

EPSON®



Italiano

Español

EasyMP™

Manuale dell'Utente

Manual de instrucciones

EPSON®

Italiano

EasyMP Manuale dell'Utente

Italiano

Struttura e uso del manuale

◆ Struttura del manuale

Questo prodotto viene fornito con tre manuali a corredo. Di seguito è riportata la descrizione di ciascuno dei manuali. Leggere il manuale appropriato a seconda della funzione da utilizzare.

Istruzioni sulla sicurezza/ Clauvole della garanzia internazionale	Questo manuale contiene informazioni sull'utilizzo del proiettore in modo sicuro e include, inoltre, una clausole della garanzia internazionale e uno schema di verifica per la risoluzione dei problemi. Leggere attentamente questo manuale prima di utilizzare il proiettore.
Manuale dell'Utente di EMP-715/505	Questo manuale illustra di sicurezza del proiettore, oltre alla procedura di installazione e le operazioni di base e il metodo di collegamento del proiettore a computer o apparecchiature video. Il manuale descrive gli elementi da controllare nel caso in cui le immagini non vengano proiettate correttamente, e inoltre come sostituire la lampada ed eseguire la procedura di manutenzione.
Manuale Utente di EasyMP (questo manuale)	Questo manuale descrive le funzioni di EasyMP, così come installato nel proiettore, e come usare il "EasyMP Software" fornito con il proiettore.

◆ Significato dei simboli utilizzati in questo documento

Simbolo di sicurezza

Il simbolo di sicurezza utilizzato in questo documento indica precauzioni da osservare per utilizzare il prodotto in condizioni di sicurezza al fine di evitare danni all'utente e ad altre persone, oltre che danni alle cose. Di seguito è descritto il simbolo e il suo significato. Leggere attentamente le precauzioni di sicurezza prima di procedere alle sezioni principali di questo manuale.



Attenzione

Questo simbolo indica che l'operazione indicata può causare danni alle persone o alle cose se il prodotto non viene maneggiato correttamente, senza osservare le precauzioni di sicurezza che lo accompagnano.

Simboli di informazioni generali

Nota	Questo simbolo indica restrizioni o altre informazioni importanti correlate. Assicurarsi di aver letto attentamente queste note.
Memo	Questo simbolo indica informazioni utili da portare all'attenzione dell'utente.
[Nome pulsante]	Indica un nome di pulsante visualizzato sul pannello operativo, sul telecomando o sullo schermo. Esempio: [Enter]
Vedere a pagina	Indica un rimando ad informazioni correlate.

Altre informazioni

I termini "questo prodotto" e "questo proiettore" si riferiscono al proiettore stesso o in alcuni casi al proiettore e ai suoi accessori.

Precauzioni di sicurezza

Leggere le seguenti "Precauzioni di sicurezza" al fine di utilizzare questo proiettore in maniera sicura e corretta.

Attenzione

- Non scollegare il cavo di alimentazione mentre sono in corso le funzioni di EasyMP (ad es., durante il passaggio da un'immagine all'altra oppure quando la spia di accensione dello slot della scheda è illuminata di color arancione). In caso contrario, il proiettore potrebbe danneggiarsi o non essere in grado di passare alla schermata di EasyMP.
- Non rimuovere la scheda di memoria mentre è in corso la scrittura di dati sulla scheda (ad es., immediatamente dopo la cattura di una schermata, oppure quando la spia di accensione dello slot della scheda è illuminata di color arancione). In caso contrario, la scheda di memoria o i dati memorizzati su di essa potrebbero danneggiarsi.

*Per ulteriori informazioni sull'uso del proiettore, consultare le "Istruzioni sulla sicurezza" in "Istruzioni sulla sicurezza/Clausole della garanzia internazionale" incluse nell'imballaggio.

Contenuti

Struttura e uso del manuale	2
Struttura del manuale	2
Significato dei simboli utilizzati in questo documento	2
Precauzioni di sicurezza	4
Introduzione alle funzioni	7
Prima di utilizzare questo prodotto	9
Ambiente operativo	10
Computer su cui può essere eseguito EasyMP Software ..	10
Schede di memoria utilizzabili	10
Rimozione e inserimento della scheda di memoria	11
Rimozione della scheda di memoria	11
Inserimento della scheda di memoria	12
Rimozione della scheda CompactFlash dall'adattatore PC Card	13
Inserimento della scheda CompactFlash nell'adattatore PC Card	13
Installazione/disinstallazione del EasyMP Software	14
Installazione	14
Disinstallazione	15
Avvio di EasyMP Software	16
Avvio di EasyMP	16
Uso di EasyMP	17
Uscita da EasyMP	17
Preparazione per la presentazione	19
File che è possibile unire in un file di scenario	20

Creazione di scenari (EMP SlideMaker) 21

Creazione di scenari	21
Operazioni da eseguire per... ..	28
Invio di scenari	31

Esecuzione di presentazioni 35

Proiezione di scenari e di file (EasyMP) 36

Proiezione di scenari	36
Operazioni eseguibili durante la presentazione	37
Modifica di scenari	38
Visualizzazione di file	40
Impostazione delle condizioni di visualizzazione	44

Uso avanzato 47

Collegamento del proiettore al computer con un cavo USB 48

Requisiti dei computer che è possibile collegare	48
Collegamento del proiettore al computer e installazione del driver USB	49
Accesso alla scheda di memoria dal computer	50

Appendice 53

In caso di problemi 54

Indice 57

Introduzione alle funzioni

Le funzioni EasyMP sono suddivise in funzioni EasyMP del proiettore e funzioni ausiliarie di EMP SlideMaker. Di seguito sono illustrati i dettagli di ciascun gruppo di funzioni e il relativo flusso di operazioni.

Computer (EMP SlideMaker)

Creazione di uno scenario

È possibile estrarre, disporre nell'ordine desiderato e memorizzare in un unico file diapositive specifiche di un file di PowerPoint e file di immagini che si desidera proiettare, nello stesso modo in cui si organizzano diapositive fotografiche. Questo file viene denominato "scenario". Poiché l'estrazione e la ridisposizione delle diapositive desiderate possono essere effettuate senza modificare i file originali, il materiale per una presentazione può essere preparato facilmente e in modo efficiente a seconda del tipo di audience e dello scopo della presentazione. [\(vedere a pagina 21\)](#)

Invio di scenari

Gli scenari creati vengono memorizzati sulla scheda di memoria. [\(vedere a pagina 31\)](#)

Scheda di memoria

Proiettore (EasyMP)

Proiezione di uno scenario

È possibile proiettare lo scenario inviato alla scheda di memoria. Ciò consente di effettuare la presentazione utilizzando soltanto il proiettore, senza collegarlo ad un computer. [\(vedere a pagina 36\)](#)

Modifica di uno scenario

È possibile modificare l'ordine in cui vengono proiettate le diapositive dello scenario nonché nascondere diapositive specifiche dello scenario. [\(vedere a pagina 38\)](#)

Visualizzazione in anteprima di file di immagini

I file di immagini memorizzati sulla scheda di memoria possono essere proiettati direttamente senza collegare il proiettore ad un computer. [\(vedere a pagina 41\)](#)

Visualizzazione in anteprima di cartelle

I file di immagini memorizzati in una cartella possono essere proiettati sotto forma di visualizzazione elenco oppure uno ad uno in sequenza. Ad esempio, è possibile proiettare fotografie una dopo l'altra, come con un proiettore di diapositive, inserendo una scheda di memoria su cui sono memorizzate foto acquisite con una fotocamera digitale. [\(vedere a pagina 42\)](#)

Prima di utilizzare questo prodotto

Questa sezione descrive le attività preparatorie necessarie per l'utilizzo di EasyMP, oltre alle sue operazioni di base.

Ambiente operativo	10
Rimozione e inserimento della scheda di memoria	11
Installazione/disinstallazione del EasyMP Software	14
Avvio di EasyMP Software	16

Ambiente operativo

◆ Computer su cui può essere eseguito EasyMP Software

Per poter creare scenari, sul computer deve essere installato EasyMP Software. Il computer deve soddisfare i seguenti requisiti per poter eseguire EasyMP Software.

Sistema operativo	Computer con Windows 95/98/NT4.0/Me/2000*
CPU	Pentium 166 MHz superiore (Pentium II 300 MHz superiore consigliato)
Memoria	32 MB o superiore (96 MB o superiore consigliati)
Spazio su disco rigido	12 MB o superiore
Schermo	Risoluzione VGA (640 x 480) o superiore

*I computer Macintosh non sono supportati.

◆ Schede di memoria utilizzabili

Questo prodotto viene fornito con una scheda CompactFlash da 8 MB ed un adattatore PC Card per l'inserimento della scheda nell'apposito slot del proiettore.

Se è richiesto un numero maggiore di schede di memoria, accertarsi di utilizzare le seguenti schede TIPO II compatibili ATA.

- Scheda CompactFlash (è richiesto un adattatore PC Card per il montaggio della scheda).
- Scheda Flash ATA
- Memory Stick (è richiesto un adattatore PC Card per il montaggio della scheda).
- SmartMedia (è richiesto un adattatore PC Card per il montaggio della scheda).
- Microdrive (è richiesto un adattatore PC Card per il montaggio della scheda).

Rimozione e inserimento della scheda di memoria

Nello slot per scheda di questo proiettore è già inserita una scheda di memoria (ossia, una scheda CompactFlash inserita nell'adattatore PC Card).

La scheda di memoria funge da dispositivo di memorizzazione per questo proiettore, come un disco rigido per computer. È possibile copiare e spostare file su questa scheda di memoria e memorizzare su di essa gli scenari creati utilizzando EMP SlideMaker.

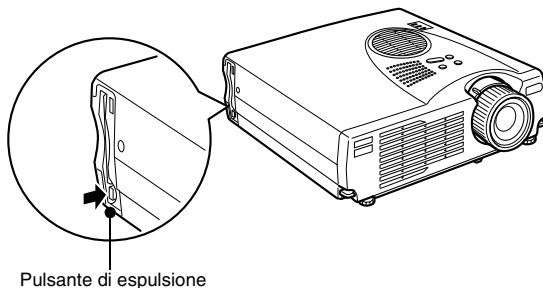
Questa sezione descrive come rimuovere ed inserire la scheda di memoria fornita con questo prodotto. Se si utilizzano schede di memoria disponibili in commercio, consultare il manuale di istruzioni fornito con la scheda di memoria. Per informazioni sulla procedura di inserimento e di rimozione della scheda di memoria dallo slot PC Card del computer, consultare manuale di istruzioni fornito con il computer.

◆ Rimozione della scheda di memoria

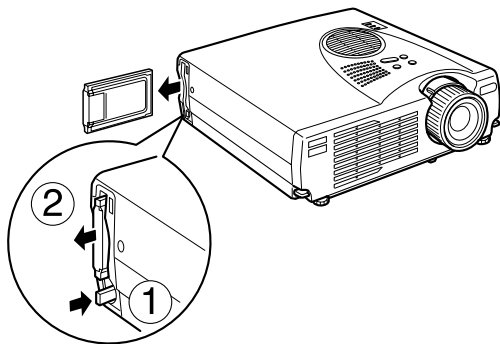
Nota

- Non rimuovere la scheda di memoria mentre la spia di accensione è illuminata di colore arancione o mentre è in corso la proiezione di uno scenario.
- Dopo aver estratto la scheda di memoria, inserire la scheda di protezione nello slot per impedire l'ingresso di polvere.

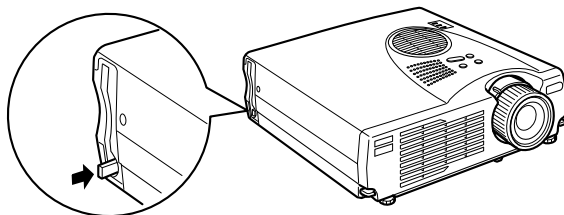
- 1 Premere il pulsante di espulsione situato sotto lo slot per scheda.**
Il pulsante di espulsione sposterà.



- 2** Premere nuovamente il pulsante di espulsione.
La scheda di memoria fuoriuscirà. Estrarre la scheda di memoria.



- 3** Se il pulsante di espulsione è ancora visibile, premerlo di nuovo.
Poiché il pulsante di espulsione può rompersi facilmente se viene lasciato in posizione sporgente, assicurarsi di spingerlo all'interno per evitare che si danneggi.

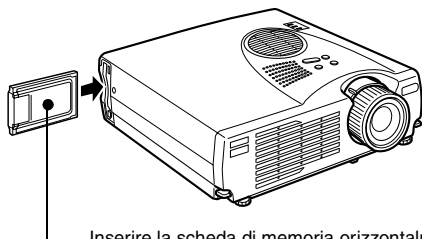


◆ Inserimento della scheda di memoria

Nota

- Se la scheda di memoria viene inserita al contrario, non potrà entrare completamente. Non cercare di inserirla forzandola.
- La spia di accensione dello slot della scheda del proiettore mostra lo stato corrente, come descritto di seguito.
Spenta: La scheda di memoria non è in uso o non è stata inserita una scheda.
Accesa di colore arancione: Accesso in corso (non rimuovere la scheda di memoria).
Accesa di colore rosso: È stata inserita una scheda di memoria che non è possibile utilizzare.
- Il proiettore è in grado di riconoscere schede di memoria in formato FAT12/16.
- A seconda della scheda SmartMedia utilizzata, potrebbe verificarsi un malfunzionamento quando si tenta di scrivere dati su di essa e la scheda SmartMedia è protetta dalla scrittura. Non proteggere dalla scrittura una scheda SmartMedia.

