



プロジェクター活用ガイド

Officio
オフィリオ プロジェクター

EB-Z8050W

はじめに

プロジェクターを活用するための便利な機能のご案内.....	5
ネットワーク接続で多彩な画面転送(EasyMP Network Projection).....	5
Windows Vistaのネットワークプロジェクター機能で投写する.....	5
遠隔からプロジェクターの監視・設定・制御.....	5
ソフトウェアのインストール.....	7
収録されているソフトウェア.....	7
インストールの方法.....	7

EasyMP Network Projectionで接続する

EasyMP Network Projectionの概要.....	10
EasyMP Network Projectionの主な機能.....	10
2つの接続モード.....	10
マニュアルモード.....	10
かんたんモード(オプションの無線LANユニット装着時のみ).....	11
接続の流れ.....	11
接続の準備.....	12
コンピューターの準備.....	12
Windowsの場合.....	12
Macintoshの場合.....	12
ネットワーク上のプロジェクターに接続して投写する.....	13
プロジェクター側の操作.....	13
コンピューター側の操作.....	13
接続画面の使い方.....	15
ツールバーの使い方.....	17

EasyMP Network Projectionの便利な機能

PowerPointのスライドショーだけを投写する(プレゼンテーションモード).....	20
マルチスクリーンディスプレイ機能を使う.....	21
仮想ディスプレイの配置例.....	22
マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ.....	22
仮想ディスプレイの設定.....	23
仮想ディスプレイドライバを有効にする(Windowsのみ).....	23
仮想ディスプレイの配置.....	23
投写する映像を割り当てる.....	27
割り当てた映像を投写する.....	27

サブネットが異なるプロジェクターと接続したいとき

サブネットの異なるプロジェクターと接続するには.....	30
IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索(マニュアルモードのみ).....	31
プロファイルを使った検索.....	32
プロファイルを作成する.....	32
プロファイルを指定して検索.....	33
プロファイルを管理する.....	34

EasyMP Network Projectionの動作を設定する

オプション設定の使い方.....	37
各項目の設定.....	37
一般設定タブ.....	37
パフォーマンス調整タブ.....	38
音声出力タブ.....	38

ネットワークプロジェクター機能で投写する

ネットワークプロジェクターの使い方.....	40
------------------------	----

コンピューターを使ってプロジェクターの設定・監視・制御をする

Webブラウザーを使って設定を変更する(Web制御).....	42
---------------------------------	----

Web制御を表示する.....	42
プロジェクターのIPアドレスを入力する.....	42
プロジェクターの設定.....	42
Webブラウザーで設定できない環境設定メニューの項目.....	42
Webブラウザーでのみ設定できる項目.....	43

メール通知機能で異常を通知する.....	44
----------------------	----

SNMPを使って管理する.....	45
-------------------	----

付 録

接続時の制限事項.....	47
---------------	----

対応解像度.....	47
表示色.....	47
接続台数.....	47
その他.....	47
Windows Vista使用時.....	47
Windows フォト ギャラリー投写時の制限.....	48
Windows Aeroの制限.....	48

困ったときに.....	49
-------------	----

ネットワーク機能に関するトラブル.....	50
EasyMP Network Projectionと接続できない.....	50
EasyMP Network Projectionで接続して、映像が投写されたままになって他のコンピューターから接続できない.....	50

EasyMP Network Projectionを起動してもプロジェクターが見つからない.....	50
マニュアルモードまたは有線LANで接続できない.....	51
マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、任意のディスプレイへスライドショーの表示ができない.....	52
マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、コンピューターの画面上からアプリケーションが表示されなくなってしまう.....	52
マウスカーソルがコンピューターの画面上に表示されない.....	52
EasyMP Network Projectionで接続して映像が表示されない、表示が遅い.....	53
EasyMP Network Projectionで接続して使用しているときにPowerPointのスライドショーが動作しない.....	53
EasyMP Network Projectionで接続してOfficeアプリケーション使用時に画面が更新されない.....	53
EasyMP Network Projection実行時のエラーメッセージ.....	53
EasyMP Network Projectionでコンピューターとの接続を切断した後、ネットワークの設定が回復しない.....	55
監視・制御に関するトラブル.....	55
プロジェクターに異常が起きてもメールが送られてこない.....	55

用語解説.....	57
-----------	----

一般のご注意.....	58
-------------	----

本製品について.....	58
商標について.....	58

索引.....	67
---------	----



はじめに

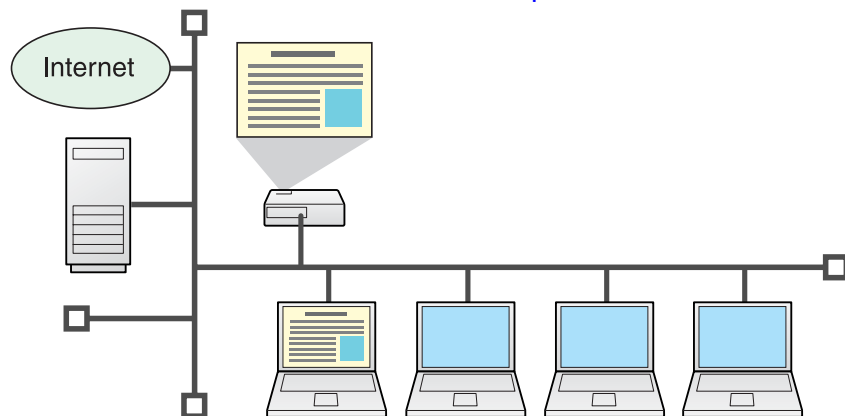
ここでは、ネットワークを使ってプロジェクターをもっと便利に活用するための機能のご案内をしています。

EasyMP(Epson Administrative System for Meeting and Presentation)は、多彩で効果的な会議・プレゼンテーションを支援します。

ネットワーク接続で多彩な画面転送(EasyMP Network Projection)

EasyMP Network Projectionでプロジェクターをネットワークに接続すると、次のように効率的に会議やプレゼンテーションが行えます。

EasyMP Network Projectionを実行するには、事前に同梱品の『EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring』CD-ROMからソフトウェアをインストールします。☛ [p.7](#)



• 事前の準備不要/情報セキュリティー管理

会議室のネットワークに接続したコンピューターから共有ファイルサーバー内や自席のコンピューター内の資料を投写できるので、データコピーなどの事前準備が不要になります。

そのうえ、USBメモリーやノート型コンピューターにデータをコピーして持ち歩くことがなくなりますので、情報資産のセキュリティー管理面でも安心です。

• 円滑な進行

プロジェクターをネットワークに接続すれば、ネットワーク上のコンピューターからプロジェクターを共用できます。会議やプレゼンテーション時に各自のコンピューターから資料を投写する際も、プロジェクターとの接続ケーブルをつなぎ替えることなく円滑に進行できます。また、プロジェクターとコンピューターの距離を気にする必要はありません。

• 多彩な画面転送機能

- 分配機能 ☛ [p.10](#)
- 切り替え機能 ☛ [p.10](#)
- プレゼンテーションモード ☛ [p.20](#)
- マルチスクリーンディスプレイ ☛ [p.21](#)

Windows Vistaのネットワークプロジェクター機能で投写する

Windows Vistaに標準搭載のネットワークプロジェクター機能で、ネットワークを介してプロジェクターとコンピューターを接続して投写できます。特別なソフトウェアをインストールしなくてもOSの機能だけでネットワークを使ったプレゼンテーションが行えます。☛ [p.39](#)

遠隔からプロジェクターの監視・設定・制御

各会議室のプロジェクターを一括して管理するのに便利な以下の機能を用意しています。

- 異常時にメールでお知らせ ☛ [p.44](#)
- ネットワーク上のSNMP Managerからの監視、異常状態検出 ☛ [p.45](#)

- コンピューターに標準搭載のWebブラウザーを使って、プロジェクターを設定・制御  [p.42](#)

同梱品の『EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring』CD-ROMには、プロジェクターを活用するためのソフトウェアが収録されています。ソフトウェアをお使いのコンピュータにインストールしてください。

収録されているソフトウェア

『EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring』CD-ROMには以下のソフトウェアが収録されています。

- **EasyMP Network Projection**
ネットワーク接続したコンピュータの画面映像をプロジェクターに送信するソフトウェアです。
- **EasyMP Monitor**
ネットワーク接続しているエプソンプロジェクターの状態をコンピュータ画面に一覧表示して監視、制御するソフトウェアです。EasyMP Monitorを使うと複数のプロジェクターを一括して管理できます。EasyMP Monitorの使い方は『EasyMP Monitor 操作ガイド』をご覧ください。☞ [『EasyMP Monitor 操作ガイド』](#)

各ソフトウェアの動作条件は、プロジェクターに添付の『取扱説明書』「ソフトウェアの動作条件」でご確認ください。☞ [『取扱説明書』「ソフトウェアの動作条件」](#)

インストールの方法

インストールを開始する前に次の点にご留意ください。

- 下記のOSを搭載したコンピュータにEasyMP Network Projectionをインストールするには、管理者権限が必要です。
 - Windows 2000 • Windows XP • Windows Vista

- 下記のOSを搭載したコンピュータにEasyMP Monitorをインストールするには、管理者権限が必要です。

- Windows 2000 • Windows NT4.0
- Windows XP • Windows Vista

- 起動中のアプリケーションはすべて終了してからインストールを行ってください。

- ネットワーク及びコンピュータの権限、アプリケーションのインストール可否については、ネットワーク管理者等へご相談ください。



• EMP NS Connectionをお使いの方へ

EMP NS Connectionは名称が変更になりました。

変更前: EMP NS Connection → 変更後: EasyMP Network Projection

EMP NS Connectionをインストールしているコンピュータと本機をネットワークを介して接続するためには、事前にEMP NS ConnectionをアンインストールしてからEasyMP Network Projection Ver.2.60をインストールし直してください。EMP NS Connectionのままでは本機と正しく接続できません。

• EMP Monitorをお使いの方へ

EMP Monitorは名前が変更になりました。

変更前: EMP Monitor → 変更後: EasyMP Monitor

これまでEMP Monitorを使用していた環境でも、EasyMP Monitorに置き換えて使うことができます。EasyMP Monitorに更新するときは、事前にEMP MonitorをアンインストールしてからEasyMP Monitorをインストールしてください。

操作

Windowsの場合



1 コンピューターの電源を入れます。

- ② コンピューターに『EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring』CD-ROMをセットします。

自動的にセットアッププログラムが起動します。

- ③ 「おすすめ インストール」をクリックします。

ソフトウェアを選択してインストールしたいときは、**カスタムインストール**を選択します。ソフトウェアの表示言語を変更するときは**言語選択**をクリックします。

- ④ インストールするアプリケーションを確認して「インストール」をクリックします。

- ⑤ 使用許諾画面が表示されたら「はい」をクリックします。

- ⑥ EPSON Virtual Displayの追加と削除の画面が表示されたら「OK」をクリックします。

マルチスクリーンディスプレイ機能を使うときは、EPSON Virtual Displayの設定が必要ですが、ここで設定しなくても後から設定ができます。  [p.22](#)

- ⑦ 「完了」をクリックするとインストールが終了します。

EasyMP Monitorをインストールするように選択していると引き続きインストールが始まります。

Macintoshの場合

EasyMP MonitorはMacintoshには対応していません。

- ① コンピューターの電源を入れます。

- ② コンピューターに『EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring』CD-ROMをセットします。

- ③ EPSONウィンドウで「ENPvx.xx_Installer」アイコンをダブルクリックします。

インストールが開始します。

- ④ 「完了」をクリックするとインストールが終了します。



- 自動でインストールを開始しないとき(Windowsのみ)
スタート - ファイル名を指定して実行でファイル名を指定して実行ダイアログボックスを開き、CD-ROMドライブ名：
¥EPsetup.exeを指定してOKをクリックしてください。

- アンインストールしたいとき

Windowsの場合

スタート - 設定 - コントロールパネル - アプリケーションの追加と削除またはプログラムの追加と削除でEasyMP Network Projectionを削除します。

Macintoshの場合

アプリケーション - EasyMP Network Projectionのフォルダーを削除します。

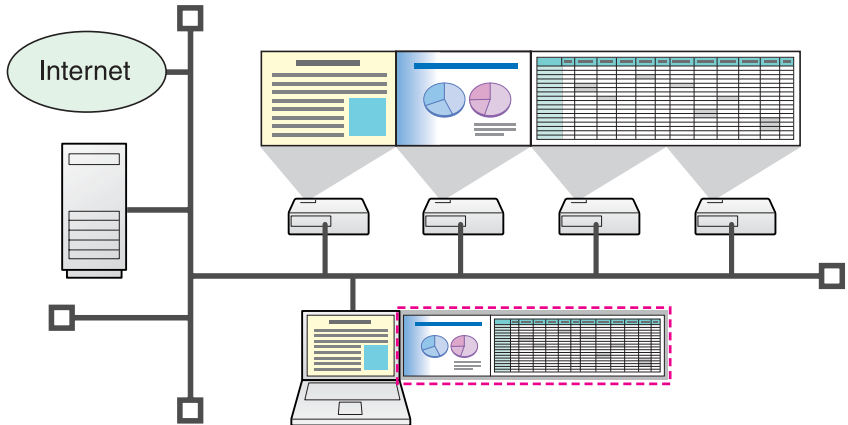


EasyMP Network Projectionで接続する

コンピューターとプロジェクターをネットワークに接続して、コンピューターの画面映像をプロジェクターで投写する手順を説明しています。

以下の便利な機能で会議やプレゼンテーションが行えます。

EasyMP Network Projectionの主な機能

- プレゼンテーションモード  [p.20](#)
コンピュータでPowerPointのスライドショーを実行しているときだけ投写する機能です。プレゼンテーションまでの準備操作中など、スライドショーを実行していないときは黒画面が投写されるのでスマートなプレゼンテーションができます。
 - マルチスクリーンディスプレイ  [p.21](#)
1台のコンピュータから4台までのプロジェクターに、それぞれ異なる映像を投写したり、横長の帳票画面などを一覧で投写したりできます。
- 
- 分配機能
1台のコンピュータの画面を、最大4台の同一のネットワークに接続されたプロジェクターに同時に投写できます。

