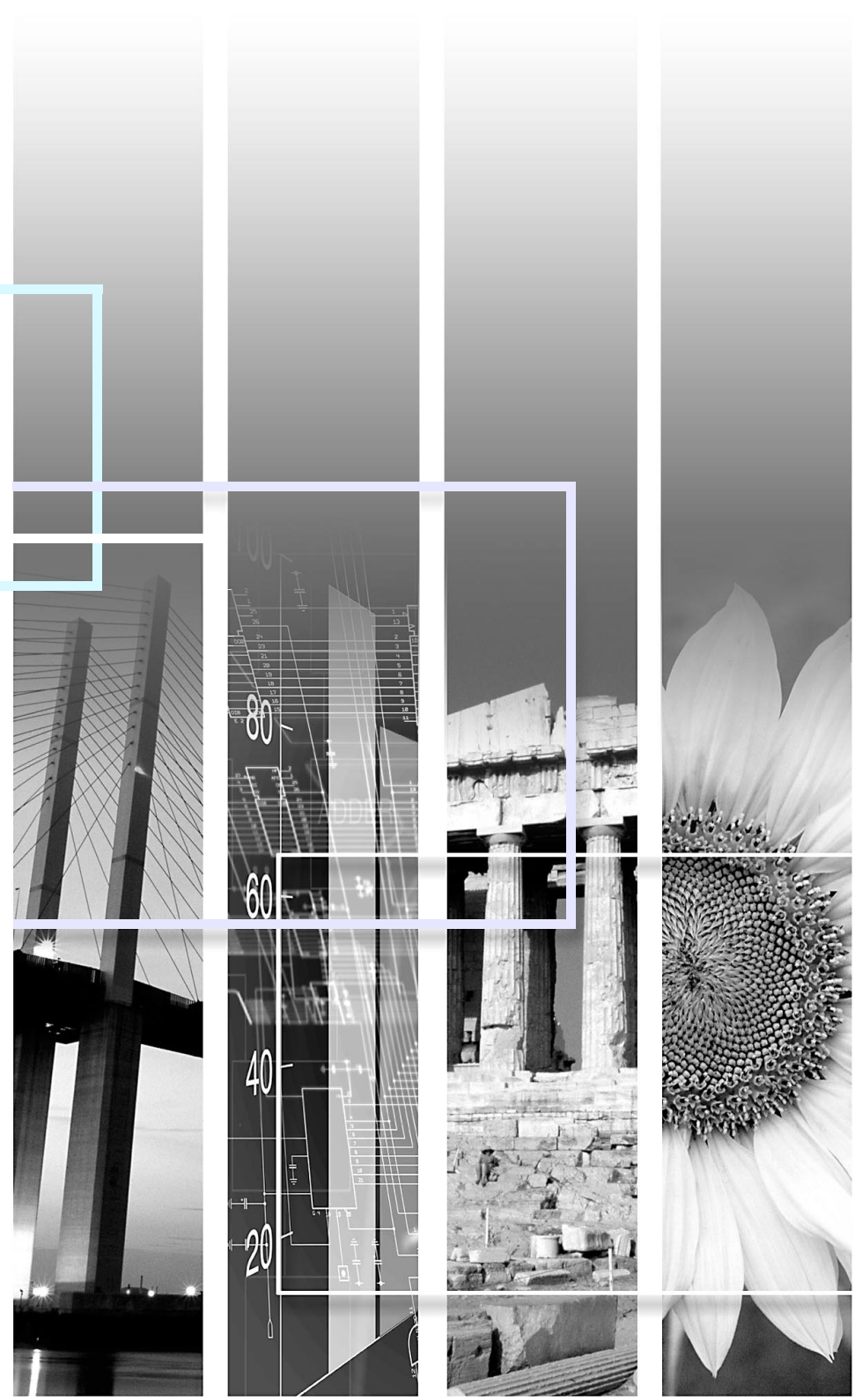







EPSON®

Guía de funcionamiento de EMP NetworkManager



 Attenzione	Indica los procedimientos que pueden resultar en daños y heridas si no se tiene suficiente cuidado.
 Pista	Indical información adicional y señala lo que podría ser de utilidad para conocer respecto a un tema.
	Indica una página donde se puede encontrar información útil respecto a un tema específico. Haga clic en el número de página para visualizar la página.
	Indica que una explicación de la palabra o palabras subrayadas que preceden a este símbolo aparece en el Glosario. Haga clic en la palabra o palabras subrayadas para visualizar la entrada correspondiente en el "Glosario".  p.19
Procedimiento	Indica métodos de funcionamiento y el orden de las funciones. El procedimiento indicado se debería realizar en el orden señalado por los números.
[(Nombre)]	Indica los nombres de los botones en el panel de control del proyector y en el mando a distancia, y también los nombres de los puertos de entrada y salida del proyector. Ejemplo: [Esc]
[(Nombre del menú)]	Indica los nombres de los botones y del menú que aparecen en la pantalla. Ejemplo: "OK"

■ Significado de "unidad" y "proyector"

Cuando "unidad" o "proyector" aparecen en el texto de este *manual*, se pueden referir a elementos que son incluidos u opcionales que se agregan a la unidad principal del proyector.