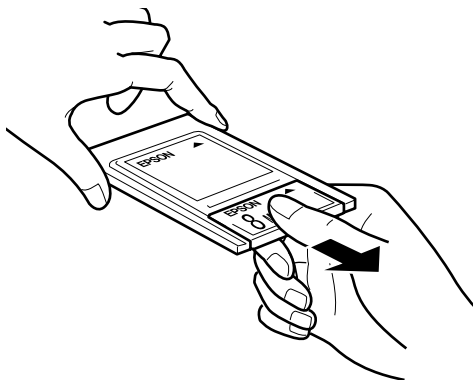
Inserire la scheda di memoria nell'apposito slot del proiettore, con il logo EPSON sull'adattatore PC Card rivolto verso il retro del proiettore. Inserire la scheda fino in fondo.



Inserire la scheda di memoria orizzontalmente nello slot della scheda del proiettore, con il logo EPSON sull'adattatore PC Card rivolto verso il retro del proiettore.

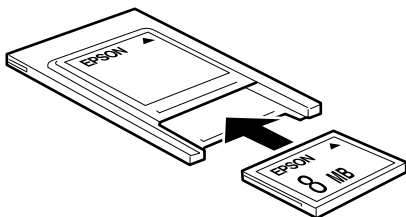
◆ Rimozione della scheda CompactFlash dall'adattatore PC Card

Tenere la scheda CompactFlash come mostrato di seguito ed estrarla dall'adattatore PC Card.



◆ Inserimento della scheda CompactFlash nell'adattatore PC Card

Tenendo la scheda con il logo EPSON rivolto verso l'alto, inserire la scheda CompactFlash nell'adattatore PC Card.



Installazione/disinstallazione del EasyMP Software

Quando si esegue un'installazione, verrà installato EMP SlideMaker.

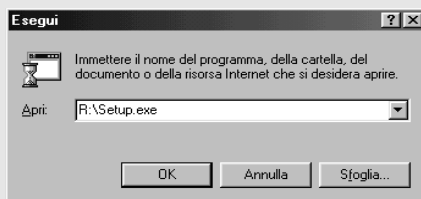
◆ Installazione

Prima di eseguire un'installazione, chiudere tutti i programmi attivi.

- 1** Avviare Windows e inserire il CD-ROM "EasyMP Software" fornito con il proiettore. Verrà avviato automaticamente il programma di installazione.

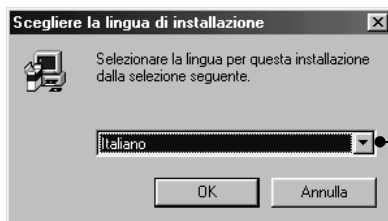
Nota

Se il programma di installazione non si avvia, fare clic su [**Start**], quindi selezionare [**Esegui**] per aprire la finestra di dialogo "Esegui". Nella casella Apri, digitare il percorso del CD-ROM "EasyMP Software". Specificare "Lettera dell'unità CD-ROM:\SETUP.exe". Quindi fare clic sul pulsante [**OK**].



- 2** Selezionare la lingua, quindi fare clic sul pulsante [**OK**].

Verrà avviata l'installazione. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.



Selezionare la lingua da utilizzare nelle schermate di EMP SlideMaker.

◆ Disinstallazione

Per rimuovere EasyMP Software da Windows, selezionare **[Risorse del computer]**, **[Pannello di controllo]**, quindi **[Installazione applicazioni]**. Selezionare quindi "EMP SlideMaker" e fare clic sul pulsante **[Aggiungi/Rimuovi]**.

Nota

Anche dopo aver disinstallato EMP SlideMaker, la cartella EMP SlideMaker non verrà eliminata. Accertarsi che la cartella EMP SlideMaker non contenga file di scenario che si desidera conservare e cancellare la cartella se non è più necessaria.

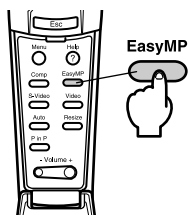
Avvio di EasyMP Software

Se si spegne il proiettore mentre è in corso l'esecuzione di EasyMP, alla successiva accensione apparirà la schermata dell'elenco dei file di EasyMP.

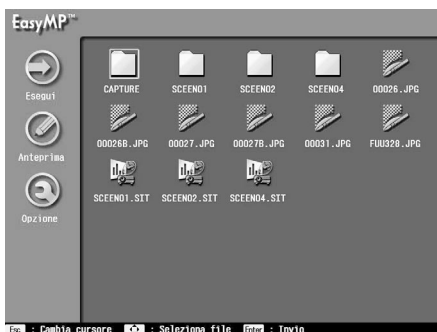
Se il proiettore è stato utilizzato tramite un computer o un apparecchio video, avviare EasyMP con la seguente procedura.

◆ Avvio di EasyMP

Quando si preme il tasto **[EasyMP]** del telecomando mentre il proiettore è acceso, verrà avviato EasyMP e apparirà l'elenco dei file di EasyMP.



Schermata dell'elenco dei file di EasyMP



Nota

- Se non è inserita una scheda di memoria, verrà visualizzato il messaggio "Scheda di memoria assente." e le funzioni di EasyMP non potranno essere utilizzate.
- Se su una scheda di memoria è memorizzato uno scenario con l'impostazione Autorun selezionata, la proiezione di quello scenario verrà avviata all'accensione del proiettore.
- Anche se il proiettore sta proiettando immagini provenienti da un'altra sorgente (computer o apparecchio video), una volta inserita una scheda di memoria contenente uno scenario con l'impostazione Autorun selezionata, la visualizzazione dello schermo del proiettore passa automaticamente alla schermata di EasyMP e viene proiettato lo scenario memorizzato sulla scheda di memoria.
- È possibile selezionare la lingua di visualizzazione della schermata di EasyMP tra le seguenti: Inglese, Giapponese, Francese, Tedesco, Italiano, Spagnolo, Portoghese, Cinese e Coreano. Cambiare la lingua di visualizzazione selezionando [**Avanzate**], quindi [**Lingua**] dal menu di impostazione dell'unità principale del proiettore (consultare la sezione "Operazioni da menu" nel Manuale dell'Utente del proiettore).

◆ Uso di EasyMP

Quando EasyMP è in esecuzione, il telecomando di questo proiettore funziona come dispositivo di input. Le operazioni di base del dispositivo di input sono:

- Spostamento del puntatore
Quando il tasto [**Enter**] del telecomando viene inclinato verso su, giù, destra o sinistra, come con punti di tracciamento, il cursore sullo schermo di EasyMP si sposta nella direzione specificata.
- Selezione ed esecuzione di una funzione
Quando il cursore è posizionato su un'icona sullo schermo e si preme il tasto [**Enter**] del telecomando, verrà eseguita la funzione assegnata all'icona selezionata.

◆ Uscita da EasyMP

In EasyMP non esiste il concetto di uscita. Per passare ad un'altra sorgente di immagini come un video, è sufficiente premere il tasto di sorgente di ingresso appropriato sul telecomando. Questa operazione può essere eseguita anche mentre EasyMP è in esecuzione. Per terminare la proiezione, premere due volte il tasto [**Power**] sul telecomando o sul pannello operativo del proiettore, anche mentre viene utilizzato EasyMP. Il proiettore si spegnerà.

Preparazione per la presentazione

Questa sezione descrive le procedure per la creazione di scenari e il loro invio al personal computer per poterle utilizzare in una presentazione.

File che è possibile unire in un file di scenario	20
Creazione di scenari (EMP SlideMaker)	21

File che è possibile unire in un file di scenario

È possibile unire qualunque tra i seguenti tipi di file in un unico file da utilizzare come scenario.

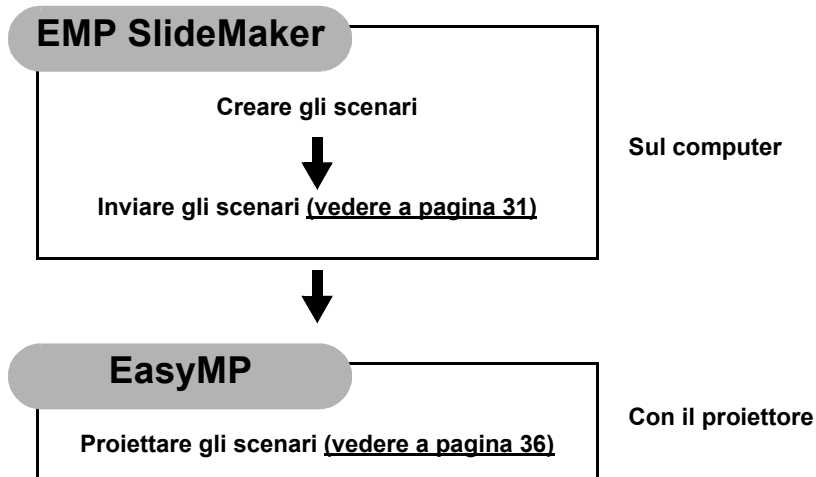
Tipo	Tipo di file (estensione)	Note
Microsoft PowerPoint	.ppt	PowerPoint 97 (SR-2 o successiva)/2000
Immagine	.bmp, .dib	BMP/DIB
	.jpg	Qualunque versione. Tuttavia, non è possibile proiettare file in formato a colori CMYK o progressivo.

Nota

Tutti gli effetti impostati nel menu **[Presentazione]** di PowerPoint saranno disattivati. Tuttavia, le stesse funzioni di **[Transizione diapositiva]** e **[Nascondi diapositiva]** possono essere eseguite durante la creazione degli scenari utilizzando EMP SlideMaker.

Creazione di scenari (EMP SlideMaker)

Un file creato e salvato unendo file di PowerPoint e di immagini, organizzando successivamente le immagini nell'ordine di proiezione desiderato, viene definito "scenario". Uno scenario viene creato utilizzando EMP SlideMaker. Con EMP SlideMaker, è possibile estrarre e riorganizzare le immagini desiderate, e utilizzarle quindi per preparare facilmente e in modo efficiente il materiale per una presentazione senza la necessità di modificare i file di origine. Gli scenari creati possono essere proiettati utilizzando le funzioni di EasyMP del proiettore. ([vedere a pagina 36](#))



◆ Creazione di scenari

Prima di creare uno scenario, tenere presente i seguenti aspetti.

- Creare in anticipo i file di origine (ad es., i dati di PowerPoint e i file di immagine) che verranno uniti nello scenario.
- Non è possibile utilizzare tipi di file diversi da quelli elencati nella tabella "File che è possibile unire in un file di scenario" alla pagina precedente.
- Notare che gli scenari da creare con EMP SlideMaker non sono compatibili con quelli creati con il software EMP Scenario dei modelli EMP-8150/8150NL.

- 1** Avviare Windows sul computer e fare clic su **[Start]**, quindi selezionare **[Programmi]**, **[EMP SlideMaker]**, **[EMP SlideMaker]** dal menu Start. Verrà avviato EMP SlideMaker.
- 2** Selezionare il menu **[File]**, quindi **[Nuovo]**. Verrà visualizzata la finestra di dialogo "Impostazioni scenario".

3 Specificare le impostazioni dello scenario facendo riferimento alla tabella riportata di seguito, quindi fare clic sul pulsante [OK].

Impostazioni scenario

Nome scenario:

Cartella scenario: Sfoglia...

Colore sfondo

Colore:

Qualità dell'immagine

Non compresso Circa 2MByte/ 1 Cella

Alta qualità Circa 700K.Byte/ 1Cella

Standard Circa 350K.Byte/ 1Cella

OK Annulla

Nome scenario	Il nome dello scenario viene utilizzato come nome del file dello scenario da creare, nonché come nome della cartella dello scenario. È necessario immettere un nome di scenario. Il nome dovrà avere una lunghezza non superiore a 127 caratteri, compreso il nome della cartella dello scenario descritta di seguito. È possibile immettere lettere in maiuscolo e numeri.
Cartella scenario	Specificare il percorso in cui creare la cartella dello scenario che verrà utilizzata durante la creazione dello scenario stesso. La cartella di scenario verrà creata nella directory specificata in questa casella.
Colore sfondo	Selezionare il colore di sfondo dei dati di immagine presenti nello scenario.