• 切り替え機能

会議で使うすべてのコンピュータにEasyMP Network Projectionをインストールしておけば、順番に発表するときも接続ケーブルをつなぎ替えることなく次の発表者のコンピュータの画面に切り替えられます。

2つの接続モード

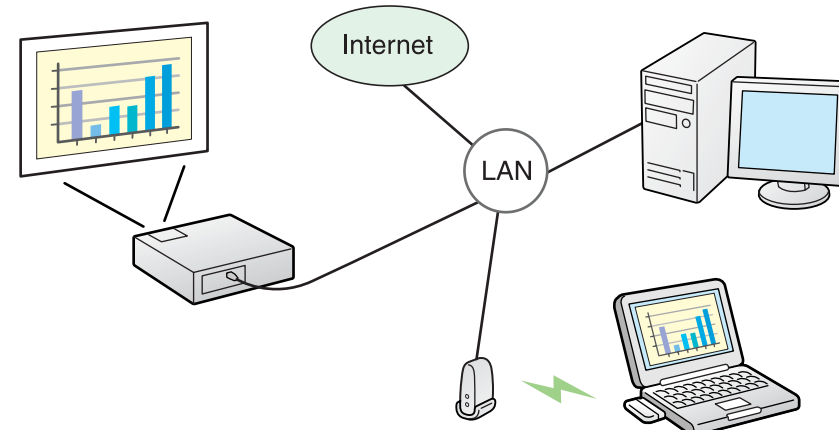
EasyMP Network Projectionでコンピュータとプロジェクターをネットワーク接続するには、以下の2通りの方法があります。

マニュアルモード

マニュアルモードはインフラストラクチャー接続で、すでに構築されているネットワークシステムにネットワークケーブルで接続する方法です。

有線LANでネットワークに接続するときは、市販のLANケーブルでプロジェクターをネットワークハブなどに接続します。

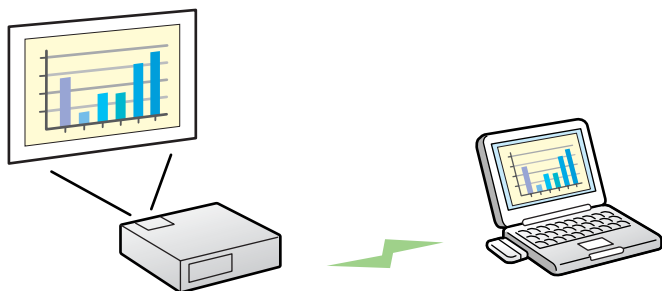
本機にオプションの無線LANユニットを装着すれば、無線LANアクセスポイントに接続してネットワークに参加することもできます。



かんたんモード(オプションの無線LANユニット装着時のみ)

本機にオプションの無線LANユニットを装着しているときに限り、かんたんモードは実行できます。

かんたんモードはプロジェクターが持つSSIDを一時的にコンピュータに割り当ててアドホック[▶]接続し、切断後にコンピュータのネットワーク設定を復元します。  p.12



- ネットワークの設定を行わずに簡単にコンピュータと接続し、そのコンピュータの映像を投写できます。
- 接続ケーブルが不要なのでスマートに、またプロジェクターとコンピュータが離れた位置にあっても接続できます。

接続の流れ

EasyMP Network Projectionでコンピュータとプロジェクターを接続して、投写するまでのステップは次のとおりです。

次の1から4のステップは、接続までの準備作業で初回のみ実行が必要です。

1. 接続するコンピュータにEasyMP Network Projectionをインストールする  p.7



2. コンピューターのネットワーク設定を行いネットワークに接続できる状態にする^{※1}  p.12



3. かんたんモードのとき： 本機にオプションの無線LANユニットを取り付ける（取り付けたらステップ5へ）
マニュアルモードのとき： ポート設定で有線LAN のアダプターを有効にする^{※2}  コンピューターの「取扱説明書」



4. 本機のネットワーク設定を行いネットワークに接続できる状態にする  『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」



5. コンピューターでEasyMP Network Projectionを起動し本機と接続する  p.13

※1 既にご利用のネットワークにプロジェクターを接続する場合は、コンピュータのネットワーク設定は不要です。

※2 必要に応じてアクセスポイントやルーターの設定を行ってください。

コンピュータで行う接続までの準備作業は以下のとおりです。

コンピュータの準備

Windowsの場合

コンピュータのLANアダプターに添付のユーティリティソフトを使ってネットワーク設定を行います。ユーティリティソフトの使用方法是、お使いのLANアダプターまたはコンピュータの『取扱説明書』をご覧ください。

たとえば以下の図のように、タスクバーのネットワークアイコンに×がついていると、本機との接続ができません。



Macintoshの場合

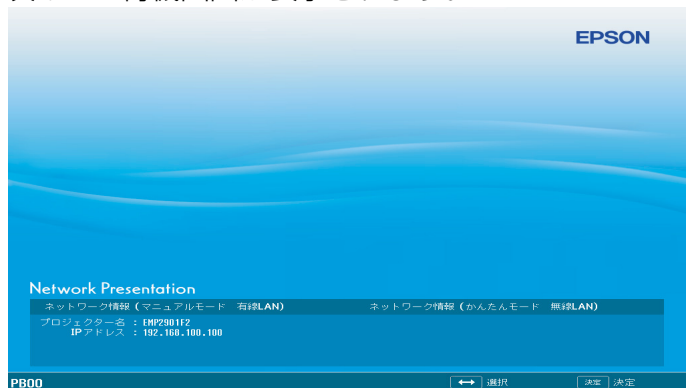
ネットワークポートと通信状態を設定します。詳細設定についてはコンピュータ、またはAirMacカードの各『取扱説明書』をご覧ください。

プロジェクター側の操作

まず、プロジェクターを接続待ちの状態にします。
事前に、プロジェクターのネットワーク設定が終了し、市販のネットワークケーブルでネットワークハブ等に接続されていることを確認してください。

操作

- 1 リモコンの[⏻]ボタンを押し、本機の電源を入れます。
- 2 リモコンの[LAN]ボタンを押します。
次のLAN待機画面が表示されます。



コンピューター側の操作

以降の説明では、断りのない限りWindowsの画面を載せています。
Macintoshでも同様の画面が表示されます。

操作

- 1 EasyMP Network Projectionを起動します。
Windowsの場合
スタート - プログラム(またはすべてのプログラム) - EPSON Projector - EasyMP Network Projectionの順に選択します。
Macintoshの場合
EasyMP Network Projectionをインストールしたハードディスクボリュームからアプリケーションフォルダーをダブルクリックし、EasyMP Network Projectionアイコンをダブルクリックします。
- 2 接続モード選択画面が表示されますので、「マニュアルモード」を選択して「OK」をクリックします。
プロジェクターが検索され、検索結果が表示されます。
常にマニュアルモードで接続するときは、接続モード選択画面で選択した接続モードを次回以降のデフォルト設定とするにチェックを付けます。
- 3 接続するプロジェクターにチェックを付け、「接続する」をクリックします。
同一のネットワークに接続されたプロジェクターであれば、最大4台までチェックを付けて同時に同じ映像を投写できます。
万一、接続したいプロジェクターが検索されないときには、**自動検索**をクリックします。検索には30秒程度かかります。
接続画面の詳細は「接続画面の使い方」をご覧ください。
 [p.15](#)
- 4 プロジェクター側でプロジェクターキーワードを「オン」にしているときは、キーワードを入力する画面が表示されます。LAN待機

画面に表示されているキーワードを入力し、「OK」をクリックします。

接続が完了すると、コンピューター画面の映像が投写されます。コンピューターの画面には次のようなEasyMP Network Projectionのツールバーが表示されます。このツールバーを使って、プロジェクターの操作や設定をしたり、ネットワーク接続を切断したりできます。ツールバーの詳細は「ツールバーの使い方」をご覧ください。  [p.17](#)



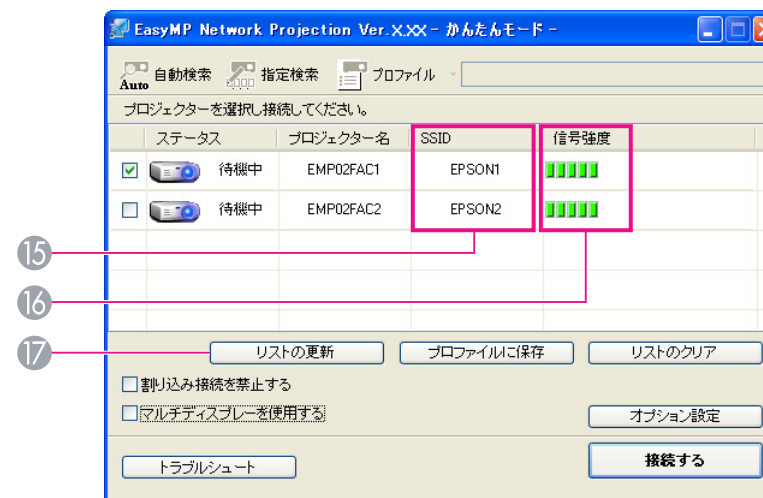
プレゼンターの交代など、引き続き別のコンピューターから接続する場合は、接続したいコンピューターでEasyMP Network Projectionを起動してください。接続中のコンピューターと接続が自動的に切断され、後から接続しようとしたコンピューターと接続します。

EasyMP Network Projectionを起動すると以下の画面が表示されます。
各ボタンや項目の働きは以下のとおりです。

マニュアルモードで起動したとき



かんたんモードで起動したとき



- 1  **自動検索**
マニュアルモード時は、コンピューターが接続しているネットワークシステムの中で接続可能なプロジェクターを検索します。
かんたんモード時は、SSIDによりプロジェクターを検索します。
- 2  **指定検索**
マニュアルモード時は、プロジェクターのIPアドレス、またはプロジェクター名を指定して検索します。
かんたんモード時は、SSIDの一覧から選んでプロジェクターを検索します。
- 3 **ステータス**
次の6種類のアイコンで、検索されたプロジェクターの状態をお知らせします。

	待機中	接続のために選択できます。
	使用中	接続のために選択できます。 接続する をクリックすると、現在接続中のコンピューターを切断してから接続します。

	使用中(割り込み禁止)	選択できません。他のコンピュータで 割り込み接続を禁止する を設定して接続中です。
	他アプリ使用中	プロジェクターが環境設定メニューを表示中です。環境設定メニューを終了してから検索し直すと選択できます。
	検索中	指定検索やプロファイルの検索中に表示されます。
	見つかりません	指定検索やプロファイルを実行した結果、見つからなかったときに表示します。かんたんモード時は、SSIDが同じものに限り複数のプロジェクターを選択できます。

- ④ **プロジェクター名**
プロジェクターの名前が表示されます。
- ⑤ **割り込み接続を禁止する**
選択したプロジェクターと接続中に他のコンピュータからの接続を禁止するときにチェックを付けます。
- ⑥ **マルチディスプレイを使用する**
マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するとき、チェックマークを付けます。チェックマークを付けると画面の下側にディスプレイ配置とディスプレイのプロパティが表示されます。👉 [p.21](#)
- ⑦ **トラブルシュート**
困ったときや、接続できないときにこのボタンを押すと、EasyMP Network Projectionトラブルシューティング画面が開きます。
- ⑧ **接続する**
検索結果の一覧で選択したプロジェクターと接続します。プロジェクターと接続できるとツールバーが表示されます。
- ⑨ **オプション設定**
EasyMP Network Projection起動時の処理方法などの環境を設定します。オプション設定について 👉 [p.37](#)
- ⑩ **プロファイルに保存**
ネットワーク上のプロジェクターを検索した結果をプロファイルとして保存します。👉 [p.32](#)

- ⑪ **リストのクリア**
検索結果の一覧をすべて消去します。
- ⑫ **IPアドレス(マニュアルモードのみ)**
プロジェクターのIPアドレスが表示されます。
- ⑬ **ディスプレイ**
(マルチディスプレイを使用するにチェックしたとき)ディスプレイ番号を選択します。👉 [p.27](#)
- ⑭  **プロファイル**
プロファイルに保存を実行して保存したプロファイルを使ってネットワーク上のプロジェクターを検索します。👉 [p.32](#)
- ⑮ **SSID(かんたんモードのみ)**
プロジェクターのSSIDが表示されます。
- ⑯ **信号強度(かんたんモードのみ)**
信号強度が強いほど、点灯しているインジケーターの数が多くなります。
- ⑰ **リストの更新(かんたんモードのみ)**
ステータスや信号強度を最新の状態に更新します。

ツールバーの使い方

EasyMP Network Projectionを起動してプロジェクターと接続すると、コンピュータの画面にツールバーが表示されます。このツールバーを使ってプロジェクターの操作や設定ができます。



操作対象プロジェクターの選択

分配機能やマルチスクリーンディスプレイで複数台のプロジェクターと接続して投写中に、ツールバーから操作するプロジェクターを限定するときにクリックします。アイコン下の表示は、操作対象となっているプロジェクターを示しています。ALLは接続しているプロジェクターすべてが操作対象となっていることを示しています。1,3など数字が表示されているときは、接続しているプロジェクターのうちNo.1と3が操作対象となっていることを示しています。

