

EPSON®

EasyMP™

Guida operativa

EMP-745





Proiezione di immagini provenienti da sorgente computer tramite una rete (schermata di rete)

Uso della barra degli strumenti	4
Nomi e funzioni delle icone	4
E-Zoom.....	5
Impostazioni basilari	6
Se non viene visualizzato alcun proiettore collegato	7
Collegamento tramite specifica di un indirizzo IP	7
Creazione di gruppi di collegamento	11
Contromisure di sicurezza per la LAN wireless	19
Utilizzo di trasmissioni codificate in modalità di connessione Easy	20
Interdizione di accessi non autorizzati in modalità di connessione Easy (NS Protect)	21
Impostazione del metodo di codifica e autenticazione per la modalità punto d'accesso LAN wireless.....	22
Disattivazione del rilevamento automatico ESSID	28

Preparazione delle presentazioni (Uso di EMP SlideMaker2)

Procedure per eseguire presentazioni senza utilizzare un computer	30
File che è possibile includere negli scenari	31
Creazione di uno scenario	32
Impostazione delle proprietà dello scenario	32
Inserimento dei file PowerPoint negli scenari	34
Inserimento dei file immagine e dei filmati negli scenari	37
Modifica di uno scenario	39
Invio di scenari.....	40
Istruzioni per le situazioni ricorrenti	42
Creazione semplice di uno scenario	42
Verifica dello stato di proiezione dello scenario sul computer	43
Configurazione delle impostazioni di animazione	45



Visualizzazione della presentazione (Utilizzo di CardPlayer)

File proiettabili mediante CardPlayer	48
Utilizzo di CardPlayer	49
Avvio di CardPlayer	49
Chiusura di CardPlayer	50
Funzionamento di base di CardPlayer	51
Proiezione di scenari	55
Riproduzione di uno scenario	55
Operazioni eseguibili durante la presentazione	56
Selezione e proiezione di diapositive da uno scenario	56
Modifica di uno scenario	58
Proiezione di immagine e filmati	60
Proiezione di immagine e filmati	60
Proiezione in sequenza di tutte le immagini e i filmati contenuti in una cartella (presentazione)	61
Impostazione delle condizioni di visualizzazione di file immagine e filmati e della modalità operativa	63

Utilizzo di un computer per impostare, monitorare e controllare il proiettore

Modifica delle impostazioni tramite browser Web (EasyWeb)	66
Visualizzazione di EasyWeb	66
Configurazione del proiettore	67
Controllo del proiettore	68
Utilizzo della funzione di notifica via mail per la segnalazione di problemi	69
Impostazione della funzione di notifica via mail	69
Se viene inviato una notifica via mail di un problema	71
Gestione tramite SNMP	72

Proiezione di immagini provenienti da sorgente computer tramite una rete (schermata di rete)

Questo capitolo illustra come procedere se non è possibile trovare il proiettore che si desidera collegare quando si utilizza Network Screen, inoltre descrive le misure di sicurezza della LAN wireless.

Uso della barra degli strumenti	4	Contromisure di sicurezza per la LAN wireless.....	19
• Nomi e funzioni delle icone.....	4	• Utilizzo di trasmissioni codificate in modalità di	
• E-Zoom	5	connessione Easy	20
• Impostazioni basilari	6	• Interdizione di accessi non autorizzati in modalità di	
Se non viene visualizzato alcun proiettore		connessione Easy (NS Protect)	21
collegato.....	7	• Impostazione del metodo di codifica e autenticazione	
• Collegamento tramite specifica di un indirizzo IP	7	per la modalità punto d'accesso LAN wireless	22
• Creazione di gruppi di collegamento	11	• Disattivazione del rilevamento automatico ESSID	28
• Creazione di un gruppo	11		
• Collegamento tramite un gruppo.....	14		
• Esportazione di gruppi	17		
• Importazione di gruppi.....	18		

Uso della barra degli strumenti

Nomi e funzioni delle icone

Se il computer e il proiettore sono collegati alla rete, sullo schermo del computer viene visualizzata la seguente barra degli strumenti.




[Windows]











[Macintosh]





Il funzionamento di ciascuna icona viene descritto di seguito.

(1)		Aiuto	Visualizza la guida al collegamento EMP NS.
(2)		Schermata di stato della connessione	È possibile mostrare o nascondere la finestra di stato del collegamento ogni volta che si fa clic su questa icona. Se la finestra di stato del collegamento è visualizzata, le icone con i nome proiettore correntemente collegati vengono visualizzate in verde. Non è possibile utilizzare la finestra di stato del collegamento per operazioni come la modifica dello stato del collegamento di un proiettore o il collegamento di un nuovo proiettore.
(3)		Display della URL di funzionamento del proiettore	Mostra EasyWeb. ☞ p.66

(4)		Freeze	Svolge la stessa funzione del pulsante [Freeze] sul telecomando. ☞ "Freeze" nel <i>Manuale dell'utente</i>
(5)		A/V Mute	Svolge la stessa funzione del pulsante [A/V Mute] del telecomando. ☞ "Disattiva audio/video (A/V Mute)" nel <i>Manuale dell'utente</i>
(6)		E-ZOOM	Svolge la stessa funzione della funzione E-Zoom del proiettore. Viene visualizzata una finestra di configurazione che consente l'ingrandimento delle aree che si desiderano evidenziare. ☞ p.5
(7)		Impostazioni basilari	Visualizza una finestra di configurazione in cui è possibile modificare le impostazioni delle opzioni come luminosità, contrasto e modalità colore. ☞ p.6 Funziona in modo analogo alle opzioni corrispondenti del menu di configurazione "Immagine" del proiettore. ☞ "Immagine" nel <i>Manuale dell'utente</i>
(8)		Cambia la sorgente video	Ogni volta che si fa clic sul pulsante, viene alternata la proiezione dei segnali provenienti dagli apparecchi collegati alle porte [Video] ed [S-Video].
(9)		Cambia la sorgente PC	Ogni volta che si fa clic sul pulsante, viene alternata la proiezione dei segnali provenienti dall'apparecchio collegato alla porta [Computer/Component Video] e dei segnali EasyMP.
(10)		Stacca	Questa opzione scollega il proiettore correntemente in comunicazione con la rete.
(11)		Indicatore di stato della connessione	Quando il proiettore è collegato al computer tramite la rete, le tre spie superiore, centrale e inferiore lampeggiano alternativamente. Se non è possibile connettere correttamente il proiettore, le spie si spengono.




(12)		Esci	Questa opzione scollega il proiettore correntemente in comunicazione con la rete e chiude il collegamento EMP NS.
(13)		Riduci a icona	Riduce a icona la barra degli strumenti e (se si utilizza Windows) visualizza le icone nella barra delle applicazioni di Windows. Se si utilizza un Macintosh, la barra degli strumenti è memorizzata nel Dock.

E-Zoom

Se si fa clic sull'icona "E-Zoom", viene visualizzata la seguente finestra di configurazione da utilizzare per regolare le impostazioni come il posizionamento e il rapporto di zoom.



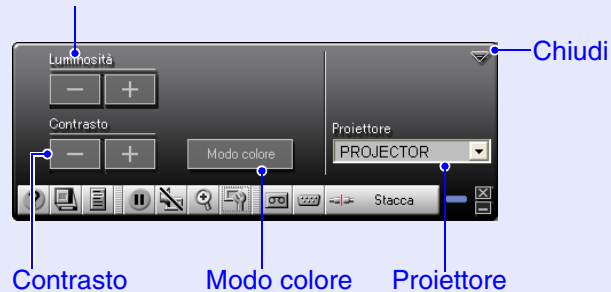
E-Zoom	Regola il rapporto di E-Zoom. Pulsante [+]: Ingrandisce le immagini Pulsante [-]: Riduce la immagini precedentemente ingrandite. Questi pulsanti svolgono la stessa funzione dei pulsanti [⊕] e [⊖] del telecomando
Posiz. video	Specifica l'area da ridurre o ingrandire. Svolge la stessa funzione dell'opzione E-Zoom del proiettore per spostare il cursore e specificare l'area da ingrandire o ridurre.  "E-Zoom" nel <i>Manuale dell'utente</i>
Annulla	Questa opzione annulla la funzione E-Zoom e riporta le immagini alle dimensioni originali.
Proiettore	Mostra il nome proiettore correntemente selezionato come destinazione delle operazioni. Se è collegato più di un proiettore, è possibile selezionare il proiettore di destinazione delle operazioni di E-Zoom.
Chiudi	Chiude la finestra "E-Zoom".



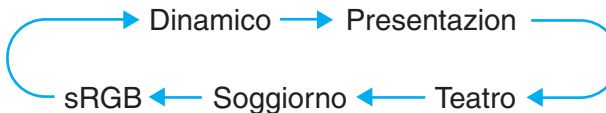
Impostazioni basilari

Quando si fa clic sull'icona "Impostazioni basilari", viene visualizzata la seguente finestra di configurazione, che consente di eseguire le regolazioni delle impostazioni come la luminosità, il contrasto e la modalità colore.

Luminosità



Proiettore	Mostra il nome proiettore correntemente selezionato come destinazione delle operazioni. Se è collegato più di un proiettore, è possibile selezionare il proiettore di destinazione delle impostazioni di base.
Chiudi	Chiude la finestra di "Impostazioni basilari".

Luminosità	Questa opzione regola la luminosità delle immagini proiettate. Pulsante [+]: Aumenta la luminosità Pulsante [-]: Riduce la luminosità
Contrasto	Questa opzione regola il contrasto dell'area di proiezione. Pulsante [+]: Aumenta la differenza tra le gradazioni chiare e scure. Pulsante [-]: Riduce la differenza tra le gradazioni chiare e scure.
Modo colore	Questa opzione svolge la stessa funzione del pulsante [Color Mode] sul telecomando. L'impostazione viene modificata nel modo seguente ogni volta che si fa clic sul pulsante [Color Mode]. <div style="text-align: center;">  </div>



Se non viene visualizzato alcun proiettore collegato

Se nella finestra di selezione dei proiettori del collegamento EMP NS non viene visualizzato alcun proiettore collegato, verificare quanto segue.

- Se si utilizza una LAN wireless, i proiettori sono installati in aree dove il segnale è debole o assente?
- La modalità di collegamento è stata impostata correttamente?
- L'impostazione della sottorete è corretta?

Se un proiettore è collegato a una rete per cui è impostata una sottorete diversa, è possibile collegare il proiettore utilizzando la modalità di collegamento IP. La modalità di collegamento IP consente di collegare proiettori specificando l'[indirizzo IP](#) del proiettore.

Se si utilizza la Modalità di connessione Easy, verificare quanto segue.

- La funzione di rilevamento automatico [ESSID](#) è stata disattivata? (Solo per utenti Windows 2000/XP) ➡ "Impostazioni della LAN wireless sul computer" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*
- Il driver della LAN wireless del computer sono compatibili con lo standard NDIS5.1? (Solo per utenti Windows 2000/XP)
- Per i sistemi operativi riportati di seguito, l'ESSID (nome della rete) che è stato impostato sul computer deve essere identico all'ESSID impostato sul proiettore.
 - Se si utilizza Windows98/ME
 - Se l'impostazione del rilevamento automatico ESSID è disattivata

Se si utilizza un Macintosh, verificare anche quanto segue.

- Lo stato della rete è corretto?
 - In modalità di connessione Easy, è stato selezionato "Attiva AirPort" ed è stato selezionato l'ESSID per il proiettore corretto?
 - In modalità punto di accesso, è stato selezionato "Attiva AirPort" ed è stato selezionato il corretto punto di accesso?
 - In modalità LAN cablata, è stato selezionato "Disattiva AirPort"? ➡ "Avvio del programma EMP NS Connection sul computer" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*

Collegamento tramite specifica di un indirizzo IP

Utilizzare la procedura seguente per collegare un proiettore utilizzando la modalità di collegamento IP.

Nella procedura seguente, per la spiegazione della procedura vengono utilizzate le schermate di Windows, se non diversamente specificato. In ambiente Macintosh vengono visualizzate schermate simili.



Suggerimento

Se si utilizza Windows, è possibile fare clic sull'icona "?" visualizzata nelle finestre di EMP NS Connection per visualizzare la descrizione delle diverse funzioni.





Procedura

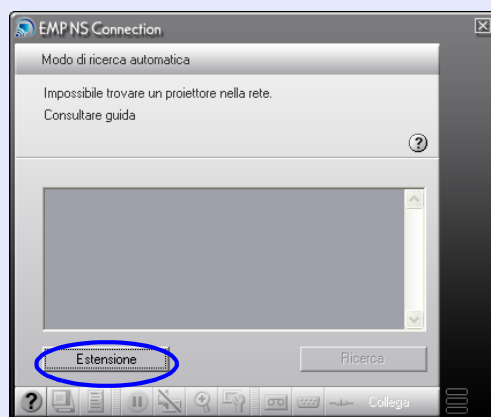
1 Impostare il proiettore sulla schermata di standby di EasyMP.

☛ "Impostazione del proiettore in modalità stand by di connessione" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*

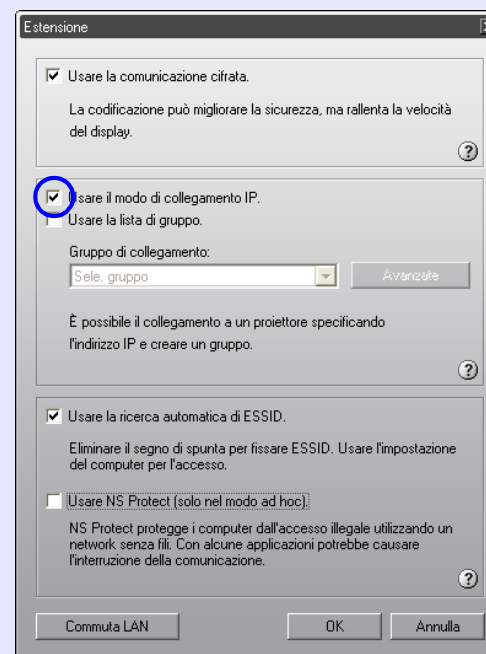
2 Avviare il collegamento EMP NS sul computer.

☛ Eseguire i passaggi da 1 a 3 in "Avvio del collegamento EMP NS sul computer" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*

3 Fare clic sul pulsante "Estensione" nella finestra seguente.

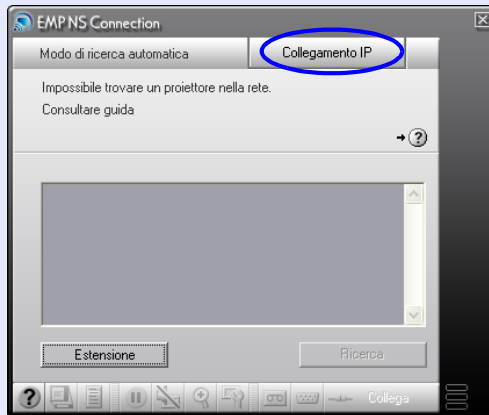


4 Selezionare "Usare il modo di collegamento IP" e quindi fare clic sul pulsante "OK".

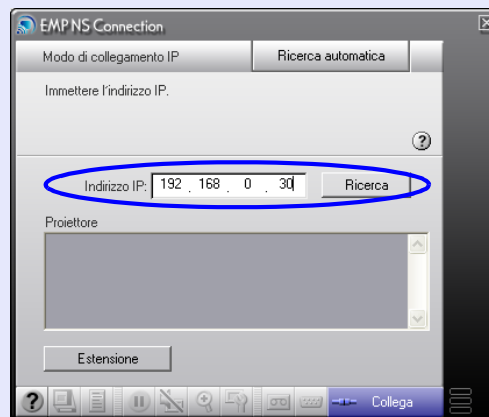


Se non viene visualizzato alcun proiettore collegato

- 5** Viene visualizzata la seguente finestra. Fare clic su "Collegamento IP" nell'angolo superiore destro della finestra.

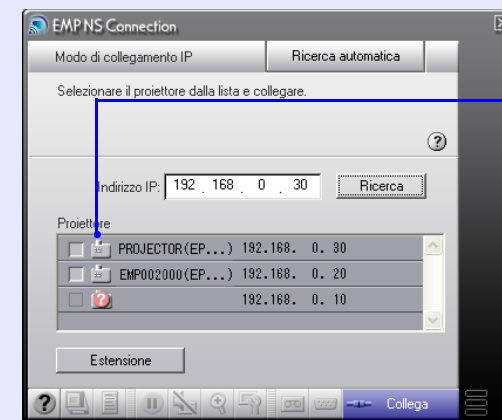


- 6** Immettere l'indirizzo IP del proiettore da collegare nel riquadro "Indirizzo IP" e fare clic sul pulsante "Ricerca".







- 7** L'indirizzo IP viene visualizzato nell'elenco "Proiettore" con visualizzata accanto un'icona di segnalazione della ricerca in corso. Se il proiettore viene rilevato, il relativo nome viene visualizzato nell'elenco "Proiettore". Per aggiungere un altro proiettore, ripetere il passaggio 6.

I proiettori precedentemente registrati vengono aggiunti all'elenco "Proiettore".



Gli stati dei collegamenti vengono indicati dalla forma e del colore dell'icona così come descritto di seguito.

-  :Non collegato
-  :Collegato ad un altro computer
-  :Ricerca in corso
-  :Il proiettore specificato non è stato trovato

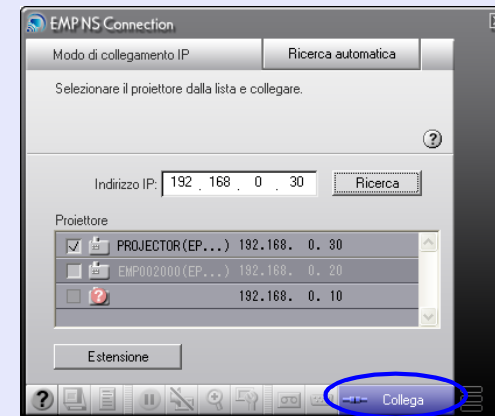
**Suggerimento**

- È possibile registrare fino a un numero massimo di 16 proiettori. Se si cerca di aggiungere 17 o più proiettori, i proiettori presenti nell'elenco verranno cancellati a partire dal primo proiettore registrato. È possibile collegare un numero massimo di 4 proiettori contemporaneamente.
- Quando si chiude il collegamento EMP NS, al suo successivo avvio i proiettori precedentemente aggiunti all'elenco "Proiettore" vengono cancellati. Per visualizzare gli stessi proiettori nell'elenco ogni volta che si avvia il collegamento EMP NS, è necessario creare un gruppo e registrare i proiettori desiderati come appartenenti a tale gruppo. ➡ p.11

8

Fare clic sul nome proiettore che si desidera collegare, selezionare la casella di controllo relativa a questo proiettore e fare clic sul pulsante "Collega".