Qualità dell'immagine	<p>EMP SlideMaker converte ciascuna diapositiva di un file di PowerPoint in un file di immagine e successivamente lo memorizza. Nel gruppo di opzioni "Qualità dell'immagine", selezionare la qualità dell'immagine da utilizzare durante il processo di conversione in file di immagini. Se si seleziona [Non compresso], l'immagine in ciascuna cella verrà memorizzata come file in formato BMP. Le immagini in formato BMP possono essere proiettate ad alta qualità, tuttavia le dimensioni dei file saranno maggiori in quanto le immagini non verranno compresse. Inoltre, la proiezione di queste immagini richiede un tempo maggiore rispetto ad immagini in qualità [Standard]. Fra tutte le impostazioni di qualità dell'immagine, l'impostazione [Non compresso] consente di ottenere una proiezione delle immagini alla massima qualità. Se si seleziona l'impostazione [Standard] o [Alta qualità], l'immagine in ciascuna cella verrà memorizzata come file in formato JPEG. Un file JPEG con un rapporto di compressione maggiore avrà una qualità dell'immagine inferiore. Tuttavia, le dimensioni del file saranno inferiori rispetto alle immagini in formato BMP. Rispetto all'impostazione [Standard], la qualità dell'immagine sarà maggiore se si seleziona [Alta qualità] a causa del rapporto di compressione inferiore. Se si incorpora direttamente un file JPEG in uno scenario, tutte le impostazioni di qualità dell'immagine precedenti diventeranno non valide per quell'immagine, e verrà utilizzato il rapporto di compressione del file originale.</p>
-----------------------	--

Memo

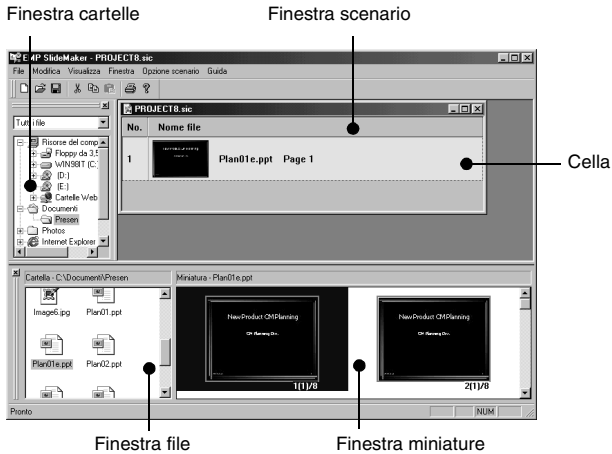
Tutte le impostazioni possono essere cambiate selezionando il menu [**File**], quindi [**Proprietà**].

4 Selezionare un file da utilizzare per lo scenario.

Nella finestra cartelle, fare clic sulla cartella desiderata. Verrà visualizzato un elenco dei file presenti nella cartella selezionata.

Nella finestra file, fare doppio clic sull'icona del file desiderato. Il file selezionato verrà visualizzato nella finestra scenario.

In caso di file PowerPoint, fare clic sull'icona del file. Tutte le diapositive del file PowerPoint verranno visualizzate nella finestra miniature. Fare doppio clic sulla miniatura della pagina desiderata. La diapositiva selezionata verrà visualizzata nella finestra scenario. Per utilizzare tutte le diapositive presenti in un singolo file di PowerPoint per uno scenario, fare doppio clic sull'icona del file di PowerPoint desiderato nella finestra file.



Nota

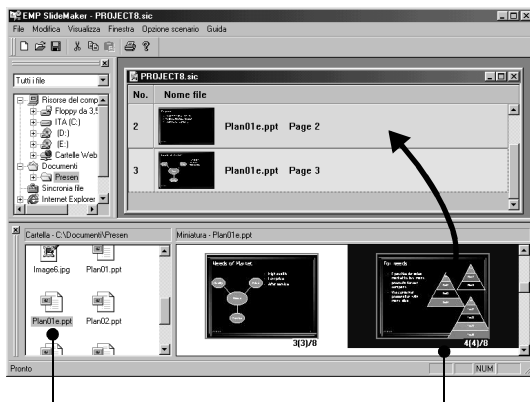
Se PowerPoint non è installato sul computer utilizzato, le miniature non potranno essere visualizzate.

5 Completare lo scenario aggiungendo o eliminando un file o le diapositive e riorganizzando il loro ordine.

Il contenuto visualizzato nella finestra scenario verrà proiettato in sequenza dall'inizio se la proiezione viene eseguita utilizzando EasyMP.

Per aggiungere un file o una diapositiva, fare clic con sulla cella sotto quella da aggiungere. Quando il colore della cella selezionata cambia in giallo, fare doppio clic sul file o sulla diapositiva da aggiungere.

Per eliminare un file o una diapositiva, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cella da eliminare. Selezionare **[Taglia]** nel menu (menu di scelta rapida) che appare. Per cambiare l'ordine, trascinare la cella a spostare all'interno della finestra scenario. Oppure, richiamare il menu di scelta rapida, selezionare **[Taglia]**, quindi selezionare **[Incolla]**.



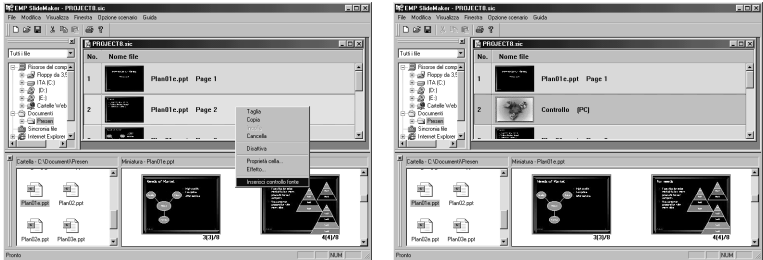
Per aggiungere, trascinare il file o la diapositiva desiderata nella finestra scenario.

Nota

Non è possibile incollare contemporaneamente in uno scenario più file o miniature.

- 6** Per passare ad un'altra sorgente di immagini come un computer o un videoregistratore mentre è in corso la proiezione dello scenario, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cella in cui si desidera cambiare la sorgente di ingresso e selezionare **[Inserisci controllo fonte]**.

Apparirà la cella di controllo che commuta la visualizzazione. Durante l'inserimento viene visualizzato Cella di controllo (standard: immagine computer). Tuttavia, è possibile modificare questa didascalia utilizzando l'opzione **[Proprietà cella]** nel menu di scelta rapida.

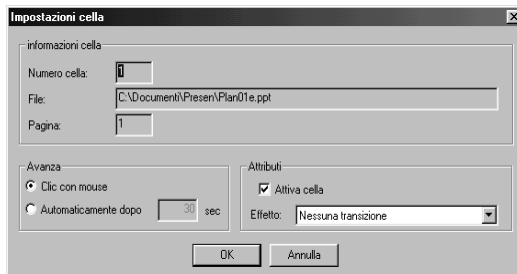


- 7** Per modificare il tempo di proiezione per una diapositiva dello scenario o per aggiungere effetti di visualizzazione, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cella desiderata e selezionare **[Proprietà cella]**.

Per applicare la stessa impostazione a più celle, selezionare ciascuna cella tenendo premuto il tasto **[Maiusc]** o **[Ctrl]** sulla tastiera, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **[Proprietà cella]**.



- 8** Verrà visualizzata la finestra di dialogo "Impostazioni cella". Specificare le impostazioni desiderate facendo riferimento alla tabella riportata di seguito, quindi fare clic sul pulsante **[OK]**.



Avanza	È possibile impostare il tempo di proiezione in un intervallo compreso tra 1 e 1800 secondi. In modalità manuale, è possibile passare alla diapositiva successiva premendo il tasto [Enter] sul telecomando durante la proiezione.
Attiva cella	Se questa opzione è selezionata, verranno visualizzate le celle corrispondenti. Se è deselezionata, le celle verranno nascoste e verrà applicato ad esse un simbolo sbarrato (è possibile effettuare la stessa impostazione selezionando [Attiva (Disattiva)] nel menu di scelta rapida che appare facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla cella),
Effetto	È possibile applicare effetti per il passaggio da uno schermata all'altra durante la proiezione nello stesso modo in cui si effettua con l'effetto di transizione diapositiva di PowerPoint. Di seguito sono riportati alcuni esempi di effetti. È possibile specificare effetti di visualizzazione per più celle contemporaneamente. Per selezionare più celle, fare clic su ciascuna cella tenendo premuto il tasto [Maiusc] o [Ctrl] sulla tastiera. Scorrimento verso l'interno/esterno: Passa da una schermata all'altra da sinistra o da destra. Scorrimento riquadro verso l'interno/esterno: Passa da una schermata all'altra dall'esterno o dall'interno.

9 Dopo aver completato lo scenario, selezionare il menu **[File]**, quindi **[Salva]**.

Lo scenario verrà salvato.

Per salvare uno scenario utilizzando il nome di un altro scenario, selezionare **[Salva con nome]** e specificare un nuovo nome di scenario.

Nota

Quando viene salvato uno scenario, nella cartella dello scenario verrà salvato un file denominato "nome scenario.sic" oltre ai dati JPG e PNG di ciascuna immagine delle schermate.

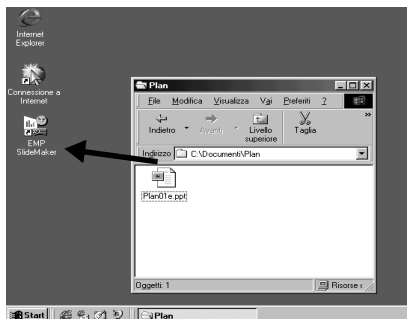
Memo

Consultare la Guida in linea per informazioni su ciascuna funzione del menu di EMP SlideMaker.

◆ Operazioni da eseguire per...

Creazione semplice di scenari

Per creare uno scenario semplicemente da un singolo file di PowerPoint è sufficiente trascinare l'icona del file di PowerPoint sull'icona del programma EMP SlideMaker situata sul desktop.



Nota

- Se si selezionano più file di PowerPoint e si trascinano sull'icona del programma EMP SlideMaker, verrà creato uno scenario dal singolo file selezionato dal puntatore. Non verranno creati scenari da nessuno degli altri file.
 - Se è stato creato uno scenario semplificato, questo verrà creato a partire da tutte le diapositive presenti nel file di PowerPoint specificato. Nascondere eventuali diapositive che non si desidera proiettare utilizzando **[Proprietà cella]** dopo aver creato lo scenario semplificato.
-

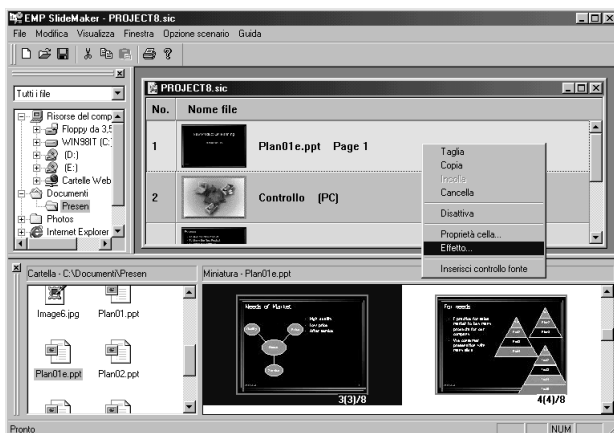
Memo

Lo scenario creato verrà denominato "SCNxxxx" (dove "xxxx" è un numero). La qualità dell'immagine dello scenario verrà impostata su **[Standard]**. È possibile modificare la qualità dell'immagine nella finestra di dialogo "Impostazioni scenario" visualizzata selezionando il menu **[File]**, quindi **[Proprietà]**. Per ulteriori dettagli sulla qualità dell'immagine, fare riferimento alla sezione "Creazione di scenari" ([vedere a pagina 21](#))

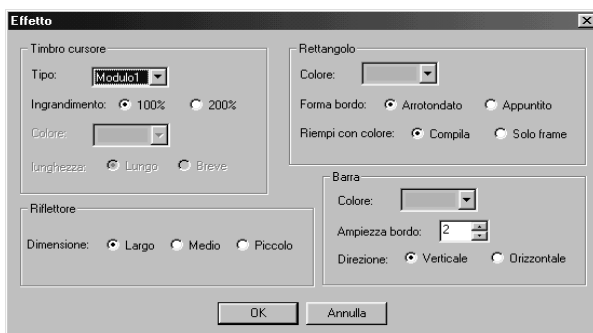
Impostazione di effetti









Non è possibile eseguire effetti, come puntare ad un'immagine proiettata con un timbro o una barra, mentre è in corso la proiezione di uno scenario semplicemente premendo i tasti da [1] a [4] sul telecomando. Tuttavia, se gli effetti per l'immagine della schermata desiderata vengono impostati durante la creazione dello scenario, questi saranno disponibili durante la proiezione dello scenario.

1 Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cella per la quale si desidera impostare gli effetti e selezionare [Effetto].



2 Verrà visualizzata la finestra di dialogo "Effetto". Le stesse impostazioni sono disponibili selezionando [Effetto] nel menu dell'unità principale del proiettore. Specificare le impostazioni desiderate facendo riferimento alla tabella riportata di seguito, quindi fare clic sul pulsante [OK].