 をクリックすると以下の画面が表示されます。

No.	プロジェクター名	ディスプレイ
☒ 1	EMP02FAC1	1
☒ 2	EMP02FAC2	1
☒ 3	EMP02FAC3	1

プロジェクターの状態を示しています。

割り当てられたプロジェクターNo.を表示しています。このNo.がツールバーの操作対象プロジェクターNo.としてアイコンに表示されます。

操作対象としたいプロジェクターを選択します。



停止

プロジェクターと接続したまま投写を停止します。



表示

停止や一時停止を解除します。



一時停止

プロジェクターと接続したまま、投写中の映像の動きを一時的に停止します。



プレゼンテーションモード

クリックするたびにプレゼンテーションモードが有効/無効になります。☞ p.20



プロジェクター制御

ネットワークに接続したまま、プロジェクター機能のA/Vミュート、PCソース切替、Videoソース切替がリモコンや本体の操作パネルからの操作と同様に行えます。



をクリックすると、以下のツールバーが表示されます。



Videoソース切替



A/Vミュート

PCソース切替



A/Vミュート

リモコンの[シャッター]ボタンと同機能です。

☞ 『取扱説明書』『リモコン』



PCソース切替

クリックするたびに入力ソースが、コンピューター - BNC - DVI-D - LANの順で切り替わります。



Videoソース切替

クリックするたびに入力ソースが、S-ビデオ - ビデオ - HDMIの順で切り替わります。S-ビデオはケーブルが接続されていないときは切り替わりません。

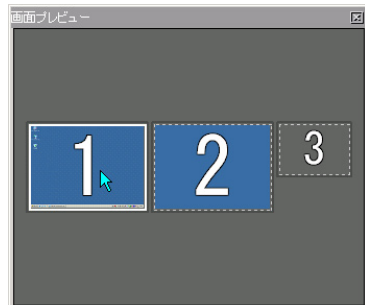


画面プレビュー

マルチスクリーンディスプレイのプレビュー画面を表示します。



をクリックすると、設定されているディスプレイの配置がプレビュー表示されます。各ディスプレイをクリックすると、画面プレビューウィンドウ全体に拡大表示されます。



オプション設定

コンピューターの映像を送信するときの送信パフォーマンスを調整できます。 [p.37](#)



動画再生モード

本機では動作しません。「動画再生を行えるプロジェクターに接続されていません。」とメッセージが出ます。

切断する

切断する

プロジェクターとの接続を終了します。



信号強度

かんたんモードで接続したときに表示されます。信号強度が強いほど、点灯しているインジケータの数が多くなります。



ツールバー表示切り替え

ツールバーの表示を以下のように切り替えられます。ツールバーの表示状態は、次に切り替えるまで保存されます。

Full



Normal



Simple





EasyMP Network Projectionの便利な機能

1台のコンピューターから複数のプロジェクターへ多様な画面を投写するマルチスクリーンディスプレイ機能など会議やプレゼンテーションを多彩にする便利な機能の使い方を説明しています。

プレゼンテーションモードにすると、コンピューター上でPowerPointのスライドショーを実行したときだけ、その映像が投写されます。スライドショーを実行していないときは黒画面が投写されます。スライドショー以外を見せたくないときに便利です。

MacintoshではPowerPointのほかKeynoteもプレゼンテーションモードに対応しています。

操作

- 1 必要に応じ操作対象のプロジェクターを選択し直します。
🖱️ [p.17](#)
- 2 ツールバーの  ボタンをクリックします。
プレゼンテーションモードになります。
- 3 プレゼンテーションモード中に、もう一度  ボタンをクリックするとプレゼンテーションモードが解除されます。

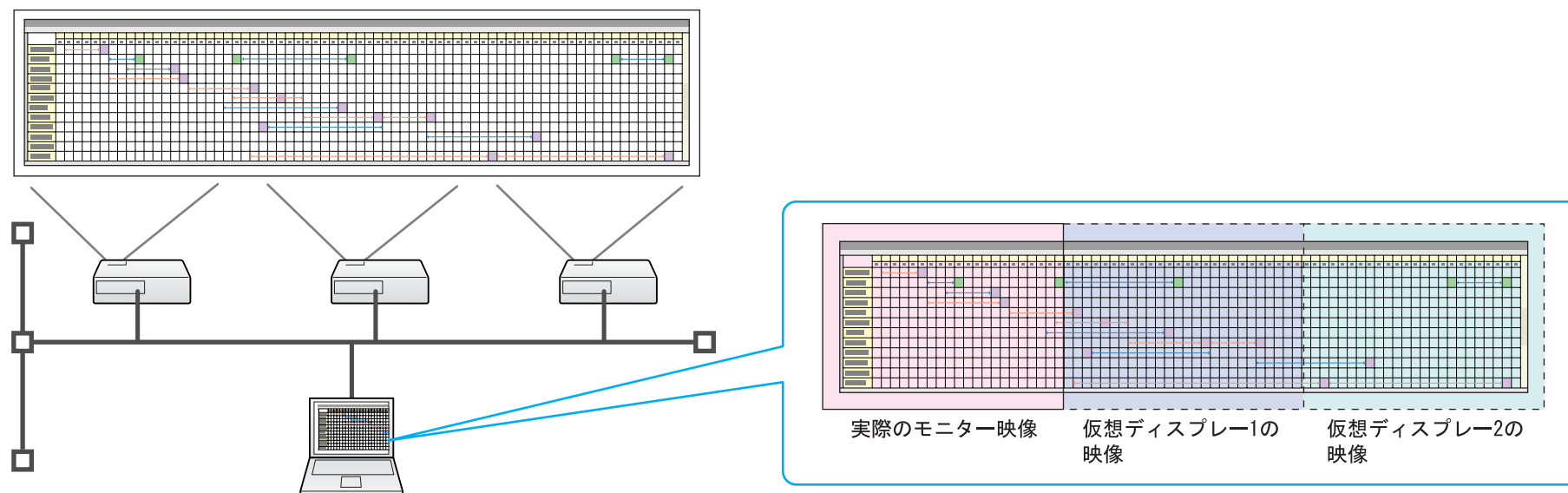


PowerPointのスライドショー投写中にリモコンの[▼]ボタンを押すと次のスライドを表示します。[▲]ボタンを押すと前のスライドを表示します。

マルチスクリーンディスプレイは、1台のコンピュータに複数台のプロジェクターを接続して多様な画面を投写できます。

Windowsの場合は、コンピュータに複数の仮想ディスプレイ▶ドライバーを設定し、それぞれの映像をプロジェクターで投写できます。なおWindows Vistaでは、Windows Vistaの仕様上この機能は使用できません。

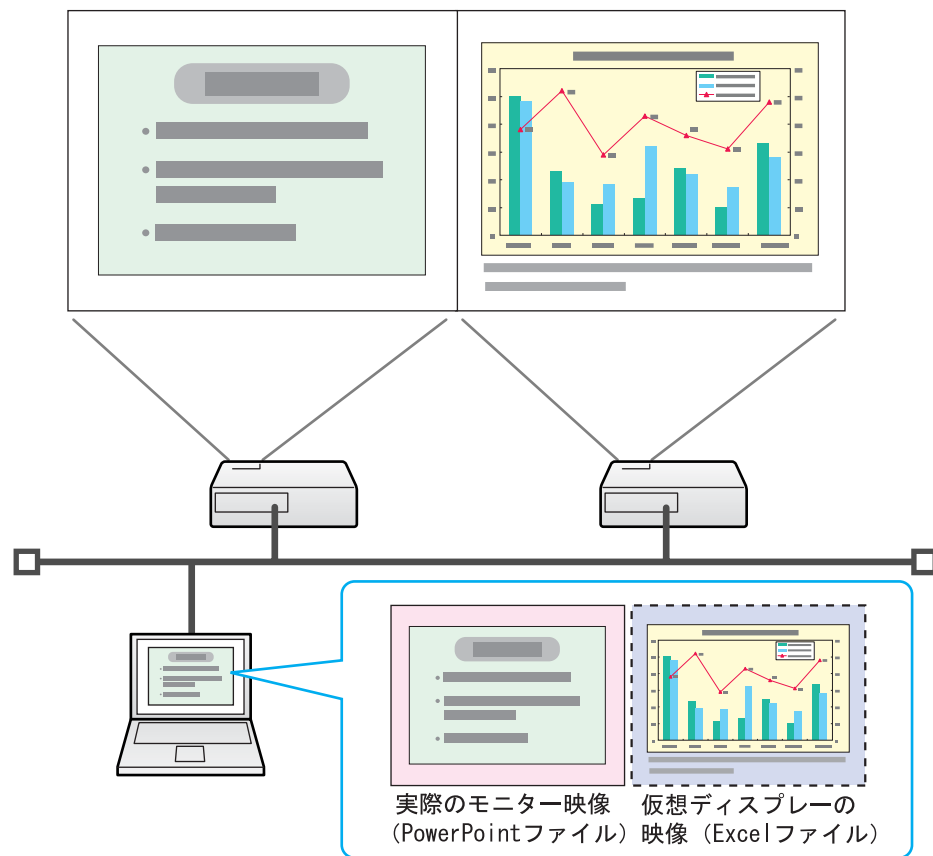
Macintosh の場合は、マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するにはコンピュータに実際に外付けのモニターを接続しておく必要があります。以降の説明で仮想ディスプレイとある箇所は、Macintoshの場合実際に接続されているモニター画面に対する操作となります。



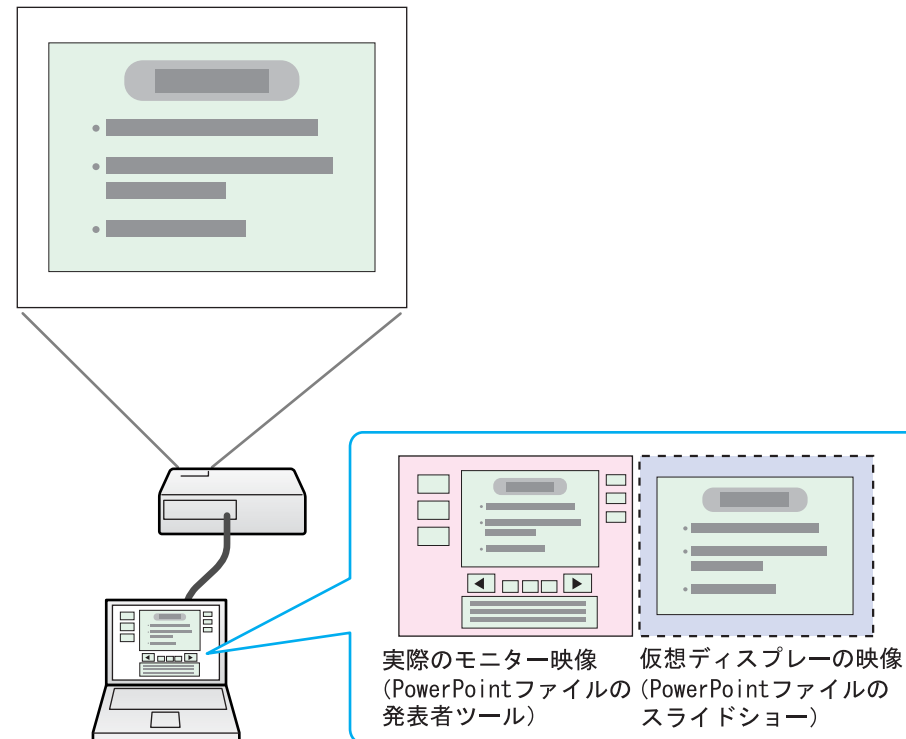
仮想ディスプレイの配置例

仮想ディスプレイの配置を工夫することで、プレゼンテーションを行うときに見せたい映像だけをプロジェクターに投写したり、左右で違った映像を配置して投写できます。

配置例1



配置例2



マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ

1. 仮想ディスプレイの設定 p.23

Windows環境では、必要に応じ仮想ディスプレイドライバーを有効にします。また、Windows、Macintoshとも仮想ディスプレイの配置を設定します。

2. 投写する映像を割り当てる p.27

投写するファイルを起動し、実際に投写する配置に合わせて仮想ディスプレイに画面を移動します。

3. 割り当てた映像を投写する p.27

ネットワークを介して接続したプロジェクターに仮想ディスプレイの番号を割り当てて投写します。

仮想ディスプレイの設定

ここでは仮想ディスプレイの配置例 1 を例に説明します。  p.22

仮想ディスプレイドライバを有効にする(Windowsのみ)

仮想ディスプレイ  のドライバを有効にします。以下の方は、この操作は不要です。次の、  「仮想ディスプレイの配置」 p.23 に進んでください。

- EasyMP Network Projectionインストール時に、仮想ディスプレイを有効にした方。
- Macintoshをお使いの方。

操作

- 1 コンピューターでWindowsを起動し、「スタート」 - 「プログラム」(または「すべてのプログラム」) - 「EPSON Projector」 - 「EPSON Virtual Displayの追加と削除」の順に選択します。

EPSON Virtual Displayの追加と削除の画面が表示されます。

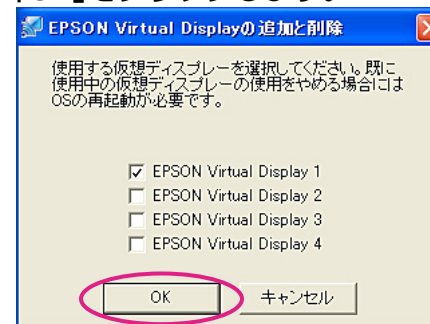
- 2 使用する「仮想ディスプレイ」にチェックを付けます。

実際のモニターに加えて4つまで追加できます。ここでは、仮想ディスプレイを1つ使うので1つにチェックマークを付けます。仮想ディスプレイを複数設定するときは必要な数だけチェックを付けます。

チェックを付ける番号はどれでもかまいません。

3

「OK」をクリックします。



OKをクリックすると、仮想ディスプレイを使用するためのドライバが有効になります。途中で画面がちらつきますが異常ではありません。EPSON Virtual Displayの追加と削除の画面が閉じるまでしばらくお待ちください。