Anotaciones usadas en este manual **1**

Qué es lo que puede hacer con el EMP NetworkManager **3**

Entorno de funcionamiento 3

Antes de empezar a utilizar este programa..... 3

Desinstalación del software..... 4

Cómo iniciar el software EMP NetworkManager **5**

Ventana EMP NetworkManager..... 5

Cómo conectar con el proyector **6**

Cómo configurar los parámetros de red **7**

Ajustes básicos de red 7

Cómo configurar la función de notificación por correo 9

Cómo configurar el protocolo SNMP 10

Ajustes de LAN inalámbrico 12

Si no se visualiza el proyector solicitado **14**

Conexión especificando una dirección IP 14

Cómo importar la lista registrada por EMP Monitor 15

Ajustes grupales usando un archivo de configuración **16**

Creando un archivo de configuración 16

Cargando el archivo de configuración en un proyector 17

Glosario **19**

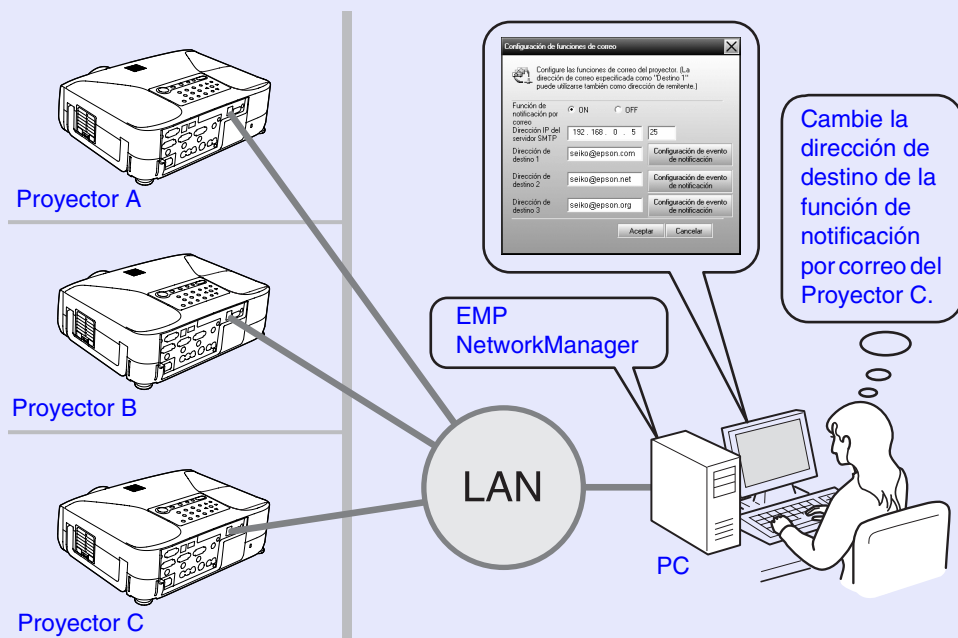
Qué es lo que puede hacer con el EMP NetworkManager

3

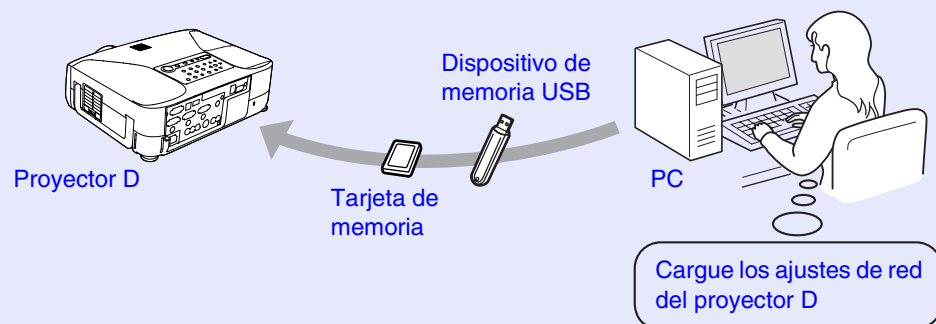
A través de EMP NetworkManager, puede modificar la configuración actual de la red de un proyector desde el PC.

Puede cambiar el nombre del proyector, configurar la red LAN, configurar la función de notificación por correo y configurar el SNMP.

Se pueden configurar hasta 64 proyectores.



Además, los detalles de ajuste de red se pueden exportar a un archivo y cargar en el proyector de manera de poder realizar los ajustes de red del proyector.



Pista

Puede usar el navegador Web de un ordenador conectado a la red para realizar los ajustes del proyector desde el ordenador. (EasyWeb). Consulte los manuales del proyector para más información sobre EasyWeb.

Entorno de funcionamiento

EMP Network Manager funcionará bajo los siguientes entornos.

* No se pueden usar ordenadores Macintosh.

Sistema operativo*	Windows 98 SE/Me/NT 4.0 (SP6a, IE5 o superior)/2000 Professional/XP Home Edition/XP Professional
CPU	Pentium MMX 166 MHz o CPU de frecuencia superior (Se recomienda Pentium II 233 MHz o superior.)
Capacidad de memoria	7 MB o más (se recomienda 10 MB o más.)
Espacio de disco duro disponible	250 KB o más
Monitor	Display XGA (1024 × 768) o resolución superior en color de 16 bits o superior

Antes de empezar a utilizar este programa

Tenga en cuenta las siguientes notas antes de iniciar el software EMP NetworkManager.

- El software EMP NetworkManager debe estar instalado en el PC de red.
- El PC y los proyectores deben estar ya conectados a la red.