[Timbro cursore]	<p>Specificare la forma del cursore/timbro visualizzato quando si preme il tasto [1] sul telecomando mentre è in corso la proiezione di uno scenario.</p> <p>Forma1:  Forma2:  Forma3:  Forma4: </p> <p>Forma5:  Forma6:  Forma7:  Forma8: </p>
[Rettangolo]	<p>Specificare la forma del bordo e il colore del rettangolo visualizzato quando si preme il tasto [2] sul telecomando mentre è in corso la proiezione di uno scenario.</p>
[Riflettore]	<p>Specificare la forma del riflettore visualizzato quando si preme il tasto [3] sul telecomando mentre è in corso la proiezione di uno scenario. Quando si utilizza un riflettore, viene illuminata solo una parte dell'immagine; la parte restante viene oscurata.</p>
[Barra]	<p>Specificare la forma e le altre proprietà della barra (linea) visualizzata quando si preme il tasto [4] sul telecomando mentre è in corso la proiezione di uno scenario.</p>

Memo

- Per una spiegazione più dettagliata sull'uso della funzione "Effetto" durante la proiezione, consultare il manuale dell'Utente del proiettore.
 - Se si preme il tasto **[5]** del telecomando, tutti gli effetti visualizzati (cursore/timbro, rettangolo, riflettore e barra) scompaiono.
Se si preme il tasto **[Esc]** del telecomando, la funzione "Effetto" viene annullata.
-

Gestione dei file scenario creati con versioni precedenti

Quando si cerca di aprire un file di scenario creato con una versione precedente di EMP SlideMaker, apparirà il messaggio "Vuoi convertire lo scenario?".

Fare clic su **[Sì]** per convertire e aprire il file di scenario nel formato Versione 1.10.

Una volta convertiti i file di scenario delle versioni precedenti nel formato Versione 1.10, la qualità dell'immagine verrà impostata su **[Standard]** e non potrà essere modificata.

Notare che, dopo la conversione dei file di scenario nel formato Versione 1.10, questi file non potranno essere aperti utilizzando versioni precedenti di EMP SlideMaker.

◆ Invio di scenari

Per proiettare uno scenario con un proiettore, lo scenario deve essere inviato su una scheda di memoria utilizzando la funzione "Invia scenario" di EMP SlideMaker.

Specificare come destinazione la scheda di memoria inserita nell'unità scheda del computer.

Durante l'invio di uno scenario, questo può essere impostato per essere proiettato automaticamente all'avvio di EasyMP oppure per essere proiettato ripetutamente. La funzione utilizzata per proiettare automaticamente gli scenari è denominata "Autorun".

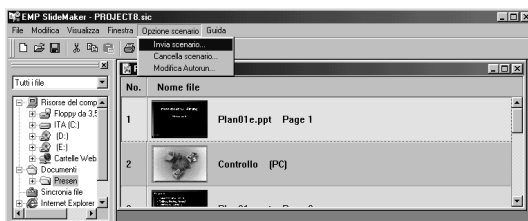
Nota

- Non è possibile inviare gli scenari creati se questi non sono stati salvati utilizzando la funzione "Salva" o "Salva con nome".
- Una volta inviato uno scenario ad una scheda di memoria, questo viene salvato come file di scenario denominato "nome scenario.sit". Verrà creata una cartella avente lo stesso nome del file di scenario in cui verranno salvate le immagini delle schermate convertite in file di immagini corrispondenti all'impostazione di qualità dell'immagine. Questi file .sit non possono essere modificati utilizzando EMP SlideMaker.

1 Inserire una scheda di memoria nel computer.

Se è richiesto un adattatore di scheda, collocare la scheda di memoria nell'adattatore e inserirlo nel computer.

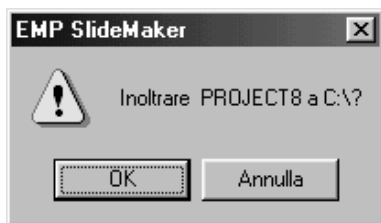
2 Selezionare [Opzione scenario], quindi [Invia scenario].



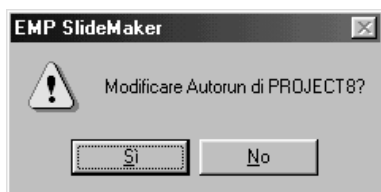
3 Apparirà una finestra di dialogo in cui specificare l'unità di destinazione. Selezionare l'unità in cui è inserita la scheda di memoria e fare clic sul pulsante [OK].



- 4** Quando viene visualizzato un messaggio di conferma, fare clic sul pulsante [OK].



- 5** Al termine della trasmissione, apparirà un messaggio che richiede se specificare o meno le impostazioni di Autorun. Per selezionare le impostazioni di Autorun o di ripetizione, fare clic sul pulsante [Sì] e procedere al passaggio successivo. Se non si devono specificare le impostazioni di Autorun e di ripetizione, fare clic sul pulsante [No] per terminare.

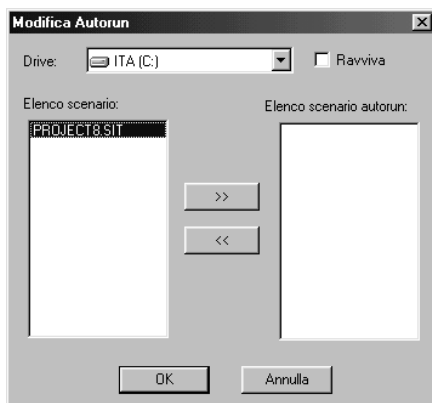


- 6** Modificare le impostazioni e fare clic sul pulsante [OK].

Tutti i file di scenario memorizzati sulla scheda di memoria verranno visualizzati nell'elenco dei file di scenario a sinistra.

Per proiettare automaticamente uno scenario all'avvio di EasyMP, attivare l'opzione Autorun selezionando lo scenario desiderato dall'elenco dei file di scenario, quindi fare clic sul pulsante [>>]. Verrà visualizzato lo scenario impostato con l'opzione Autorun nell'elenco dei file di scenario con Autorun a destra.

Per proiettare ripetutamente uno scenario dall'inizio, impostare una proiezione ripetuta selezionando lo scenario desiderato dall'elenco dei file di scenario e applicando un segno di spunta accanto all'opzione [Ravviva].



Memo

È possibile selezionare le impostazioni di Autorun anche selezionando [**Opzione scenario**] quindi [**Modifica Autorun**] prima di inviare uno scenario.

Nota

- Le impostazioni Autorun non possono essere specificate utilizzando il proiettore.
 - Se due o più file sono stati impostati in Autorun, verranno proiettati nell'ordine con cui sono stati registrati nell'elenco dei file di scenario Autorun.
-

- 7** **Inserire la scheda di memoria sulla quale sono stati inviati gli scenari e proiettare gli scenari utilizzando le funzioni di EasyMP. (vedere a pagina 36)**

Esecuzione di presentazioni

Questa sezione spiega come proiettare scenari e file inviati alle schede di memoria installate nel proiettore.

Proiezione di scenari e di file (EasyMP)	36
--	----

Proiezione di scenari e di file (EasyMP)

Utilizzare le funzioni di EasyMP per proiettare scenari e file inviati alla scheda di memoria del proiettore.

EasyMP dispone di due funzioni principali: la funzione "Scenario", che consente di proiettare scenari, e la funzione "Anteprima", che consente di proiettare file.

◆ Proiezione di scenari

Ciascuno scenario da proiettare deve essere stato salvato in anticipo su una scheda di memoria. Per informazioni dettagliate, fare riferimento a "Invio di scenari" ([vedere a pagina 31](#)).

Memo

È possibile impostare la proiezione degli scenari in modalità Autorun e ripetuta. ([vedere a pagina 31](#))

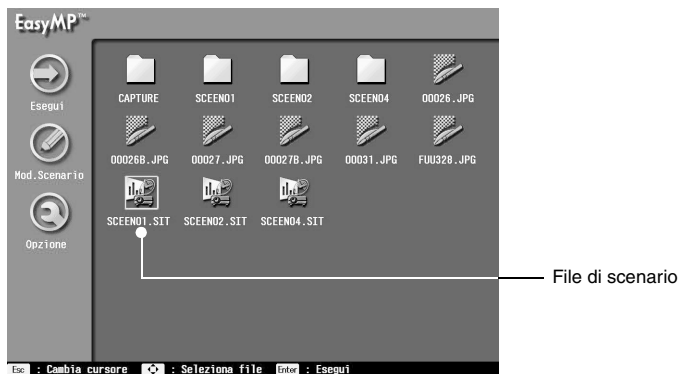
1 Avviare EasyMP premendo il tasto [EasyMP] sul telecomando.

Verrà proiettato l'elenco dei file di EasyMP, che mostra il contenuto della scheda di memoria inserita nel proiettore.

2 Agendo sul tasto [Enter] sul telecomando, spostare il cursore per posizionarlo sul file dello scenario da proiettare, quindi premere il tasto [Enter].

Verrà proiettato lo scenario selezionato. Al termine della proiezione di tutte le immagini dello scenario, la visualizzazione tornerà automaticamente all'elenco dei file. Se è stata impostata la modalità di proiezione ripetuta, la proiezione ricomincerà dall'inizio dello scenario.

Durante la proiezione di uno scenario è possibile avanzare alla schermata successiva, tornare a quella precedente, oppure interrompere la proiezione. ([vedere a pagina 37](#))



Nota

- Se per il file di scenario viene specificato [**Inserisci controllo fonte**] e la sorgente viene cambiata, la pressione del tasto [**EasyMP**] interrompe la proiezione dell'immagine sorgente inserita e la proiezione prosegue con il resto del file di scenario.
- È possibile inoltre specificare l'ordine delle diapositive di uno scenario e se mostrare o nascondere le diapositive di uno scenario attraverso l'opzione [**Mod. Scenario**]. (vedere a pagina 38)

◆ Operazioni eseguibili durante la presentazione

Durante la proiezione di uno scenario o di un file, è possibile eseguire le seguenti operazioni.

Transizione diapositiva	Premere il tasto [Enter] per avanzare alla schermata successiva. Premere il tasto [Esc] per tornare alla schermata precedente.
Interruzione delle proiezione	Quando si preme il tasto [EasyMP], verrà visualizzato il messaggio "Interrompere la proiezione?" Premere il tasto [Enter] per interrompere la proiezione. Premere il tasto [Esc] per continuare la proiezione.

Le seguenti funzioni dell'unità principale del proiettore possono essere usate anche nello stesso modo quando si proietta uno scenario o un file utilizzando EasyMP.

Pausa (Fermo immagine)	Ogni qual volta si preme il tasto [Freeze] sul telecomando, la proiezione viene messa in pausa/riavviata.
A/V Mute	Ogni qual volta si preme il tasto [A/V Mute] sul telecomando, la proiezione e l'audio vengono interrotti/riavviati. Se è stato specificato un logo utente tramite il menu [Impostazioni] dell'unità principale del proiettore, il logo viene visualizzato mentre l'immagine e l'audio sono interrotti.
Zoom immagine	Tenere premuto il lato più grande del tasto [E-Zoom] sul telecomando per ingrandire l'immagine proiettata lasciando inalterata la dimensione dello schermo. Nell'area inferiore destra dello schermo verrà visualizzato il rapporto di zoom. Una volta ottenuta la dimensione di ingrandimento desiderata, rilasciare il tasto. Se l'area desiderata non è visualizzata, inclinare il tasto [Enter] sul telecomando e scorrere l'immagine. Analogamente, tenere premuto il lato più piccolo del tasto [E-Zoom] sul telecomando per rimpicciolire l'immagine.

Nota

Se per il file di scenario è specificato [**Inserisci controllo fonte**], non è possibile visualizzare la schermata successiva con il tasto [**Enter**] o tornare alla schermata precedente con il tasto [**Esc**] mentre si sta commutando su una sorgente diversa.

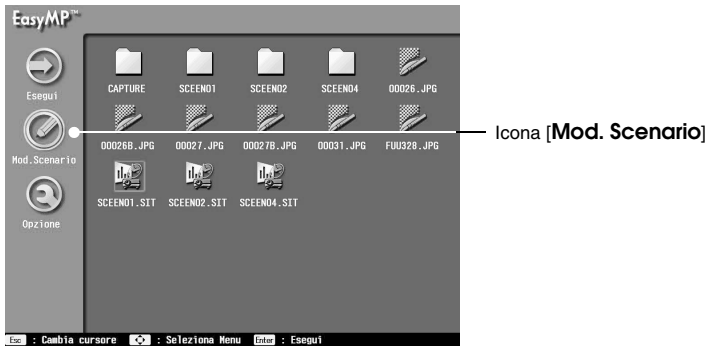
◆ Modifica di scenari

È possibile cambiare l'ordine delle diapositive di un file di scenario memorizzato sulla scheda di memoria nel proiettore e specificare se ciascuna diapositiva deve essere visualizzata o nascosta.

1 Posizionare il cursore sullo scenario da modificare e premere il tasto [Esc] sul telecomando.

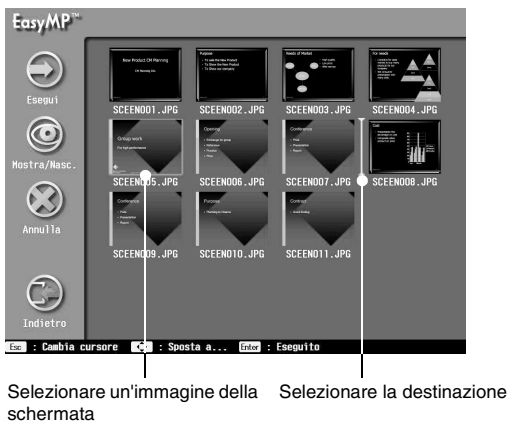
Quando si seleziona il file, verrà attivato il menu sul lato sinistro.