仮想ディスプレイの配置

EasyMP Network Projectionを起動し、仮想ディスプレイを配置する方法をWindowsの場合とMacintoshの場合で分けて説明します。



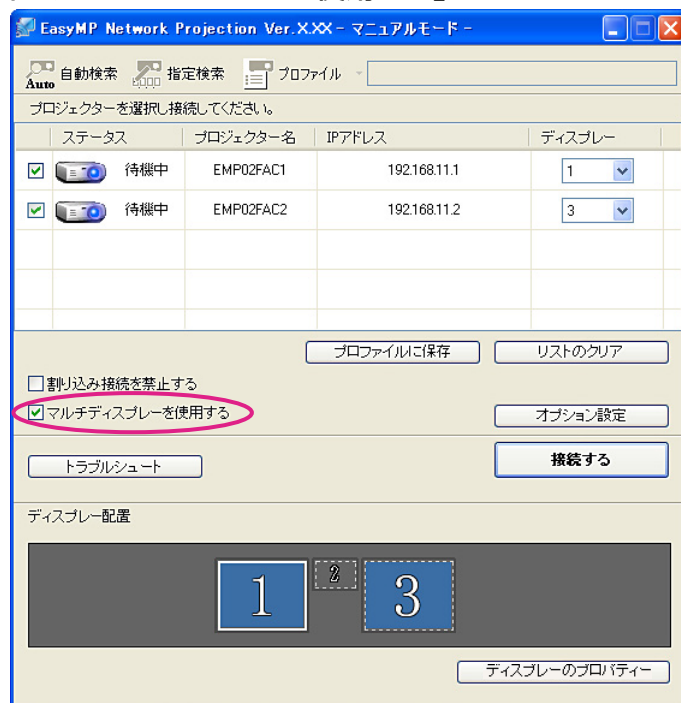
無線LANで接続するときは、EasyMP Network Projectionを起動する前に、以下の点を確認してください。以下の点が正しく設定されていないとマルチスクリーンディスプレイを行うことはできません。

- コンピューターと各プロジェクターのSSIDが一致している。
- コンピューターと各プロジェクターの無線LANカードの無線LAN方式が一致している。
プロジェクターのSSIDや無線LAN方式は、プロジェクターの環境設定メニューのネットワークメニューで変更できます。  『取扱説明書』「無線LANメニュー (オプション品の無線LANユニット装着時のみ)」

操作

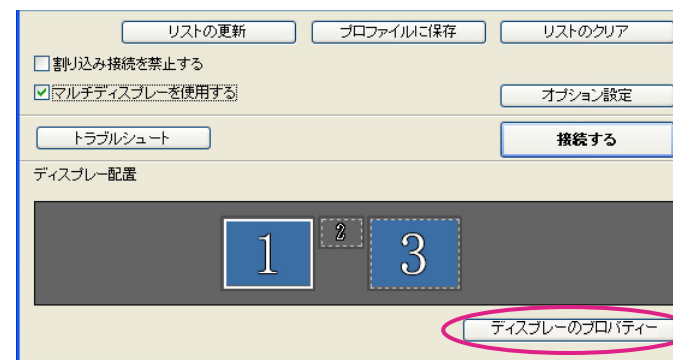
Windowsの場合

- ① 「スタート」 - 「プログラム」(または「すべてのプログラム」) - 「EPSON Projector」 - 「EasyMP Network Projection」の順に選択し、EasyMP Network Projectionを起動します。
- ② 「マルチディスプレイを使用する」にチェックマークを付けます。



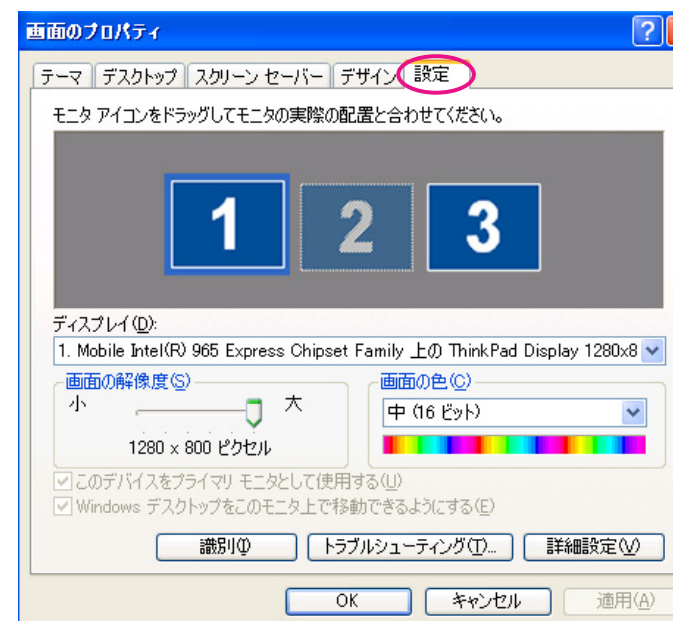
画面の下側にディスプレイ配置とディスプレイのプロパティが追加表示されます。

- ③ 「ディスプレイのプロパティ」をクリックします。



画面のプロパティ画面が表示されます。

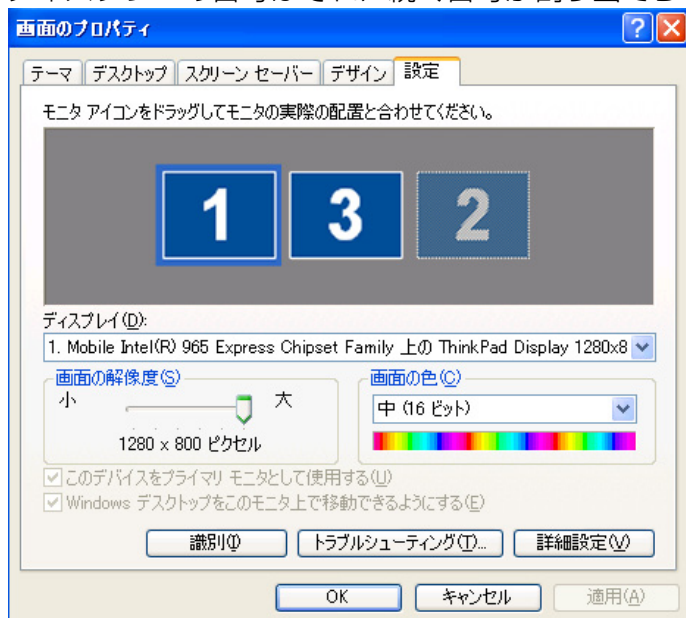
- ④ 「設定」タブをクリックします。



- ⑤ 表示されているモニターアイコンをドラッグしてどのように配置するかを決めます。

ここでは、実際のモニター(1)を左側に、仮想ディスプレイ(3)を右側に配置します。

コンピューターにディスプレイ出力端子が複数あるときは、仮想ディスプレイの番号はそれに続く番号が割り当てられます。



- セカンダリーモニターとして外付けのモニターを接続しているときには、その画面の映像は投写できません。
- ハードウェアによってはセカンダリーモニターが(2)にならないことがあります。モニターアイコンを配置するときは、そのアイコンをクリックしディスプレイのモニター種別がセカンダリーモニターになっていないことを確認してください。
- 画面の解像度の設定は次を参照してください。 p.47

モニターアイコンを配置すると以下のようなイメージで仮想ディスプレイが接続されます。



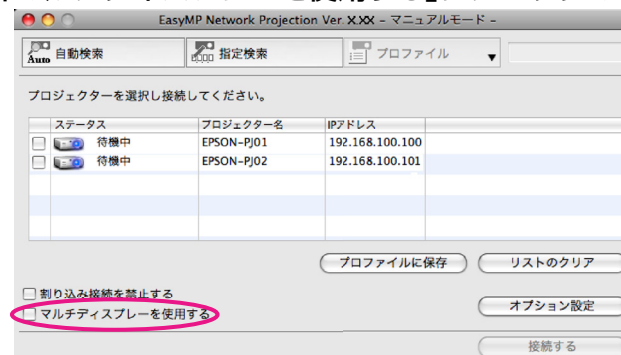
- ⑥ 「OK」ボタンをクリックして画面のプロパティ画面を閉じます。
ここまでで仮想ディスプレイの配置が決まりました。
続いて投写する映像を割り当てます。 p.27

Macintoshの場合

- ① EasyMP Network Projectionを起動します。EasyMP Network Projectionをインストールしたハードディスクボリュームからアプリケーションのフォルダーをダブルクリックし、EasyMP Network Projectionのアイコンをダブルクリックします。

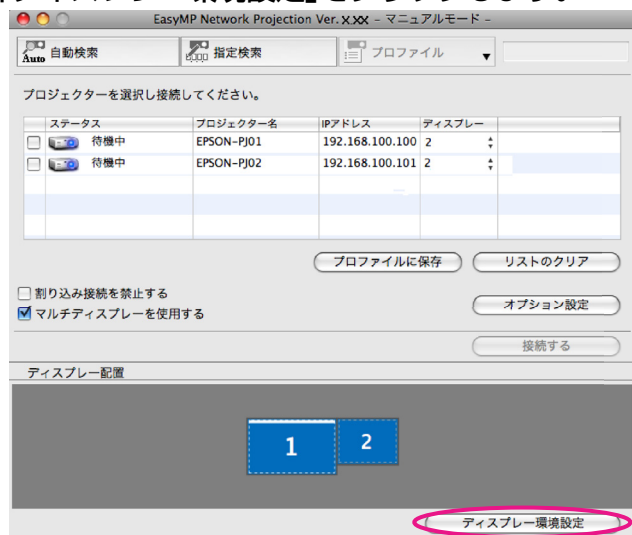
ここではマニュアルモードを選択して起動します。

- ② 「マルチディスプレイを使用する」にチェックマークを付けます。



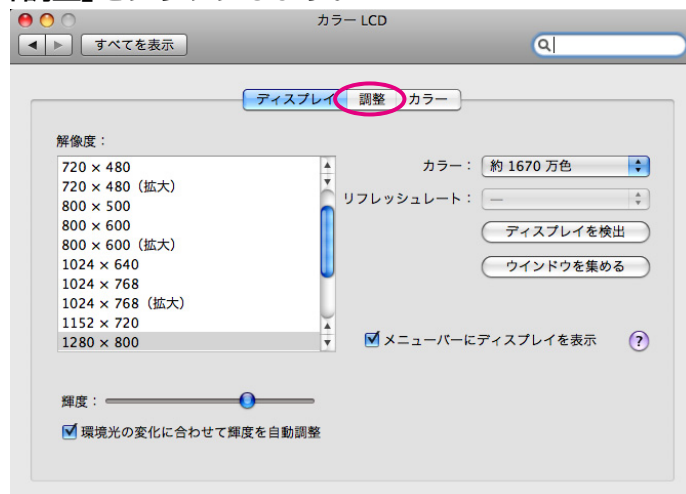
画面の下側にディスプレイ配置とディスプレイ環境設定が追加表示されます。

3 「ディスプレイ環境設定」をクリックします。

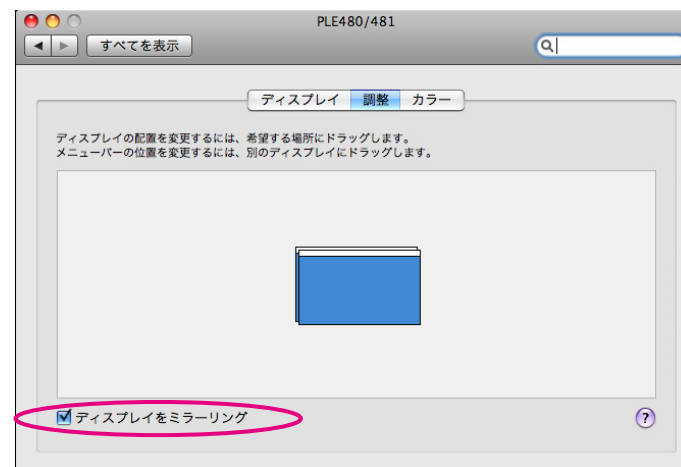


ディスプレイの設定画面が表示されます。

4 「調整」をクリックします。



5 「ディスプレイをミラーリング」のチェックを外します。



6 表示されているモニターアイコンをドラッグしてどのように配置するかを決めます。



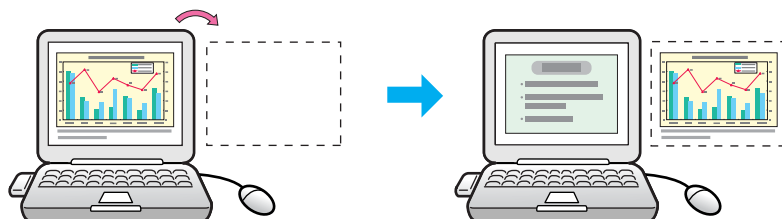
7 ディスプレイの設定画面を閉じます。 ここまでで画面の配置が決まりました。

投写する映像を割り当てる

ここでは、仮想ディスプレイの配置例1を例に説明します。  p.22

操作

- 1 投写するファイルを起動します。
PowerPointファイルとExcelファイルを起動します。
- 2 映したい仮想ディスプレイへウィンドウをドラッグして、どのウィンドウをどこに映すかを割り当てます。
Excelのウィンドウを右方向へ見えなくなるまでドラッグします。結果として、実際のモニターにPowerPointのウィンドウが、右の仮想ディスプレイにExcelのウィンドウが配置されました。

