77
Hledání zdroje	13, 29

I

Indikátor lampy	89
Indikátor napájení	89
Indikátor teploty	89
Indikátory	89
Informace o synchronizaci	85
Interval výměny lampy	104
Interval výměny vzduchového filtru	107

J

Jas	74
Jazyk	79

K

Kino	39
Klidový režim	78
Konektor HDMI	11
Konektor napájení	11
Kontrast	74
Kroužek zaostření	10
Kryt lampy	10
Křížek	50

L

Lichoběžník	76
-------------------	----

M

Mailová zpráva	63, 83
Maska podsítě	82
Měkké klávesy	80
Message Broadcasting	60

N

Na konfiguraci sítě	79
Nabídka Informace	85
Nabídka Kabelová LAN	82
Nabídka Konfigurace	71
Nabídka Mailová zpráva	82
Nabídka Nastavení	76
Nabídka Obraz	73
Nabídka Reset	84, 86
Nabídka Rozšířené	78
Nabídka Signál	74
Nabídka Síť	79
Nabídka Základní	81

Nálepka zabezpečení heslem	57
Napájení zapnuto	78
Nastavení Projektoru	60
Nastavení zobrazení	47
Název projektoru	81
Názvy součástí a funkce	10

O

Obnov. kmitočet	85
Odstín	74
Ochrana napájení	56
Ochrana uživatelského loga	56
Ostrost	74
Otáčení snímků	45
Ovládací panel	13
Ovládání pomocí webového rozhraní	61

P

Páčka nastavení podpěry	10
PJLink	65
Plátno pro zadní projekci	19
Podporované zobrazovací zařízení	112
Pohotovostní režim	79
Poměr stran	40, 75
Port Computer	11
Port S-Video	11
Port USB(TypeA)	11
Port USB(TypeB)	11
Port Video	11
Pořadí přehrávání	47
Postup při výměně lampy	105
Postup při výměně vzduchového filtru	107

Potlačení šumu	75
Pozadí obrazu	78
Pozice	75
Prezentace	38, 43, 46
Progresivní	75
Projekce	78
Projektor dokumentů	110
Provoz	78
Provoz lampy	85
Provozní teplota	114
Provozní zámek	58, 76
Přední nastavitelná podpěra	10
Přehřívání	90
Příkon	77
Příst. heslo na web	81

Q

Quick Corner	76
--------------------	----

R

Resetování provozní doby lampy	86, 107
Resetovat vše	86
Režim barev	38, 74
RoomView	66
Rozlišení	85

Ř

Řešení problémů	89
-----------------------	----

S

Seřizování souběhu	75
Síťová informace	79

Skladovací teplota	114
SMTP server	83
Snímač dálkového ovladače	10, 11
SNMP	63
Souvislé	47
Sport	39
Spotřební materiál	110
sRGB	39
Strop	19, 78
Synchronizace	75
Sytost barev	74

T

Technické údaje	114
Tlačítko Volume	13
Transfokační kroužek	10
Tvar ukazatele	77

U

Ukazatel	49
Ukazatel myši	51
Upevňovací body montážní konzoly	12
Úplné zamknutí	58
Úprava barev	74
USB Type B	79
Úvodní obrazovka	78
Uživatelské logo	52
Uživatelské tlačítko	77

V

Větrací otvor	10
Video rozsah HDMI	75
Videosignál	75, 85

Vlastní vzor	54
Volitelné příslušenství	110
Vstupní signál	75, 85
Výběr disku	44
Výměna baterií	16
Vypnout A/V	48
Vysoká nadmořská výška	78
Vzdálené ovládání webovým prohlížečem	61
Vzdálenost	111
Vzor	77

W

Webový prohlížeč	60
------------------------	----

Z

Zabezpečení heslem	56
Zadní	19, 78
Zadní podpěry	12
Zdroj	85
Zmrazit	48
Zobrazení	78
Zobrazovací zařízení	112
Zpráva	78