2 Posizionare il cursore sull'icona [Mod. Scenario] e premere il tasto [Enter] sul telecomando.

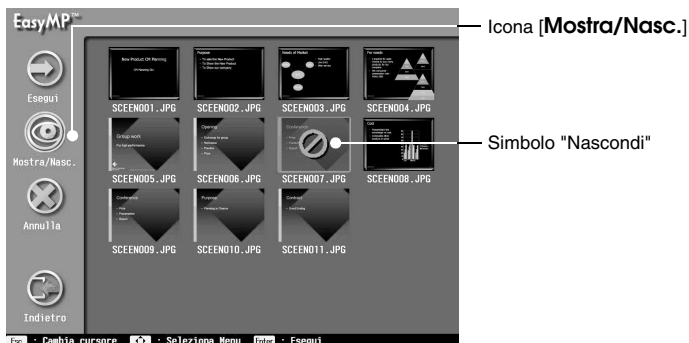


3 Apparirà la seguente schermata. Specificare l'ordine delle diapositive in un file di scenario e visualizzare o nascondere la diapositiva.

Per cambiare l'ordine delle immagini, posizionare il cursore sull'immagine della schermata desiderata e premere il tasto [Enter] sul telecomando. Quindi, spostare il cursore sulla destinazione desiderata e premere il tasto [Enter] sul telecomando.



Per nascondere una diapositiva, posizionare il cursore sull'immagine della schermata desiderata e premere il tasto **[Esc]** sul telecomando. Quindi, posizionare il cursore sull'icona **[Mostra/Nasc.]** e premere il tasto **[Enter]** sul telecomando.



4 Al termine della modifica, posizionare il cursore sull'icona **[Indietro]** e premere il tasto **[Enter]** sul telecomando.

Lo scenario con le modifiche verrà salvato e verrà visualizzato l'elenco dei file.

Per annullare le modifiche allo scenario, posizionare il cursore sull'icona **[Annulla]** e premere il tasto **[Enter]** sul telecomando.

Memo

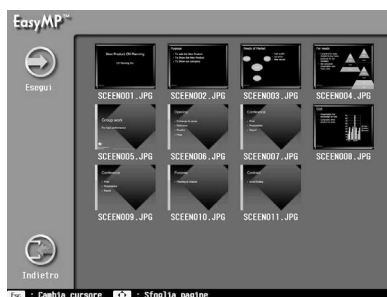
Se il cursore è posizionato sull'icona **[Esegui]** e viene premuto il tasto **[Enter]** sul telecomando, lo scenario con il contenuto modificato verrà salvato e la proiezione inizierà.

◆ Visualizzazione di file

I file di immagini memorizzati sulla scheda di memoria possono essere visualizzati utilizzando la funzione "Anteprima" di EasyMP.

Sono disponibili le seguenti due modalità di anteprima:

- Anteprima di un singolo file di immagine
Questa modalità di anteprima proietta il contenuto di un singolo file di immagine.
- Anteprima dell'elenco di file di immagini nella cartella
Questa modalità di anteprima proietta un elenco di tutti i file di immagini presenti nella cartella, oppure un file di immagine per volta.



File che è possibile proiettare con la funzione "Anteprima"

I seguenti file di immagini possono essere proiettati utilizzando la funzione "Anteprima":

- file JPG salvati utilizzando la funzione "Cattura"*
- file JPG e BMP salvati durante la creazione dello scenario
- file bitmap (BMP) di risoluzione SXGA (1280 x 1024) o inferiore
- file JPG di risoluzione SXGA (1280 x 1024) o inferiore (escluso alcuni formati speciali JPG)

* È possibile eseguire la funzione "Cattura" selezionando [**Cattura**], quindi [**Cattura immagine**] nel menu del proiettore.

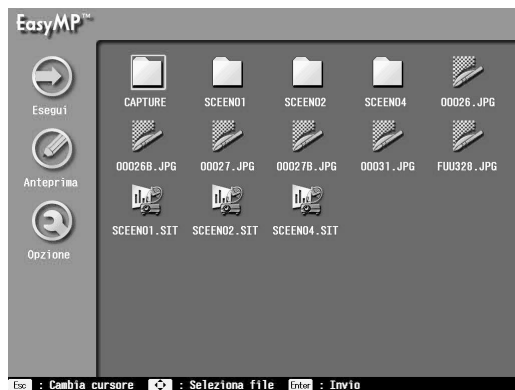
Nota

- È possibile visualizzare in anteprima solo file BMP a colori a 24 bit. Non è possibile proiettare correttamente file a 256 colori.
- I file JPG salvati con una fotocamera digitale o un altro software potrebbero non essere proiettati.
- Non è possibile proiettare file con estensione "JPEG".
- Se il rapporto di compressione è elevato, le immagini potrebbero non essere proiettate chiaramente a causa delle caratteristiche dei file JPG.

Visualizzazione in anteprima di file di immagini

1 Avviare EasyMP premendo il tasto [EasyMP] sul telecomando.

Verrà proiettato l'elenco dei file di EasyMP, che mostra il contenuto della scheda di memoria inserita nel proiettore.

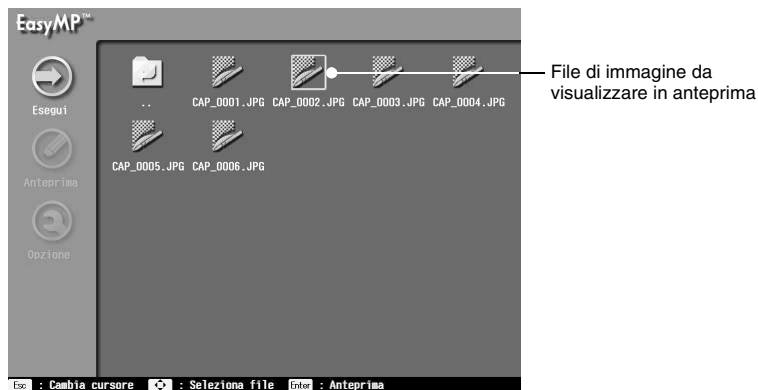


Memo

Quando si gestiscono i file contenuti nella scheda di memoria da un computer tramite connessione USB, la visualizzazione viene aggiornata al contenuto più recente premendo il tasto [EasyMP].

2 Posizionare il cursore sul file di immagine da visualizzare in anteprima e premere il tasto [Enter] sul telecomando.

Verrà proiettato il contenuto del file di immagine selezionato.



Memo

Posizionare il cursore sul file desiderato e premere il tasto [**Esc**] sul telecomando per visualizzare in anteprima il file di immagine. Oppure, posizionare il cursore sull'icona [**Esegui**] e premere il tasto [**Enter**] sul telecomando per visualizzare in anteprima il file di immagine.

3 Per tornare all'elenco dei file, premere il tasto [**Esc**] o [**Enter**] sul telecomando.



Anteprima dell'elenco di file di immagini nella cartella

I file di immagini memorizzati in una cartella possono essere visualizzati in anteprima sotto forma di elenco, oppure ingranditi e proiettati ad uno ad uno in sequenza.

Memo

È possibile specificare condizioni di visualizzazione come proiezione ripetuta e tempo di commutazione schermo. (vedere a pagina 44)

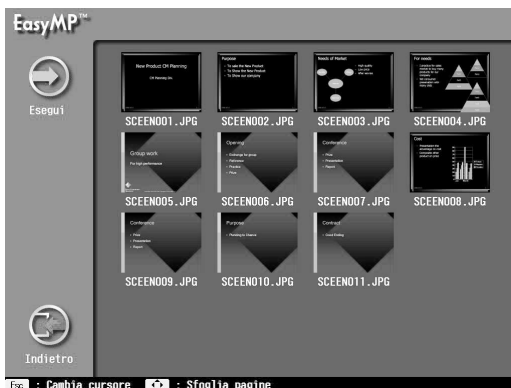
- 1 Avviare EasyMP premendo il tasto [**EasyMP**] sul telecomando.**
Verrà proiettato l'elenco dei file di EasyMP, che mostra il contenuto della scheda di memoria inserita nel proiettore.
- 2 Posizionare il cursore sulla cartella contenente il file di immagine da visualizzare in anteprima e premere il tasto [**Esc**] sul telecomando.**
Quando si seleziona la cartella, il cursore si sposta sul menu a sinistra.

Nota

Quando viene selezionata una cartella di scenario, è possibile visualizzare in anteprima l'elenco dei file di immagine dello scenario contenuto nella cartella selezionata.

3 Posizionare il cursore sull'icona [Anteprima] e premere il tasto [Enter] sul telecomando.

Apparirà un elenco di immagini presenti nella cartella.

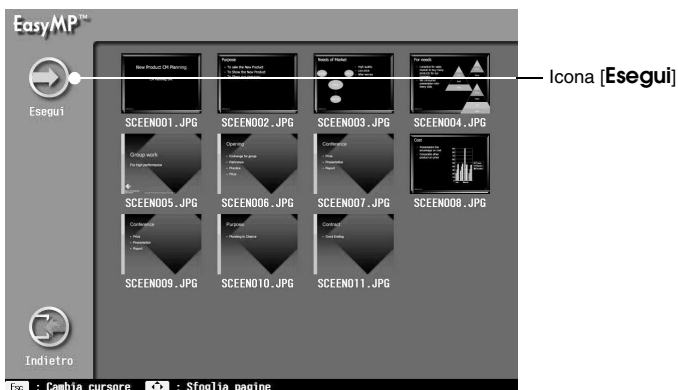


Nota

Se vi sono file che non possono essere proiettati, essi verranno visualizzati con l'icona [File].

4 Per visualizzare in anteprima in sequenza le immagini ingrandendole ad una ad una, premere il tasto [ESC] sul telecomando, posizionare il cursore sull'icona [Esegui] e premere il tasto [Enter] sul telecomando.

Apparirà una vista ingrandita della prima immagine. Mentre si è in anteprima ingrandita, è possibile visualizzare il file di immagine successivo, tornare al file di immagine precedente o annullare l'anteprima ingrandita. (vedere a pagina 37)



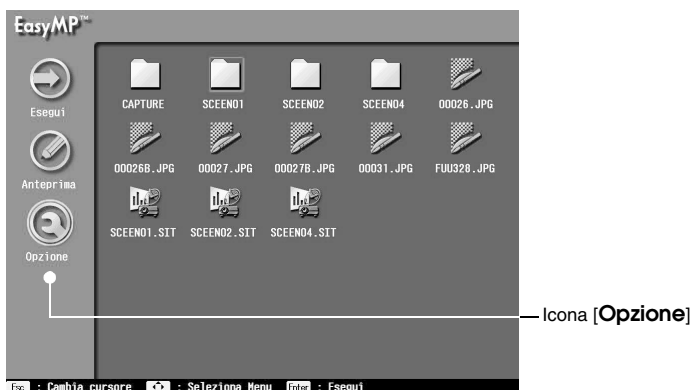
◆ Impostazione delle condizioni di visualizzazione

È possibile specificare le condizioni di visualizzazione per la proiezione dello scenario e l'anteprima dell'elenco dei file di immagini. Le condizioni di visualizzazione che è possibile impostare comprendono la proiezione ripetuta, il tempo di commutazione schermo, l'ordine di visualizzazione e il colore di sfondo.

1 Posizionare il cursore sul file o sulla cartella di scenario per la quale è necessario impostare le condizioni di visualizzazione e premere il tasto [Esc] sul telecomando.

Quando si seleziona il file o la cartella dello scenario, il cursore si sposta sul menu a sinistra.

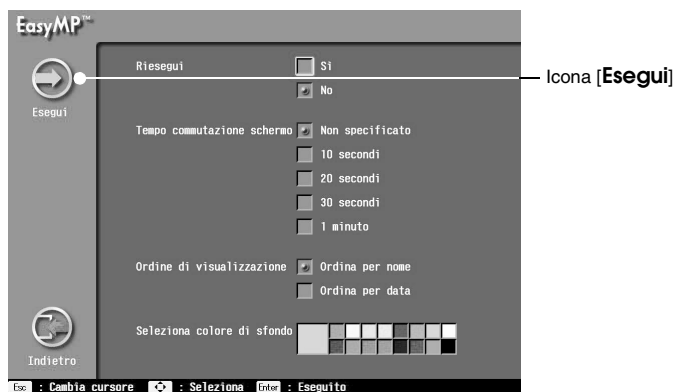
2 Posizionare il cursore sull'icona [Opzione] e premere il tasto [Enter] sul telecomando. Apparirà la schermata "Impostazioni condizione di visualizzazione".



3 Specificare le impostazioni desiderate.

Posizionare il cursore sulla condizione di visualizzazione da modificare e premere il tasto **[Enter]** sul telecomando per selezionare l'impostazione.

Posizionando il cursore sull'icona **[Esegui]** e premendo il tasto **[Enter]**, è possibile visualizzare in anteprima il file di scenario o di immagine presente nella cartella.



Di seguito sono elencati i dettagli di ciascuna condizione di visualizzazione.