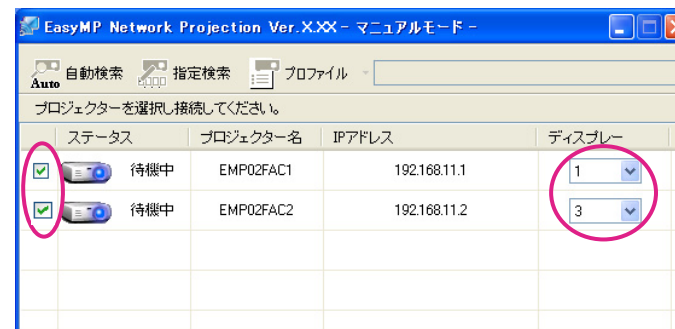


割り当てた映像を投写する

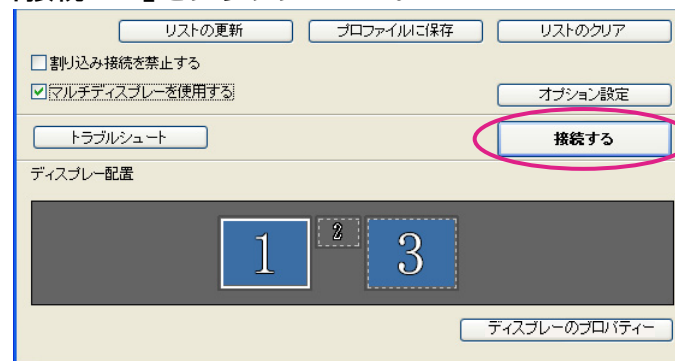
ここでは、仮想ディスプレイの配置例1を例に説明します。  p.22

操作

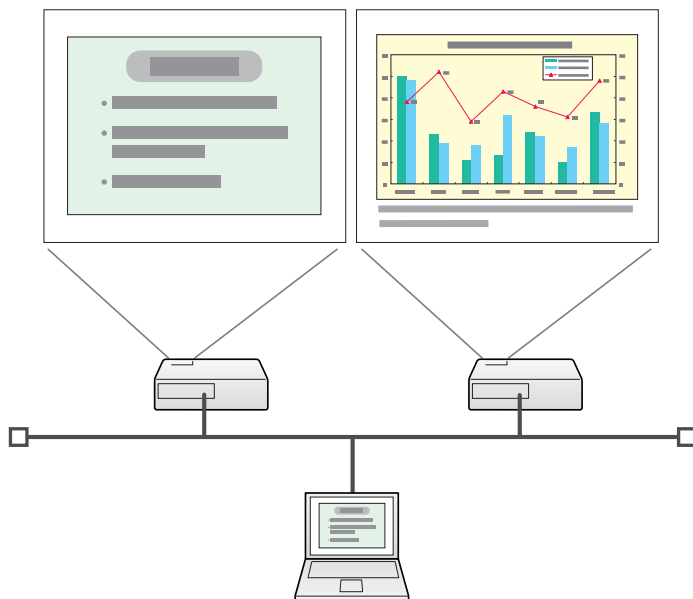
- 1 「ディスプレイ」から割り当てる仮想ディスプレイの番号を選択して、どのプロジェクターでどの仮想ディスプレイの映像を投写するのかを設定します。



- 2 「接続する」をクリックします。



各プロジェクターに割り当てた映像が投写されます。



Windows環境でお使いのときは、仮想ディスプレイに配置した画面を、コンピューター上では見ることはできません。仮想ディスプレイの画面操作は投写されている映像を見ながら行ってください。

仮想ディスプレイでのマウス操作は、仮想ディスプレイを配置している方向へマウスポインターを移動し、投写画面にマウスポインターが現れることで行えるようになります。

3

マルチスクリーンディスプレイへの投写を終了するには、ツールバーの「切断する」をクリックします。



- Windows環境でお使いのときは、仮想ディスプレイのドライバーが有効になっているとマウスポインターを画面の表示領域外に移動できるため、マウスポインターがどこにあるかわからなくなったりと感じることがあります。仮想ディスプレイを使用しないときは、EPSON Virtual Displayの追加と削除の画面で仮想ディスプレイのチェックを外すと、マウスポインターが画面の表示領域内に戻ります。マルチスクリーンディスプレイを使用する際は、再びEPSON Virtual Displayの追加と削除の画面でチェックを付けてください。

チェックを外す操作は次を参照してください。  [p.23](#)

- 各プロジェクターの色合いを合わせることができます。  『取扱説明書』「複数台設置時の色差補正 (マルチスクリーンカラーアジャストメント)」



サブネットが異なるプロジェクターと接続したいとき

ここでは、既存のネットワークシステムに接続された有線LANまたは無線LANアクセスポイントを経由して、コンピューターをサブネットが異なるプロジェクターに接続する方法を説明します。

初期状態では本アプリケーションは同一のサブネット内でのみ検索を行います。そのため、サブネットの異なるネットワークに接続されているプロジェクターは、検索してもそのままでは見つかりません。サブネットの異なるプロジェクターを検索して接続するには次の方法があります。

- IPアドレスまたはプロジェクター名を指定して検索する
IPアドレスを直接入力して検索できます。また、接続したいプロジェクター名がDNSサーバーに登録されているときはそのプロジェクター名を入力して検索することもできます。  [p.31](#)
- プロファイルを使って検索する
一度IPアドレスやプロジェクター名を指定してサブネットの異なるプロジェクターを検索した結果を、分かりやすい名前でもプロファイルとして保存しておくと、次回からはそのプロファイルを使ってサブネットの異なるプロジェクターを検索できるようになります。
 [p.32](#)



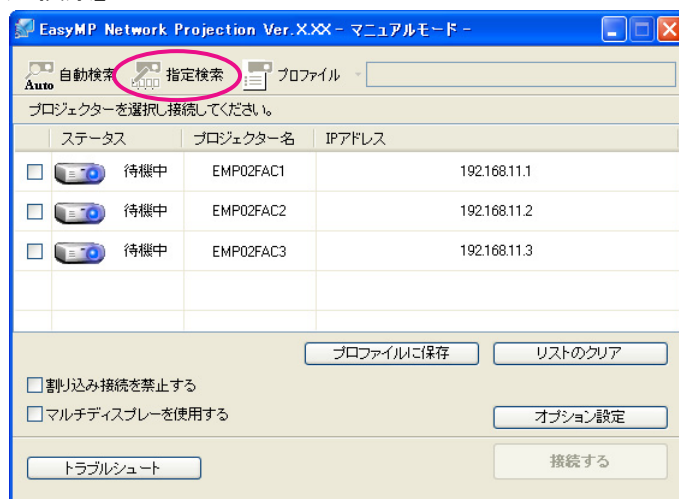
プロジェクターが見つからない一般的な原因として、次のものが考えられます。該当するときは原因に応じて対処してください。

- Windows/Macintosh共通
無線LANの電波が届かない、または弱いときは、電波の妨げになっているものがないか確認してください。
- 本機にオプションの無線LANユニットを装着し、Macintoshと無線LAN接続する場合
AirMacが入になっているか確認してください。または、目的のアクセスポイントを選択しているか確認してください。

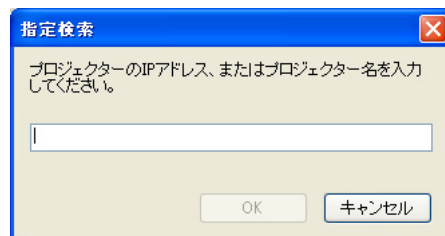
以降の説明では、断りのない限りWindowsの画面を載せています。
Macintoshでも同等の画面が表示されます。

操作

- 1 EasyMP Network Projectionのプロジェクター選択画面で、「指定検索」をクリックします。



- 2 接続したいプロジェクターのIPアドレス、またはプロジェクター名を入力して「OK」をクリックします。



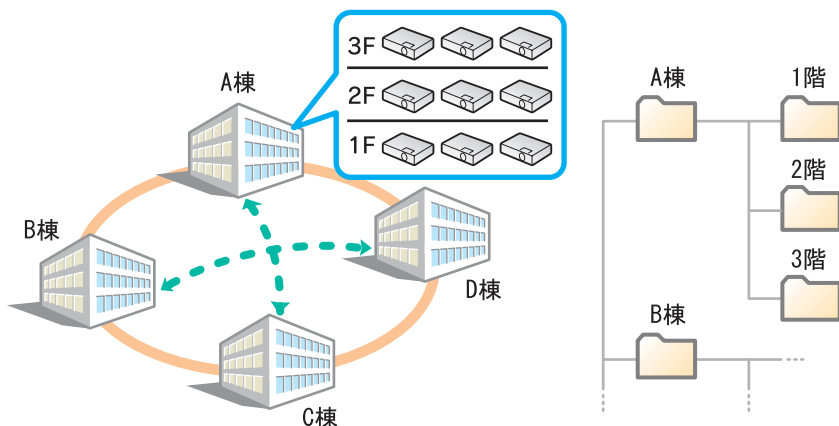
EasyMP Network Projectionのプロジェクター選択画面に検索結果が表示されます。

目的のプロジェクターが見つかったら、そのプロジェクターを選択し、**接続する**をクリックして接続してください。
そのプロジェクターをいつも使うときは、プロファイルに保存しておくと、毎回指定検索をしなくて済みます。👉 [p.32](#)



かんたんモードで指定検索を使うとSSIDを指定できます。プロジェクターが多いときに検索対象をSSIDで絞り込むことができます。

よく使うプロジェクターは、プロファイルとして保存しておくことができます。プロファイルとはプロジェクター名、IPアドレス、SSIDといったプロジェクター情報をひとまとめにしたファイルです。次回からはその情報を指定して検索すると、その都度IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索しなくて済みます。例えば、プロジェクターを設置している場所ごとにプロファイルのグループを作って、フォルダーで管理すると目的のプロジェクターを素早く見つけることができます。



ここでは、プロファイルの作成、編集方法を説明します。

プロファイルを作成する

プロファイルは、検索した結果を保存して作成します。

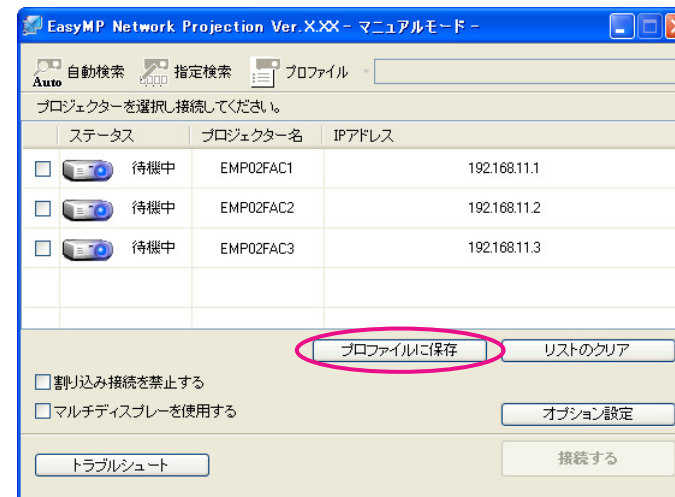
いったん保存したプロファイルの編集は次を参照してください。

☞ [p.34](#)

操作

1

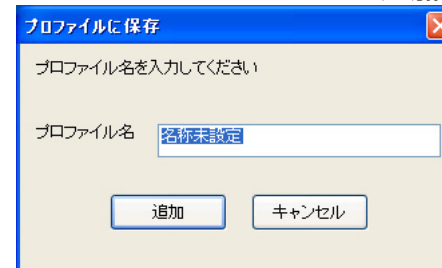
EasyMP Network Projectionプロジェクター選択画面にプロジェクターが表示された状態で、「プロファイルに保存」をクリックします。



プロファイルに保存画面が表示されます。

2

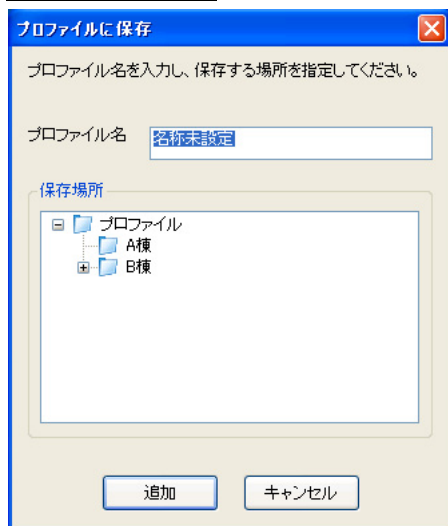
プロファイル名を入力し、「追加」をクリックします。



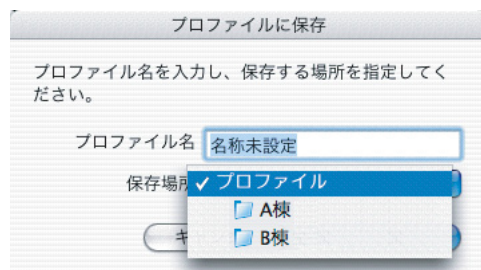
プロファイルにプロジェクター情報が登録されます。すでにプロファイルを作成していた場合は、上書きしてよいか確認します。別名で保存したいときは、**別名で保存**を選べます。なお、プロファイルにフォルダーを作成しているときは以下の画面

が表示されますので、プロファイル名を入力し、**保存場所**を選択してから**追加**をクリックします。

Windowsの場合



Macintoshの場合



プロファイルにフォルダーを作成する方法は次を参照してください。☞ p.34

プロファイルを指定して検索

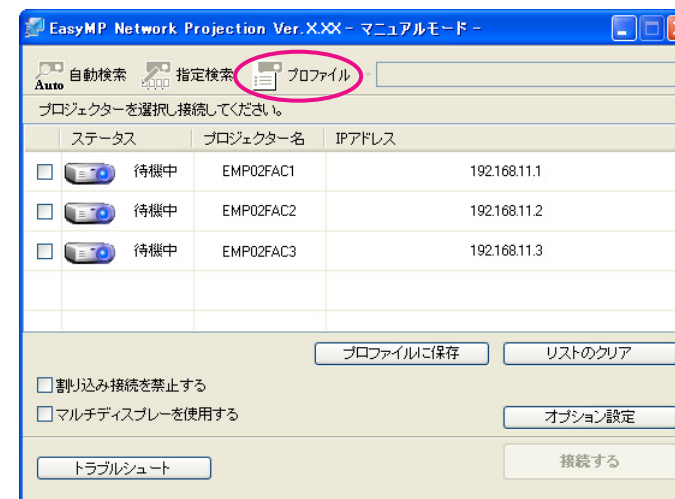
作成したプロファイルを指定して検索します。

操作

1

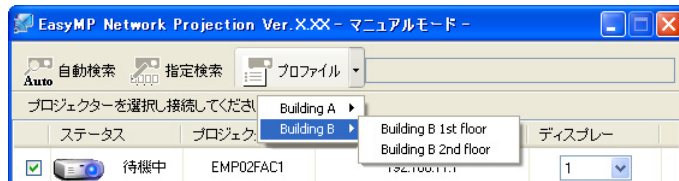
EasyMP Network Projectionのプロジェクター選択画面で、「**プロファイル**」をクリックします。