Desinstalación del software

Para desinstalar el software del proyector, seleccione "Panel de control" en "Mi PC", haga doble clic en "Agregar/Quitar programas", seleccione los programas a desinstalar, y luego haga clic en "Agregar/Quitar" (o "Cambiar/Quitar" si está usando Windows XP).




Pista

Si usa Windows 2000/NT4.0/XP, la desinstalación podrá ser realizada solo por un usuario identificado como Administrador.

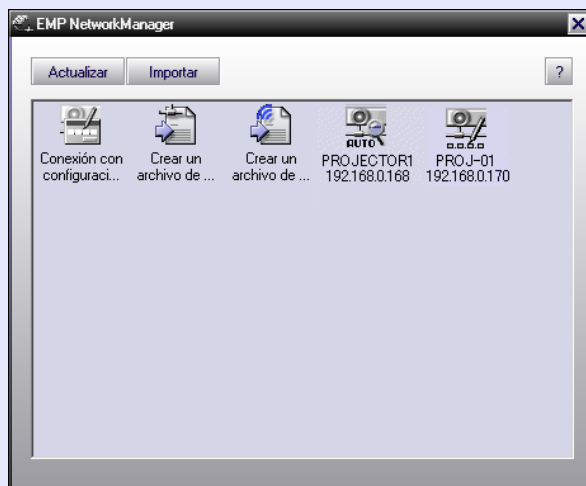
Inicie EMP NetworkManager desde la pantalla de Windows.

Procedimiento





Seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los programas") - "EPSON Projector" - "EMP NetworkManager" en este orden para iniciar el EMP NetworkManager.







Si no aparece el icono del proyector, consulte la sección "Si no se visualiza el proyector solicitado"  p.14.

Ventana EMP NetworkManager



Esta muestra los proyectores y las funciones usando los siguientes iconos.

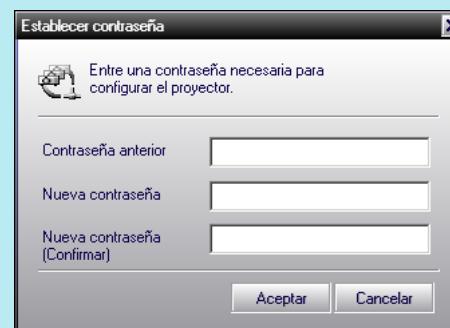
	Este icono se usa para especificar una dirección IP para conectar un proyector. Si hace doble clic en el icono, se visualizará la ventana "Configurar dirección IP".  p.14
	Este icono se usa para crear archivos de configuración para proyectores que están conectados a un red vía un LAN con cable.  p.16

	Este icono se usa para crear archivos de configuración para proyectores que están conectados a un red vía un LAN inalámbrico.  p.16
	El proyector que ha sido detectado automáticamente.  p.7
	Uno de los siguientes proyectores.  p.7 <ul style="list-style-type: none">•Proyectores registrados usando "Connexión con configuración de IP"•El proyector que ha sido registrado utilizando EMP Monitor.



Pista

Le recomendamos que cree y configure una contraseña para su seguridad. Para ello, haga clic con el botón derecho de su ratón en el icono del proyector y seleccione "Cambiar contraseña". Ahora podrá cambiar la contraseña del administrador del proyector (Admin).



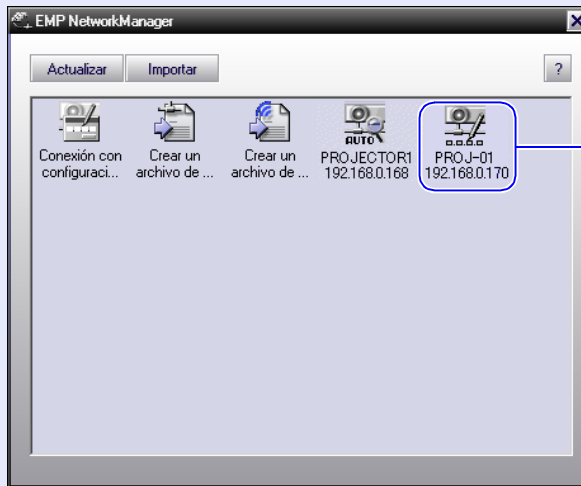
Cómo conectar con el proyector

6

Siga el siguiente procedimiento para conectar el PC al proyector utilizando EMP NetworkManager.

Procedimiento

Haga doble clic en el icono del proyector para configurar la red.



Pulse para agregar el proyector que desee configurar.


Se conectará el proyector y aparecerá la ventana "Configurar red".



Pista

Si aparece la ventana de entrada de contraseña, deberá introducir la contraseña del administrador del proyector (con el identificador del administrador) y pulse "Aceptar".

La contraseña del administrador no está configurada en el sistema inicial. Le recomendamos que defina la contraseña del usuario administrador (con la identificación Admin) para mayor seguridad.

Haga clic en el botón derecho en el icono NetworkManager para configurar la contraseña.  p.5

Ajustes básicos de red

Cuando un proyector está conectado, se visualizará el nombre del proyector y la configuración de red que haya especificado. Si la opción "DHCP" está definida como "ON", no podrá modificar los datos de configuración de red. Como valor inicial, la opción "DHCP" está definida como "OFF".

Para proyectores conectados a un LAN con cable

No se puede seleccionar

Para proyectores conectados a un LAN inalámbrico




Procedimiento

1

Corrija cualquiera de las siguientes opciones que desee modificar.