Riesegui	Imposta se eseguire ripetutamente la proiezione di uno scenario e l'anteprima ingrandita di file di immagini presenti in una cartella. Se è selezionato un file di scenario, verrà visualizzata solo questa voce.
Tempo commutazione schermo	Imposta l'intervallo di tempo che deve trascorrere prima di avanzare alla schermata successiva. Se si seleziona "Non specificato", premere il tasto [Enter] sul telecomando per procedere.
Ordine di visualizzazione	Imposta l'ordine di visualizzazione.
Seleziona colore di sfondo	Imposta il colore di sfondo da visualizzare.

Uso avanzato

Questa sezione spiega come collegare il proiettore al computer utilizzando un cavo USB.

Collegamento del proiettore al computer con un cavo USB 48

Collegamento del proiettore al computer con un cavo USB

È possibile collegare il proiettore ad un personal computer utilizzando il cavo USB fornito con il proiettore per consentire l'accesso al contenuto della scheda di memoria inserita nel proiettore direttamente dal computer.

◆ Requisiti dei computer che è possibile collegare

Computer con Windows 98/Me/2000*

*I computer Macintosh non sono supportati.

Per collegare un computer al proiettore con un cavo USB al fine di accedere alla scheda di memoria inserita nel proiettore, è necessario installare il driver USB sul computer da utilizzare. Il driver USB da installare dipende dal sistema operativo utilizzato, come descritto di seguito:

- Se si utilizza Windows 98

Facendo riferimento alla sezione "Collegamento del proiettore al computer e installazione del driver USB" ([vedere a pagina 49](#)), installare il driver USB contenuto nel CD-ROM "EasyMP Software" fornito con il proiettore.

- Se si utilizza Windows Me

Installare il driver USB standard fornito con il sistema operativo oppure il driver USB contenuto nel CD-ROM "EasyMP Software" fornito con il proiettore. Se il driver USB standard fornito con il sistema operativo è già stato installato, non è necessario installare un driver USB. È sufficiente collegare il proiettore al computer.

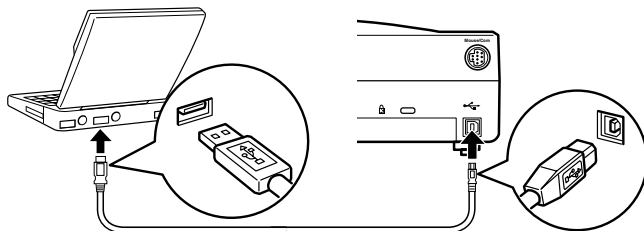
- Se si utilizza Windows 2000

Installare il driver USB standard fornito con il sistema operativo. Non è possibile utilizzare il driver USB contenuto nel CD-ROM "EasyMP Software" fornito con il proiettore.

◆ Collegamento del proiettore al computer e installazione del driver USB

1 Collegare il proiettore e il personal computer utilizzando il cavo USB fornito con il proiettore.

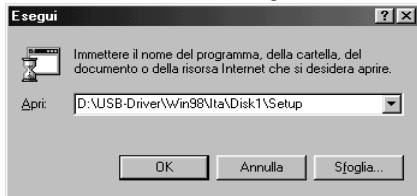
Se è già collegato un cavo USB mentre sia il proiettore che il personal computer sono accesi, verrà avviata l'"Installazione guidata Nuovo hardware". In questo caso, procedere al punto 4.



- 2 Se il proiettore non è acceso, accenderlo.
- 3 Se il computer non è acceso, accenderlo e avviare Windows.
Verrà eseguita l'"Installazione guidata Nuovo hardware".
- 4 Uscire dalla finestra "Installazione guidata Nuovo hardware" facendo clic sul pulsante [Annulla].
- 5 Inserire il CD-ROM "EasyMP Software" nell'unità CD-ROM del computer.
Verrà avviato il programma di installazione.
- 6 Fare clic sul pulsante [Annulla] per uscire dal programma di installazione.
- 7 Fare clic su [Start] e selezionare [Esegui].
Apparirà la finestra di dialogo "Esegui".

8 Nella casella **Apri**, digitare "(lettera dell'unità CD-ROM):\USB-Driver\Win98\lingua\Disk1\Setup" e fare clic sul pulsante **[OK]**.

Verrà avviata l'installazione. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.



Memo

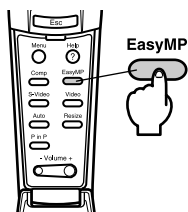
Per disinstallare il programma, eseguire "Programmi\EasyMPun.exe".

◆ Accesso alla scheda di memoria dal computer

Dopo aver collegato il proiettore al computer con il cavo USB fornito in dotazione e aver installato il driver USB richiesto seguendo le procedure descritte in precedenza, la scheda di memoria inserita nel proiettore viene vista come una delle unità del computer ed è possibile accedervi dal personal computer.

1 Avviare EasyMP premendo il tasto **[EasyMP]** sul telecomando.

Verrà proiettato l'elenco dei file di EasyMP, che mostra il contenuto della scheda di memoria inserita nel proiettore.



2 Fare doppio clic su **[Risorse del computer]** sul desktop.

Apparirà la finestra **[Risorse del computer]**.

3

La scheda di memoria apparirà come un "Disco rimovibile".

È possibile gestire i file, come eseguire operazioni di copia e spostamento, nello stesso modo in cui si gestiscono normalmente in Windows.



Appendice

Questa appendice descrive i problemi che possono verificarsi durante l'utilizzo del proiettore, insieme alle azioni correttive che è possibile eseguire.

In caso di problemi	54
Indice	57

In caso di problemi

Di seguito sono descritti alcuni dei problemi che possono verificarsi durante la proiezione di scenari o di file di immagini e durante l'utilizzo di EMP SlideMaker. Consultare questa sezione nel caso si verifichi un problema.

Non viene proiettata nessuna immagine



Viene visualizzato il messaggio "Segnale assente".

- **Controllare che sia stata selezionata correttamente un'immagine di EasyMP.**

Premere il tasto **[Source]** sull'unità principale del proiettore (oppure il tasto **[EasyMP]** sul telecomando) per passare ad un'immagine di EasyMP.

Fare riferimento a "Proiezione di scenari e di file (EasyMP)" ([vedere a pagina 36](#)).



Viene visualizzato il messaggio "Scheda di memoria assente".

- **Controllare che sia stata inserita una scheda di memoria.**

Inserire una scheda di memoria nello slot per scheda (sull'unità principale del proiettore).



Viene visualizzato il messaggio "Nessun file visualizzabile".

- **Controllare che sulla scheda di memoria non siano memorizzati file che non è possibile visualizzare.**

I file che è possibile visualizzare da EasyMP comprendono file di scenario (.sit), file JPEG (.JPG) e file bitmap (.BMP). Non è possibile utilizzare altri formati di file.

* I file JPEG con estensione "JPEG" possono essere riconosciuti come file JPEG in Windows. Tuttavia, questi file non sono riconosciuti da EasyMP. Pertanto, cambiare l'estensione dei file JPEG in ".JPG" o ".jpg".



Viene visualizzato il messaggio "Nessun file".

- **Controllare che il file specificato non sia stato cancellato.**

Se il contenuto di una scheda di memoria è stato sovrascritto dal PC tramite una connessione USB, il contenuto del file visualizzato potrebbe essere diverso da quello della scheda di memoria. Premere il tasto **[EasyMP]** per aggiornare la visualizzazione del file.



Viene visualizzato il messaggio "Visualizzazione impossibile".

● **Controllare che non sia stata specificata un'immagine JPEG in scala di grigi.**

EasyMP non può visualizzare immagini JPEG in scala di grigi.

● **Controllare che non sia stata specificata un'immagine JPEG in formato progressivo.**

EasyMP non può visualizzare immagini JPEG in formato progressivo.

● **Controllare che il file specificato non sia danneggiato.**

Il contenuto di un file JPEG o bitmap potrebbe essere non valido. I file contenenti immagini acquisite da alcuni tipi di fotocamere digitali o elaborati da alcuni tipi di software potrebbero non essere utilizzabili; pertanto le immagini contenute in questi file potrebbero non essere visualizzate.



Viene visualizzato il messaggio "Questa dimensione non può essere visualizzata".

● **Controllare che non sia stata specificata un'immagine JPEG con una risoluzione superiore a SXGA (1280 x 1024).**

I file JPEG o bitmap con una risoluzione superiore a SXGA (1280 x 1024) non possono essere visualizzati. Regolare la risoluzione utilizzando EMP SlideMaker o un altro programma di utilità.



Viene visualizzato il messaggio "Colori di file di immagine insufficienti".

● **Controllare che non sia stata specificata un'immagine bitmap con una profondità di colore diversa da 24 bit.**

Le immagini bitmap (256 colori, 16 colori, ecc.) con una profondità di colore diversa da 24 bit non possono essere visualizzate. Cambiare l'immagine in formato bitmap a colori da 24 bit.



Viene visualizzato il messaggio "Impossibile salvare il file".

● **Controllare che la scheda di memoria non sia piena.**

Se non vi è sufficiente spazio per salvare altri file, aumentare lo spazio disponibile cancellando eventuali file non necessari.



Viene visualizzato il messaggio "Cattura non riuscita".

● **Controllare che non si sia tentato di catturare un'immagine mentre il proiettore era collegato al computer tramite connessione USB.**

Non è possibile catturare immagini mentre è attiva una connessione USB. Scollegare il cavo USB.

Problemi durante l'utilizzo di EasyMP

- **Le immagini sono irregolari (danneggiate).**

A seconda della loro risoluzione, alcune immagini JPEG possono non essere visualizzate normalmente. In questo caso, regolare la risoluzione in modo che il numero di linee verticali sia impostato su un multiplo di otto pixel e il numero di linee orizzontali sia impostato su un multiplo di 16 o 32 pixel. Questo problema non si verifica di solito con file di scenario creati utilizzando EMP SlideMaker e con risoluzioni generiche (VGA o XGA).

Problemi durante l'utilizzo di EasyMP Software

- **I file di PowerPoint (.ppt) non vengono visualizzati nella finestra File.**

I file creati con PowerPoint 95 o salvati in formato PowerPoint 95 non possono essere modificati utilizzando il EasyMP Software. Salvare questi tipi di file in PowerPoint 97 o PowerPoint 2000 prima di utilizzarli.

- **I file di PowerPoint (.ppt) non possono essere incollati in uno scenario, o non è possibile visualizzare le miniature.**

Il convertitore JPEG di MS-Office potrebbe non essere installato. Visualizzare l'opzione "Filtro grafico" di "Convertitori e filtri" dal Programma di installazione di Office 97, selezionare tutti i filtri o solo il filtro JPEG, quindi installare il convertitore JPEG (per Office 2000, il filtro JPEG è incluso nell'installazione standard).

- **Non è possibile creare file di scenario.**

I file di scenario (.sit) trasferiti su una scheda di memoria non possono essere nuovamente modificati utilizzando il EasyMP Software. Per modificarli, utilizzare i dati di scenario (.sic) salvati temporaneamente da EasyMP Software.

Nota

Se un problema persiste, scollegare il cavo di alimentazione del proiettore dalla presa elettrica e rivolgersi al rivenditore o all'indirizzo più vicino fornito nelle "Clasole della garanzia internazionale" in "Istruzioni sulla sicurezza/Clasole della garanzia internazionale" incluse nell'imballaggio.

Indice

A

A/V Mute 37
Adattatore PC Card 10, 13
Alta qualità 23
Anteprima 36
Autorun 17, 31

B

Barra 30
BMP 20

C

Cella 25

D

DIB 20
Disinstallazione 15

E

Effetto 27, 29
EMP SlideMaker 21
E-Zoom 37

F

Formato colori CMYK 20
Formato progressivo 20
Freeze 37

I

Impostazioni di ripetizione 32
Installazione 14
Invia scenario 31

J

JPG 20

M

Memory stick 10
Microdrive 10
Miniatura 24

N

Non compresso 23

P

Pausa 37
PowerPoint 20

Q

Qualità dell'immagine 23

R

Rettangolo 30
Riflettore 30

S

Scenario 21, 36
Scheda CompactFlash 10
Scheda di memoria 10
Scheda Flash ATA 10
Schermata dell'elenco dei file 16
SmartMedia 10
Spia di accensione 12
Standard 23

T

Timbro cursore 30

U

USB 48

V

Vuoi convertire lo scenario 30

Z

Zoom immagine 37

EPSON®

EasyMP Manual de instrucciones

Español

Estructura y utilización de este manual

◆ Estructura del manual

Junto a este producto se incluyen tres manuales. La descripción de cada manual es la que se especifica a continuación. Lea el manual apropiado según la función que se vaya a utilizar.

Guía de instrucciones de seguridad/Términos de la garantía mundial	Este manual contiene información sobre como usar el proyector de manera segura, y también incluye Términos de la garantía mundial y de soporte y una hoja de verificación para la localización de problemas. Asegúrese de leer este manual exhaustivamente antes de usar el proyector.
Manual de instrucciones de EMP-715/505	Este manual proporciona indicaciones para el proceso de instalación, además de ofrecer un método de uso básico y de conexión cuando el proyector está conectado a un ordenador o a un equipo de vídeo. Describe los elementos que se deben comprobar cuando las imágenes no se proyectan adecuadamente y los procedimientos para cambiar la lámpara y realizar el mantenimiento.
Manual de instrucciones de EasyMP (este manual)	Este manual describe las funciones de EasyMP instaladas en el proyector y cómo utilizar el "Software EasyMP" que se suministra con el proyector.