Il computer e il proiettore vengono collegati tramite la rete e la schermata del computer viene proiettata dal proiettore.

**Suggerimento**

- Se si seleziona un proiettore che è già collegato a un altro computer, l'altro computer viene disconnesso automaticamente e vengono proiettate le immagini provenienti dal computer appena collegato.
- Se viene selezionato più di un proiettore, è possibile proiettare immagini da un singolo computer a più proiettori. È possibile utilizzare fino ad un numero massimo di 4 proiettori per la proiezione di immagini provenienti da un singolo computer.
- Dopo aver fatto clic sul pulsante "Collega", non è possibile collegare altri proiettori.



Creazione di gruppi di collegamento

È possibile registrare in un singolo gruppo i proiettori a cui si accede frequentemente tramite una rete. È possibile registrare fino a un numero massimo di 16 proiettori per gruppo tramite il collegamento EMP NS.

Ad esempio, se si utilizza una rete a cui sono collegati i proiettori installati in tutte le filiali e si desidera proiettare immagini utilizzando i proiettori delle filiali di un'area specifica, è possibile registrare in un singolo gruppo i proiettori di tutte le filiali di tale area specifica. Dopo aver registrato il gruppo, è possibile collegarsi ai proiettori nell'area specificata selezionando quel particolare gruppo, ciò consente di eliminare la necessità di ricercare i proiettori e connetterli uno alla volta.

È possibile scrivere (esportare) le informazioni sul gruppo in un file e caricarle (importare) da tale file. In questo modo, per un amministratore di rete è possibile creare ed esportare più gruppi di proiettori, quindi altri utenti potranno importare gruppi di proiettori ai quali è necessario collegarsi, semplificando il collegamento ai proiettori desiderati.

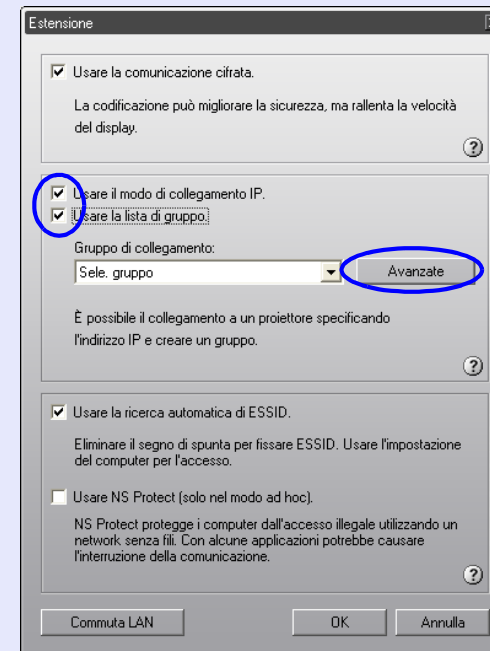
Creazione di un gruppo

Utilizzare la procedura seguente per creare un gruppo.

Procedura

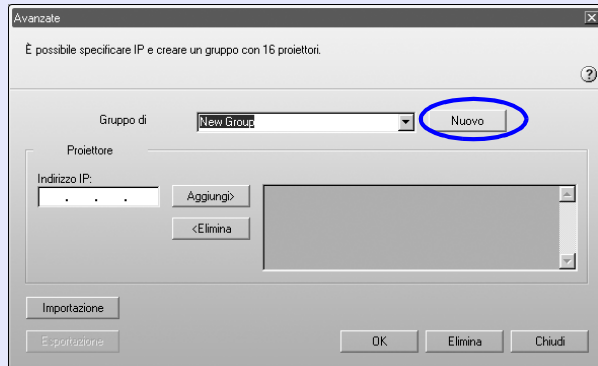
1 Eseguire i passaggi da 1 a 3 in "Collegamento tramite specifica di un indirizzo IP" per visualizzare la finestra Estensione di EMP NS Connection. ➡ p.8

2 Selezionare "Usare il modo di collegamento IP" e "Usare la lista di gruppo" quindi premere il pulsante "Avanzate".

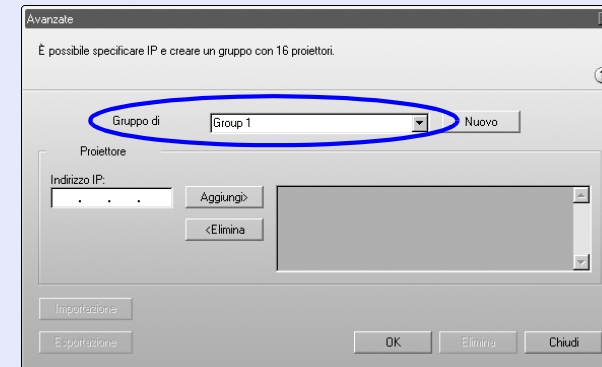


- 3** Viene visualizzata la finestra di impostazione dei dettagli del gruppo. Se si crea un nuovo gruppo, fare clic sul pulsante "Nuovo".

Viene visualizzato "Nuovo gruppo" (Windows) o "Nuovo gruppo" (Macintosh) in "Gruppo di collegamento" mentre l'"Indirizzo IP" e l'elenco dei proiettori registrati risulterà vuoto.

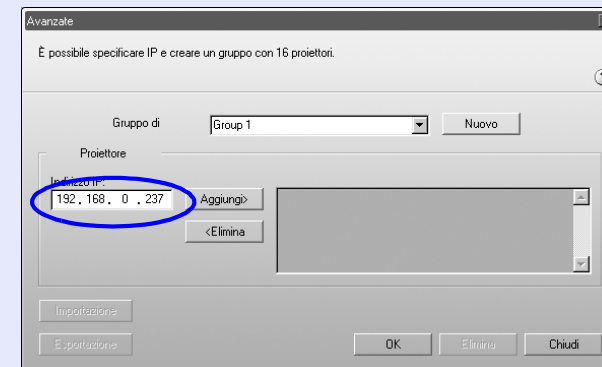


- 4** Immettere il nome del gruppo in "Gruppo di collegamento".



- 5** Immettere l'indirizzo IP del proiettore da registrare in "Indirizzo IP" e fare clic sul pulsante "Aggiungi>".

È possibile immettere numeri compresi tra 0 a 255 in ciascun campo dell'indirizzo IP.



Suggerimento

- Per modificare i proiettori precedentemente registrati in un gruppo corrente, selezionare il nome del gruppo in "Gruppo di collegamento" e quindi continuare dal passaggio 5.
- Facendo clic sul pulsante "Nuovo" quando viene creato un gruppo o modificato un gruppo esistente, viene visualizzato il messaggio "Il gruppo non è stato memorizzato. Salva?" (Windows) o "Salvare cambiamenti del gruppo?" (Macintosh). Se non si salva, tutti i cambiamenti saranno persi. Se si fa clic sul pulsante "Sì", viene salvato il gruppo che è stato modificato. Se si fa clic sul pulsante "No", il gruppo che è stato modificato non viene salvato e tutte le modifiche apportate al gruppo saranno perse.

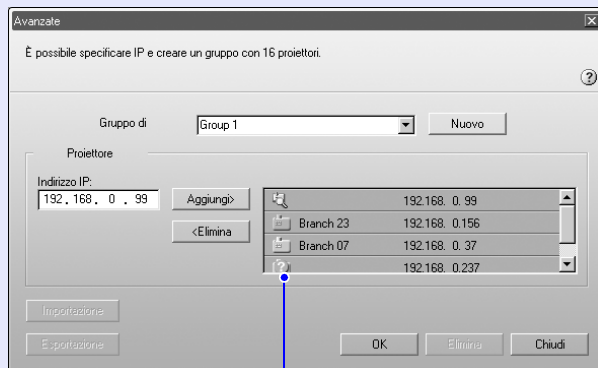
**Suggerimento**

Non è possibile utilizzare gli indirizzi "0.0.0.0", "127.x.x.x" o da "224.0.0.0 a 255.255.255.255" (dove x indica un numero compreso tra 0 e 255.)

6

L'indirizzo IP viene visualizzato nell'elenco "Proiettore" con visualizzata accanto un'icona di segnalazione della ricerca in corso. Se il proiettore viene rilevato, il nome proiettore viene visualizzato nell'elenco "Proiettore". Per aggiungere un altro proiettore, ripetere il passaggio 5.

I proiettori precedentemente registrati vengono aggiunti all'elenco "Proiettore".



Gli stati dei collegamenti vengono indicati dalla forma e del colore dell'icona così come descritto di seguito.



:Non collegato



:Collegato ad un altro computer



:Ricerca in corso



:Il proiettore specificato non è stato trovato

**Suggerimento**

- È possibile aggiungere a un singolo gruppo fino a un numero massimo di 16 proiettori. È possibile collegare fino a un massimo di 4 proiettori contemporaneamente.
- Se si desidera eliminare un proiettore dall'elenco, selezionare il proiettore da eliminare e fare clic sul pulsante "<Elimina".

7

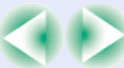
Dopo aver registrato e aggiunto tutti i proiettori all'elenco, fare clic sul pulsante "Salva". Quando viene visualizzato il messaggio "Salvare il gruppo. OK?", fare clic sul pulsante "Sì".

Il gruppo viene quindi salvato.

Se si fa clic sul pulsante "No" quando il messaggio di richiesta viene visualizzato, il gruppo non viene salvato.

**Suggerimento**

Se si modifica e si salva un gruppo esistente o se un gruppo con lo stesso nome del gruppo che viene salvato esiste già nell'elenco del "Gruppo di collegamento", viene visualizzato il messaggio "Lo stesso nome di gruppo esiste. Sostituisci?" (per Windows) o "Aggiornare i dettagli. OK?" (per Macintosh) Fare clic sul pulsante "Sì" per sostituire il gruppo esistente. Se si desidera utilizzare un nome differente per salvare il gruppo, fare clic sul pulsante "No", immettere il nuovo nome del gruppo nel riquadro "Gruppo di collegamento" della finestra di impostazione dettagli gruppo, e quindi fare nuovamente clic sul pulsante "Salva".



8 Fare clic sul pulsante "Chiudi".

La finestra di impostazione dettagli gruppo viene chiusa e viene nuovamente visualizzata la finestra di funzione estesa.



Suggerimento

Se si desidera eliminare un gruppo, selezionare il gruppo da eliminare in "Gruppo di collegamento" nella finestra di impostazione dettagli gruppo e quindi fare clic sul pulsante "Elimina".

■ Collegamento tramite un gruppo

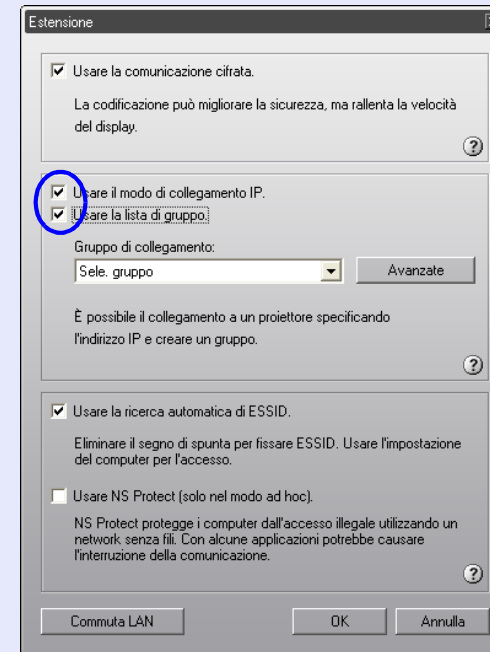
Utilizzare la procedura seguente per collegarsi a un proiettore presente in un gruppo.

Se si esegue questa procedura subito dopo aver creato un gruppo attenendosi alle istruzioni in "Creazione di un gruppo", iniziare la seguente procedura dal passaggio 3.

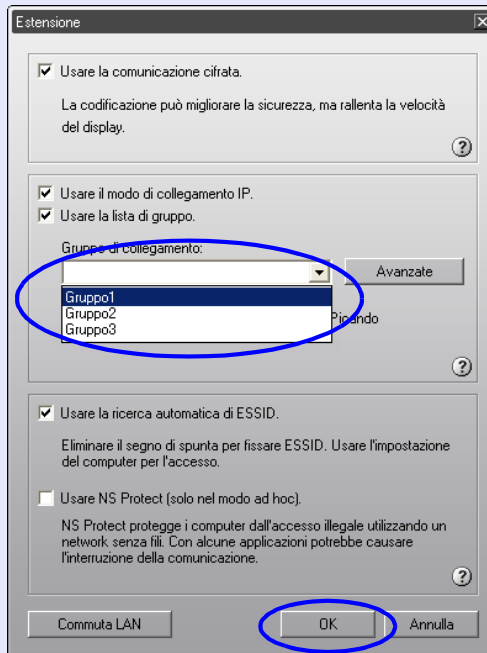
Procedura

1 Eseguire i passaggi da 1 a 3 in "Collegamento tramite specifica di un indirizzo IP" per visualizzare la finestra Estensione di EMP NS Connection. ➡ p.8

2 Selezionare "Usare il modo di collegamento IP" e "Usare la lista di gruppo".

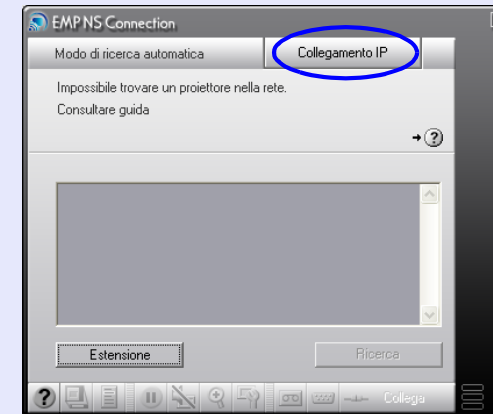


- 3** Selezionare il gruppo a cui si desidera collegarsi dall'elenco in "Gruppo di collegamento" e fare clic sul pulsante "OK".



- 4** Se viene visualizzata la finestra seguente, fare clic su "Collegamento IP" nell'angolo superiore destro della finestra.

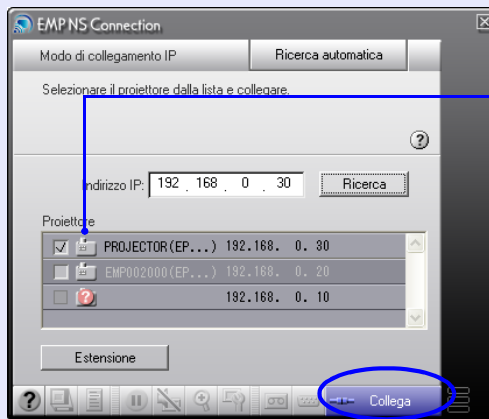
Se "Modo di collegamento IP" viene visualizzato nell'angolo superiore destro della finestra, continuare dal passaggio 5.







Se non viene visualizzato alcun proiettore collegato

- 5** Nell'elenco "Proiettore" vengono visualizzati i proiettori che sono stati precedentemente registrati nel gruppo. Fare clic sui nome proiettore che si desiderano collegare e fare clic sul pulsante "Collega".

I nome proiettore vengono visualizzati nella schermata di standby di EasyMP.



Gli stati dei collegamenti vengono indicati dalla forma e del colore dell'icona così come descritto di seguito.

-  :Non collegato
-  :Collegato ad un altro computer
-  :Ricerca in corso
-  :Il proiettore specificato non è stato trovato



Suggerimento

- Se si seleziona un proiettore che è già collegato a un altro computer, l'altro computer viene disconnesso automaticamente e vengono proiettate le immagini provenienti dal computer appena collegato.
- Se viene selezionato più di un proiettore, è possibile proiettare immagini da un computer tramite più proiettori. È possibile utilizzare fino ad un numero massimo di 4 proiettori per la proiezione di immagini da un singolo computer.
- Dopo aver fatto clic sul pulsante "Collega", non è possibile collegare altri proiettori.

Il computer e il proiettore vengono collegati tramite la rete e la schermata del computer viene proiettata dal proiettore.

■ Esportazione di gruppi

È possibile esportare i gruppi procedendo nel modo seguente.



Suggerimento

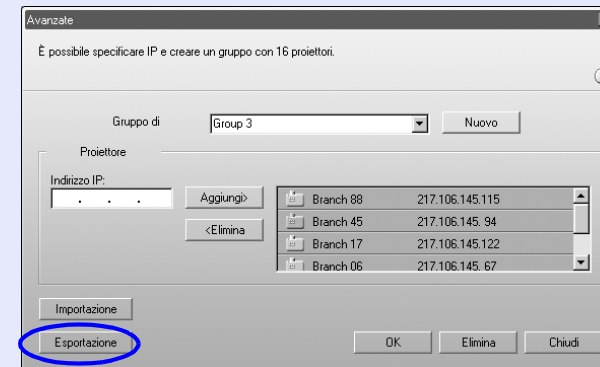
- *Questa opzione consente di esportare tutti i gruppi nell'elenco in "Gruppo di collegamento". Non è possibile esportare solo i gruppi selezionati.*
- *Creare e salvare almeno un gruppo prima di esportare i gruppi.*
☞ [p.11](#)
- *Non è possibile esportare i gruppi durante la creazione o la modifica di un gruppo esistente.*

Procedura

- 1 Eeguire i passaggi 1 e 2 in "Creazione di un gruppo" per visualizzare la finestra di impostazione dettagli gruppo. ☞ [p.11](#)

2

Fare clic sul pulsante "Esportazione" (Windows) o "Scrivi" (Macintosh).



3

Selezionare la cartella di destinazione per l'esportazione e immettere il nome file nella finestra che viene visualizzata, e quindi fare clic sul pulsante "Salva".

I gruppi vengono esportati con i nomi file specificati.



Suggerimento

Per utenti Windows

L'unica estensione file valida è ".ini".

Per utenti Macintosh

L'unica estensione file valida è ".prgp".



■ Importazione di gruppi



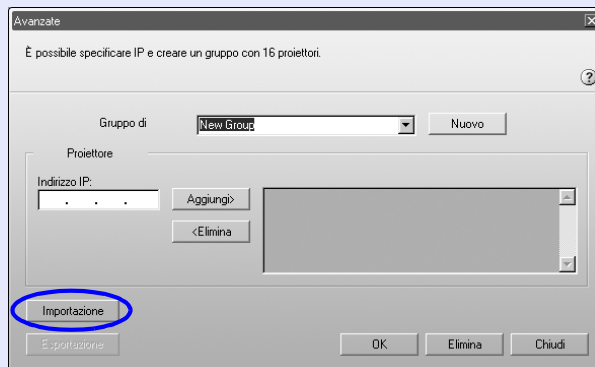
Suggerimento

Non è possibile importare i gruppi durante la creazione o la modifica di un gruppo esistente.