プロファイルが登録されていないときは、**プロファイル**は選択できません。



2

表示されたメニューから、接続したいプロジェクターを選択します。



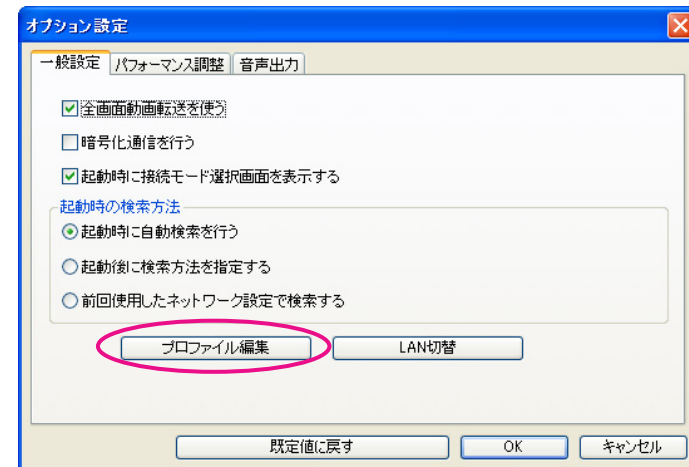
EasyMP Network Projectionのプロジェクター選択画面に検索結果が表示されます。
目的のプロジェクターが見つかったら、そのプロジェクターを選択し、**接続する**をクリックして接続してください。

プロファイルを管理する

プロファイルの名称や階層構成を変更します。

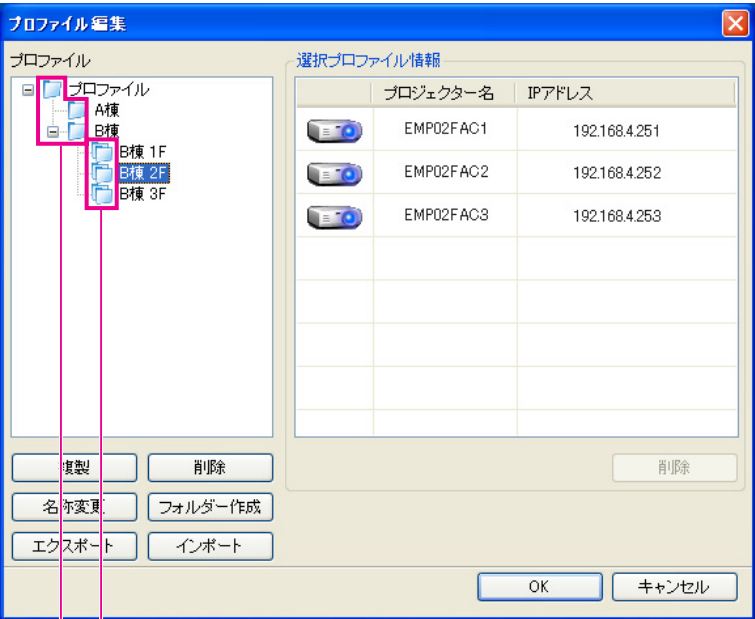
操作

- ① EasyMP Network Projectionのメイン画面で「オプション設定」をクリックします。
オプション設定画面が表示されます。
- ② 「プロファイル編集」をクリックします。



プロファイル編集画面が表示されます。

- ③ プロファイルの登録内容を編集します。



 : フォルダを示しています。
 : プロファイルを示しています。

プロファイル	
項目	機能
プロファイル	登録されているプロファイルが表示されます。フォルダを作成して管理できます。プロファイル、またはフォルダの並び順は、ドラッグ&ドロップで移動できます。
複製	プロファイルを複製します。複製したプロファイルは、複製元ファイルの名称と同じ名称で複製元のファイルと同じフォルダに保存されます。
削除	プロファイル、またはフォルダを削除します。

プロファイル	
項目	機能
名称変更	名称変更ダイアログが表示され、フォルダ名、またはプロファイル名を変更できます。名称変更ダイアログで入力できる文字数は32文字までです。
フォルダ作成	新たにフォルダを作成できます。
エクスポート	作成したプロファイルをエクスポートし、インポートすると、そのプロファイルを使えます。
インポート	エクスポートしたプロファイルを読み込んで使いたいときなどに利用します。

選択プロファイル情報	
項目	機能
プロジェクター名、IPアドレス	プロファイルに登録されているプロジェクター情報が表示されます。
削除	選択したプロジェクター情報を削除します。すべてのプロジェクター情報を削除するとプロファイルも削除されます。

4

「OK」をクリックします。
編集した結果を保存してプロファイル編集画面を閉じます。



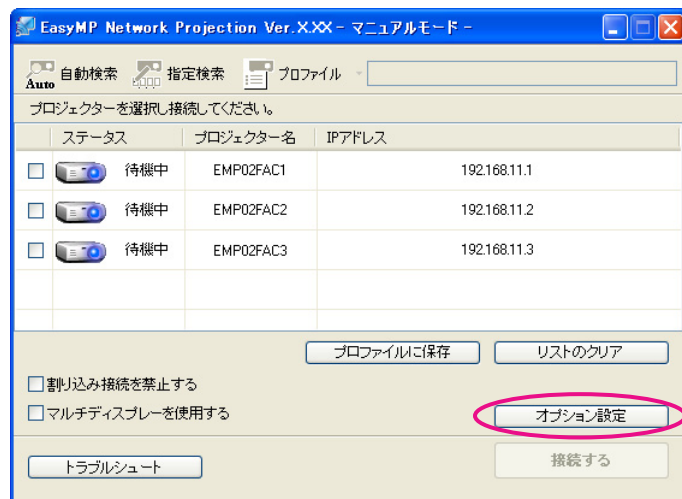
EasyMP Network Projectionの動作を設定する

EasyMP Network Projection起動時の処理方法などを設定します。

EasyMP Network Projection起動時の処理方法などを設定します。
オプション設定は、EasyMP Network Projectionのメイン画面から呼び出します。

操作

- 1 EasyMP Network Projectionのメイン画面で「オプション設定」をクリックします。



オプション設定画面が表示されます。

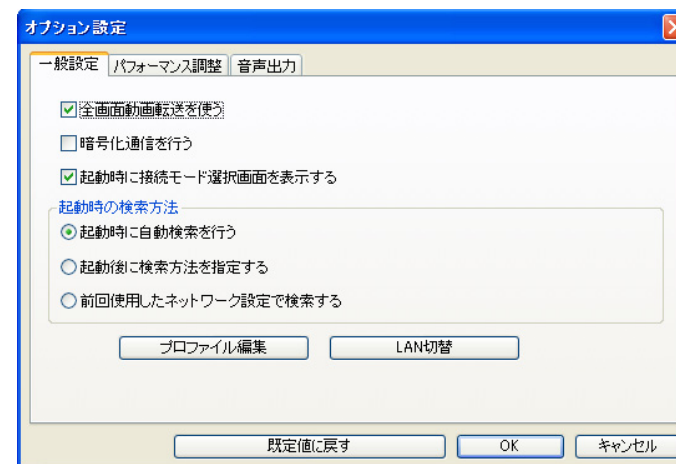
- 2 各項目を設定します。

設定項目の詳細は次項で確認してください。設定し終わったら、**OK**をクリックしてオプション設定画面を閉じます。

各項目の設定

一般設定タブ、パフォーマンス調整タブで各項目の設定を行います。

一般設定タブ

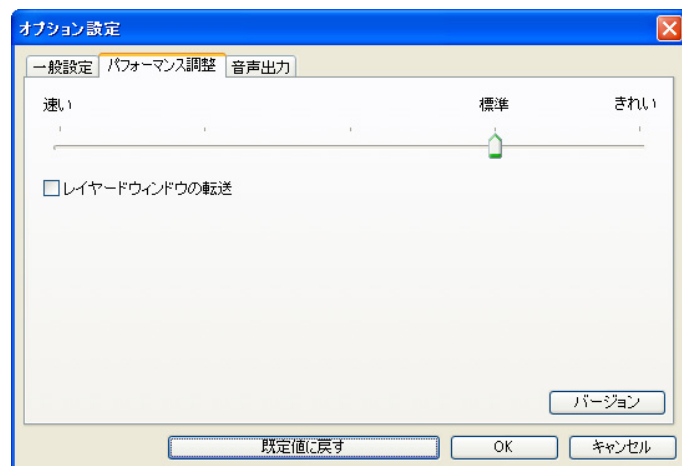


全画面動画転送を使う	本機は動画転送に対応していないので、この項目での設定は無効です。
暗号化通信を行う	チェックを付けるとデータを暗号化して送信します。データを傍受されても、解読されません。かんたんモードで使うときは必ず設定してください。
起動時に接続モード選択画面を表示する	EasyMP Network Projectionの起動時にかんたんモード/マニュアルモードの選択画面を表示する/しないを設定します。 いつも起動方式が決まっているときはチェックを外してください。
起動時の検索方法	EasyMP Network Projection起動時に実行するプロジェクトの検索方法を以下から選択します。 起動時に自動検索を行う 起動後に検索方法を指定する 前回使用したネットワーク設定で検索する
プロファイル編集	プロファイル編集ダイアログが表示されます。  p.34

LAN切替	Windowsのみ ネットワークアダプター切り替えダイアログが表示されます。複数のネットワークアダプターを使えるコンピュータで、検索に使うアダプターを切り替えるときに使います。 初期設定ではすべてのネットワークアダプターを使用して検索します。接続方法がいつも有線LANで固定のときには有線LANのアダプターを選択します。
既定値に戻す	一般設定タブのうちプロファイル編集、LAN切替を除くすべての調整値を初期値に戻します。

レイヤードウィンドウの転送	Windowsのみ(Windows Vista は除く) レイヤードウィンドウを転送する/しないを設定します。 コンピュータ画面に表示されているメッセージなどがプロジェクターで投写されないときは、レイヤードウィンドウが使われています。チェックを付けるとレイヤードウィンドウを使ったメッセージなども投写されます。 コンピュータの画面上でマウスカーソルのちらつきが気になるときは、チェックを外します。
既定値に戻す	パフォーマンス調整タブの調整値をすべて初期値に戻します。

パフォーマンス調整タブ



ツールバーの  をクリックするとパフォーマンス調整タブのみ表示されます。

音声出力タブ

本機は音声転送に対応していないので、音声出力タブでの設定は無効です。

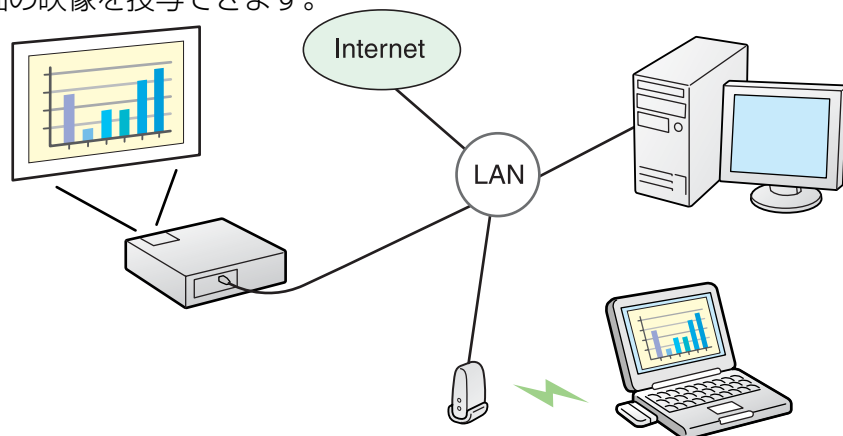
調整用スライダー	速い、標準、きれいでパフォーマンスを調整できます。 動画の投写映像が途切れるような場合は、 速い 側へ設定してください。
-----------------	--



ネットワークプロジェクター機能で投写する

Windows Vistaに標準搭載のネットワークプロジェクター機能で、コンピューターの映像を投写する方法を説明します。

ネットワークプロジェクターはWindows Vistaに標準搭載の機能です。特別なアプリケーションソフトをインストールしなくてもOSが持つ機能だけでネットワーク上のプロジェクターを検出してコンピューター画面の映像を投写できます。



ネットワーク経由で、1台のコンピューターから1台のプロジェクターに接続して投写できます。

対応OS				
Windows:Vista	Home	Premium/Vista	Business/Vista	Enterprise/Vista Ultimate

ここでは、ネットワークプロジェクターの使い方を簡単に説明します。本機とコンピューターがネットワークに接続されていることを確認して、以下の操作を行います。

操作

- 1 本機の電源を入れ、リモコンの[LAN]ボタンを押します。

- 2 コンピューターでWindowsを起動し、「スタート」-「すべてのプログラム」-「アクセサリ」-「ネットワークプロジェクターへの接続」の順に選択します。

接続設定画面が表示されます。

自動でプロジェクターを検出する方法と、IPアドレスを入力して検出する方法があります。

- 3 検出結果から目的のプロジェクターを選択して「接続」をクリックします。

プロジェクターのパスワードを問い合わせる画面が表示されたときは、本機のLAN待機画面に表示されている「プロジェクターキーワード」を入力してください。☛ p.13



Windowsミーティング スペースのオプションからネットワークプロジェクターを実行するときは、お使いのコンピューターの画面の色を最高(32ビット)に設定してください。32ビットになっていないとメッセージが表示され接続することができません。



コンピューターを使ってプロジェクターの設定・監視・制御をする

ここでは、ネットワークを介して接続したコンピューターを使って、プロジェクターの設定を変更したり、管理したりする方法を説明しています。

プロジェクターとネットワーク接続したコンピューターのWebブラウザを利用して、コンピューターからプロジェクターの設定や制御が行えます。この機能を使えば、プロジェクターから離れた場所から、設定や制御の操作ができます。また、キーボードを使って設定内容を入力できるので、文字の入力を伴う設定も容易にできます。

Webブラウザは、Microsoft Internet Explorer6.0以降を使用してください。Macintoshをお使いの場合は、Safariも使用できます。ただし、Mac OS X 10.2.8でSafariをお使いの場合はWeb制御上のラジオボタンが一部正しく表示されないことがあります。



プロジェクターの環境設定メニューの**拡張設定 - 待機モードをネットワーク有効**に設定しておくと、プロジェクターがスタンバイ状態(電源OFFの状態)でも、Webブラウザを使った設定や制御ができます。