◆ Significado de los símbolos incluidos en este documento

▮ Símbolo de seguridad

El símbolo de seguridad utilizado en este documento indica las precauciones que se deben tomar para usar el producto de una forma segura y evitar riesgos a los usuarios y a terceras personas, así como daños materiales. El símbolo y su significado se describen a continuación. Lea detalladamente estas recomendaciones de seguridad antes de continuar con el texto principal de este manual.



Precaución

Este símbolo indica que la operación puede causar daños físicos o materiales si el producto no se manipula correctamente, sin seguir las precauciones de seguridad correspondientes.

Símbolos de información general

Notas	Indica restricciones u otra información relacionada importante. Asegúrese de leerlas detalladamente.
Recuerde	Esto indica información útil que el usuario debe conocer.
[Nombre de botón]	Así se indica un nombre de botón en el panel de control, en el mando a distancia o en la pantalla. Ejemplo: [Enter]
Véase la página	Esto indica una referencia a información relacionada.

Otros

Los términos "este producto" y "este proyector" se refieren al propio proyector o, en algunos casos, al proyector y a sus accesorios.

Precauciones de seguridad

Lea las siguientes "Precauciones de seguridad" para poder utilizar este proyector de una forma segura y correcta.

Precaución

- No desconecte el cable de alimentación mientras EasyMP esté realizando operaciones (por ejemplo, cuando se esté alternando entre imágenes o mientras el indicador de operación de la ranura de tarjeta está encendido y naranja). En caso contrario, el proyector se puede dañar o puede no ser capaz de ir a la pantalla de EasyMP.
- No retire la tarjeta de memoria mientras se guardan datos en ella (por ejemplo, inmediatamente después de una captura de pantalla o mientras el indicador de operación de la ranura de tarjeta está encendido y naranja). En caso contrario, se puede dañar la tarjeta de memoria o los datos almacenados en ella.

* Para obtener más información acerca del funcionamiento del proyector, consulte las "Guía de instrucciones de seguridad" en la "Guía de instrucciones de seguridad/Términos de la garantía mundial" incluida en la caja.

Contenido

Estructura y utilización de este manual	60
Estructura del manual	60
Significado de los símbolos incluidos en este documento	60
Precauciones de seguridad	62
Contenido	63
Introducción a las funciones	65
Antes de utilizar este producto	67
Entorno de funcionamiento	68
Ordenadores que pueden ejecutar el Software EasyMP ...	68
Tarjetas de memoria que se pueden utilizar	68
Extracción e inserción de la tarjeta de memoria	69
Cómo extraer la tarjeta de memoria	69
Cómo insertar la tarjeta de memoria	70
Cómo extraer la tarjeta CompactFlash del adaptador de tarjetas para PC	71
Cómo insertar la tarjeta CompactFlash en el adaptador de tarjetas para PC	71
Instalación/desinstalación del Software EasyMP	72
Instalación	72
Desinstalación	73
Inicio del Software EasyMP	74
Inicio EasyMP	74
Funcionamiento de EasyMP	75
Salir de EasyMP	75

Preparación para una presentación **77**

Archivos que se pueden combinar en un archivo de guión **78**

Creación de guiones (EMP SlideMaker) **79**

Creación de guiones	79
Qué hacer cuando...	85
Envío de guiones	88

Proyección de presentaciones **91**

Proyección de guiones y de archivos (EasyMP) **92**

Proyección de guiones	92
Funcionamiento durante la presentación	93
Edición de guiones	94
Visualización de archivos	96
Configuración de las condiciones de visualización	100

Utilización avanzada **103**

Conexión del proyector al ordenador utilizando un cable USB **104**

Condiciones de los ordenadores que pueden ser conectados	104
Conexión del proyector al ordenador e instalación del controlador USB	105
Acceso a la tarjeta de memoria desde el ordenador	106

Apéndice **109**

Cuando se produce un problema **110**

Índice **113**

Introducción a las funciones

Las funciones de EasyMP se encuentran divididas en las funciones EasyMP del proyector EasyMP y las funciones auxiliares de EMP SlideMaker. Los detalles de cada grupo de funciones y el flujo de operaciones se muestran a continuación.

Ordenador (EMP SlideMaker)

Creación de un guión

Del mismo modo que las diapositivas de una película se pueden organizar, las diapositivas específicas de archivos de PowerPoint y de imágenes que se quieren proyectar, se pueden extraer, organizar en el orden deseado y almacenar conjuntamente en un solo archivo. Este archivo se denomina "guión". Puesto que la extracción y la reorganización de las páginas deseadas se puede realizar sin editar los archivos originales, los materiales de la presentación se pueden preparar fácil y eficientemente según el tipo de público y la finalidad de la presentación. ([consulte página 79](#))

Envío de un guión

Los guiones creados se almacenan en la tarjeta de memoria. ([consulte página 88](#))

Tarjeta de memoria

Proyector (EasyMP)

Proyección de un guión

Se puede proyectar el guión enviado a la tarjeta de memoria. Esto permite que la presentación se realice utilizando únicamente el proyector, sin tener que conectarlo a un ordenador. ([consulte página 92](#))

Edición de un guión

Es posible modificar el orden en el que se proyectan las páginas de un guión y ocultar unas determinadas. ([consulte página 94](#))

Vista preliminar de los archivos de imagen

Los archivos de imagen almacenados en la tarjeta de memoria se pueden proyectar directamente sin tener que conectar el proyector a un ordenador. ([consulte página 97](#))

Vista preliminar de las carpetas

Los archivos de imagen que se encuentran en una carpeta de la tarjeta de memoria se pueden proyectar en una vista tipo lista o uno por uno secuencialmente. Por ejemplo, las fotos se pueden proyectar una detrás de otra, como en un proyector de diapositivas, introduciendo la tarjeta de memoria en la que se han guardado las fotos desde una cámara digital. ([consulte página 98](#))

Antes de utilizar este producto

Esta sección describe los preparativos necesarios para la utilización de EasyMP y sus operaciones básicas.

Entorno de funcionamiento.....	68
Extracción e inserción de la tarjeta de memoria.....	69
Instalación/desinstalación del Software EasyMP	72
Inicio del Software EasyMP	74

Entorno de funcionamiento

◆ Ordenadores que pueden ejecutar el Software EasyMP

Para poder crear guiones, el ordenador debe tener el Software EasyMP instalado. El ordenador debe cumplir los siguientes requisitos para poder ejecutar el Software EasyMP.

Sistema operativo	Windows 95/98/NT4.0/Me/2000*
CPU	Pentium a 166 MHz o superior (se aconseja un Pentium II a 300 MHz o superior)
Memoria	32 MB o más (se recomiendan 96 MB o más)
Espacio en el disco duro	12 MB o más
Pantalla	Resolución VGA (640 x 480) o superior

*Los ordenadores Macintosh no son compatibles.

◆ Tarjetas de memoria que se pueden utilizar

Este producto se suministra con una tarjeta CompactFlash de 8 MB y un adaptador de tarjetas para PC para instalarla en la ranura de tarjeta del proyector.

Si se necesitan más tarjetas de memoria, asegúrese de utilizar las siguientes tarjetas de memoria compatibles con ATA (TYPE II).

- Tarjeta CompactFlash (Se necesita un adaptador de tarjeta para instalarla.)
- Tarjeta ATA flash
- Memory Stick (Se necesita un adaptador de tarjeta para instalarla.)
- SmartMedia (Se necesita un adaptador de tarjeta para instalarla.)
- Microdrive (Se necesita un adaptador de tarjeta para instalarla.)

Extracción e inserción de la tarjeta de memoria

Una tarjeta de memoria (es decir, una tarjeta CompactFlash insertada en el adaptador de tarjetas para PC) ya se encuentra introducida en la ranura de tarjeta de este proyector.

La tarjeta de memoria funciona como un dispositivo de almacenamiento en este proyector, como el disco duro de un ordenador. Los archivos se pueden copiar y mover dentro de la tarjeta de memoria; también se pueden almacenar en ella los guiones creados con EMP SlideMaker.

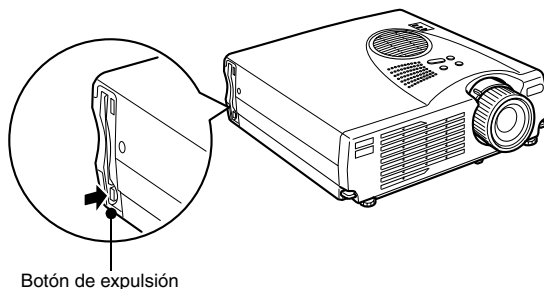
Esta sección explica cómo extraer e insertar la tarjeta de memoria que se suministra con este producto. Cuando utilice tarjetas de memoria disponibles en el mercado, consulte su manual de instrucciones. Para obtener información acerca de cómo se puede insertar y extraer la tarjeta de memoria de la ranura de tarjeta del PC, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

◆ Cómo extraer la tarjeta de memoria

Notas

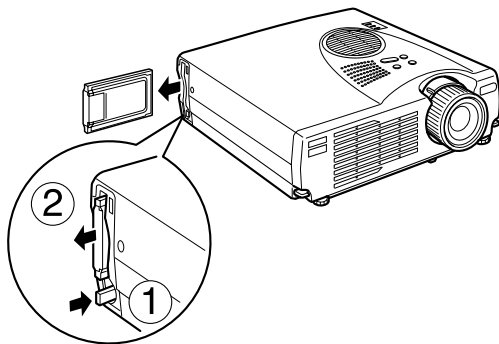
- No extraiga la tarjeta de memoria mientras el indicador de funcionamiento esté encendido de color naranja o mientras se esté proyectando un guión.
- Después de extraer la tarjeta de memoria, introduzca la tarjeta protectora que se suministra para prevenir que entre polvo en la ranura.

- 1 Pulse el botón de expulsión, ubicado debajo de la ranura de tarjeta.**
El botón de expulsión sale hacia afuera.



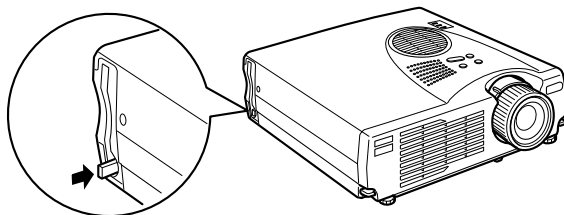
2 Pulse de nuevo el botón de expulsión hacia adentro.

La tarjeta de memoria sale hacia afuera. Extraiga de la tarjeta de memoria.



3 Si el botón de expulsión aún sobresale, púlselo de nuevo.

Puesto que el botón de expulsión se puede romper fácilmente si se deja fuera, asegúrese de volver a pulsarlo para evitar que se dañe.

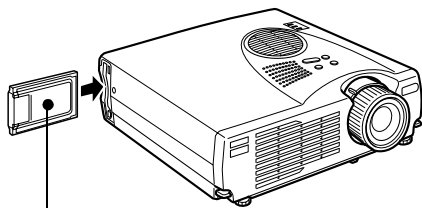


◆ Cómo insertar la tarjeta de memoria

Notas

- Si se intenta introducir la tarjeta de memoria al revés, no se podrá insertar totalmente. No intente introducirla forzándola.
- El indicador de funcionamiento de la ranura de tarjeta del proyector muestra el estado actual como se indica a continuación.
Desactivado: No se puede acceder a la tarjeta de memoria o no hay ninguna introducida.
Encendido de color naranja: Accediendo (No extraiga la tarjeta de memoria.)
Encendido de color rojo: se ha insertado una tarjeta de memoria que no se puede utilizar.
- El proyector puede reconocer tarjetas de memoria del formato FAT12/16.
- Dependiendo del tipo de SmartMedia utilizado, es posible que el proyector no funcione correctamente si se produce un intento de escritura de datos cuando la SmartMedia está protegida contra escritura. No la proteja contra escritura.

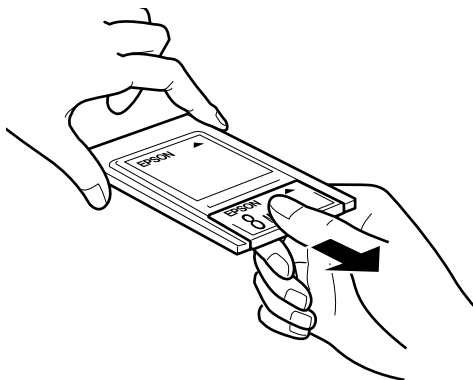
Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura del proyector con el logotipo de EPSON del adaptador de tarjetas para PC mirando hacia la parte trasera del proyector. Introdúzcala totalmente.



Introduzca la tarjeta de memoria horizontalmente en la ranura del proyector, con el logotipo de EPSON del adaptador de tarjetas para PC mirando hacia la parte trasera del proyector.

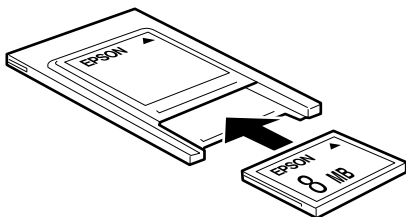
◆ Cómo extraer la tarjeta CompactFlash del adaptador de tarjetas para PC

Sostenga la tarjeta CompactFlash como se muestra a continuación y extráigala del adaptador.