Procedura

1 Eseguire i passaggi 1 e 2 in "Creazione di un gruppo" per visualizzare la finestra di impostazione dettagli gruppo. ➡ **p.11**

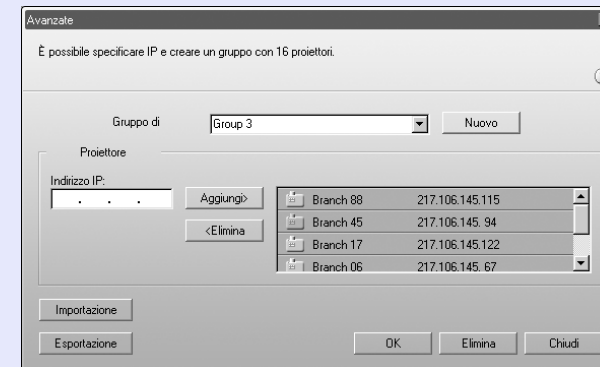
2 Fare clic sul pulsante "Importazione" (Windows) o "Carica" (Macintosh).



3

Selezionare il file da importare nella finestra che viene visualizzata, quindi fare clic sul pulsante "Apri".

I gruppi vengono importati ed i nomi dei gruppi importati vengono aggiunti all'elenco "Gruppo di collegamento".



Suggerimento

Per utenti Windows

L'unica estensione file valida è ".ini".

Per utenti Macintosh

L'unica estensione file valida è ".prgp".

Se si desidera collegarsi a proiettori inclusi in un gruppo importato, eseguire i passaggi da 3 a 5 in "Collegamento tramite un gruppo".

➡ **p.15**



Contromisure di sicurezza per la LAN wireless



Poiché le LAN wireless utilizzano segnali radio per inviare e ricevere dati, consentono a un dispositivo di connettersi alla rete facilmente se esso si trova entro il raggio di ricezione del segnale.

Uno svantaggio di tale condizione è che i segnali radio possono attraversare barriere quali i muri, quindi se non vengono adottate adeguate misure di sicurezza, le trasmissioni possono essere intercettate e terzi possono ottenere accesso non autorizzato alla rete anche senza utilizzare strumenti speciali. Per la soluzione di tali problemi sono disponibili le funzioni di protezione illustrate di seguito.

- I dati comunicati possono essere intercettati.

È possibile che i dati trasmessi siano intercettati da terzi.

- Accesso non autorizzato alla rete.

Un nome utente e una password vengono registrate preliminarmente, in modo da permettere il collegamento solo a terminali LAN wireless registrati e impedire che terzi non autorizzati si colleghino alla rete.

- Firewall

Impediscono l'accesso non autorizzato dall'esterno della LAN bloccando le porte non utilizzate.

Le funzioni di protezione utilizzate da questo proiettore variano in base alla modalità utilizzata per il collegamento alla LAN wireless.

Tipo di protezione	Per la modalità di connessione Easy	Per la modalità punto di accesso ^{*2}
Codifica	Trasmissione codificata ☛ p.20	WEP [»] , WPA [»] (TKIP [»]) ☛ p.22
Autenticazione	—	WPA (modalità Home), LEAP [»] ☛ p.22
Firewall	NS Protect ^{*1} ☛ p.21	—

*1 È possibile utilizzare questa impostazione esclusivamente quando il collegamento avviene utilizzando un computer che esegue Windows XP.

*2 Questa impostazione è valida esclusivamente se il punto di accesso tramite il quale si stabilisce il collegamento supporta le stesse funzioni.



Utilizzo di trasmissioni codificate in modalità di connessione Easy

È possibile codificare i dati trasmessi dal computer al proiettore mentre Network Screen è in esecuzione. Quando i dati vengono codificati, è possibile preservarne la sicurezza, tuttavia la velocità di trasmissione risulterà rallentata.

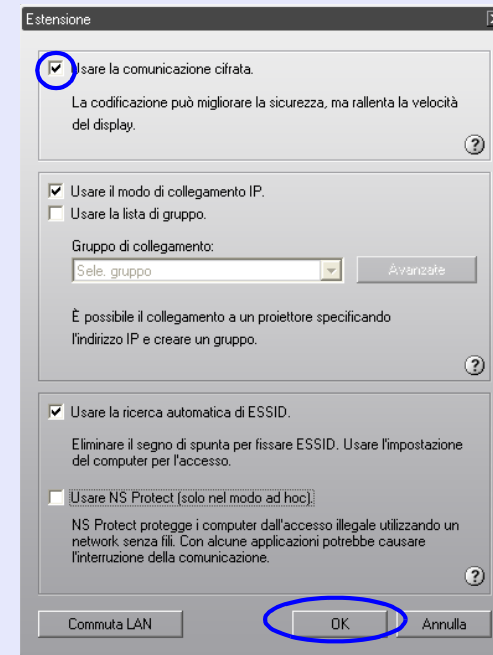
Seguire la procedura illustrata di seguito per impostare la codifica. Per mantenere queste impostazioni, è necessario configurarle una sola volta.

Procedura

- 1** Eseguire i passaggi da 1 a 3 in "Collegamento tramite specifica di un indirizzo IP" per visualizzare la finestra Estensione di EMP NS Connection. ➡ p.8

2

Fare clic su "Usare la comunicazione cifrata." e fare clic sul pulsante "OK".





Interdizione di accessi non autorizzati in modalità di connessione Easy (NS Protect)

NS Protect è un firewall personale per Network Screen. NS Protect chiude tutte le porte ad eccezione di quelle necessarie per il collegamento e controllo di Network Screen, in modo da prevenire l'accesso non autorizzato dall'esterno.

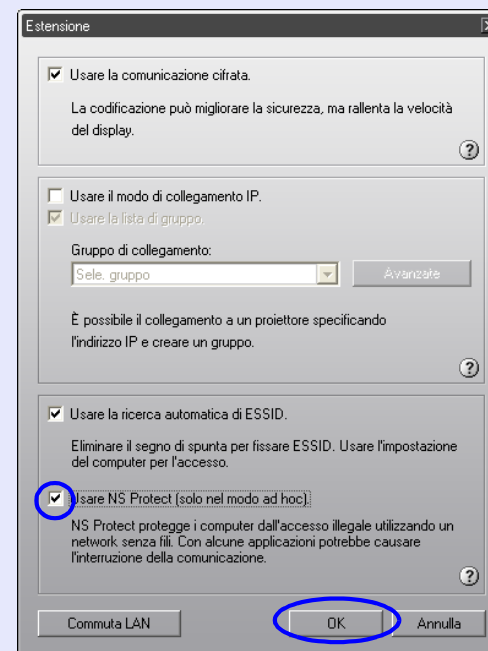
Per utilizzare NS Protect, è necessario eseguire il login da un computer che esegue Windows XP con privilegi da amministratore. Gli utenti che non dispongono di tali privilegi non possono utilizzare la funzione.

Seguire la procedura illustrata di seguito per abilitare NS Protect. Per mantenere queste impostazioni, è necessario configurarle una sola volta.

Procedura

- 1** Eseguire i passaggi da 1 a 3 in "Collegamento tramite Specifica di un indirizzo IP" per visualizzare la finestra Estensione di EMP NS Connection. ➡ p.8

- 2** Selezionare "Usare NS Protect (solo nel modo ad hoc)" quindi fare clic su "OK".





Impostazione del metodo di codifica e autenticazione per la modalità punto d'accesso LAN wireless

Quando si utilizza la modalità punto d'accesso LAN wireless e Network Screen è in esecuzione, è possibile selezionare uno fra i metodi di codifica/autenticazione disponibili descritti di seguito.

• WEP

Questo metodo utilizza una chiave di codifica (ChiaveWEP) per codificare i dati.

Questo metodo opera in maniera tale che se le chiavi di codifica del punto di accesso e del proiettore non sono identiche non è possibile trasmettere i dati.

• WPA

Questo metodo è uno standard di crittografia che consente di ottimizzare la sicurezza, noto punto debole dell'accesso WEP. È possibile utilizzare diversi tipi di metodi di codifica con WPA, e questo proiettore utilizza [TKIP](#). TKIP utilizza PSK per aggiornare automaticamente la chiave di crittografia ad un intervallo regolare, più difficile da violare rispetto a WEP, che impiega una chiave di crittografia costante.

WPA include, inoltre, delle funzioni di autenticazione degli utenti. Sono disponibili due metodi di autenticazione WPA: l'uso di un server di autenticazione, o l'autenticazione tra un computer e un punto di accesso senza utilizzare il server. EasyMP supporta quest'ultimo metodo (senza l'utilizzo di un server).

• LEAP

Questo è un metodo di autenticazione che utilizza una tecnologia di sicurezza per LAN wireless [CCX](#) sviluppata da Cisco Systems che combina una funzione univoca di autorizzazione utente e di codifica. Non possibile utilizzare il metodo LEAP senza un [server di autenticazione](#) ([server RADIUS](#)). LEAP impiega password per l'autenticazione, senza utilizzare le firme elettroniche.



Suggerimento

- *Seguire le istruzioni dell'amministratore di rete relative alle caratteristiche della rete utilizzata quando si eseguono tali impostazioni.*
- *Se si utilizza LEAP, è necessario configurare le impostazioni del proiettore in modo che corrispondano alle impostazioni del server. Richiedere ulteriori dettagli all'amministratore di rete per le impostazioni dei server RADIUS.*
- *È possibile utilizzare un browser Web Internet per accedere ad una pagina del browser per impostare e controllare il proiettore ed è possibile configurare le opzioni di rete da tale pagina del browser (EasyWeb). Poiché con Easyweb è possibile utilizzare la tastiera per immettere i valori di impostazione, questa funzione risulta molto utile da utilizzare se non si desidera immettere i valori tramite il telecomando. ➡ [p.66](#)*



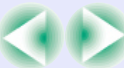


Procedura

- 1 Inserire una scheda LAN wireless nello slot del proiettore.
- 2 Impostare il proiettore sulla schermata di standby di EasyMP.
☞ "Impostazione del proiettore in modalità stand by di connessione" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*
- 3 Verificare che il pulsante "Config" nell'angolo inferiore destro della finestra sia selezionato e premere il pulsante [Enter] sul telecomando.



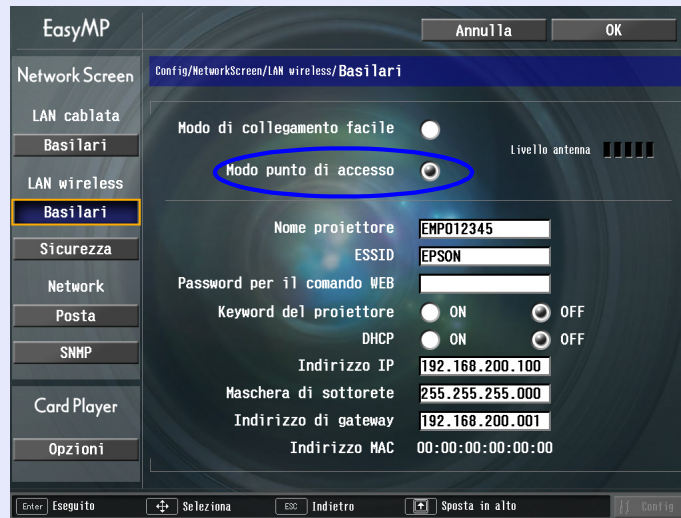
- 4 Spostare il cursore su "LAN wireless" - il pulsante "Basilari", quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomando.



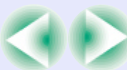


- 5** Spostare il cursore su "Modo punto di accesso", quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomando.

Viene selezionata la modalita Punto di accesso.

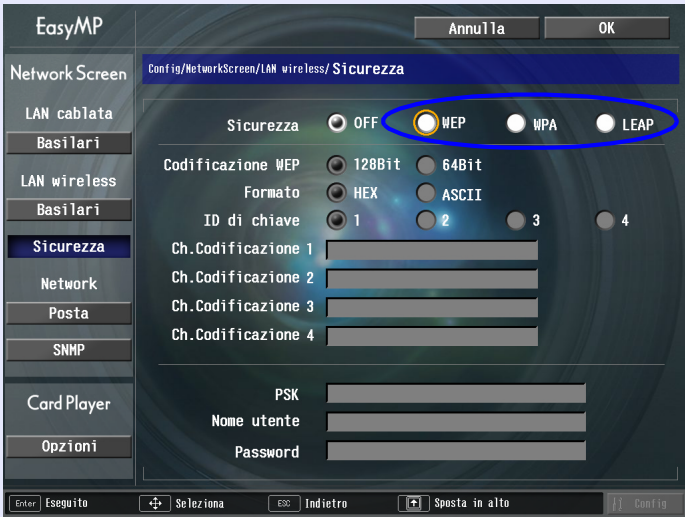


- 6** Spostare il cursore su "LAN wireless" - il pulsante "Sicurezza", quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomando.





7 Selezionare il metodo di codifica e autenticazione fra "WEP", "WPA" o "LEAP".

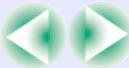


8 Spostare il cursore sull'opzione da impostare e configurare le impostazioni desiderate.

Per alcune opzioni di menu è necessario immettere caratteri o numeri. Per dettagli sull'immissione di caratteri e numeri, vedere "Immissione di caratteri e numeri". ➡ p.27

WEP

Codificazione WEP»	Imposta il metodo di codifica per la codifica WEP. 128bit: viene utilizzata la codifica a 128(104) bit. 64bit: viene utilizzata la codifica a 64(40) bit.
Formato	Imposta il metodo di input per la chiave di codifica WEP. HEX: Input esadecimale ASCII: Immissione testo Il metodo per l'immissione delle impostazioni di codifica WEP con testo varia in base al punto di accesso. Verificare con l'amministratore della rete in uso e provare ad impostare prima su "ASCII".
ID di chiave	L'ID chiave per la codifica WEP può essere impostato su "1", "2", "3" o "4".
Ch. Codificazione	Immettere la chiave di codifica da utilizzare per la Codificazione WEP. Immettere la chiave utilizzando caratteri a un byte, seguendo le istruzioni fornite dall'amministratore di rete relative alle caratteristiche della rete a cui è collegato il proiettore. Il tipo e il numero di caratteri da immettere varia nel modo riportato di seguito, a seconda delle impostazioni "Codificazione WEP" e "Formato". Se non viene raggiunto il numero massimo di caratteri specificato di seguito, la parte di dati che supera il numero di caratteri immesso non sarà codificata. Se si seleziona "128bit" ed "HEX": Fino a 26 caratteri compresi tra "0" e "9" e tra "A" e "F" Se si seleziona "64bit" ed "HEX": Fino a 10 caratteri compresi tra "0" e "9" e tra "A" e "F" Se si seleziona "128bit" e "ASCII": Fino a 13 caratteri alfanumerici Se si seleziona "64bit" e "ASCII": Fino a 5 caratteri alfanumerici





WPA

PSK	<p>Immettere la PreSharedKey (chiave di codifica) utilizzando caratteri alfanumerici a un byte.</p> <p>È possibile immettere da 8 a 64 caratteri.</p> <p>Quando si immette la chiave già condivisa e si preme il pulsante [Enter], i caratteri immessi vengono visualizzati con asterischi (*).</p> <p>Nella schermata Impostazioni di configurazione EasyMP non è possibile immettere più di 32 caratteri. È possibile immettere più di 32 caratteri modificando l'impostazione con EasyWeb. p.66</p>
-----	---

*Se si desiderano modificare le impostazioni, selezionare il pulsante "Annulla" e quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomando per modificare le impostazioni immesse, quindi immettere nuovamente le impostazioni.

LEAP

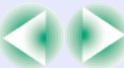
Nome utente	<p>Immettere il nome utente da utilizzare per l'autenticazione utilizzando caratteri alfanumerici a un byte (Non è possibile utilizzare gli spazi). È possibile immettere fino a un massimo di 64 caratteri.</p> <p>Nella schermata Impostazioni di configurazione EasyMP non è possibile immettere più di 32 caratteri. È possibile immettere più di 32 caratteri modificando l'impostazione con EasyWeb. p.66</p>
Password	<p>Immettere il nome utente da utilizzare per l'autenticazione utilizzando caratteri alfanumerici a un byte. È possibile immettere fino a un massimo di 64 caratteri.</p> <p>Quando si immette la password e si preme il pulsante [Enter], la password viene visualizzata con asterischi (*) al posto dei caratteri immessi.</p> <p>Nella schermata Impostazioni di configurazione EasyMP non è possibile immettere più di 32 caratteri. È possibile immettere più di 32 caratteri modificando l'impostazione con EasyWeb. p.66</p>

*Se si desiderano modificare le impostazioni, selezionare il pulsante "Annulla" e quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomando per modificare le impostazioni immesse, quindi immettere nuovamente le impostazioni.

9

Premere il pulsante [] sul telecomando per spostare il cursore sul pulsante "OK", quindi premere il pulsante [Enter].

Viene visualizzata nuovamente la schermata di standby di EasyMP.





Immissione di caratteri e numeri

Seguire la procedura illustrata di seguito per immettere caratteri e numeri.

1. Spostare il cursore sull'opzione da immettere, quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomando. Il cursore diventa di colore verde la modalità di immissione viene attivata.

2. Per immettere i numeri, utilizzare il tastierino numerico mantenendo premuto il pulsante [Num] del telecomando.

Per immettere caratteri, inclinare in alto il pulsante [↶] del telecomando per scorrere l'elenco dei caratteri nell'ordine "A" → "Z", "0" → "9" → simboli → "a" - "z" → spazio. Se si inclina il pulsante [↶] in basso, si scorrono i caratteri in ordine inverso. Se si tiene premuto il pulsante [↶] i caratteri vengono scorsi più velocemente ed è possibile trovare più rapidamente i caratteri desiderati.

4. Dopo aver immesso tutti i caratteri e i numeri, premere il pulsante [Enter] sul telecomando per accettare i valori immessi. Il cursore diventa di colore giallo.



3. Per immettere due o più caratteri, inclinare a destra il pulsante [↷] del telecomando. Il carattere o il numero nella prima posizione viene accettato e il cursore passa alla posizione di immissione del carattere successivo.