Nombre del proyector	Escriba un nombre de proyector. Puede introducir hasta un máximo de 15 caracteres alfanuméricos de un byte y "-" (guiones). No está permitido el nombre de un proyector formado únicamente por dígitos.
DHCP	Seleccione "ON" para asignar la dirección IP automáticamente utilizando el protocolo DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). Seleccione "OFF" para configurar manualmente la dirección IP.
Dirección IP	Introduzca la dirección IP del proyector. Puede introducir números de 0 a 255 en cada campo de la dirección IP. Sin embargo, no se pueden usar las siguientes direcciones IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0-255)
Máscara de subred	Introduzca una dirección IP de la máscara de subred. Puede introducir números de 0 a 255 en cada campo de la dirección IP. Sin embargo, no se pueden usar las siguientes máscaras de subred. 0.x.x.x a 254.255.255.255, 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0-255)
Dirección de puerta de enlace	Introduzca una dirección IP de la puerta de enlace por defecto. Puede entrar números de 0 a 255 en cada campo de la dirección IP. Sin embargo, no se pueden usar las siguientes direcciones IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0-255)
DNS primaria ^{*1}	Entre la primera dirección IP para el DNS.
DNS secundaria ^{*1}	Entre la segunda dirección IP para el DNS.
Nombre de dominio DNS ^{*1*3}	Especifica el dominio de red de DNS para usar el proyector.



WINS 1 ^{*1*3}	Especifique la primera dirección IP para el servidor WINS.
WINS 2 ^{*1*3}	Especifique la segunda dirección IP para el servidor WINS.
Puerta de enlace priorizada ^{*2}	Especifica que red usar entre "LAN con cables" o "LAN inalámbrica" para enviar notificaciones de problemas mediante trampas SNMP o correos electrónicos.
Botón "Función de notificación por correo"	Al pulsar este botón, se configurará la función de notificación por correo.  p.9
Botón " SNMP "	Al pulsar este botón, se pueden configurar las funciones de administración de SNMP.  p.10
Botón "LAN inalámbrica"	Haga clic en este botón para realizar los ajustes LAN inalámbricos.  p.12
Botón "Guardar"	Al pulsar este botón, se guardará su configuración en el archivo especificado.

*1 No se podrán realizar algunos ajustes dependiendo del modelo de proyector. Los ítems que no se pueden ajustar aparecen en gris.

*2 Este ítem no se podrá visualizar dependiendo del modelo de proyector.

*3 El nombre de dominio DNS y los valores de ajuste WINS1/WINS2 volverán a los ajustes predeterminados la próxima vez que se inicie el EMP NetworkManager. Cambie otra vez los ajustes si fuera necesario.

2

Haga clic en el botón "Establecer".

Aparecerá la ventana de fin de la configuración.



Pista

Si configura la función de notificación por correo a "ON", modifique cualquiera de los parámetros de la función de notificación por correo y luego haga clic en el botón "Establecer", aparecerá un mensaje de confirmación para la transmisión de mensaje de prueba.

Si hace clic en "Si", se enviará un mensaje de prueba y aparecerá la pantalla de fin de confirmación.

3

Haga clic en el botón "Aceptar".

Se introducirá su configuración.



Cómo configurar la función de notificación por correo

La función de notificación por correo electrónico se puede usar para enviar mensajes de notificación a una dirección de correo electrónico preestablecida cuando ocurre un problema o aparece una advertencia con un proyector que está conectado a la red. Usando esta función, se puede avisar al operador que existe un problema con el proyector incluso en lugares muy alejados del proyector.



Pista


- Se pueden registrar hasta un máximo de tres destinos de notificación (direcciones), y los mensajes de notificación pueden ser enviados a los tres destinos a la vez.
 - Si ocurre un problema crítico con el proyector que hace que repentinamente deje de funcionar, es posible que no se pueda enviar un mensaje de notificación del problema al operador.
 - Si "Modo en espera" en el menú de configuración del proyector se ajusta a "Red activada", las funciones de monitorización y control se pueden usar incluso cuando el proyector se encuentre en el modo en espera (cuando la alimentación está desconectada).
- ☞ Manual de instrucciones del proyector

Procedimiento

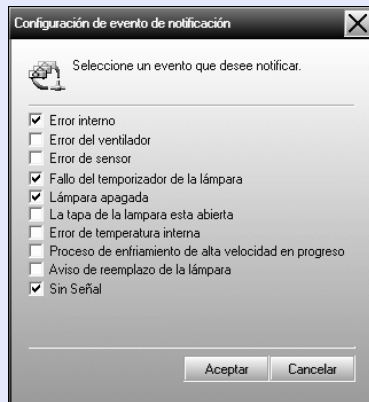
- 1 Haga clic en el botón "Función de notificación por correo" en la ventana "Configurar red".

2

Configure los siguientes parámetros.

Función de notificación por correo	Ajuste a "ON" para usar la función de notificación por correo.
Dirección IP  del servidor SMTP	<p>Especifique una dirección IP para el servidor SMTP. Puede introducir números de 0 a 255 en cada campo de la dirección IP. Sin embargo, no se pueden usar las siguientes direcciones IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0-255)</p> <p>Al modificar el número de puerto del servidor SMTP, especifique este número de puerto. El valor predeterminado es "25". Puede introducir un número válido de 1 a 65535.</p>
Dirección de destino 1	Especifique la dirección de destino del correo de notificación. Se pueden especificar hasta tres direcciones de destino. Puede introducir hasta 64 caracteres alfanuméricos de un byte.
Dirección de destino 2	La dirección que ha definido como "Dirección de destino 1" también se utilizará como la dirección de origen.
Dirección de destino 3	

- Haga clic en el botón "Configuración de evento de notificación" y en la ventana que aparece seleccione las opciones para la notificación por correo.