Web制御を表示する

以下の手順で、Web制御を表示します。



ご使用のWebブラウザで、プロキシサーバーを使用して接続するように設定されていると、Web制御を表示できません。表示したい場合は、プロキシサーバーを使用しないで接続するように設定してください。

プロジェクターのIPアドレスを入力する

マニュアルモードを利用する場合は、次のようにプロジェクターのIPアドレスを指定してWeb制御を開くことができます。

操作

1

コンピューターでWebブラウザを起動します。

2

Webブラウザのアドレス入力部に、プロジェクターのIPアドレスを入力し、コンピューターのキーボードの「Enter」キーを押します。

Web制御が表示されます。

プロジェクターの環境設定メニューのネットワークメニューでWeb制御パスワードを設定しているときは、パスワードを入力する画面が表示されます。Web制御パスワードで設定した文字を入力してください。

プロジェクターの設定

プロジェクターの環境設定メニューで設定する項目を設定できます。設定した内容は、環境設定メニューに反映されます。また、Webブラウザでのみ設定できる項目もあります。

Webブラウザで設定できない環境設定メニューの項目

次の項目を除いて、プロジェクターの環境設定メニューの項目を設定できます。

- 映像メニュー - DVI/HDMIビデオレベル
- 設定メニュー - 台形補正 - Quick Corner
- 設定メニュー - ポインター形状
- 設定メニュー - テストパターン
- 設定メニュー - ユーザーボタン
- 拡張設定メニュー - ユーザーロゴの登録
- 拡張設定メニュー - 動作設定 - BNC同期終端

- 拡張設定メニュー - 言語
- 拡張設定メニュー - 動作設定 - 高地モード
- 拡張設定メニュー - 動作設定 - シャッタータイマー
- 初期化メニュー - 全初期化

各メニューの項目の内容はプロジェクター本体の環境設定メニューと同じです。

☞ [『取扱説明書』「機能一覧」](#)

Webブラウザでのみ設定できる項目

Webブラウザで設定できる項目は以下のとおりです。

- SNMPコミュニティー名
- Monitorパスワード

プロジェクターの環境設定メニューでメール通知機能の設定をしておくと、プロジェクターが異常/警告状態になったとき、設定したメールアドレスに異常状態が電子メールで通知されます。これにより、離れた場所においてもプロジェクターの異常を知ることができます。

☞ 『取扱説明書』「メールメニュー」



- 送信先(宛先)は最大3つまで記憶でき、一括して送ることができます。
- プロジェクターに致命的な異常が発生し、瞬時に起動停止状態になった場合などは、メール送信できないことがあります。
- プロジェクターの環境設定メニューで**拡張設定 - 待機モード**を**ネットワーク有効**に設定しておくと、プロジェクターがスタンバイ状態(電源OFFの状態)でも、監視ができます。

プロジェクターの環境設定メニューでSNMPの設定をしておくと、プロジェクターが異常/警告状態になったとき、設定したコンピュータに異常状態が通知されます。これにより、離れた場所で集中管理している状態でもプロジェクターの異常を知ることができます。

👉 [『取扱説明書』「その他メニュー」](#)



- SNMPによる管理は、必ず、ネットワーク管理者などネットワークに詳しい人が行ってください。
- SNMP機能を使ってプロジェクターを監視するには、コンピューター側にSNMPマネージャプログラムがインストールされている必要があります。
- SNMPを使った管理機能は、無線LANのかんたんモードでは使用できません。
- 通知先のIPアドレスは2つまで登録できます。



付 録

EasyMP Network Projectionを起動してコンピュータの映像を投写するときは、以下の制限事項があります。ご確認ください。

対応解像度

投写可能なコンピュータの画面解像度は、次のとおりです。[UXGA](#)を超える解像度のコンピュータとは接続できません。

- [VGA](#) (640x480)
- [SVGA](#) (800x600)[※]
- [XGA](#) (1024x768)[※]
- [SXGA](#) (1280x960)
- SXGA (1280x1024)[※]
- SXGA+ (1400x1050)[※]
- WXGA (1280x768)
- WXGA (1280x800)
- WXGA+ (1440x900)
- UXGA (1600x1200)

※マルチスクリーンディスプレイ機能時の対応解像度

縦横比が特殊な画面のコンピュータの場合は、前述の対応解像度10種類のうちから横方向の画素数が一致する解像度で投写されます。このとき、横長画面では縦方向の余白部分が、縦長画面では横方向の余白部分が黒く投写されます。

表示色

投写可能なコンピュータの画面の色数は、次のとおりです。

Windows	Macintosh
16ビットカラー	約32000色(16ビット)

Windows	Macintosh
32ビットカラー	約1670万色(32ビット)

マルチスクリーンディスプレイの動作保証は16ビット・32ビットカラーです。

接続台数

1台のコンピュータに、最大4台までのプロジェクターを接続して同時に映像を投写できます。
複数のコンピュータから1台のプロジェクターに同時に接続することはできません。

その他

- 無線LANの通信速度が低速の場合、接続しても切断されやすい状態となり、予期しないときに切断されることがあります。
- 動画を再生する場合、コンピュータ上で再生した場合と比べて、スムーズに再生されません。
- DirectXの一部の機能を使っているアプリケーションは、正しく表示できない場合があります。(Windowsのみ)
- MS-DOSプロンプトの全画面表示は投写できません。(Windowsのみ)
- コンピュータ上の画面とプロジェクターが投写する画像は完全に一致しないことがあります。

Windows Vista使用時

Windows Vista搭載のコンピュータでEasyMP Network Projectionをお使いのときは、以下の点にご留意ください。

Windows フォト ギャラリー投写時の制限

EasyMP Network Projectionを起動中にWindows フォト ギャラリーを起動すると、以下2点の制限があります。

- Windows フォト ギャラリーで、スライドショーを行うとシンプルモードで再生されます。
ツールバーが表示されませんので、Windowsエクスペリエンス インデックスのスコアに関わらず、再生中にテーマ(効果)の変更はできません。
いったんシンプルモードになると、EasyMP Network Projectionを終了してもWindows フォト ギャラリーを継続している間はモード変更できません。Windows フォト ギャラリーを再起動してください。
- 動画再生ができません。

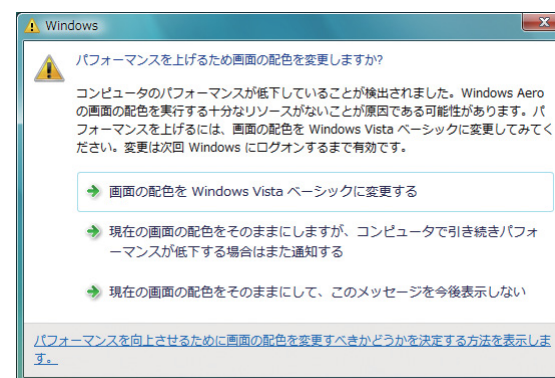
Windows Aeroの制限

お使いのコンピュータのウィンドウデザインがWindows Aeroのときは、以下2点の制限があります。

- EasyMP Network Projectionのオプション設定のレイヤードウィンドウの転送に関わらずレイヤードウィンドウが投写されます。
例えば、EasyMP Network Projection のツールバーはレイヤードウィンドウの転送を無効にしていると、コンピュータの画面に表示されていても投写されないのですが、ツールバーも投写されます。

- EasyMP Network Projectionでコンピュータとプロジェクターをネットワーク接続してから何分かすると以下のメッセージウインドウが表示されます。

「現在の画面の配色をそのままにして、このメッセージを今後表示しない」を選択することをお勧めします。この選択はコンピュータを再起動するまで有効です。



まず、下記をご覧になりどのトラブルに該当するかを確認し、参照先で詳細な内容をご覧ください。

ネットワーク機能に関するトラブル

「EasyMP Network Projectionと接続できない」  p.50

「EasyMP Network Projectionで接続して、映像が投写されたままになって他のコンピューターから接続できない」  p.50

「EasyMP Network Projectionを起動してもプロジェクターが見つからない」  p.50

「マニュアルモードまたは有線LANで接続できない」  p.51

「マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、任意のディスプレイへスライドショーの表示ができない」  p.52

「マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、コンピューターの画面上からアプリケーションが表示されなくなってしまう」  p.52

「マウスカーソルがコンピューターの画面上に表示されない」  p.52

「EasyMP Network Projectionで接続して映像が表示されない、表示が遅い」  p.53

「EasyMP Network Projectionで接続して使用しているときにPowerPointのスライドショーが動作しない」  p.53

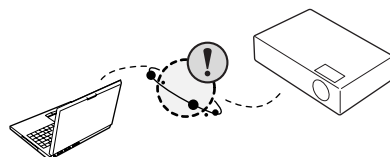
「EasyMP Network Projectionで接続してOfficeアプリケーション使用時に画面が更新されない」  p.53

「EasyMP Network Projection実行時のエラーメッセージ」  p.53

「EasyMP Network Projectionでコンピューターとの接続を切断した後、ネットワークの設定が回復しない」  p.55

監視・制御に関するトラブル

「プロジェクターに異常が起きてもメールが送られてこない」  p.55



ネットワーク機能に関するトラブル

EasyMP Network Projectionと接続できない

画面のメッセージを確認して以下のとおり対処してください。

エラーメッセージ	対処法
お使いのアプリケーションバージョンはサポートされていません。最新のアプリケーションをコンピューターにインストールしてください。	本製品に同梱品の『EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring』からEasyMP Network Projectionをインストールして接続してください。

EasyMP Network Projectionで接続して、映像が投写されたままになって他のコンピューターから接続できない

確認	対処法
プレゼンテーションした人がネットワーク接続を切断せずに会議室から出てしまっていないですか？	EasyMP Network Projectionでは、コンピューターとプロジェクターが接続中に別のコンピューターから接続しようとする、先に接続していたコンピューターとの接続を切断し、後から接続の操作をしたコンピューターと接続できます。 したがって、プロジェクターキーワードがプロジェクターに設定されていないときや、プロジェクターキーワードを知っているときは、接続操作をすれば現在の接続が切断され、プロジェクターと接続できます。 プロジェクターキーワードがプロジェクターに設定されていて、プロジェクターキーワードがわからないときは、プロジェクター側を再起動してから再接続します。

EasyMP Network Projectionを起動してもプロジェクターが見つからない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？ 無線LANの場合	プロジェクターにオプションの無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
プロジェクター側で環境設定メニュー - ネットワーク設定画面を表示していませんか？	プロジェクター側でネットワーク設定画面を表示しているときは、EasyMP Network Projectionでのネットワーク接続が無効になります。プロジェクター側でのネットワーク設定を終了して、LAN待機画面に戻してください。

確認	対処法
コンピューター側のLANカードや内蔵のLAN機能が使用できる状態になっていますか？	コントロールパネル - システム - ハードウェアのデバイスマネージャなどでLANが有効になっているか確認してください。
SSIDがアクセスポイントのSSIDと同じではありませんか？ かんたんモードの場合	アクセスポイントのSSIDと異なるSSIDを設定してください。☞『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」
有線LANのDHCP機能がオンになっていませんか？ かんたんモードの場合	環境設定メニューで 有線LAN - DHCP 設定を オフ にしてください。☞『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」
EasyMP Network Projectionで、使用するネットワークアダプターを正しく選択しましたか？	お使いのコンピューターが複数のLAN環境を持っている場合は使用するネットワークアダプターを正しく選択していないと接続できません。Windows搭載のコンピューターをお使いのときは、EasyMP Network Projectionを起動し、 オプション設定 - LAN切替 で使用するネットワークアダプターを選択してください。☞ p.37
無線LAN接続の場合、コンピューターの省電力設定で無線LANが使用不可の設定になっていませんか？	無線LANを使用可能にしてください。
アクセスポイントおよびコンピューター、プロジェクターの間に障害物がありますか？ 無線LANの場合	電波状況によってはプロジェクターが検索されずに見つからないことがあります。アクセスポイントおよびコンピューター、プロジェクターの間に障害物がないかを確認し、電波状況がよくなるようにそれらの位置を変更してください。
コンピューター側の無線LANの電波が微弱な設定になっていませんか？	電波強度は、できるだけ最大でお使いください。
お使いの無線LANは802.11g、802.11b、または802.11aに準拠していますか？	802.11g、802.11b、または802.11a以外の規格(802.11など)には対応していません。
ファイアウォールを解除または例外に登録していますか？	ファイアウォールを解除または例外に登録をしたくないときは、ポートを開ける設定をしてください。EasyMP Network Projectionで使用するポートは3620、3621、3629です。
ネットワークケーブルが正しく接続されていますか？ 有線LANの場合	ネットワークケーブルが正しく接続されているか確認します。接続されていないか誤って接続されているときは、接続し直します。

マニュアルモードまたは有線LANで接続できない

確認	対処法
SSIDの設定が異なっていますか？	コンピューターやアクセスポイントとプロジェクターを同じSSIDに設定してください。 ☞『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」

確認	対処法
同一のWEPキーを設定していますか？	セキュリティーでWEPを選択した場合は、アクセスポイントやコンピュータとプロジェクターを同じWEPキーに設定してください。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」
アクセスポイント側でMACアドレス▶制限、ポート制限などの接続拒否機能を正しく設定していますか？	アクセスポイント側でプロジェクターを接続許可に設定してください。
アクセスポイントとプロジェクターのIPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイアドレスが正しく設定されていますか？	DHCPを使用しない場合は各設定を合わせてください。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」
アクセスポイントとプロジェクターのサブネットが異なっていますか？	EasyMP Network Projectionの指定検索を選択し、IPアドレスを指定して接続してください。 ☛ p.31

マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、任意のディスプレイへスライドショーの表示ができない

確認	対処法
PowerPoint2002以前のバージョンをお使いですか？ Windowsの場合	仮想ディスプレイ▶を2つ以上設定してお使いになるときは、PowerPoint2003以降をお使いいただくか、仮想ディスプレイを1つにしてスライドショー表示をしてください。

マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、コンピューターの画面上からアプリケーションが表示されなくなってしまう

確認	対処法
他のアプリケーションが仮想ディスプレイ▶上で動作していませんか？ Windowsの場合	EPSON Virtual Displayをインストールした場合、他のアプリケーションが仮想ディスプレイ上で動作することがあります。その場合は画面プロパティからEPSON Virtual Displayを無効にしてください。