Disattivazione del rilevamento automatico ESSID

Se l'ESSID viene assegnato ad un computer che esegue Windows 2000/XP, è possibile disattivare la funzione del rilevamento automatico dell'ESSID. Per mantenere questa impostazione, è necessario configurarla una sola volta.



Suggerimento

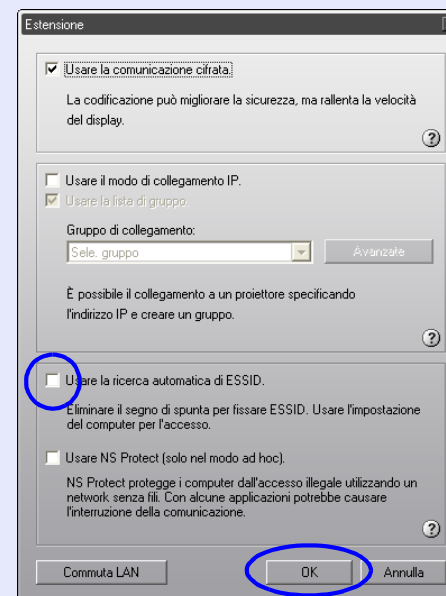
Se la funzione del rilevamento automatico dell'ESSID viene disattivata, potrebbe essere necessario impostare manualmente l'ESSID per il computer.

Procedura

- 1 Esegui i passaggi da 1 a 3 descritti in "Collegamento tramite specifica di un indirizzo IP" e visualizzare la finestra della funzione estesa di EMP NS Connection. ➡ p.8

2

Deselezionare "Usare la ricerca automatica di ESSID." e quindi fare clic sul pulsante "OK".



Preparazione delle presentazioni (Uso di EMP SlideMaker2)

Questo capitolo descrive come creare e inviare scenari.

Procedure per eseguire presentazioni senza
utilizzare un computer..... 30

File che è possibile includere negli scenari 31

Creazione di uno scenario 32

- Procedura di creazione dello scenario.....32
- Impostazione delle proprietà dello scenario 32
- Inserimento dei file PowerPoint negli scenari..... 34
 - Inserimento di tutte le diapositive presenti in un file PowerPoint35
 - Inserimento delle sole diapositive selezionate mentre si
controllano le anteprime.....37
- Inserimento dei file immagine e dei filmati negli
scenari 37
- Modifica di uno scenario 39
 - Inserimento di file e diapositive.....39
 - Eliminazione degli elementi.....39
 - Modifica dell'ordine degli elementi39

Invio di scenari40

Istruzioni per le situazioni ricorrenti42

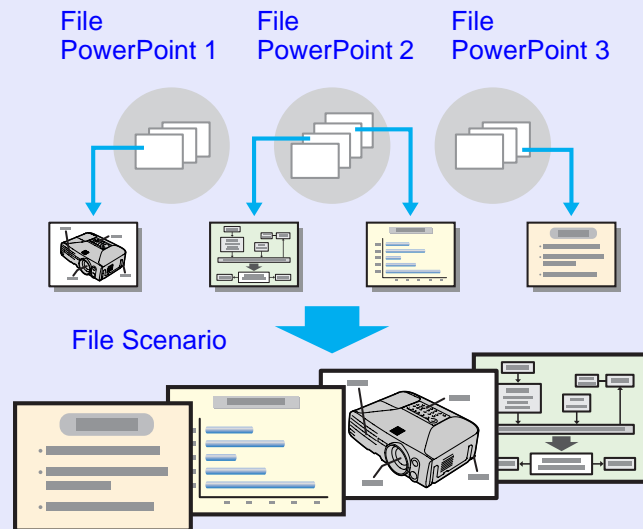
- Creazione semplice di uno scenario 42
- Verifica dello stato di proiezione dello scenario sul
computer 43
- Configurazione delle impostazioni di animazione 45

Procedure per eseguire presentazioni senza utilizzare un computer



In questo manuale, il termine "scenario" viene utilizzato per definire una combinazione di file PowerPoint, file immagine e filmati disposti in ordine di proiezione e salvati come file singolo.

Gli scenari vengono creati con il software EMP SlideMaker2. Utilizzando EMP SlideMaker2, è possibile preparare in modo semplice ed efficiente materiale per presentazioni estraendo le parti desiderate dai file e disponendole in ordine, senza modificare i file originali.



Gli scenari creati vengono inviati alla scheda di memoria o al dispositivo di archiviazione USB (unità disco rigido USB o dispositivo di memorizzazione USB) installato sul computer. Sarà quindi possibile inserire nel proiettore o collegare al proiettore la scheda di memoria o il dispositivo di archiviazione USB, sarà quindi possibile utilizzare la funzione CardPlayer del proiettore per proiettare lo scenario.

Per il collegamento di una periferica di archiviazione USB, ➡ ["Collegamento di dispositivi USB \(fotocamera dig., unità disco rigido o dispositivi di memorizzazione\)"](#) nel *Manuale dell'utente*



Suggerimento

EMP SlideMaker2 deve essere installato sul computer.

➡ *Per dettagli sull'installazione di EMP SlideMaker2, consultare "Installazione del software EasyMP nel computer" nella Guida alla configurazione di rete EasyMP.*

EMP SlideMaker2

Creazione di uno scenario ➡ [p.32](#)
(Creazione semplice di uno scenario ➡ [p.42](#))

Invio di scenari ➡ [p.40](#)

Sul computer

CardPlayer

Proiezione di scenari ➡ [p.55](#)

Sul proiettore



File che è possibile includere negli scenari

Per creare uno scenario è possibile unire in un unico file i tipi di file riportati di seguito.

Tipo	Tipo di file (estensione)	Note
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
File immagine	.bmp	
	.jpg	Qualsiasi versione. Tuttavia, non è possibile riprodurre i file in formato colore CMYK o in formato progressivo.
Filmati	.mpg	MPEG2-PS I filmati che superano le dimensioni massime di 720×576 o che non si trovano nello stesso formato di un DVD (con intestazione sequenze definite per ciascun gruppo di immagini), non potranno essere riprodotti. Il formato audio riproducibile è il formato MPEG-1 Layer 2. Non è possibile riprodurre i formati PCM lineare e AC-3 audio.
Audio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, a 8/16bit

- *Nel caso che si desideri riprodurre i file immagine e i filmati nella tabella a destra come file singoli, non devono essere inseriti negli scenari. Dopo aver salvato il file in una scheda di memoria o in una periferica di archiviazione USB, quando la scheda di memoria viene inserita nel proiettore o la periferica di archiviazione USB viene collegata al proiettore, è possibile eseguire la proiezione e la riproduzione diretta con la funzione CardPlayer. ➡ p.60*
- *Quando si riproducono filmati, si consiglia di utilizzare una scheda CompactFlash o un'unità disco rigido tipo scheda come supporto di memorizzazione. Se si utilizza un altro tipo di scheda, i filmati potrebbero non venir riprodotti correttamente. Inoltre, se si utilizza una scheda CompactFlash con velocità di accesso ridotta, il filmato potrebbe non essere riprodotto correttamente o l'audio potrebbe non essere riprodotto.*

La tabella seguente indica se è possibile aprire con EMP SlideMaker2 di questo proiettore gli scenari creati con software incluso in altri proiettori.

Proiettore	Software	Può essere aperto
EMP-7850 EMP-835 EMP-735	EMP SlideMaker2	Sì
EMP-8150/8150NL	EMP Scenario	No
EMP-715/505	EMP SlideMaker	No



Suggerimento

- *Nello scenario possono essere riprodotti i seguenti effetti di transizione delle diapositive e le seguenti impostazioni di animazione presenti nel menu "Presentazione" di PowerPoint.*

- | | | |
|------------------------------|---------------------|----------------------------|
| • <i>Entrata veloce</i> | • <i>Veneziana</i> | • <i>Quadrato</i> |
| • <i>Scacchiera</i> | • <i>Entrata</i> | • <i>Dissolvenza</i> |
| • <i>Comparsa improvvisa</i> | • <i>Fasce</i> | • <i>Entrata a spirale</i> |
| • <i>Morsa</i> | • <i>Stiramento</i> | • <i>Scorrimento</i> |
| • <i>Rotazione</i> | • <i>Cascata</i> | • <i>Zoom</i> |

Gli effetti e animazioni diversi da quelli precedentemente elencati, vengono convertiti nell'opzione "Taglio netto".



Creazione di uno scenario

Prima di creare uno scenario, verificare i seguenti requisiti.

- I dati da combinare per creare uno scenario, come file immagine, PowerPoint e filmati, devono essere stati creati precedentemente.
- È possibile utilizzare esclusivamente i file indicati in "File che è possibile includere negli scenari". ➡ p.31

■ Procedura di creazione dello scenario

Gli scenari vengono creati utilizzando la procedura seguente.

Avviare EMP SlideMaker2 e impostare le proprietà dello scenario (come il nome dello scenario, il colore di sfondo e la qualità delle immagini). ➡ p.32



Inserire i file da utilizzare nello scenario.

➡ "Inserimento dei file PowerPoint negli scenari" p.34

➡ "Inserimento dei file immagine e dei filmati negli scenari" p.37



Ordinare i file inseriti nell'ordine desiderato per completare lo scenario. ➡ p.39

Impostazione delle proprietà dello scenario

Procedura

1

Con Windows in esecuzione, selezionare "Start" - "Programmi" (o "Tutti i programmi") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".

Viene avviato EMP SlideMaker2 e vengono visualizzate le proprietà dello scenario.

2

Configurare ciascun parametro facendo riferimento alla tabella seguente, quindi fare clic sul pulsante "OK".



Suggerimento

Dopo aver creato lo scenario, eseguire i passaggi riportati in "Invio di scenari". ➡ p.40

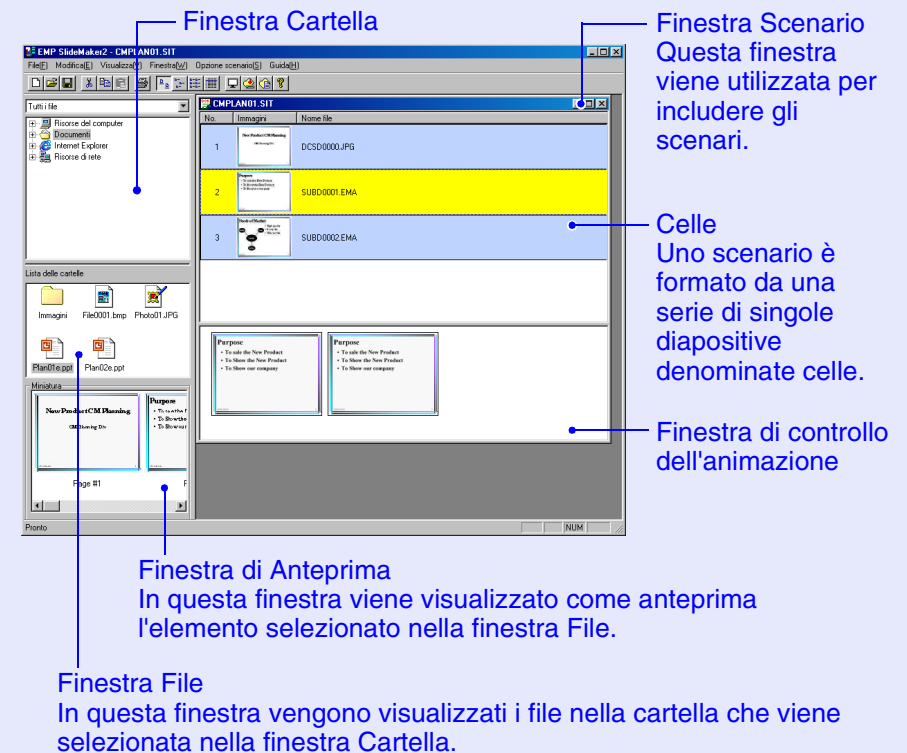




Nome scenario	Immettere il nome file per lo scenario da creare. Accertarsi di immettere il nome file. Il nome file può essere formato da un massimo di 8 numeri e caratteri alfabetici maiuscoli. Limitare il numero dei caratteri per il nome file del lavoro (scenario) completo del percorso della directory a 127 caratteri o meno.
Cartella scenario	Specifica il percorso per la creazione della cartella da utilizzare per la creazione dello scenario. Il nome della cartella dello scenario corrisponderà al nome dello scenario.
Configura BGM	Se si desidera riprodurre un file audio durante la riproduzione di uno scenario, selezionare la casella di controllo. Se questa casella viene selezionata, viene visualizzata la finestra di selezione del file audio (in formato WAVE). Da questa finestra, selezionare il file da utilizzare come audio di sottofondo. Dopo aver selezionato il file audio, riprodurre il file facendo clic sul pulsante "▶" a destra. Interrompere la riproduzione facendo clic sul pulsante "■".
Colore fondo	Seleziona il colore di sfondo per le immagini nello scenario.
Qualità dell'immagine	Con EMP SlideMaker2, ciascuna diapositiva dei file PowerPoint viene convertita e salvata come file JPEG. Questa opzione consente di selezionare la qualità delle immagini quando le diapositive vengono convertite in file JPEG. È possibile selezionare un'opzione per la qualità tra "Superiore qualità dell'immagine", "Qualità alta" e "Standard". Se si seleziona "Standard", la qualità risulterà inferiore rispetto alle alte impostazioni. Si consiglia di utilizzare le impostazioni "Superiore qualità dell'immagine" e "Alta qualità". Se nello scenario vengono inseriti direttamente file JPEG, questa impostazione viene ignorata e il file JPEG viene proiettato con la risoluzione originale.

**Suggerimento**



I dettagli delle impostazioni possono essere modificati nel menu "File" - "Proprietà" di EMP SlideMaker2.

3**Viene visualizzata la schermata seguente.****Suggerimento**

Consultare la guida di EMP Slidemaker2 per i dettagli sulle funzioni dei menu di EMP Slidemaker2.

Inserimento dei file PowerPoint negli scenari

È possibile inserire i file PowerPoint negli scenari seguendo uno dei due metodi seguenti.

- Inserimento di tutte le diapositive presenti in un file PowerPoint  [p.35](#)
- Inserimento delle sole diapositive selezionate mentre si controllano le anteprime  [p.37](#)

Se in uno scenario vengono inserite tutte le diapositive di un file PowerPoint, vengono conservate le impostazioni per l'animazione originali configurate utilizzando PowerPoint e la proiezione dello scenario risulterà simile all'originale.

Se vengono inserite solo le diapositive selezionate, le impostazioni per l'animazione originali configurate utilizzando PowerPoint vengono ignorate.

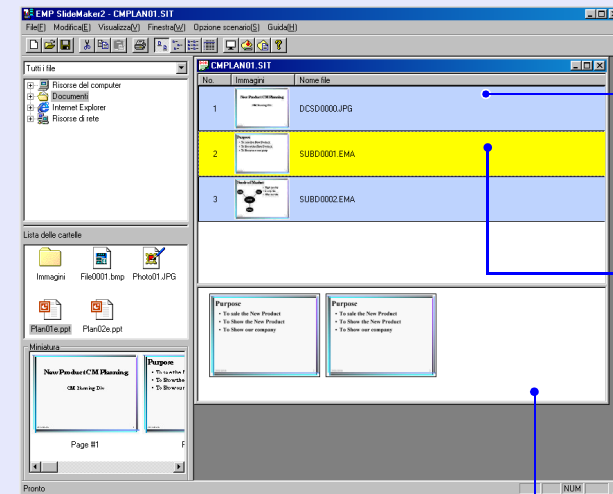


Suggerimento

Non è possibile riprodurre nello scenario i file filmato inclusi nei file PowerPoint.

Le diapositive che conservano le impostazioni per l'animazione originali vengono visualizzate nelle celle della finestra dello scenario con estensione ".EMA". Se si fa clic su una cella con estensione ".EMA", tutte le operazioni di animazione vengono visualizzate nella finestra di controllo dell'animazione.

Le diapositive per cui non è configurata alcuna impostazione di animazione vengono visualizzate nelle celle con estensione ".JPG".



.JPG: Celle per cui le impostazioni originali di animazione PowerPoint sono state ignorate

.EMA: Celle per cui le impostazioni originali di animazione PowerPoint sono state conservate

Finestra di controllo dell'animazione



**Suggerimento**

- *Non è possibile visualizzare le anteprime se PowerPoint non è installato nel computer.*
- *Anche se è possibile impostare le animazioni nella finestra Proprietà di EMP SlideMaker2, le animazioni preliminarmente impostate nel file PowerPoint avranno un aspetto più fluido quando vengono riprodotte nello scenario. Per impostare le animazioni delle diapositive PowerPoint, si consiglia di configurare le impostazioni direttamente nel file PowerPoint. Se si desidera configurare impostazioni di animazione per le immagini o se si desidera aggiungere impostazioni di animazione alle diapositive per cui le impostazioni originali non sono state conservate quando sono state incluse nello scenario, configurare le impostazioni nella finestra Proprietà di EMP SlideMaker2. ➡ p.45*
- *È possibile utilizzare in uno scenario le seguenti animazioni PowerPoint.*

• <i>Entrata veloce</i>	• <i>Veneziana</i>	• <i>Quadrato</i>
• <i>Scacchiera</i>	• <i>Entrata</i>	• <i>Dissolvenza</i>
• <i>Comparsa improvvisa</i>	• <i>Fasce</i>	• <i>Entrata a spirale</i>
• <i>Morsa</i>	• <i>Stiramento</i>	• <i>Scorrimento</i>
• <i>Rotazione</i>	• <i>Cascata</i>	• <i>Zoom</i>

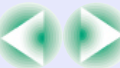
Le animazioni diverse da quelle precedentemente elencate, vengono convertite nell'opzione "Taglio netto".

■ Inserimento di tutte le diapositive presenti in un file PowerPoint

Utilizzare la procedura seguente per inserire tutte le diapositive presenti in un file PowerPoint in uno scenario. Quando viene utilizzato questo metodo di inserimento delle diapositive, dopo aver importato le diapositive nello scenario, le impostazioni per l'animazione originali configurate utilizzando PowerPoint vengono conservate.