- Haga clic en el botón "Aceptar".
Si vuelve a aparecer la ventana "Configuración de funciones de correo", repita el Paso 3 y 4 para especificar los eventos de los que desee recibir notificación.

- Quando haya finalizado la configuración, haga clic en el botón "Aceptar".

Volverá a aparecer la ventana "Configurar red".



Pista

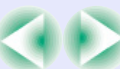
Si configura la función de notificación por correo a "ON" y modifica cualquiera de los parámetros de la función de notificación por correo, aparecerá un mensaje de confirmación para la transmisión de mensaje de prueba cuando haga clic en el botón "Establecer" en la ventana "Configurar red". Si hace clic en "Si", se enviará un mensaje de prueba.

Cómo configurar el protocolo SNMP

Cuando los ajustes SNMP del proyector están habilitados, el proyector puede enviar correos de notificación a ordenadores predeterminados cuando ocurre un problema o advertencia con el proyector. Usando esta función, se puede avisar al operario que existe un problema con el proyector incluso en lugares muy alejados del proyector.

Procedimiento

- Haga clic en el botón "SNMP" en la ventana "Configurar red".



2 Configure los siguientes parámetros y luego haga clic en el botón "Aceptar".

Dirección 1 de IP de captura»

Introduzca la dirección IP del ordenador que debe recibir la notificación de advertencia del proyector. Si no se puede enviar la notificación a la dirección IP que ha sido ajustada para "Dirección IP 1 de trampa SNMP", entonces será enviada a la dirección IP que ha sido ajustada para "Dirección IP 2 de trampa SNMP".

Dirección 2 de IP de captura

Puede introducir números de 0 a 255 en cada campo de la dirección IP. Sin embargo, no se pueden usar las siguientes direcciones IP.
127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255
(donde x es un número entre 0-255)

Nombre de comunidad

Escriba un nombre de comunidad del SNMP. Es posible utilizar hasta 8 caracteres alfanuméricos.



Pista

- *Se pueden grabar hasta dos direcciones IP de destino, de manera que si el correo de notificación no puede ser enviado a la primera dirección IP especificada, sea enviado a la segunda dirección IP.*
- *La administración usando SNMP deberá siempre ser realizada por alguien familiarizado con redes de ordenadores como un administrador de redes.*
- *Controlar los proyectores usando la función SNMP requiere de haber instalado el SNMP Manager en el ordenador.*



Ajustes de LAN inalámbrico

Si hace clic en "LAN inalámbrico", se visualizarán los ajustes del LAN inalámbrico.

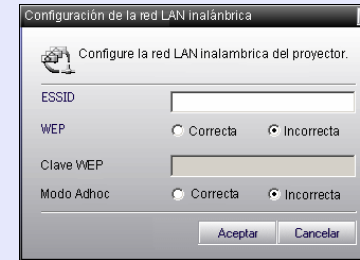
Para realizar los ajustes de LAN inalámbrico seleccionando un icono de proyector, el ordenador y el proyector deben estar conectados mediante un LAN inalámbrico. En los siguientes casos, los ajustes de LAN inalámbrico no se pueden realizar.

- Si no hay una tarjeta LAN inalámbrica insertada en la ranura de tarjeta del proyector
- Si el proyector y el ordenador están conectados mediante un LAN con cable
- Si el proyector no soporta las funciones de LAN inalámbrico

Para realizar los ajustes de LAN inalámbrico seleccionando un icono "Crear un archivo de configuración (inalámbrica)" (p.16), el ordenador y el proyector no deben estar conectados mediante un LAN inalámbrico.

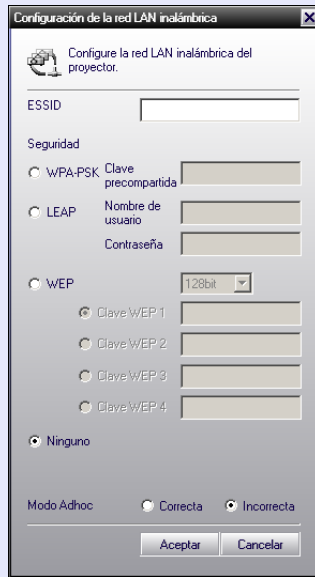
Procedimiento

- Haga clic en "LAN inalámbrica" en la ventana de configuración de red.**
- Realice los siguientes ajustes y después haga clic en el botón "Aceptar".**
Uno de las ventanas siguientes será visualizada dependiendo del tipo de proyector.