マウスカーソルがコンピューターの画面上に表示されない

確認	対処法
EPSON Virtual Displayをインストールしていますか？ Windowsの場合	仮想ディスプレイ▶上にマウスカーソルが移動しました。EPSON Virtual Displayの追加と削除の画面で仮想ディスプレイのチェックを外すと、マウスポインターが画面の表示領域内に戻ります。

EasyMP Network Projectionで接続して映像が表示されない、表示が遅い

確認	対処法
Media Playerで動画を再生したり、スクリーンセーバーのプレビューを実行しようとしませんでしたか？	コンピューターによっては、Media Playerによる動画再生画面が表示されなかったり、スクリーンセーバーのプレビューが正常に表示されないことがあります。
WEP暗号化を有効にしたり、複数台のプロジェクターに接続していませんか？	WEP暗号化有効の場合や、複数台接続を行ったときは、表示速度が低下します。
DHCPを有効にしていますか？	マニュアルモードまたは有線LAN接続でDHCPをオンに設定しているときに、接続可能なDHCPサーバーが見つからないと、LANの待機状態になるのに時間がかかります。

EasyMP Network Projectionで接続して使用しているときにPowerPointのスライドショーが動作しない

確認	対処法
PowerPointを起動中に、EasyMP Network Projectionを起動しませんでしたか？ Windowsの場合	EasyMP Network Projectionで接続する際は、事前にPowerPointを終了してください。起動したまま接続するとスライドショーが動作しなくなることがあります。

EasyMP Network Projectionで接続してOfficeアプリケーション使用時に画面が更新されない

確認	対処法
マウスを絶えず動かし続けていませんか？	マウスカーソルの移動を止めると画面が更新されます。画面がなかなか更新されない場合は、マウスカーソルの動きを止めてください。

EasyMP Network Projection実行時のエラーメッセージ

エラーメッセージ	対処法
プロジェクターとの接続に失敗しました。	再度、接続の操作をします。それでも接続できない場合は、コンピューター側のネットワーク設定とプロジェクター側のネットワーク設定を確認してください。 プロジェクター側のネットワーク設定について  『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」

エラーメッセージ	対処法
キーワードが一致しません。プロジェクターに表示された、正しいキーワードを入力してください。	LAN待機画面に表示されているプロジェクターキーワードを確認し、そのプロジェクターキーワードを入力してください。
選択されたプロジェクターは使用中です。接続処理を続行しますか？	別のコンピューターが接続しているプロジェクターに接続しようとした。 はいボタンをクリックすると、プロジェクターと接続します。このとき、接続していた別のコンピューターとプロジェクターの接続は切断されます。 いいえボタンをクリックすると、プロジェクターと接続しません。 別のコンピューターとプロジェクターの接続は保持されます。
EasyMP Network Projectionの初期化に失敗しました。	EasyMP Network Projectionを再起動してください。それでもメッセージが出るときは、EasyMP Network Projection をいったんアンインストールして、その後もう一度EasyMP Network Projection をインストールしてください。 ☛ p.7
キーワードが間違っていたため接続できません。	プロジェクターキーワードが設定されているプロジェクターへの接続時に、間違ったプロジェクターキーワードを入力しました。 プロジェクターキーワードは、プロジェクターの接続待機画面に表示されていますので確認してください。いったん接続を切断してから、再接続して接続時に表示されるキーワード入力画面で、そのプロジェクターキーワードを入力します。 ☛ p.13
ネットワークアダプターの情報取得に失敗しました。	次の点を確認します。 コンピューターにネットワークアダプターが装着されていますか。 コンピューターに、使用するネットワークアダプターのドライバーがインストールされていますか。 確認後、コンピューターを再起動して、もう一度接続の操作を行います。 それでも接続できない場合は、次を確認してください。 コンピューター側のネットワーク設定とプロジェクター側のネットワーク設定を確認してください。 プロジェクター側のネットワーク設定について ☛ 『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」
SXGAを超える解像度をサポートしていないプロジェクターがあります。コンピューターの解像度を下げて再接続してください。	接続先のプロジェクターの中に ELP-735 があります。コンピューターの画面の解像度を、SXGA(1280x1024)以下に変更してください。
応答しないプロジェクターが存在します。	複数のプロジェクターに同時に接続しようとしたが接続できませんでした。コンピューター側のネットワーク設定とプロジェクター側のネットワーク設定を確認してください。 プロジェクター側のネットワーク設定について ☛ 『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」

エラーメッセージ	対処法
プロジェクターに表示されたキーワードを入力してください。	LAN待機画面に表示されているプロジェクターキーワードを確認し、そのプロジェクターキーワードを入力してください。
ご使用のEasyMP Network Projectionのバージョンではプロジェクターに接続できません。最新のEasyMP Network Projectionをインストールしてください。	EMP NS Connectionで本機と接続したときに表示されるメッセージです。本機に同梱の『EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring』からEasyMP Network Projectionをインストールして接続してください。

EasyMP Network Projectionでコンピューターとの接続を切断した後、ネットワークの設定が回復しない

確認	対処法
コンピューター起動時に手動で無線LANに接続していますか？ かんたんモードの場合	手動で無線LANに接続してください。

監視・制御に関するトラブル

プロジェクターに異常が起きてもメールが送られてこない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？ 無線LANの場合	プロジェクターにオプションの無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
ネットワークに接続するための設定は正しいですか？	プロジェクターのネットワークの設定を確認してください。☛ 『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EB-Z8050Wのみ)」
待機モードをネットワーク有効に設定していますか？	本機がスタンバイ状態のときもメール通知機能を使うためには、環境設定メニューの待機モードをネットワーク有効に設定します。☛ 『取扱説明書』「拡張設定メニュー」
致命的な異常が発生し、プロジェクターが瞬時に起動停止状態になっていませんか？	瞬時に起動停止した場合はメール送信できません。 プロジェクターを確認しても異常状態が復帰しない場合は、お買い上げの販売店またはエプソンサービスコールセンターに修理を依頼してください。☛ 『お問い合わせ先』
プロジェクターに電源が供給されていますか？	プロジェクターが設置されている地域が停電になっていたり、プロジェクターの電源を取っているコンセントのブレーカーが切れていないか確認してください。

確認	対処法
ネットワークケーブルが正しく接続されていますか？ 有線LANの場合	ネットワークケーブルが正しく接続されているか確認します。接続されていなかったり間違って接続されている場合は、接続し直します。

本書で使用している用語で本文中に説明がなかったもの、あるいは難しいものを簡単に説明します。詳細は市販の書籍などでご確認ください。

MACアドレス	Media Access Controlアドレスの略です。MACアドレスはネットワークアダプターごとの固有のID番号です。すべてのネットワークアダプターは1つずつ固有の番号が割り当てられており、これをもとにネットワークアダプター間の送受信が行われます。
SVGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横800ドット×縦600ドットのもの呼びます。
SXGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,280ドット×縦1,024ドットのもの呼びます。
UXGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,600ドット×縦1,200ドットのもの呼びます。
VGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横640ドット×縦480ドットのもの呼びます。
XGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,024ドット×縦768ドットのもの呼びます。
アドホック	無線LANの通信方式の一つで、アクセスポイントを経由せずに機器同士が直接通信を行なう方式です。同時に2台以上の機器と通信することはできません。
仮想ディスプレイ	1台のコンピューターから複数台のディスプレイに画面出力を行います。複数台のディスプレイを使って仮想的な大画面を実現します。

本製品について

ご注意

- (1) 本書の内容の一部、または全部を無断で転載することは固くお断りいたします。
- (2) 本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
- (3) 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、お気付きの点がございましたら、ご連絡くださいますようお願いいたします。
- (4) 運用した結果の影響につきましては、(3)項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
- (5) 本製品がお客様により不適當に使用されたり、本書の内容に従わずに取り扱われたり、またはエプソンおよびエプソン指定の者(「お問い合わせ先」参照)以外の第三者により、修理、変更されたこと等に起因して生じた損害等につきましては、責任を負いかねますのでご了承ください。
- (6) エプソン純正品、およびエプソン品質認定品以外のオプション品または消耗品、交換部品を装着してトラブルが発生した場合には、責任を負いかねますのでご了承ください。
- (7) 本書中のイラストや画面図は実際と異なる場合があります。

使用限定について

本製品を航空機・列車・船舶・自動車などの運行に直接関わる装置・防災防犯装置・各種安全装置など機能・精度などにおいて高い信頼性・安全性が必要とされる用途に使用される場合は、これらのシステム全体の信頼性および安全維持のためにフェールセーフ設計や冗長設計の措置を講じるなど、システム全体の安全設計にご配慮いただいた上で当社製品をご使用いただくようお願いいたします。本製品は、航空宇宙機器、幹線通信機器、原子力制御機器、医療機器など、極めて高い信頼性・安全性が必要とされる用途への使用を意図しておりませんので、これらの用途には本製品の適合性をお客様において十分ご確認のうえ、ご判断ください。

本機を日本国外へ持ち出す場合の注意

電源ケーブルは販売国の電源仕様にに基づき同梱されています。本機を販売国以外でお使いになるときは、事前に使用する国の電源電圧や、コンセントの形状を確認し、その国の規格に適合した電源ケーブルを現地にしてお求めください。

瞬低(瞬時電圧低下)基準について

本装置は、落雷などによる電源の瞬時電圧低下に対し不都合が生じることがあります。電源の瞬時電圧低下対策としては、交流無停電電源装置などを使用されることをお勧めします。

JIS C 61000-3-2適合品

本装置は、高調波電流規格「JIS C 61000-3-2」に適合しています。

商標について

Macintosh、Mac、iMacは、Apple Inc.の商標です。

Windows、WindowsNT、Windows Vista、PowerPointは米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における商標または登録商標です。

本製品は、RSA Security Inc.のRSA® BSAFE™ソフトウェアを搭載しています。RSAはRSA Security Inc.の登録商標です。BSAFEはRSA Security Inc.の米国および他の国における登録商標です。

本製品では、東芝情報システム株式会社のNetNucleus® WPAソフトウェアを搭載しています。NetNucleusは、日本における東芝情報システム株式会社の登録商標です。

WPA™、WPA2™、Wi-Fi Protected Setup™はWi-Fi Allianceの登録商標です。

EasyMPはセイコーエプソン株式会社の商標です。

なお、各社の商標および製品商標に対しては特に注記のない場合でも、これを十分尊重いたします。

ソフトウェアの著作権について

本装置は当社が権利を有するソフトウェアの他にフリーソフトウェアを利用しています。

本装置に利用にされているフリーソフトウェアに関する情報は下記のとおりです。

1. LGPL

- (1) 当社は、GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991またはそれ以降のバージョン(以下「LGPL」)の適用対象となるフリーソフトウェアを本装置に利用しています。
LGPLの全文は以下のWebサイトでご覧いただけます。
[LGPL] <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

当社は、本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェアについてLGPLに基づきソースコードを開示しています。当該フリーソフトウェアの複製、改変、頒布を希望される方は、最寄りのサポート窓口までご連絡ください。

なお、当該フリーソフトウェアを複製、改変、頒布する場合はLGPLの条件に従ってください。また、当該フリーソフトウェアは現状有姿のまま提供されるものとし、如何なる種類の保証も提供されません。ここでいう保証とは、商品化、商業可能性および使用目的についての適切性ならびに第三者の権利(特許権、著作権、営業秘密を含むがこれに限定されない)を侵害していないことに関する保証をいいますが、これに限定されるものではありません。

- (2) 上記(1)のとおり、本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェア自体の保証はありませんが、本装置の不具合(当該フリーソフトウェアに起因する不具合も含みます)に関する当社による保証の条件(保証書記載)に影響はありません。
- (3) 本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェアおよびその著作者は(1)にて開示するソースコード内に記載してあります。

2. その他フリーソフトウェア

当社は、LGPLの適用対象となるフリーソフトウェア以外に以下のフリーソフトウェアを本装置に利用しています。

以下、それぞれの著作者および条件等を原文にて記載します。なお、これらのフリーソフトウェアはその性格上フリーソフトウェア自体の保証

はありませんが、本装置の不具合(当該フリーソフトウェアに起因する不具合も含みます)に関する当社による保証の条件(保証書記載)に影響はありません。

- (1) libpng
Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger
Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.
- (2) zlib
Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

That's all there is to it!

For embedded multimedia software:

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

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

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED

OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com).

For MPEG-4 AVC:

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

For WMV/WMA (Microsoft):

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

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

数字・アルファベット

EasyMP Network Projection	9
EPSON Virtual Displayの追加と削除	8, 23
LAN切替	38
SNMP	45
SSID	16
Web制御	42
Webブラウザー	42

ア

暗号化通信を行う	37
一般設定	37
インポート	35
エクスポート	35
おすすめ インストール	8
音声出力	38

カ

カスタムインストール	8
仮想ディスプレイ	22, 23
画面のプロパティ	24
画面プレビュー	18
かんたんモード	11
起動時に接続モード選択画面を表示する	37
機動時の検索方法	37
切り替え機能	10
言語選択	8
困ったときに	49

サ

指定検索	15, 31
自動検索	15
信号強度	16, 18
ステータス	15
制限事項	47
全画面動画転送を使う	37
操作対象プロジェクターの選択	17

タ

ツールバー	17
ディスプレイをミラーリング	26
ディスプレイ	16
ディスプレイのプロパティ	24
トラブル	49
トラブルシュート	16

ハ

パフォーマンス調整	38
フォルダー作成	35
複製	35
プレゼンテーションモード	10, 20
プロジェクターの設定	42
プロファイル	16, 32, 35
プロファイルに保存	16
プロファイル編集	34, 37
分配機能	10

マ

マニュアルモード	10, 13
マルチスクリーンディスプレイ	10, 21, 22

マルチディスプレイを使用する	16
名称変更	35
メール通知機能	44

ラ

リストのクリア	16
リストの更新	16
レイヤードウィンドウの転送	38

ワ

割り込み接続を禁止する	16
-------------------	----