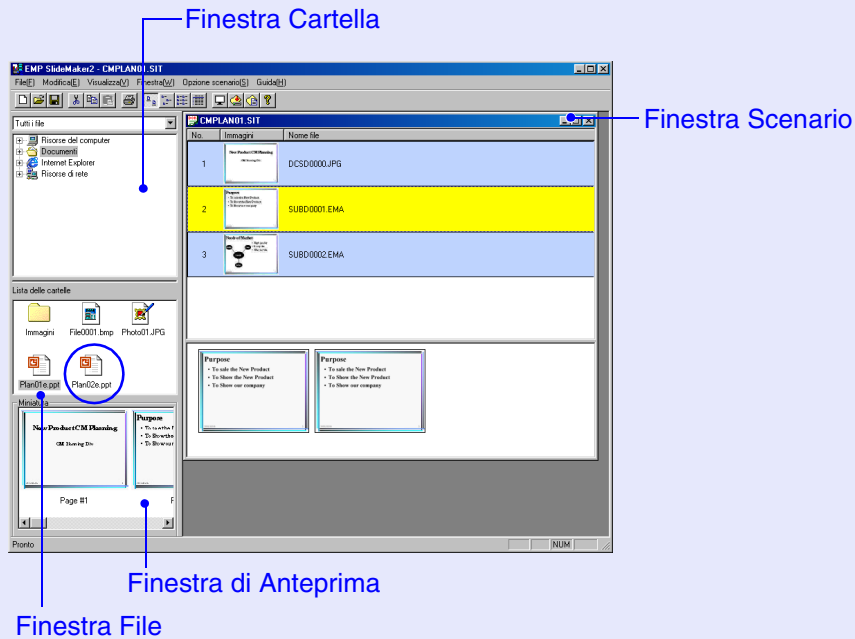
**Suggerimento**

Per creare uno scenario con un solo file PowerPoint, basterà una semplice operazione di trascinamento. ➡ p.42



Procedura

- 1 Fare doppio clic sull'icona del file PowerPoint desiderato nella finestra File.**



- 2 Leggere il messaggio e quindi premere il pulsante "OK".**

La presentazione diapositive viene eseguita automaticamente. Se si preme il tasto [Esc] sulla tastiera del computer durante l'esecuzione della presentazione, la presentazione viene messa in pausa. In questo caso, viene importata nello scenario esclusivamente la parte della presentazione diapositive che è stata riprodotta.



Suggerimento

L'importazione di file PowerPoint di grandi dimensioni negli scenari richiede più tempo del normale.

- 3 Al termine della presentazione, fare clic sulla finestra.**
Vengono importate nello scenario tutte le diapositive del file originale e vengono visualizzate nella finestra Scenario.

■ Inserimento delle sole diapositive selezionate mentre si controllano le anteprime

Utilizzare la procedura seguente per inserire solo le diapositive selezionate in un file PowerPoint in uno scenario. Quando viene utilizzato questo metodo di inserimento delle diapositive, le impostazioni per l'animazione originali configurate utilizzando PowerPoint vengono perse.

Procedura

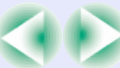
- 1** Fare clic sull'icona del file PowerPoint desiderato nella finestra File.
- 2** Fare doppio clic sulle anteprime delle diapositive che si desiderano inserire nello scenario.
Le diapositive selezionate vengono visualizzate nella finestra Scenario.
- 3** Per selezionare più di una diapositiva e inserirle tutte con una singola operazione, fare clic sulle diapositive supplementari in sequenza nella finestra di Anteprima.

Vengono selezionate tutte le diapositive su cui è stato fatto clic. Se si fa clic su una diapositiva precedentemente selezionata, la diapositiva viene deselezionata.

- 4** Dopo aver selezionato tutte le diapositive desiderate, trascinare una delle diapositive selezionate nella finestra dello scenario e rilasciarla nel punto in cui si desiderano aggiungere le diapositive selezionate. Tutte le diapositive selezionate vengono inserite nello scenario.

Inserimento dei file immagine e dei filmati negli scenari

Negli scenari è possibile inserire file immagine e filmati.





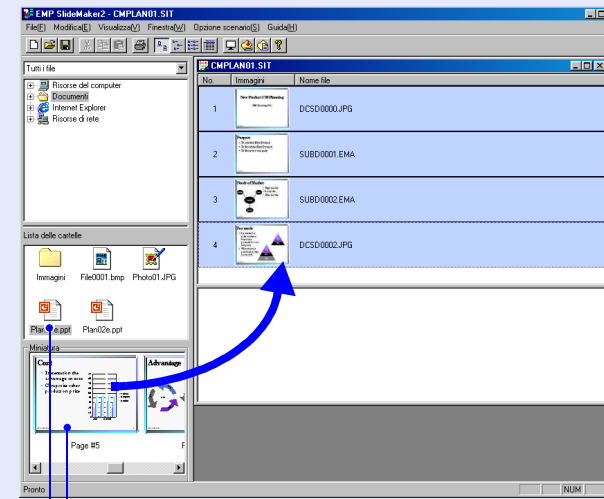
Procedura

1 Fare clic sulla cartella richiesta nella finestra Cartella.
I file contenuti nella cartella vengono visualizzati come elenco nella finestra File.

2 Fare clic sull'icona del file nella finestra File.
Il contenuto del file immagine viene visualizzato nella finestra Anteprima. Nel caso di un filmato, nella finestra Anteprima viene visualizzata un'icona.

3 Fare doppio clic sull'icona del file desiderato nella finestra File.
Vengono importate nello scenario le diapositive selezionate che vengono visualizzate nella finestra Scenario.

4 Per inserire ulteriori file, trascinarli nella finestra Scenario.



È possibile i file o le diapositive desiderate per aggiungerli alla finestra Scenario.

5 Per inserire più di un file, mantenere premuto il tasto [Ctrl] sulla tastiera mentre si selezionano i file da inserire. Dopo aver selezionato tutti i file da inserire, trascinare uno dei file selezionati nella finestra dello scenario e rilasciarlo nel punto in cui si desidera inserire il file.

Tutti i file selezionati vengono inseriti nello scenario.



Suggerimento

Per deselectare tutti i file selezionati, fare clic sull'area bianca al di fuori delle icone.





Modifica di uno scenario

È possibile aggiungere ed eliminare diapositive e file da uno scenario o modificarne l'ordine.
CardPlayer proietterà lo scenario secondo l'ordine definito nella finestra Scenario.

■ Inserimento di file e diapositive

Procedura

Trascinare nella finestra Scenario i file che sono visualizzati nella finestra File o le diapositive PowerPoint che sono visualizzate nella finestra Anteprima e rilasciarli nella posizione in cui devono essere inseriti.

■ Eliminazione degli elementi

Procedura

Fare clic col pulsante destro del mouse nella cella da eliminare, quindi selezionare "Taglia" dal menu di scelta rapida visualizzato.

■ Modifica dell'ordine degli elementi

Procedura

**Trascinare e rilasciare una cella nella finestra Scenario per modificare l'ordine delle celle.
In alternativa, è possibile visualizzare il menu di scelta rapida, selezionare "Taglia" e quindi selezionare "Incolla".**

Invio di scenari



Per proiettare tramite proiettore uno scenario, è necessario inviare tale scenario alla scheda di memoria o al dispositivo di archiviazione USB utilizzando "Invia scenario" in EMP SlideMaker2.

Scegliere una delle due destinazioni seguenti.

- Scheda di memoria inserita nello slot per schede del computer.
- Unità disco rigido USB o dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB del computer.

Inoltre, in fase di avvio del proiettore è possibile impostare la proiezione automatica e continua di uno scenario. La funzione di proiezione automatica è denominata "autorun".

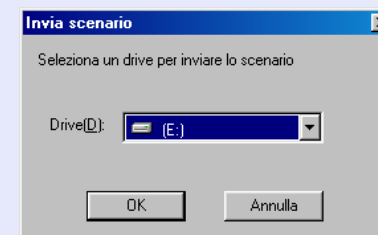


Suggerimento

- *Quando si sceglie il comando "Invia scenario", il file relativo allo scenario viene salvato nella posizione di destinazione con il formato "nome scenario.sit". Inoltre, viene creata una cartella con lo stesso nome dello scenario e ciascuna schermata viene convertita in file immagine e salvata in base alle impostazioni di qualità immagine.*
- *Se si utilizza "Invia scenario" senza eseguire il salvataggio, nella cartella dello scenario vengono creati una cartella con lo stesso nome dello scenario e un file denominato "nome scenario.sit". Ciascuna schermata viene convertita in file immagine e salvata nella cartella creata in base alle impostazioni di qualità immagine.*

Procedura

- 1** Dopo aver completato lo scenario, installare sul computer una scheda di memoria o una periferica di archiviazione USB, quindi selezionare "Opzione scenario" - "Invia scenario".
- 2** Viene visualizzata una finestra che consente di specificare l'unità di destinazione. Selezionare l'unità o la porta corrispondente alla posizione di installazione della scheda di memoria o della periferica di archiviazione USB, quindi fare clic su "OK".



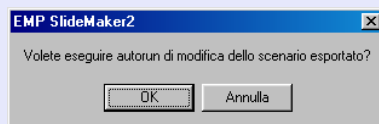
- 3** Viene visualizzato un messaggio di conferma Fare clic sul pulsante "OK".

Lo scenario verrà inviato all'unità selezionata.

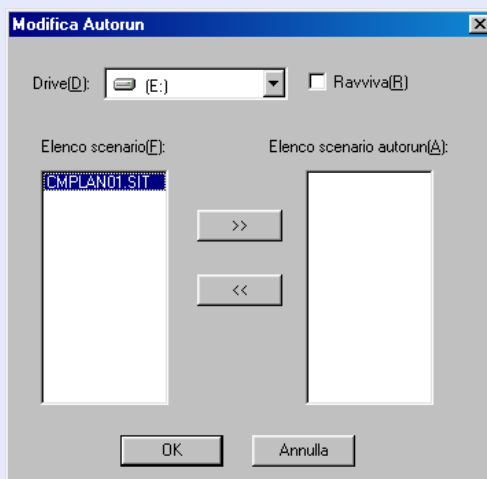




- 4** Dopo aver terminato il trasferimento, viene visualizzato un messaggio che richiede di utilizzare o meno l'esecuzione automatica. Se si desidera impostare l'esecuzione automatica o la riproduzione continua, fare clic su "OK" ed eseguire la procedura descritta di seguito. Per non impostare alcuna funzione, chiudere facendo clic sul pulsante "Annulla".



- 5** Tutti i file scenario presenti nell'unità di destinazione vengono visualizzati nell'elenco degli scenari a sinistra.



Quando si utilizza l'esecuzione automatica

Per impostare l'esecuzione automatica di uno scenario, con il proiettore acceso, fare clic sul nome dello scenario desiderato nell'elenco degli scenari, quindi selezionare il pulsante "▶▶". Viene visualizzato lo scenario nell'elenco degli scenari per l'esecuzione automatica a destra, impostato come file per l'esecuzione automatica.

Quando si utilizza la proiezione continuata di uno scenario

Se, dopo aver completato la proiezione di tutti gli scenari nell'elenco di esecuzione automatica dei file scenario, si desidera tornare indietro e riavviare la proiezione dal primo scenario, selezionare "Ravviva".



Suggerimento

- *L'esecuzione automatica può essere impostata anche selezionando l'"Opzione Scenario" - "Modifica Autorun".*
- *L'impostazione relativa all'esecuzione automatica non può essere utilizzata in EasyMP CardPlayer.*
- *Se esistono due o più file impostati per l'esecuzione automatica, questi file vengono riprodotti secondo l'ordine dell'elenco degli scenari per l'esecuzione automatica.*

- 6** Dopo aver completato il trasferimento dello scenario, inserire nel proiettore la scheda di memoria o collegare il dispositivo di archiviazione USB al proiettore per proiettare lo scenario con CardPlayer.

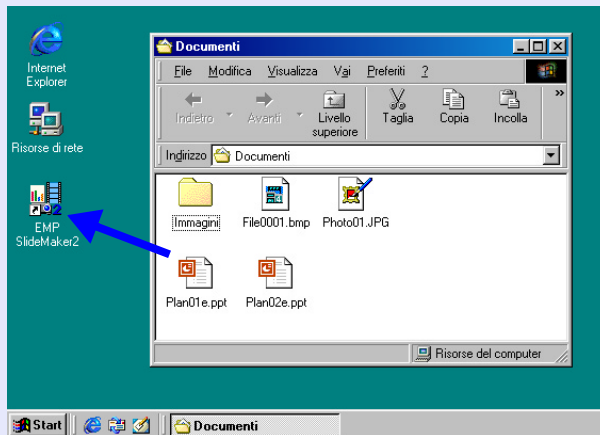
☛ p.55



Istruzioni per le situazioni ricorrenti

Creazione semplice di uno scenario

Per convertire un file PowerPoint in uno scenario, trascinare l'icona del file PowerPoint sull'icona del programma EMP SlideMaker2 sul desktop.



La presentazione diapositive viene eseguita automaticamente. Se si preme il tasto [Esc] sulla tastiera del computer durante l'esecuzione della presentazione, la presentazione viene messa in pausa. In questo caso, viene importata nello scenario esclusivamente la parte della presentazione diapositive che è stata riprodotta.



Suggerimento

- *Non è possibile creare scenari in questa modalità quando EMP SlideMaker2 è in esecuzione. Assicurarsi di chiudere prima l'applicazione EMP SlideMaker2.*
- *L'importazione di file PowerPoint di grandi dimensioni negli scenari richiede più tempo del normale.*
- *Il nome "Scnxxxx" (xxxx rappresentano numeri) viene assegnato allo scenario creato. La qualità delle immagini dello scenario è impostata su "Standard". È possibile modificare la qualità delle immagini nella finestra delle impostazioni relative allo scenario, visualizzata selezionando "File" - "Proprietà". Per ulteriori dettagli relativi alla qualità delle immagini, vedere [p.33](#)*
- *Nel caso in cui vengano selezionati e trascinati più file PowerPoint sull'icona del programma EMP SlideMaker2, solo i file la cui icona viene puntata dal cursore del mouse vengono convertiti in uno scenario.*
- *Quando si esegue la creazione semplice di uno scenario, lo scenario viene creato da tutte le diapositive presenti nel file PowerPoint. Se non si desidera proiettare tutte le diapositive, fare clic con il pulsante destro del mouse su queste celle e selezionare "Disattiva".*
- *In uno scenario, è possibile utilizzare le seguenti animazioni PowerPoint.*

- | | | |
|-----------------------|--------------|---------------------|
| • Entrata veloce | • Veneziana | • Quadrato |
| • Scacchiera | • Entrata | • Dissolvenza |
| • Comparsa improvvisa | • Fasce | • Entrata a spirale |
| • Morsa | • Stiramento | • Scorrimento |
| • Rotazione | • Cascata | • Zoom |

Le animazioni diverse da quelle precedentemente elencate, vengono convertite nell'opzione "Taglio netto".

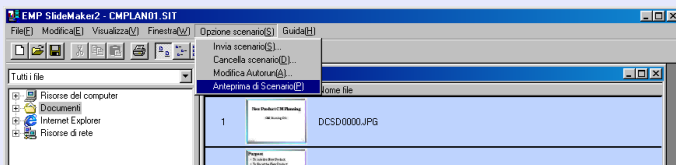
Verifica dello stato di proiezione dello scenario sul computer

È possibile verificare in anteprima sul computer come uno scenario creato verrà riprodotto tramite un proiettore utilizzando CardPlayer. È possibile riprodurre tutti gli elementi strutturali dello scenario, quali gli elementi immagine, l'animazione e l'audio di sfondo.

Procedura

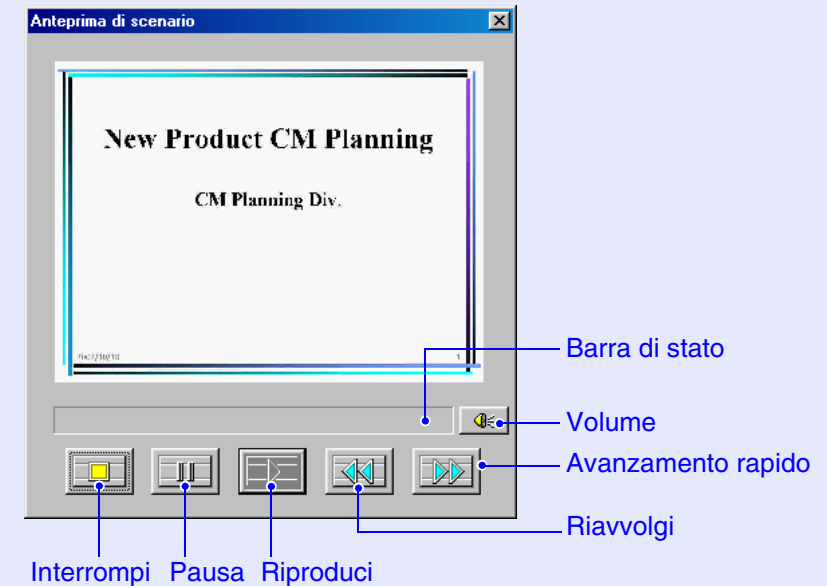
1 Aprire lo scenario per eseguire la verifica in EMP SlideMaker2.

2 Selezionare nell'ordine "Opzione scenario" - "Anteprima di Scenario".











3

Viene visualizzata la finestra di anteprima dello scenario.



La tabella seguente mostra la funzione di ciascun pulsante.

 Stop	Interrompe la riproduzione e ritorna alla prima diapositiva.
 Pausa	Arresta temporaneamente le diapositive quando è selezionata l'opzione "Automaticamente" per "Avanza".  p.46
 Riproduci	Avvia l'anteprima scenario. Inoltre, consente di riavviare scenari interrotti o messi in pausa. La diapositiva seguente viene visualizzata quando l'opzione di "Avanza" viene impostata su "Clic con mouse".  p.46
 Riavvolgi	Riporta alla diapositiva precedente a quella correntemente visualizzata o visualizza nuovamente la schermata precedente dell'animazione in esecuzione. Gli effetti relativi all'animazione non vengono riprodotti dopo tale operazione.
 Avanzamento rapido	Consente di visualizzare la diapositiva successiva (a quella visualizzata correntemente) o visualizza la schermata successiva dell'animazione in esecuzione. Gli effetti relativi all'animazione non vengono riprodotti.
 Volume	Performs volume control. Regola il volume dell'audio di sfondo.
Barra di avanzamento	Visualizza lo stato di avanzamento dello scenario su una barra. Al'avvio dello scenario questa barra non viene visualizzata, successivamente si estende da sinistra verso destra di pari passo con l'avanzamento dello scenario. Lo scenario termina all'estremità destra della barra.

4

Al termine della verifica, fare clic sul pulsante "X" nella parte superiore destra della finestra per chiudere la finestra di anteprima dello scenario.



Configurazione delle impostazioni di animazione

In EMP SlideMaker2, è possibile aggiungere effetti di animazione del tipo disponibile in PowerPoint a ciascuna cella dello scenario. Per le diapositive per cui sono precedentemente state create animazioni in PowerPoint, è possibile impostare il tempo di proiezione o altre impostazioni per ciascun pannello di animazione separato. In questo caso, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'animazione di destinazione nella finestra di verifica animazione e aprire "Proprietà cella".