<u>ESSID</u>	Entre el ESSID de la unidad de LAN inalámbrico. Puede introducir hasta un máximo de 32 caracteres alfanuméricos de un byte y "-" (guiones). Sin embargo, los símbolos que se pueden entrar en la ventana de la izquierda están limitados a "-" (guión). También se puede omitir eso.
<u>WEP</u>	Se usará una clave WEP para codificar los datos transmitidos. Seleccione "Correcta" para encriptar los datos. Si selecciona "Incorrecta", también se desactivará el ajuste "Clave WEP".
Clave WEP	Entre la clave de encriptación. Cuando se registre una clave de encriptación, no se podrán transmitir los datos a menos que las claves de encriptación del ordenador y el proyector sean idénticas entre sí. Entre una clave de encriptación conteniendo los siguientes caracteres alfanuméricos de un byte. Para entrada de carácter ASCII: 5 o 13 caracteres Para entrada sexagesimal: 10 o 26 caracteres
Modo AdHoc	Seleccione "Correcta" cuando desea conectar el proyector directamente a un ordenador usando una LAN inalámbrica, sin usar un punto de acceso. Si usa el modo de conexión fácil en NetworkScreen, seleccione "Correcta". Si usa un proyector con el EasyMP instalado, el modo de conexión fácil será seleccionado automáticamente cuando ajuste el modo ad hoc a "Correcta". Debido a que la dirección IP del proyector se asigna automáticamente cuando usa el modo de conexión fácil, los ajustes en "Configurar red" no serán los correctos.





ESSID		Entre el ESSID de la unidad de LAN inalámbrico. Puede entrar hasta un máximo de 32 caracteres alfanuméricos de un byte o símbolos* ² . También se puede omitir eso.
Seguridad		Seleccione el ajuste de seguridad a usar desde " WPA-PSK ", " LEAP " o " WEP ". Si no desea realizar un ajuste de seguridad, seleccione "Ninguno".
WPA-PSK	Clave precompartida* ¹	Entre el PSK (clave común) para WPA. Puede entrar entre 8–63 caracteres alfanuméricos de un byte y símbolos* ² .
LEAP	Nombre de usuario* ¹	Entre el nombre de usuario. Puede introducir hasta un máximo de 64 caracteres alfanuméricos de un byte o símbolos* ² .
	Contraseña* ¹	Entre una contraseña. Puede introducir hasta un máximo de 64 caracteres alfanuméricos de un byte o símbolos* ² . La contraseña entrada se visualizará como "*****".

WEP	64bit/128bit	El método de encriptación para la encriptación WEP se puede seleccionar entre "64bit" o "128bit".
	Clave WEP	Entre la clave de encriptación. Se pueden entrar hasta cuatro claves. Cuando se registre una clave de encriptación, no se podrán transmitir los datos a menos que las claves de encriptación del ordenador y el proyector sean idénticas entre sí. Entre una clave de encriptación conteniendo los siguientes caracteres alfanuméricos de un byte. Para entrada de carácter ASCII: 5 o 13 caracteres Para entrada sexagesimal: 10 o 26 caracteres
Modo AdHoc		Seleccione "Correcta" cuando desea conectar el proyector directamente a un ordenador usando una LAN inalámbrica, sin usar un punto de acceso. Si usa el modo de conexión fácil en NetworkScreen, seleccione "Correcta". Si usa un proyector con el EasyMP instalado, el modo de conexión fácil será seleccionado automáticamente cuando ajuste el modo ad hoc a "Correcta". Debido a que la dirección IP del proyector se asigna automáticamente cuando usa el modo de conexión fácil, los ajustes en "Configurar red" no serán los correctos.

*1 Este ajuste sólo se puede realizar cuando se ha seleccionado el icono "Crear un archivo de configuración (inalámbrica)" para realizar los ajustes de red. No se puede realizar cuando haya seleccionado un icono de proyector para realizar los ajustes de red.

*2 No se pueden entrar espacios ni dos puntos.

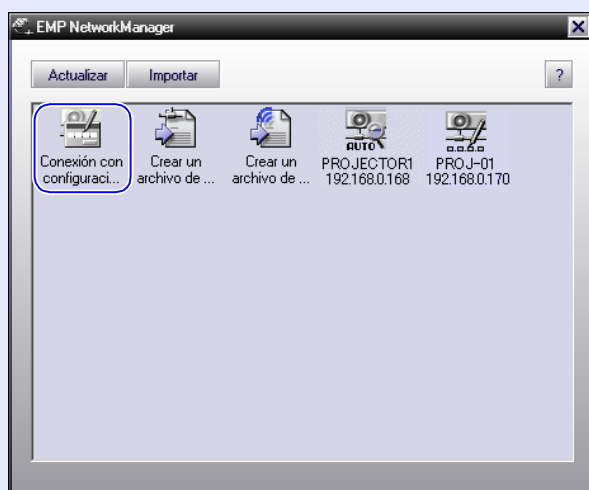


Si no se visualiza el icono del proyector solicitado en EMP NetworkManager, siga el siguiente procedimiento.

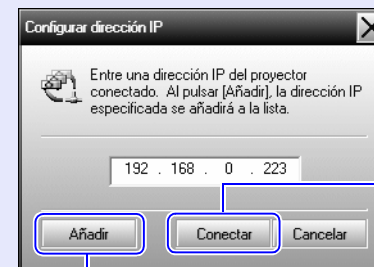
Conexión especificando una dirección IP

Procedimiento

- 1 Haga doble clic en el botón "Connexión con configuración de IP".



- 2 Introduzca la dirección IP del proyector al que se vaya a conectar.



Pulse este botón para conectar con el proyector especificado.

Haga clic en este botón para agregar un determinado proyector. Aparecerá el icono de este proyector.