Suggerimento

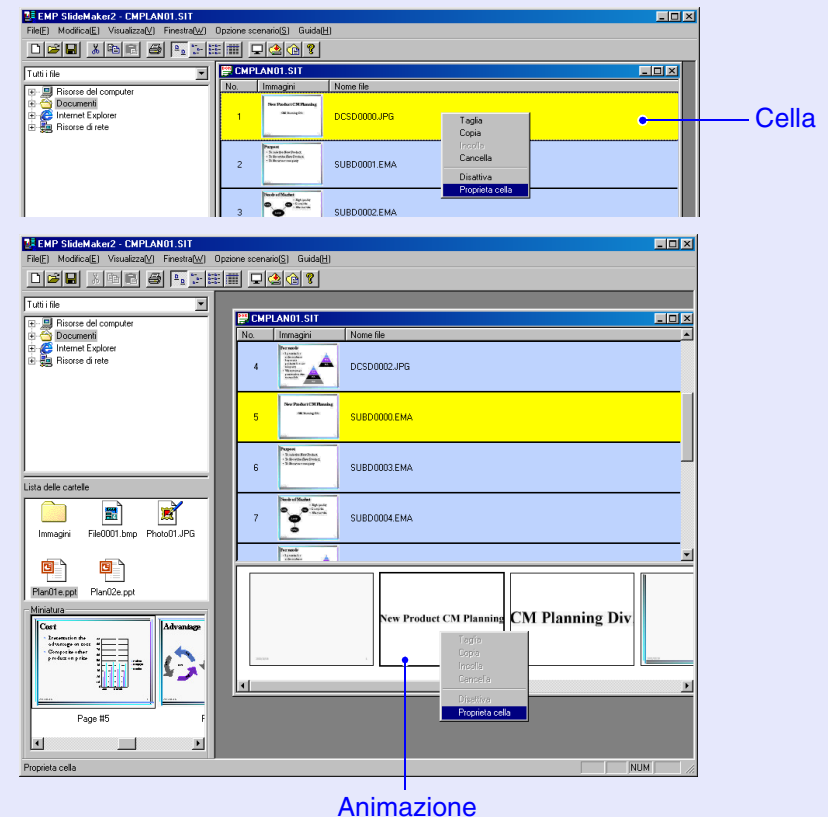
Gli effetti di animazione risultano più fluidi quando vengono creati direttamente nel file PowerPoint e tale file viene successivamente utilizzato per creare uno scenario. Per impostare le animazioni delle diapositive PowerPoint, si consiglia di configurare le impostazioni direttamente in PowerPoint. Utilizzare il metodo descritto di seguito per impostare l'animazione in un file immagine oppure per impostare l'animazione in una diapositiva inclusa in uno scenario senza preservarne l'animazione.

Procedura

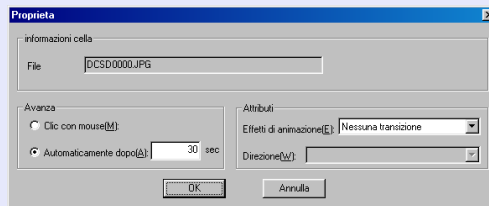
1

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cella o l'animazione richiesta, quindi selezionare "Proprietà cella".

Per applicare le stesse impostazioni a più celle o animazioni, selezionare più celle tenendo premuto il tasto [Maiusc] o il tasto [Ctrl], quindi fare clic con il pulsante destro del mouse per selezionare "Proprietà cella".



- 2** Visualizza la finestra delle proprietà. Impostare le opzioni presenti nella tabella seguente, quindi fare clic su "OK".



Avanza	È possibile impostare il tempo di transizione tra 0 e 1800 secondi quando si seleziona "Automaticamente dopo". Quando si seleziona "Clic con mouse", alternare le diapositive facendo clic sui pulsanti [↓] o [↑] sul telecomando durante la proiezione.
Effetti di animazione	Seleziona gli effetti utilizzati quando si avanzano le schermate durante la proiezione. Seleziona la "Direzione" per l'animazione selezionata, se necessario. Di seguito vengono riportati esempi di effetti. Scorrimento: Transizione su schermo da una direzione specificata. A comparsa: Transizione su schermo dall'interno.



Visualizzazione della presentazione (Utilizzo di CardPlayer)

Questo capitolo descrive la procedura di proiezione di uno scenario trasferito utilizzando EMP SlideMaker2 e la procedura di proiezione di file immagine e filmati.

File proiettabili mediante CardPlayer	48	Proiezione di immagine e filmati	60
Utilizzo di CardPlayer	49	• Proiezione di immagine e filmati.....	60
• Avvio di CardPlayer	49	• Proiezione in sequenza di tutte le immagini e i	
• Chiusura di CardPlayer	50	filmati contenuti in una cartella (presentazione)	61
• Funzionamento di base di CardPlayer	51	Impostazione delle condizioni di visualizzazione	
• Funzionamento menu Easy (Modo Guida)	52	di file immagine e filmati e della modalità	
• Modo Veloce.....	53	operativa.....	63
• Rotazione immagine	54		
Proiezione di scenari	55		
• Riproduzione di uno scenario	55		
• Operazioni eseguibili durante la presentazione.....	56		
• Selezione e proiezione di diapositive da uno			
scenario	56		
• Modifica di uno scenario	58		



File proiettabili mediante CardPlayer

È possibile proiettare i seguenti file tramite CardPlayer.

Tipo	Tipo di file (estensione)	Note
Scenario	.sit	Si tratta dei file scenario creati mediante l'invio di scenari. Inoltre, riproduce file audio (.wav) impostati come BGM durante la creazione dello scenario. È inoltre possibile proiettare scenari precedentemente creati utilizzando EMP SlideMaker incluso coi modelli EMP-7850, EMP-835 e EMP-735/715/505.
File immagine	.bmp	È possibile riprodurre solo file a colori a 24 bit.
	.gif	Non è possibile proiettare immagini con una risoluzione superiore a 1024×768 .
	.jpg	Qualsiasi versione. Tuttavia, la proiezione non è eseguibile per formati colore CMYK, formati progressivi e immagini con una risoluzione superiore a 2560×1920 .
	.png	La proiezione non è possibile per le immagini con una risoluzione superiore a 2560×1920 .
Filmato	.mpg	MPEG2-PS Se il filmato supera le dimensioni massime di 720×576 oppure non è nello stesso formato di un DVD (con intestazione sequenze definite per ciascun gruppo di immagini), non potrà essere riprodotto. Il formato audio riproducibile è il formato MPEG-1 Layer 2. Non è possibile riprodurre i formati PCM lineare e AC-3 audio.
DPOF »	.mrk	Per la versione DPOF 1.10, è possibile proiettare solo i file denominati AUTPLAYx.mrk (x corrisponde a un numero compreso tra 0 e 9).



Suggerimento

- *Non è possibile proiettare i file JPEG con estensione ".jpeg" e i file MPEG con estensione ".mpeg".*
- *Quando si proiettano file JPEG, l'immagine non verrà proiettata nitidamente se è stato impostato un valore di compressione troppo alto.*
- *Quando si riproducono filmati, si consiglia di utilizzare una scheda CompactFlash o un'unità disco rigido tipo scheda come supporto di memorizzazione. Se si utilizza un altro tipo di scheda, i filmati potrebbero non venir riprodotti correttamente. Inoltre, se si utilizza una scheda CompactFlash con velocità di accesso ridotta o una periferica di archiviazione USB (se si trasmette a velocità in bit elevate), il filmato potrebbe non essere riprodotto correttamente o l'audio potrebbe non essere riprodotto.*

Utilizzo di CardPlayer



CardPlayer consente di riprodurre e proiettare gli scenari, i file immagine e i filmati archiviati su schede di memoria o periferiche di archiviazione USB, oltre alle immagini delle fotocamera dig..

Questa sezione descrive il funzionamento di base di CardPlayer.

Avvio di CardPlayer

Procedura

- 1 Per accendere il proiettore, premere il pulsante [Power] sul telecomando.
- 2 Eseguire una delle procedure descritte di seguito.
 - Inserire una scheda di memoria nell'apposito slot del proiettore.
 ➡ "Inserimento e rimozione di PC Card" nel *Manuale dell'utente*
 - Collegare una fotocamera dig. o un periferica di archiviazione USB alla porta [USB TypeA] del proiettore e quindi accendere il dispositivo collegato.
 ➡ "Collegamento di dispositivi USB (fotocamera dig., unità disco rigido o dispositivi di memorizzazione)" nel *Manuale dell'utente*

- 3 Premere il pulsante [EasyMP] sul telecomando e verificare che "EasyMP" sia visualizzato sullo schermo.

CardPlayer viene avviato e verrà visualizzato il contenuto della scheda di memoria, della fotocamera dig. o della periferica di archiviazione USB. I file JPEG vengono visualizzati come anteprime (il contenuto dei file viene visualizzato in immagini di dimensioni ridotte). Gli altri file o cartelle vengono visualizzate come icone.





Suggerimento

- Se una scheda di memoria contiene uno scenario impostato per l'esecuzione automatica, tale scenario viene riprodotto con la priorità più alta. Se si desidera interrompere la riproduzione, premere [Esc] sul telecomando.
- Se la scheda di memoria non è inserita nell'apposito slot del proiettore, oppure se il proiettore e la fotocamera dig. (o la periferica di archiviazione USB) non sono collegati, viene visualizzata la seguente schermata. In tal caso, inserire una scheda di memoria o collegare la fotocamera dig. o la periferica di archiviazione USB in modo da visualizzare la schermata del passaggio 3.



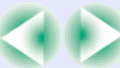
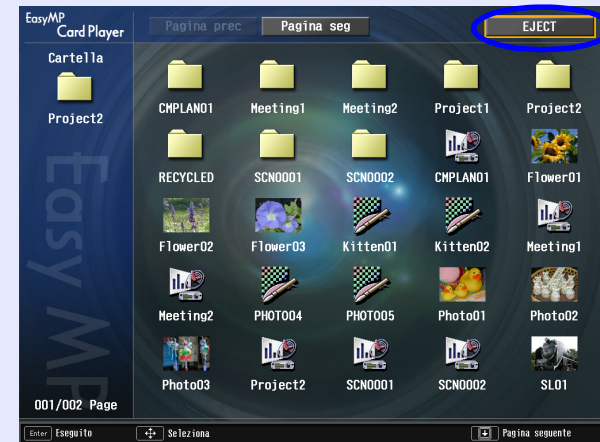
- Se si collega al proiettore una fotocamera dig. o una periferica di archiviazione USB mentre la scheda di memoria è inserita nel proiettore e CardPlayer sta visualizzando il contenuto della scheda di memoria, il contenuto della periferica non viene visualizzato. Analogamente, se è collegata una fotocamera dig. o un'altra periferica di archiviazione USB e CardPlayer sta visualizzando il contenuto di tale periferica di archiviazione USB, se si inserisce una scheda di memoria non è possibile visualizzarne il contenuto.
- Alcuni file JPEG potrebbero essere visualizzati come icone invece che come anteprime.

Chiusura di CardPlayer

Procedura

1

Inclinare il pulsante [



2 Premere il pulsante [Enter] del telecomando.

CardPlayer si chiude e viene visualizzata la seguente schermata.



3 Rimuovere la scheda di memoria dal relativo slot. Se è collegata una fotocamera dig. o un periferica di archiviazione USB, spegnere il dispositivo collegato e quindi scollegarlo dalla porta [USB TypeA] del proiettore.



Suggerimento

Se si lascia la scheda di memoria inserita (o un dispositivo di archiviazione USB collegato) quando CardPlayer viene chiuso e viene visualizzata la schermata di standby di EasyMP, rimuovere la scheda di memoria (o scollegare il dispositivo di archiviazione USB) e reinserirla o ricollegarla prima di riavviare nuovamente CardPlayer.

Funzionamento di base di CardPlayer

Per CardPlayer sono disponibili le due modalità di funzionamento seguenti:

- "Modo Guida": Consente di visualizzare il menu Easy per le operazioni con i file. Riprodurre i file e impostare le opzioni selezionandole nel menu Easy.
- "Modo Veloce": Consente di riprodurre file, aprire cartelle, selezionare le diapositive da spostare durante la fase di modifica dello scenario e di selezionare la destinazione di spostamento premendo il tasto [Enter] del telecomando senza utilizzare il menu Easy.

Il "Modo Guida" è l'impostazione predefinita. Vedere "Impostazione delle condizioni di visualizzazione di file immagine e filmati e della modalità operativa" per impostare la modalità di funzionamento. ➡ [p.63](#)

Vedere "Modo Veloce" per le modalità di funzionamento del Modo Veloce.


➡ [p.53](#)

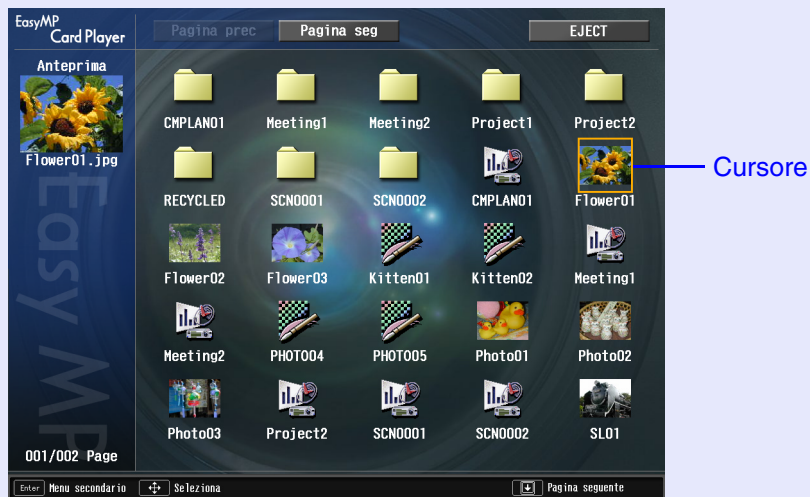


■ Funzionamento menu Easy (Modo Guida)


Questa sezione illustra le procedure per la riproduzione di scenari, file immagine e filmati, mediante il menu Easy.


Procedura

- 1** Inclinare il pulsante [



Suggerimento

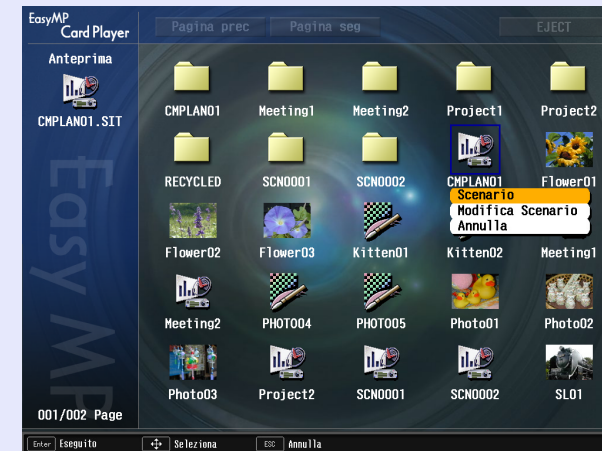
Se non è possibile visualizzare contemporaneamente tutti i file e le cartelle nella finestra corrente, premere il pulsante [

Per ritornare alla schermata precedente, premere il pulsante [

2

Premere il pulsante [Enter] del telecomando.

Viene visualizzato il menu Easy.



Suggerimento

Se si riproduce uno scenario, un file immagine, un filmato o una cartella aperta, basta premere [Enter] per passare alla modalità operativa "Modo Veloce". ➡ p.53

Le opzioni visualizzate sul menu Easy variano in base alla selezione.

Quando si seleziona uno scenario

Scenario	Consente di riprodurre lo scenario. ➡ p.55
Modifica Scenario	Consente di modificare la schermata dello scenario. ➡ p.58
Annulla	Chiude il menu Easy senza eseguire operazioni.

Quando si seleziona un file immagine

Visualizza immagine	Consente di riprodurre il file immagine. ➡ p.60
Annulla	Chiude il menu Easy senza eseguire operazioni.





Quando si seleziona un filmato

Riproduci filmato	Consente di riprodurre il filmato. p.60
Annulla	Chiude il menu Easy senza eseguire operazioni.

Quando si seleziona una cartella

Apri cartella	Consente di aprire una cartella e di visualizzare i file in essa contenuti. Selezionare l'icona della cartella in alto a sinistra, premere il pulsante [Enter] e selezionare "Livello precede.", quindi premere [Enter] per ritornare alla schermata precedente ovvero alla schermata superiore di un livello rispetto alla cartella.
Presentazione	Consente di riprodurre in ordine i file immagine e/o i filmati contenuti nella cartella. p.61
Opzioni	Consente di visualizzare la schermata di impostazione delle opzioni. Impostare le condizioni di visualizzazione e la modalità di funzionamento per riprodurre le presentazioni in CardPlayer. p.63
Annulla	Consente di chiudere il menu Easy senza eseguire altre operazioni.

■ Modo Veloce

Nel Modo Veloce è possibile eseguire direttamente le funzioni principali premendo il pulsante [Enter] del telecomando. Premendo il pulsante [Esc] sul telecomando per visualizzare il menu Easy, è possibile eseguire altre funzioni.

Quando si selezionano cartelle o file

[Enter]	Cartella: Aperto Scenari, immagine, filmati: Riproduci
[Esc]	Visualizza menu Easy

Durante la modifica dello scenario

[Enter]	Selezionare le diapositive da spostare, selezionare la relativa destinazione
[Esc]	Visualizza menu Easy, Annulla il trasferimento delle diapositive



■ Rotazione immagine

È possibile ruotare le immagini in formato JPEG in incrementi da 90 gradi mentre vengono riprodotte utilizzando CardPlayer. La funzione di rotazione è disponibile anche durante la presentazione.

Ruotare le immagini JPEG utilizzando la procedura seguente.

Procedura

1 Riprodurre le immagini o gli scenari in formato JPEG o eseguire una presentazione diapositive.

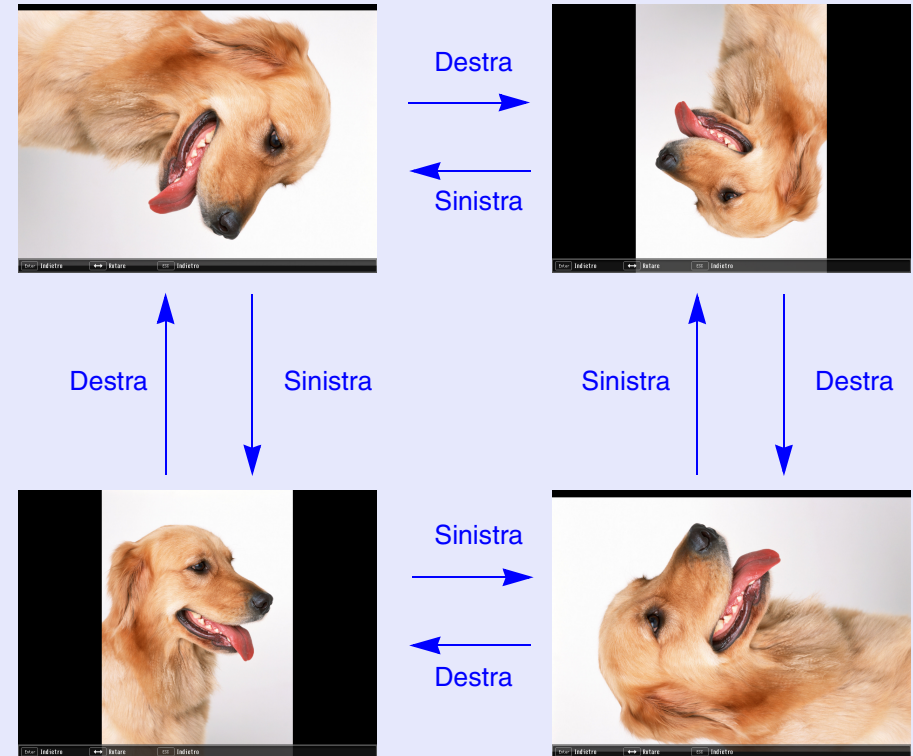
Per riprodurre le immagini in formato JPEG, ☛ "Proiezione di immagine e filmati" [p.60](#).

Per riprodurre gli scenari, ☛ "Proiezione di scenari" [p.55](#).

Per riprodurre le presentazioni, ☛ "Proiezione in sequenza di tutte le immagini e i filmati contenuti in una cartella (presentazione)" [p.61](#).

2 Mentre viene proiettata un'immagine JPEG, inclinare il pulsante [⊙] del telecomando verso sinistra o destra.

L'immagine ruota quando il pulsante viene inclinato in una specifica direzione, così come riportato di seguito.



Proiezione di scenari



Questo capitolo descrive la procedura di riproduzione di uno scenario inviato a una scheda di memoria o a una periferica di archiviazione USB, le operazioni eseguibili durante la riproduzione dello scenario e la modifica dello scenario.

Riproduzione di uno scenario

È necessario che lo scenario sia stato precedentemente trasferito in una scheda di memoria o in una periferica di archiviazione USB utilizzando EMP SlideMaker2. ➡ [p.40](#)



Suggerimento

Allo scenario è possibile applicare l'esecuzione automatica e la riproduzione continua. ➡ [p.40](#)

Procedura

1 Avvio di CardPlayer. ➡ [p.49](#)

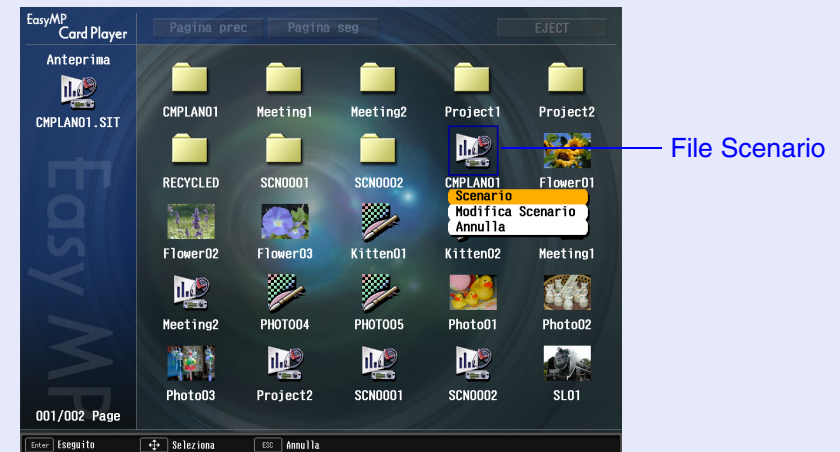
Viene visualizzato il contenuto della scheda di memoria inserita o del dispositivo di archiviazione USB.

2 Inclinare il pulsante [⦿] del telecomando per posizionare il cursore sulla cartella dello scenario di destinazione.

3

Premere i seguenti pulsanti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Inclinare il pulsante [⦿] verso l'alto o il basso per selezionare "Riproduci scenario" e premere [Enter].



Modo Veloce: Premere il pulsante [Enter].

4

Riprodurre lo scenario. Se "Avanza" è impostato su "Automaticamente", al termine della riproduzione, il comando ritorna alla schermata relativa all'elenco di file. Se si seleziona "Ravviva", lo scenario verrà ripetuto dall'inizio.

Vedere "Operazioni eseguibili durante la presentazione" per informazioni sul funzionamento di uno scenario quando l'opzione "Avanza" è impostata su "Clic con mouse" e per eseguire l'annullamento e l'interruzione.



**Suggerimento**

- *Modificare l'ordine di proiezione e le impostazioni mostra / nascondi nella schermata di modifica dello scenario.* ➡ [p.58](#)
- *È possibile ruotare le immagini in formato JPEG nello scenario mentre vengono proiettate.* ➡ [p.54](#)

Operazioni eseguibili durante la presentazione

È possibile eseguire le operazioni descritte di seguito utilizzando il telecomando durante la riproduzione di uno scenario.

Commutazione tra schermate	Procedere alla schermata successiva premendo [Enter] o [↵]. Ritornare alla schermata precedente premendo [⏮].
Interruzione della riproduzione	Il messaggio "Vuoi terminare la riproduzione di Scenario?" viene visualizzato quando si preme il pulsante [Esc]. Per chiudere, fare clic su "Esci" e premere [Enter]. Continuare la riproduzione selezionando il pulsante "Ritorna" e premendo [Enter].

È possibile utilizzare le seguenti funzioni del proiettore quando si proietta uno scenario o un file immagine mediante CardPlayer.

- Freeze
- A/V Mute
- E-Zoom

Per ulteriori dettagli relativi alle varie funzioni, fare riferimento a ➡ ["Freeze"](#), ["Disattiva audio/video \(A/V Mute\)"](#) e ["E-Zoom"](#) nel *Manuale dell'utente*.

Selezione e proiezione di diapositive da uno scenario

È possibile visualizzare in un elenco tutte le diapositive presenti in uno scenario e selezionare le immagini e i filmati da proiettare.

Procedura

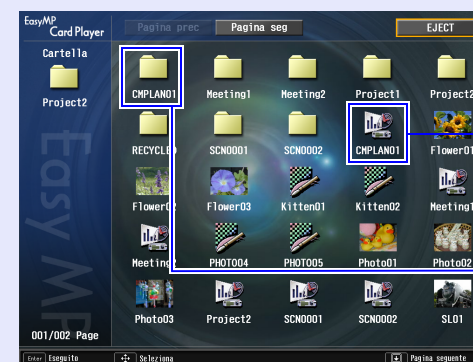
1

Avvio di CardPlayer. ➡ [p.49](#)

Viene visualizzato il contenuto della scheda di memoria inserita o del dispositivo di archiviazione USB.

2

Inclinare il pulsante [⏮] del telecomando per posizionare il cursore sulla cartella a cui corrisponde lo stesso nome dell'icona dello scenario.




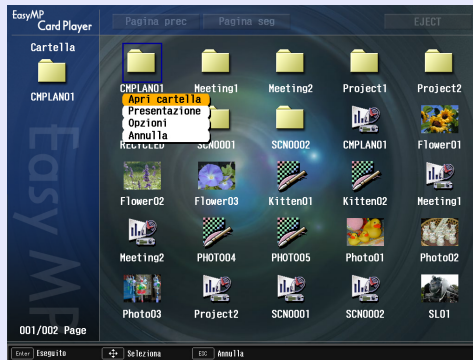
Se si desidera visualizzare le diapositive in questo scenario

Selezionare la cartella a cui corrisponde lo stesso nome dell'icona dello scenario



3 Premere uno dei pulsanti seguenti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premendo il pulsante [Enter], viene visualizzato il menu Easy. Inclinare il pulsante [] verso l'alto o il basso per selezionare "Apri cartella" e premere [Enter].



Modo Veloce: Premere il pulsante [Enter].

4 Vengono visualizzate le diapositive contenute nella cartella. Inclinare il pulsante [] del telecomando per spostare il cursore sulla diapositiva da riprodurre.

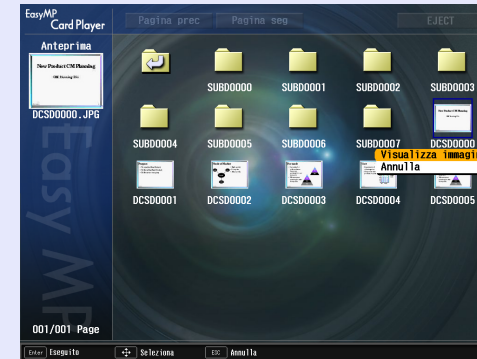


Suggerimento

Le diapositive che contengono animazioni (con estensione .EMA) vengono visualizzate nelle cartelle. Non è possibile specificare e proiettare diapositive, poiché i file di animazione vengono archiviati nelle cartelle come gruppi di diapositive separate.

5 Premere uno dei pulsanti seguenti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Visualizza immagine" o "Riproduci film" nel menu e premere il pulsante [Enter].



Modo Veloce: Premere il pulsante [Enter].

6 Viene riprodotta la diapositiva selezionata. Premendo [Enter] o [Esc] sul telecomando, viene visualizzato l'elenco delle diapositive. Per riprodurre un'altra diapositiva, ripetere la procedura dal passaggio 4.





Modifica di uno scenario

È possibile apportare modifiche, ad esempio, modificare l'ordine delle diapositive o nascondere le singole diapositive, a uno scenario archiviato nella scheda di memoria inserita nel proiettore o nella periferica di archiviazione USB.

Procedura

1 Inclinare il pulsante [⊙] del telecomando per posizionare il cursore sull'icona dello scenario da modificare.

2 Premere i seguenti pulsanti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Modifica scenario" nel menu e premere il pulsante [Enter].

Modo Veloce: Premere il pulsante [Esc] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Modifica scenario" nel menu e premere il pulsante [Enter].

3 Questa operazione consente di visualizzare la schermata di modifica dello scenario.

Posizionare il cursore sulla diapositiva desiderata.

Per modificare l'ordine delle diapositive

→ Procedere al passaggio 4

Per nascondere la visualizzazione delle diapositive

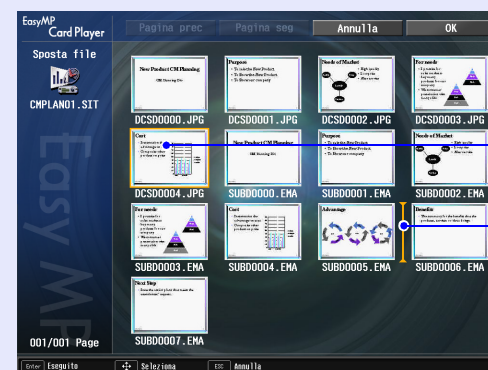
→ Procedere al passaggio 6

4 Premere i seguenti pulsanti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Sposta file" nel menu e premere il pulsante [Enter].

Modo Veloce: Posizionare il cursore sulla diapositiva da spostare e premere [Enter].

5 Posizionare il cursore sulla destinazione e premere [Enter] sul telecomando.



Selezionare la diapositiva da spostare

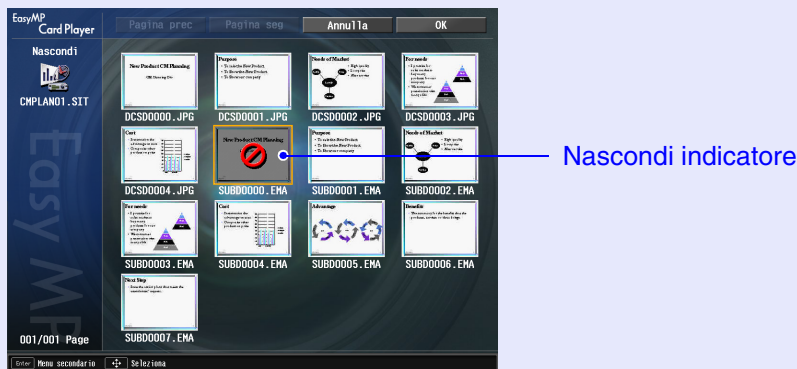
Selezione della destinazione mediante cursore



6 Per nascondere le diapositive, posizionare il cursore sulla diapositiva desiderata e in base alla modalità di funzionamento utilizzata, premere i seguenti pulsanti del telecomando.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Nel menu, selezionare "Presentazione" e premere [Enter].

Modo Veloce: Premere il pulsante [Esc] per visualizzare il menu Easy. Nel menu, selezionare "Presentazione" e premere [Enter].



7 Per uscire dalla schermata di modifica, inclinare il pulsante [↶] del telecomando per posizionare il cursore su "OK", quindi premere [Enter] sul telecomando.

Lo scenario viene salvato con il contenuto modificato e la visualizzazione ritorna alla schermata relativa all'elenco degli scenari.

Per uscire senza salvare le modifiche, posizionare il cursore sul pulsante "Annulla" e premere [Enter] sul telecomando.



Proiezione di immagine e filmati

È possibile proiettare file immagine provenienti da una fotocamera dig. e filmati archiviati su una scheda di memoria o un dispositivo di archiviazione USB utilizzando CardPlayer e seguendo uno dei due metodi seguenti.

- **Proiezione di immagine e filmati**

Questa funzione è destinata alla proiezione di un unico file.

- **Proiezione in sequenza di immagine e filmati contenuti in una cartella (presentazione)**

Questa funzione consente di proiettare in ordine e singolarmente il contenuto dei file presenti in una cartella.



Attenzione

La accesso alla scheda di memoria e alla periferica di archiviazione USB è molto frequente durante la riproduzione dei filmati. Non rimuovere la scheda di memoria dallo slot o scollegare il dispositivo di archiviazione USB, in quanto CardPlayer potrebbe non funzionare correttamente.

Proiezione di immagine e filmati

Procedura

1 Avvio di CardPlayer. p.49

Viene visualizzato il contenuto della scheda di memoria inserita o della fotocamera dig. o della periferica di archiviazione USB collegata.

2

Inclinare il pulsante [OK] del telecomando per spostare il cursore sull'immagine o sul filmato da proiettare.

3

Premere i seguenti pulsanti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Visualizza immagine" o "Riproduci film" nel menu e premere il pulsante [Enter].



Modo Veloce: Premere il pulsante [Enter].



- 4** L'immagine o il filmato viene proiettato. Premendo il pulsante [Enter] o [Esc] del telecomando, è possibile visualizzare nuovamente la schermata relativa all'elenco dei file.

**Suggerimento**

È possibile ruotare le immagini JPEG durante la proiezione. ➡ p.54

Proiezione in sequenza di tutte le immagini e i filmati contenuti in una cartella (presentazione)

È possibile proiettare in ordine e singolarmente i file immagine e i filmati contenuti in una cartella. Questa funzione è denominata "Presentazione". Eseguire la presentazione in base alla procedura descritta di seguito.

**Suggerimento**

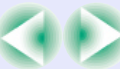
È possibile impostare i file per proiettarli ripetutamente, è possibile inoltre impostare le condizioni di visualizzazione quali il tipo di effetti da visualizzare quando si passa da un file a un altro. Per alternare automaticamente i filmati e le immagini quando si esegue una presentazione, impostare il "Tempo di commutazione schermate" nel menu delle opzioni di CardPlayer su un'impostazione diversa da "Nessuno". Impostazione predefinita: "Nessuno". ➡ p.63

Procedura**1****Avvio di CardPlayer. ➡ p.49**

Viene visualizzato il contenuto della scheda di memoria inserita o della fotocamera dig. o della periferica di archiviazione USB collegata.

2

Inclinare il pulsante [⊙] per posizionare il cursore sulla cartella della presentazione da eseguire.



3 Premere i seguenti pulsanti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Presentazione" nel menu e premere il pulsante [Enter].

Modo Veloce: Premere il pulsante [Esc] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Presentazione" nel menu e premere il pulsante [Enter].

4 La presentazione viene eseguita e le immagini o i filmati contenuti nella cartella vengono proiettati uno alla volta in sequenza.

Dopo aver proiettato l'ultimo file, viene nuovamente visualizzato automaticamente l'elenco dei file. Se si imposta "Ripeti riproduzione" su "ON" nella finestra Opzioni, quando si raggiunge la fine della proiezione, quest'ultima viene riavviata. ➡ [p.63](#)

Analogamente agli scenari, durante la proiezione di una presentazione è possibile procedere alla schermata successiva, ritornare alla schermata precedente o interrompere la riproduzione.

➡ "Operazioni eseguibili durante la presentazione" [p.56](#)



Suggerimento

Se l'impostazione "Tempo cambio schermo" è impostata su "No", i file non si susseguiranno automaticamente durante l'esecuzione di una presentazione. Premere il pulsante [Enter] o [↵] del telecomando per procedere al file successivo.



Impostazione delle condizioni di visualizzazione di file immagine e filmati e della modalità operativa



In CardPlayer è possibile impostare le condizioni di visualizzazione e la modalità di funzionamento per la riproduzione di file immagine o filmati, procedendo in modo analogo a una presentazione. Con questa opzione, è possibile impostare: Riesegui, Tempo cambio schermo, Ordine visual., Effetto e Commutazione di modo.

Procedura

1 Inclinare il pulsante [⏏] del telecomando per posizionare il cursore sulla cartella in cui si desidera impostare le condizioni di visualizzazione.

2 Premere i seguenti pulsanti del telecomando in base alla modalità di funzionamento utilizzata.

Modo Guida: Premere il pulsante [Enter] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Opzioni" dal menu e quindi premere il pulsante [Enter].

Modo Veloce: Premere il pulsante [Esc] per visualizzare il menu Easy. Selezionare "Opzioni" dal menu e quindi premere il pulsante [Enter].

3 Impostare tutte le opzioni.

Abilitare le impostazioni posizionando il cursore sull'opzione desiderata e premendo [Enter] sul telecomando. I dettagli relativi alle opzioni sono elencati di seguito.