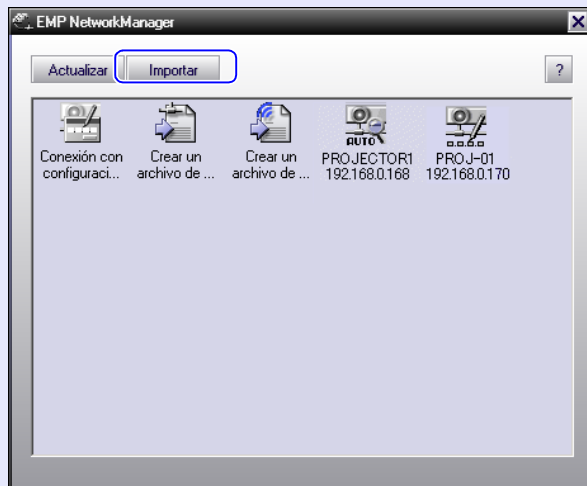
- 3 Haga clic en el botón "Conectar".

Cómo importar la lista registrada por EMP Monitor

Puede cargar y usar la lista de proyector que ha sido registrada usando el EMP Monitor contenido en el CD-ROM incluido con el proyector.

Procedimiento

1 Haga clic en el botón "Importar".



2 Seleccione el archivo registrado usando EMP Monitor y haga clic en el botón "Abrir".

Se agregará el icono del proyector que haya supervisado a través de EMP Monitor.

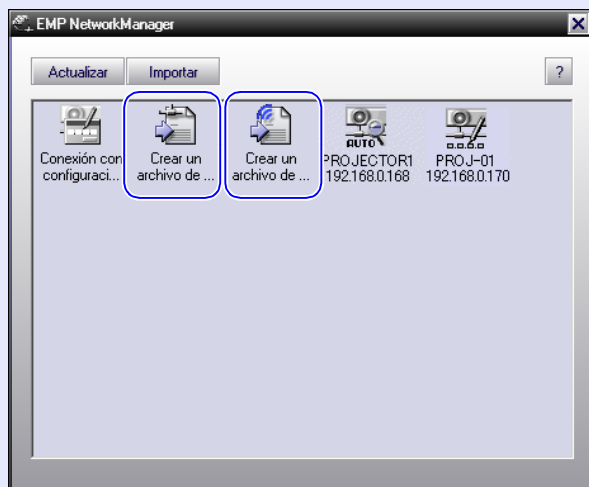
Puede realizar ajustes de red para proyectores exportando los ajustes de red a un archivo y cargando este archivo en los proyectores.

Creando un archivo de configuración

Procedimiento

- 1 Haga doble clic en el icono "Crear un archivo de configuración (con cables)" o "Crear un archivo de configuración (inalámbrica)".

Si el proyector está conectado a una LAN con cable, haga clic en el icono "Crear un archivo de configuración (con cables)"; si el proyector está conectado a una LAN inalámbrico, haga clic en el icono "Crear un archivo de configuración (inalámbrica)".



2

- 2 Realice los ajustes necesarios en la ventana de ajuste de red, y después haga clic en el botón "Crear".

Este método de ajuste para cada ítem es el mismo que cuando se visualiza una ventanilla usando un icono de proyector.

☞ p.7

Crear un archivo de configuración (con cables)

No se puede seleccionar

Crear un archivo de configuración (inalámbrica)



3 Entre un nombre de archivo, y luego guarde el archivo de configuración.

Guarde el archivo de configuración en una tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB.



Pista

- *El archivo de configuración es encriptado de una manera única para ese archivo, de manera que no se puedan visualizar los detalles del ajuste (como la clave de encriptación WEP).*
- *El archivo de configuración se guarda con una extensión .ncf. No cambia esa extensión. Si se cambia la extensión a una diferente de .ncf, no será posible aplicar los ajustes a los proyectores.*
- *No use caracteres de dos byte en el nombre de archivo.*

Cargando el archivo de configuración en un proyector

Procedimiento

1

Presione el botón [Power] en el mando a distancia para conectar el proyector.

2

Realice una de las siguientes operaciones.

- Inserte la tarjeta de memoria conteniendo el archivo de configuración en la ranura de tarjeta del proyector.
- Conecte el dispositivo de almacenamiento USB conteniendo el archivo de configuración en el puerto [USB Type A] del proyector y conecte la alimentación.

3

Presione el botón [EasyMP] en el mando a distancia y verifique que se visualiza "EasyMP" en la pantalla de proyección.

Se iniciará CardPlayer y se visualizarán los contenidos de la tarjeta de memoria o del dispositivo de almacenamiento USB.

4

Incline el botón [◂] en el mando a distancia para mover el cursor al archivo a cargar en el proyector.



Pista

Consulte el manual de instrucciones del proyector por detalles sobre como insertar la tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB.



5 Presione el botón [Enter] en el mando a distancia.

Se visualizará el menú Easy.

**6 Verifique que el cursor está posicionado en "Establecer", y luego presione el botón [Enter] en el mando a distancia.**

Los ajustes en el archivo de configuración serán cargados en el proyector. Durante el procesamiento, el cursor cambiará a azul y el botón "EJECT" no funcionará. Cuando finalice el procesamiento, el cursor cambiará de vuelta a naranja y el botón "EJECT" funcionará de nuevo.

7 Incline el botón [⦿] en el mando a distancia para mover el cursor a "EJECT".**8 Presione el botón [Enter] en el mando a distancia.**

Se cerrará CardPlayer y se visualizará la pantalla de espera de EasyMP.



(Los detalles de la pantalla pueden variar dependiendo del tipo de proyector.)