Riesegui	Definisce se eseguire la presentazione continuamente o meno.
Tempo cambio schermo	Consente di impostare il tempo di visualizzazione per i singoli file durante l'esecuzione della presentazione. Allo scadere del tempo impostato, viene visualizzato automaticamente il file successivo. Se il tempo è impostato su "No", i file non si susseguiranno automaticamente durante l'esecuzione della presentazione. Se il tempo è impostato su "No", premere il pulsante [Enter] o [⏏] del telecomando per visualizzare il file successivo.
Ordine visual	Consente di impostare l'ordine di visualizzazione dei file.
Effetto	Imposta gli effetti di transizione tra le diapositive.
Commutazione di modo	Consente di modificare la modalità di funzionamento in CardPlayer. L'impostazione iniziale è "Modo Guida". Vedere "Funzionamento menu Easy (Modo Guida)" (☛ p.52) per il funzionamento del "Modo Veloce" (☛ p.53) per il funzionamento del "Modo Veloce".





- 4** Posizionare il cursore sul pulsante "OK" inclinando verso l'alto il pulsante [] del telecomando, quindi premere [Enter].

In tal modo vengono applicate le impostazioni.

Se non si desidera applicare le impostazioni, posizionare il cursore su "Annulla" e premere [Enter].



Suggerimento

Le impostazioni delle opzioni di CardPlayer possono essere eseguite anche dai menu di configurazione.



Utilizzo di un computer per impostare, monitorare e controllare il proiettore

In questo capitolo sono descritte le procedure di utilizzo di un computer collegato in rete per consentire la modifica delle impostazioni e il controllo del proiettore.

Modifica delle impostazioni tramite browser Web (EasyWeb)	66
• Visualizzazione di EasyWeb.....	66
• Utilizzo della barra degli strumenti di Network Screen.....	66
• Immissione dell'indirizzo IP del proiettore	67
• Configurazione del proiettore	67
• Configurazione delle opzioni di menu che non è possibile impostare tramite il browser Web	67
• È possibile configurare le opzioni di impostazione della rete tramite il browser Web.....	68
• Controllo del proiettore	68

Utilizzo della funzione di notifica via mail per la segnalazione di problemi.....	69
• Impostazione della funzione di notifica via mail	69
• Se viene inviato una notifica via mail di un problema	71
Gestione tramite SNMP	72

Modifica delle impostazioni tramite browser Web (EasyWeb)



È possibile configurare e controllare il proiettore utilizzando il browser Web di un computer collegato al proiettore tramite la rete. Se tale funzione viene utilizzata, è possibile eseguire in remoto le operazioni di impostazione e regolazione. Inoltre, è possibile utilizzare la tastiera del computer, pertanto l'immissione dei caratteri per la configurazione risulta semplificata rispetto a quando si utilizza il telecomando.

Utilizzare come browser Web Microsoft Internet Explorer 6.0 o versioni successive. Se si utilizza un Macintosh, è anche possibile utilizzare Safari. Se si utilizza Safari con Macintosh 10.2.8, alcuni pulsanti di opzione di EasyWeb potrebbero non essere visualizzati correttamente.



Suggerimento

È possibile configurare e controllare il proiettore utilizzando un browser Web se il "Modo Stand by" è impostato su "Network attivata" nel menu "Esteso" del menu di configurazione del proiettore, anche se il proiettore è in modalità stand by (quando l'alimentazione è disattivata).

Visualizzazione di EasyWeb

Visualizzare EasyWeb seguendo una delle seguenti procedure.



Suggerimento

Non è possibile visualizzare EasyWeb se per il browser Web utilizzato è stato configurato per la connessione tramite server proxy. Per utilizzare EasyWeb, è necessario configurare le impostazioni di rete senza utilizzare un server proxy.

Utilizzo della barra degli strumenti di Network Screen

Procedura

1

Collega un computer al proiettore tramite una rete.

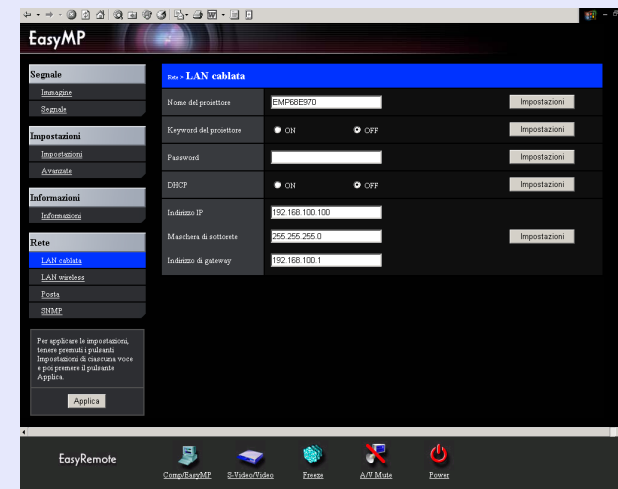
☞ "Collegamento del computer e del proiettore tramite la rete" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*

2

Fare clic sull'icona "Display della URL di funzionamento del proiettore" nella barra degli strumenti di Network Screen.



Viene avviato il browser Web e viene visualizzata la pagina del browser per la configurazione e il controllo.



Configurazione
del proiettore

Controllo del
proiettore



Modifica delle impostazioni tramite browser Web (EasyWeb)

■ Immissione dell'indirizzo IP del proiettore

Quando le impostazioni avanzate di rete relative al proiettore sono state impostate sulla "Mode punto di accesso" o sulla modalità di collegamento LAN cablata, è possibile specificare il proiettore di destinazione tramite il relativo indirizzo IP per aprire EasyWeb.

Procedura

1 Avviare il browser Web sul computer.

2 Immettere l'indirizzo IP del proiettore nella casella di immissione dell'indirizzo del browser Web e premere [Enter] sulla tastiera del computer.

Viene visualizzato EasyWeb.

Configurazione del proiettore

È possibile configurare le impostazioni per le opzioni dei menu di configurazione del proiettore e per la finestra del menu di configurazione di EasyMP. I contenuti di setting sono applicati il menu di configurazione e configurazione di EasyMP.

■ Configurazione delle opzioni di menu che non è possibile impostare tramite il browser Web

È possibile impostare tutte le opzioni del menu di configurazione tranne le seguenti opzioni.

- "Impostazioni" - "Puntatore"
- Registrazione di un logo utente mediante "Esteso" - "Logotipo dell'utente"
- "Esteso" - "Lingua"
- "Reset" - "Azzera tutto", "Azzera. ore lampada"

Le opzioni disponibili in ciascun menu sono le stesse del menu di configurazione del proiettore. ➡ ["Uso delle opzioni dei menu di configurazione"](#) nel *Manuale dell'utente*



■ È possibile configurare le opzioni di impostazione della rete tramite il browser Web

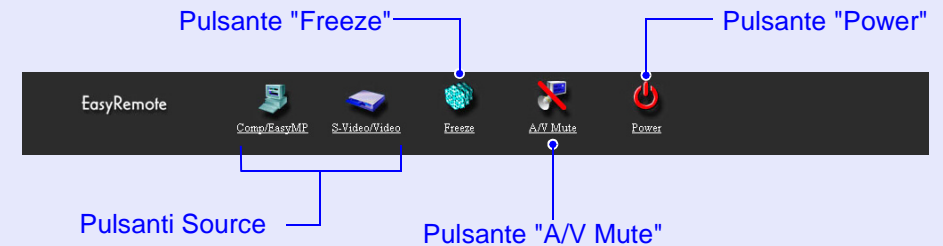
È possibile configurare tutte le impostazioni relative alla rete nella finestra di impostazione della configurazione di EasyMP. Tuttavia, l'"Indirizzo MAC" non sarà visualizzato.

I dettagli relativi a ciascuna impostazione sono analoghi a quelli della finestra di impostazione della configurazione di EasyMP.

☞ "Collegamento utilizzando la modo di collegamento facile (LAN wireless)" e "Collegamento in modalità punto di accesso o in modalità connessione LAN cablata" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*. Se si modificano le impostazioni, fare click sul pulsante "Applica" per applicare le nuove impostazioni.

Controllo del proiettore

È possibile utilizzare EasyRemote per controllare il proiettore in modo analogo al telecomando. ☞ "Telecomando" nel *Manuale dell'utente*



Utilizzo della funzione di notifica via mail per la segnalazione di problemi



Impostando la funzione di notifica via mail nelle impostazioni di rete EasyMP, vengono inviati messaggi di notifica a indirizzi e-mail predefiniti quando si verifica un problema o una situazione di attenzione per il proiettore. In questo modo è possibile inviare notifiche dei problemi inerenti i proiettori, anche se l'operatore si trova lontano dai proiettori.



Suggerimento

- *È possibile registrare fino a un massimo di tre destinazioni (indirizzi) di notifica; i messaggi di notifica possono essere inviati a tutte e tre le destinazioni contemporaneamente.*
- *Se si verifica un problema critico inerente il proiettore, tale da provocare l'interruzione improvvisa del funzionamento, il proiettore potrebbe non essere in grado di inviare il messaggio di notifica del problema all'operatore.*
- *Se l'opzione "Modo Stand by" del menu "Esteso" del proiettore è impostata su "Network attivata", è possibile utilizzare le funzioni di monitoraggio e controllo in rete anche quando il proiettore è in modalità stand by (quando l'alimentazione è disattivata).*

Impostazione della funzione di notifica via mail

Prima di utilizzare la funzione di notifica via mail, verificare i requisiti seguenti.

- Le impostazioni della rete sono state eseguite in modo da abilitare il collegamento tra il computer e il proiettore tramite la modalità punto di accesso o tramite la modalità connessione LAN cablata.
 - ☛ "Collegamento in modalità Punto di accesso o in modalità connessione LAN cablata" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*

Procedura

1

Impostare il proiettore sulla schermata di standby di EasyMP.

☛ "Impostazione del proiettore in modalità stand by di connessione" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*

2

Verificare che il pulsante "Config" nell'angolo in basso a destra della schermata sia selezionato, quindi premere [Enter] sul telecomando.


3

Spostare il cursore su "Network" - "Mail", quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomando.




Utilizzo della funzione di notifica via mail per la segnalazione di problemi

4 Spostare il cursore sull'opzione da impostare, quindi premere il pulsante [Enter] per impostare l'opzione.

Per alcune opzioni di menu è necessario immettere caratteri o numeri. Per dettagli sull'immissione di caratteri e numeri, vedere "Immissione di caratteri e numeri".  p.27



Funzione di notifica mail	Selezionare "ON" per ricevere le notifiche via mail.
Indirizzo IP del server SMTP	Immettere l'indirizzo IP del server SMTP utilizzato dal proiettore. È possibile immettere numeri da 0 a 255 in ciascuno dei campi dell'indirizzo IP. Tuttavia, non è possibile utilizzare i seguenti indirizzi IP: 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (x indica un numero compreso tra 0 e 255.)
Numero di porta	Immettere il numero della porta del server SMTP. L'impostazione predefinita è "25". È possibile immettere un numero valido compreso tra 1 e 65535.

Indirizzo di destinazione 1/2/3	È possibile registrare un massimo di tre indirizzi di posta elettronica per i computer di destinazione. Un indirizzo di posta elettronica può essere formato da un massimo di 53 caratteri alfanumerici a un byte. Nella schermata Impostazioni di configurazione EasyMP non è possibile immettere più di 32 caratteri. È possibile immettere più di 32 caratteri modificando l'impostazione con EasyWeb.  p.66
Impostazione di un evento di notifica	Utilizzare questa opzione per selezionare gli eventi per cui una notifica via mail viene inviata quando si verifica un problema o una situazione di attenzione inerente il proiettore. Quando nel proiettore si verifica un determinato problema o una situazione di attenzione, vengono inviati messaggi di posta elettronica agli indirizzi immessi in "Indirizzo di destinazione" per notificare che si è verificato un problema o una situazione di attenzione. È possibile selezionare più di una opzione tra quelle visualizzate.

*Per le opzioni per cui è disponibile il pulsante "Annulla", è possibile selezionare tale pulsante e premere il pulsante [Enter] del telecomando per cancellare tutte le impostazioni immesse.

5 Premere il pulsante [OK] del telecomando, spostare il cursore su "OK", quindi premere [Enter].

Viene visualizzata nuovamente la schermata di standby di EasyMP.





Utilizzo della funzione di notifica via mail per la segnalazione di problemi

Se viene inviato una notifica via mail di un problema

Se viene inviato un messaggio via mail con oggetto "EPSON Projector" agli [indirizzi IP](#) impostati come destinazioni delle notifiche dei messaggi, tale messaggio rappresenta un messaggio di notifica che indica che si è verificato un problema del proiettore.

Nel corpo del messaggio sono incluse le informazioni seguenti.

Riga 1: Il nome proiettore per cui si è verificato il problema

Riga 2: L'indirizzo IP configurato per il proiettore per cui si è verificato il problema

Riga 3: Dettagli del problema

I dettagli del problema sono elencati su righe separate. La tabella seguente mostra i dettagli riportati nel messaggio per ciascuna voce.

Messaggio*	Causa	Risoluzione
Internal error	Errore interno	"Lettura delle spie" nella Guida dell'utente
Fan related error	C'è un errore di ventola	
Sensor error	Si è verificato un errore di sensore.	
Lamp cover is open.	Lo sportello della lampada è aperto.	
Lamp timer failure	La funzione di timer della lampada non è riuscita.	
Lamp out	Si è verificato un errore di lampada.	
Internal temperature error	Si è verificato un errore di temperatura interna.	
High-speed cooling in progress	Raffreddamento ad alta velocità in corso	
Lamp replacement notification	Avviso di sostituzione lampada	Al proiettore non viene inviato alcun segnale immagine. Verificare lo stato dei collegamenti e che l'alimentazione per la sorgente del segnale sia collegata.
No-signal	Segnale Assente	

*All'inizio del messaggio viene immesso un simbolo (+) o (-).

(+) : Quando si è verificato un problema del proiettore

(-) : Quando è stato risolto un problema del proiettore



Gestione tramite SNMP

Impostando il protocollo SNMP nelle impostazioni di rete EasyMP, vengono inviati messaggi di notifica a indirizzi e-mail predefiniti quando si verifica un problema o una situazione di attenzione per i proiettori. Questa funzione risulta utile quando si controllano i proiettori a livello centrale da una posizione distante dagli stessi.



Suggerimento

- *La gestione dei proiettori tramite protocollo SNMP deve essere eseguita dall'amministratore di rete o da un utente con conoscenze approfondite della rete.*
- *La funzione SNMP che consente di monitorare il proiettore richiede l'installazione del programma SNMP Manager sul computer.*
- *La funzione di gestione tramite protocollo SNMP non può essere utilizzata in una LAN wireless nella modalità di connessione semplice.*
- *È possibile registrare fino a un numero massimo di due indirizzi IP, in modo che in caso non sia possibile spedire il messaggio di notifica al primo indirizzo specificato, esso verrà invece spedito al secondo indirizzo IP.*

Procedura

1

Impostare il proiettore sulla schermata di standby di EasyMP.

☛ "Impostazione del proiettore in modalità stand by di connessione" nella *Guida alla configurazione di rete EasyMP*

2

Verificare che il pulsante "Config" nell'angolo in basso a destra della schermata sia selezionato, quindi premere [Enter] sul telecomando.

3

Spostare il cursore su "Network" - "SNMP", quindi premere il pulsante [Enter] sul telecomand.





4 Spostare il cursore sull'opzione da impostare, quindi premere il pulsante [Enter] per eseguire l'impostazione.

Per dettagli sull'immissione di caratteri e numeri, vedere "Immissione di caratteri e numeri". ➡ p.27



Indirizzo IP di SNMP trap

Immettere l'indirizzo IP del computer da utilizzare per la notifica delle trap SNMP.

Se non è possibile inviare la notifica all'indirizzo IP impostato per "Indirizzo IP 1 di SNMP trap", la notifica verrà inviata all'indirizzo IP impostato per "Indirizzo IP 2 di SNMP trap".

È possibile immettere numeri da 0 a 255 in ciascuno dei campi dell'indirizzo IP: Tuttavia, non è possibile utilizzare i seguenti indirizzi IP: 127.x.x.x, da 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (x indica un numero da 0 a 255.)

*Per le opzioni per cui è disponibile il pulsante "Annulla", è possibile selezionare tale pulsante e premere il pulsante [Enter] del telecomando per cancellare tutte le impostazioni immesse.

5 Premere il pulsante [↵] del telecomando, spostare il cursore su "OK", quindi premere [Enter].

Viene visualizzata nuovamente la schermata di standby di EasyMP.





Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte della presente pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in sistemi di ricerca o trasmessa in qualsiasi forma o con qualunque mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altri, senza la previa autorizzazione scritta della SEIKO EPSON CORPORATION. Non si assumono responsabilità né relativamente all'uso delle informazioni ivi contenute né per eventuali danni derivanti dall'uso delle suddette informazioni.

Né la SEIKO EPSON CORPORATION né le sue società affiliate potranno essere ritenute responsabili nei confronti dell'acquirente di questo prodotto o di terze parti per eventuali danni, perdite, oneri o spese sostenute dall'acquirente o da terze parti a seguito di incidenti, uso errato od uso improprio del presente prodotto o di modifiche, interventi di riparazione o alterazioni non autorizzate, oppure (con esclusione degli Stati Uniti) dalla mancata osservanza delle istruzioni di funzionamento e di manutenzione fornite dalla SEIKO EPSON CORPORATION.

La SEIKO EPSON CORPORATION non potrà essere ritenuta responsabile per eventuali danni od inconvenienti che potrebbero insorgere dall'uso di accessori opzionali o materiali di consumo diversi da quelli indicati dalla SEIKO EPSON CORPORATION come Prodotti originali EPSON o Prodotti approvati EPSON.

Avviso generale:

EPSON è un marchio registrato di SEIKO EPSON CORPORATION. EasyMP è un marchio di SEIKO EPSON CORPORATION. Macintosh, Mac e iMac sono marchi registrati di Apple Computer, Inc.

IBM è un marchio registrato di International Business Machines Corporation.

Windows e Windows NT sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti.

Dolby è un marchio registrato di Dolby Laboratories.

Cisco Systems è un marchio registrato di Cisco Systems Inc. Negli Stati Uniti D'America e in altri paesi.

Pixelworks e DNX sono marchi di Pixelworks Inc.

Portions of this software are based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Portions Copyright©2003 Instant802 Networks Inc. All rights reserved.

Gli altri nomi di prodotti sono utilizzati nel presente manuale esclusivamente a scopo di identificazione e potrebbero essere marchi di proprietà delle rispettive case produttrici. La EPSON rinuncia espressamente a tutti i diritti su questi marchi.

Questo prodotto utilizza un software open source.