A continuación se brinda una explicación de algunos de los términos usados en este manual que quizás no sean familiares o que no fueron explicados en el texto de este manual. Se puede obtener más información consultando otras publicaciones disponibles comercialmente.

CCX	Abreviatura de Cisco Compatible Extensions (extensiones compatibles Cisco). Esta es una tecnología de seguridad para LANs inalámbricas desarrollada por Cisco Systems, Inc. Usa servidores RADIUS para la autenticación.
DHCP	Acrónimo de Protocolo de configuración dinámica de host (Dynamic Host Configuration Protocol). Este protocolo asigna automáticamente una dirección IP a un ordenador conectado a una red.
Dirección IP	una serie de números que identifica un dispositivo conectado a una red.
Dirección IP de trampa	Es la dirección IP del ordenador al que se dirige el mensaje cuando se produce un error en SNMP. Especifique la dirección IP del ordenador al cual se envían los mensajes de error en la dirección IP de trampa.
ESSID	ESS es el acrónimo de Conjunto de servicio ampliado (Extended Service Set). Un ESSID es un número de identificación que se utiliza para conectar con otro equipo de una red inalámbrica LAN. Las comunicaciones inalámbricas son posibles entre dispositivos cuyos números ESSID se corresponden.
LEAP	Uno de los métodos de autenticación usados por CCX . Usa nombres de usuario y contraseñas para la autenticación sin usar firmas electrónicas.
Máscara de subred	Es un número que define, a partir de la dirección IP, el número de bits que se utiliza en las direcciones de redes asignadas (subredes).
Puerta de enlace	Es un dispositivo de una red que convierte datos de diferentes elementos y protocolos de una red y que puede comunicarse con redes de distintas especificaciones o con un ordenador que ejerza esa función.
Servidor de autenticación	Este es un servidor que administra centralmente la autenticación del usuario. Al usar un servidor de autenticación, se puede centralizar la administración de la información del usuario y de las tareas de autenticación del usuario. Además, muchos servidores de autenticación usan métodos del autenticación de alto nivel y por lo tanto tienden además a ser sumamente seguros.
Servidor RADIUS	RADIUS es una abreviatura de Remote Authentication Dialin User Service (servicio de usuario de llamada de autenticación remota). Es un protocolo que se usa para autenticar transmisiones de una variedad de servidores de red incluyendo LANs inalámbricas. Un servidor RADIUS es un servidor de autenticación que guarda información como nombres de usuario y contraseñas y concentra funciones tales como autenticar el acceso a puntos de acceso de una LAN inalámbrica. Al usar un servidor RADIUS, los puntos de acceso y la información del usuario se puede administrar centralmente sin necesidad de guardar información del usuario por separado en cada punto de acceso cuando hay varios puntos de acceso en una LAN inalámbrica.
SNMP	Abreviatura de Simple Network Management Protocol (Protocolo de Gestión Simple de Redes), que es el protocolo que se emplea para monitorizar y controlar dispositivos tales como routers y ordenadores conectados a una red TCP/IP.
TKIP	Abreviatura de Temporal Key Integrity Protocol (protocolo de integridad de clave temporal). Este es un método de codificación usado por WPA . La clave de encriptado se renueva después de un cierto tiempo para hacer más difícil hallar el código de encriptado.
WEP	Acrónimo de Privacidad equivalente conectada (Wired Equivalent Privacy). Es un método de seguridad que codifica los datos durante la transmisión. La comunicación de datos no se puede realizar a menos que los equipos de envío y recepción estén registrados con la misma clave de codificación WEP.
WPA-PSK	WPA es una abreviatura para Wi-Fi Protected Access (Acceso protegido Wi-Fi). Este es un estándar de encriptación que mejora la seguridad la cual es un punto débil del WEP . TKIP se usa como método de encriptación. PSK es una abreviatura para Pre Shared Key (Clave pre-compartida), que es una clave común usada para encriptación. Los datos no se pueden transmitir a menos que ambos aparatos estén usando las mismas claves comunes.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida de cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, de fotocopia, registro, o de otra forma, sin el permiso previo por escrito de SEIKO EPSON CORPORATION. No se asume responsabilidad de patente con respecto al uso de la información contenida aquí. Tampoco se asume responsabilidad por los daños resultantes del uso de la información contenida aquí.

Ni SEIKO EPSON CORPORATION ni sus afiliados serán responsables ante el comprador de este producto o terceras partes por los daños, pérdidas, costos, o gastos incurridos por el comprador o terceras partes como resultado de: accidentes, uso incorrecto, o abuso de este producto o modificaciones no autorizadas, reparaciones o alteraciones a este producto, o (excluyendo los EE.UU.) fallo en cumplir estrictamente con las instrucciones de mantenimiento y operacionales de SEIKO EPSON CORPORATION.

SEIKO EPSON CORPORATION no será responsable contra los daños o problemas que surjan del uso de cualquier opción diferente de los designados como Productos Originales EPSON o Productos homologados por SEIKO EPSON CORPORATION.

Nota general:

EPSON es una marca comercial registrada de SEIKO EPSON CORPORATION.

Macintosh es una marca registrada de Apple Computer Inc.

Windows y Windows NT son marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos.

Cisco Systems es una marca registrada de Cisco Systems Inc. en los Estados Unidos de América y otros países.

Otros nombres de productos utilizados aquí se utilizan para propósitos de identificación y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos dueños. EPSON niega cualquiera y todos los derechos sobre esas marcas.

Este producto utiliza software de código abierto.