◆ Cómo insertar la tarjeta CompactFlash en el adaptador de tarjetas para PC

Introduzca la tarjeta CompactFlash en el adaptador de tarjetas para PC con el logotipo de EPSON mirando hacia arriba.



Instalación/desinstalación del Software EasyMP

Cuando se realiza una instalación, también se instala EMP SlideMaker.

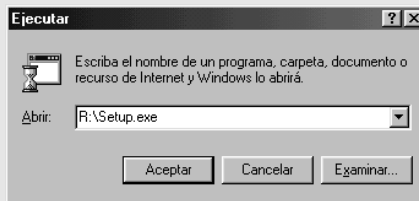
◆ Instalación

Antes de proceder con una instalación, cierre todos los programas.

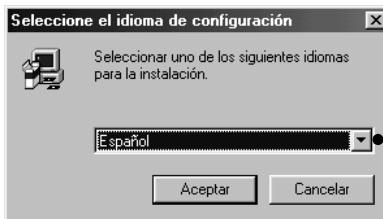
- 1 Reinicie Windows y introduzca el CD-ROM "EasyMP Software" que se suministra con el proyector. El programa de instalación arrancará automáticamente.**

Notas

Si el programa de instalación no se inicia, haga clic en **[Inicio]** y, a continuación, seleccione **[Ejecutar]** para abrir el cuadro de diálogo "Ejecutar". Seleccione la ubicación del CD-ROM "EasyMP Software" en el cuadro Abrir. Especifique "Nombre de la unidad de CD-ROM:\SETUP.exe". A continuación, haga clic en el botón **[Aceptar]**.



- 2 Seleccione el idioma y, a continuación, haga clic en el botón [Aceptar].**
La instalación comenzará. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.



Seleccione el idioma que desea utilizar en las pantallas de EMP SlideMaker.

◆ Desinstalación

Para eliminar el Software EasyMP de Windows, seleccione [**Mi PC**], [**Panel de control**] y, a continuación, [**Agregar o quitar programas**]. Seleccione "EMP SlideMaker" y haga clic en el botón [**Agregar o quitar...**].

Notas

La carpeta de EMP SlideMaker no se borra al desinstalar el programa EMP SlideMaker.

Asegúrese de que la carpeta de EMP SlideMaker no contiene ningún archivo de guión necesario y bórrala si no se va a utilizar más.

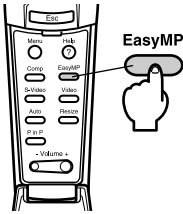
Inicio del Software EasyMP

Cuando se apaga el proyector mientras se está ejecutando EasyMP, la próxima vez que se enciende el proyector se muestra la pantalla de lista de archivos EasyMP.

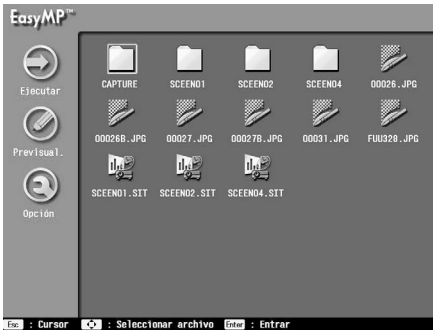
Si se ha utilizado el proyector a través de un ordenador o de un equipo de vídeo, inicie EasyMP siguiendo el procedimiento que se indica a continuación.

◆ Inicio EasyMP

Si se pulsa el botón **[EasyMP]** del mando a distancia mientras está encendido el proyector, se inicia EasyMP y se muestra la pantalla de lista de archivos de EasyMP.



Pantalla de lista de archivos de EasyMP



Notas

- Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada, se muestra el mensaje "No hay tarjeta de memoria." y no se pueden utilizar las funciones de EasyMP.
- Si hay un guión configurado como autoejecutable almacenado en una tarjeta de memoria, la proyección de dicho guión se inicia cuando se enciende el proyector.
- Incluso cuando el proyector muestre imágenes de otra fuente de imagen (ordenador o equipo de vídeo), si se introduce una tarjeta de memoria que almacena un guión como autoejecutable, la pantalla del proyector se cambia automáticamente a la pantalla de EasyMP y se proyecta el guión de la tarjeta de memoria.
- Es posible seleccionar la visualización de la pantalla de EasyMP en los siguientes idiomas: Inglés, japonés, francés, alemán, italiano, español, portugués, chino y coreano. Modifique el idioma de visualización seleccionando [**Avanzada**] y, a continuación, [**Lenguaje**] del menú de configuración de la unidad principal del proyector. (Consulte "Utilización del menú" en el manual de instrucciones del proyector.)

◆ Funcionamiento de EasyMP

Cuando se está ejecutando EasyMP, el mando a distancia de este proyector actúa como dispositivo de entrada. El funcionamiento básico del dispositivo de entrada es el que se indica a continuación:

- **Movimiento del puntero**
Si se mueve el botón [**Enter**] del mando a distancia hacia arriba, abajo, derecha o izquierda, como con los puntos de arrastre, el cursor de la pantalla de EasyMP se mueve en esa dirección.
- **Selección y ejecución de una función**
Si el cursor está colocado sobre un icono de la pantalla y se pulsa el botón [**Enter**] del mando a distancia, se ejecuta la función asignada al icono seleccionado.

◆ Salir de EasyMP

No se sale de EasyMP. Para cambiar a otra fuente de imagen, como el vídeo, sólo hay que pulsar el botón de fuente de entrada apropiado del mando a distancia. Esto se puede hacer mientras se está ejecutando EasyMP. Para finalizar la proyección, pulse el botón [**Power**] del mando a distancia o dos veces el del panel de control del proyector, incluso cuando se esté utilizando EasyMP. A continuación se apaga el proyector.

Preparación para una presentación

Esta sección describe los procedimientos para crear guiones y enviarlos al ordenador y así utilizarlos para presentaciones.

Archivos que se pueden combinar en un archivo de guión	78
Creación de guiones (EMP SlideMaker)	79

Archivos que se pueden combinar en un archivo de guión

Cualquiera de los siguientes tipos de archivos se pueden combinar en un único archivo que se utiliza como un guión.

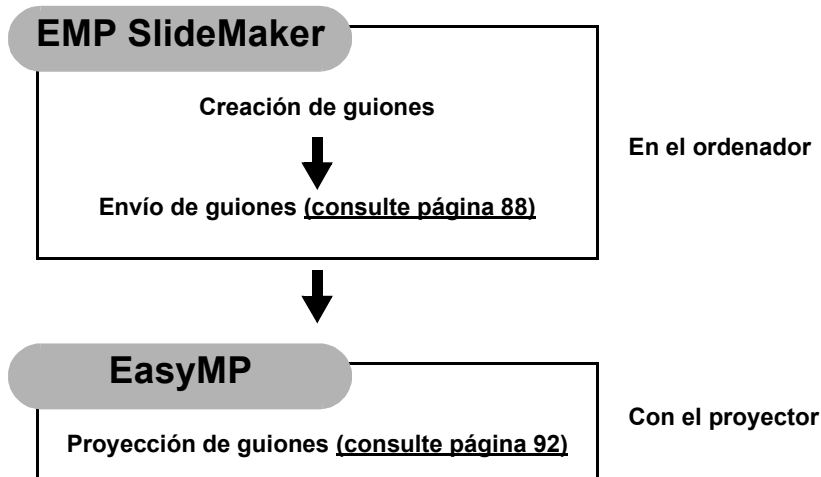
Tipo	Tipo de archivo (extensión)	Observaciones
Microsoft PowerPoint	.ppt	PowerPoint 97 (SR-2 o posterior)/2000
Imagen	.bmp, .dib	BMP/DIB
	.jpg	Cualquier versión es válida. Sin embargo, los archivos que tengan el formato de modo de color CMYK o el formato de compresión progresiva no se pueden proyectar.

Notas

No es válido ninguno de los efectos configurados en el menú [**Presentación con diapositivas**] de PowerPoint. Sin embargo, se puede realizar la misma configuración de [**Transición de diapositiva**] y [**Ocultar diapositiva**] cuando se crean los guiones con EMP SlideMaker.

Creación de guiones (EMP SlideMaker)

Un "guión" es un archivo creado y guardado combinando archivos de PowerPoint y de imagen y, a continuación, organizando el orden de proyección. Un guión se crea utilizando EMP SlideMaker. Con EMP SlideMaker, se puede extraer, volver a organizar y utilizar las imágenes deseadas para preparar fácil y eficientemente materiales de presentación sin tener que editar los archivos originales. Los guiones creados se pueden proyectar utilizando las funciones EasyMP del proyector. ([consulte página 92](#))



◆ Creación de guiones

Tenga en cuenta los siguientes elementos antes de crear un guión.

- En primer lugar, cree los archivos fuente (por ejemplo, los archivos de datos de PowerPoint y los de imágenes) que se van a combinar en el guión.
- Sólo se pueden utilizar los archivos que se muestran en la lista "Archivos que se pueden combinar en un archivo de guión" de la página anterior.
- Tenga en cuenta que los guiones creados con EMP SlideMaker no son compatibles con los guiones creados con EMP Scenari del EMP-8150/8150NL.

1 Inicie Windows en el ordenador y, a continuación, haga clic en **[Inicio]** y seleccione **[Programas]**, **[EMP SlideMaker]**; seguidamente, seleccione **[EMP SlideMaker]** en el menú Inicio.

Se inicia EMP SlideMaker.

2 Seleccione el menú **[Archivo]** y, a continuación, **[Nuevo]**.

Se muestra el cuadro de diálogo "Configuración de guión".

3

Especifique la configuración de guión deseada según la tabla que se muestra a continuación y haga clic en el botón **[Aceptar]**.

Nombre del guión	El nombre del guión se utiliza para el nombre del archivo de guión creado, también para el nombre de la carpeta del guión. Se debe introducir un nombre de guión, el cual no debe sobrepasar los 127 caracteres, incluyendo el directorio de la carpeta de guión descrita más abajo. Se pueden utilizar números y letras mayúsculas.
Carpeta de guión	Especifique dónde desea crear la carpeta del guión que se utilizará al crear dicho guión. Se creará una carpeta de guión en el directorio que se especifique aquí.
Color de fondo	Seleccione el color de fondo de los datos de imagen del guión.
Calidad de imagen	EMP SlideMaker convierte todas las páginas de un archivo de PowerPoint en un archivo de imagen y, a continuación, lo almacena. En "Calidad de la imagen", seleccione la calidad de imagen que se desea utilizar durante la conversión en archivos de imagen. Si se selecciona [Sin compresión] , la imagen de cada celda se almacena como un archivo de imagen en el formato BMP. Las imágenes con formato BMP se pueden proyectar con alta calidad, pero el tamaño del archivo será grande puesto que no está comprimido. Además, la proyección tarda más si la comparamos con la de la calidad de imagen [Normal] . De todas las opciones de configuración, la calidad de imagen [Sin compresión] es la que proporciona proyección de imágenes con la calidad más alta. Tanto si se selecciona [Normal] como [Alta calidad] , la imagen de cada celda se guarda en un archivo de imagen con el formato JPEG. Un archivo JPEG con un porcentaje de compresión alto, tendrá una peor calidad de imagen. Sin embargo, el tamaño del archivo es menor comparado con las imágenes guardadas en el formato BMP. Comparada con la configuración [Normal] , la calidad de la imagen será mayor si se selecciona [Alta calidad] , puesto que el porcentaje de compresión es menor. Si se incorpora un archivo JPEG directamente a un guión, seguirá siendo válida la configuración de la calidad de dicha imagen y se utilizará el porcentaje de compresión del archivo original.

Recuerde

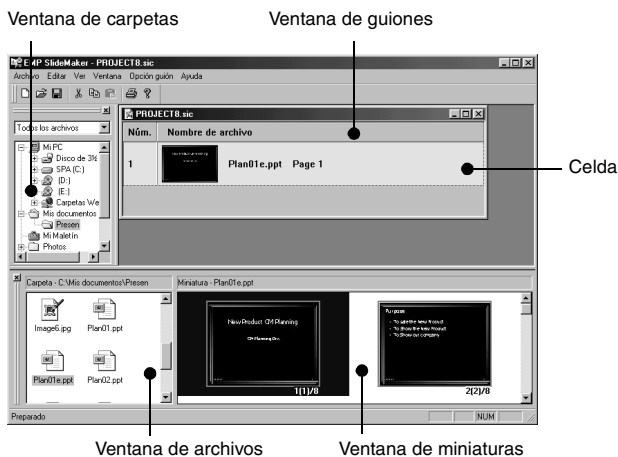
Se puede modificar cualquier configuración seleccionando el menú [**Archivo**] y, a continuación, [**Propiedades**].

4 Seleccione un archivo que vaya a ser utilizado por el guión.

En la ventana de carpetas, haga clic en la carpeta deseada. Se muestra una lista con los archivos que contiene la carpeta seleccionada.

En la ventana de archivos, haga doble clic en el icono del archivo deseado. El archivo seleccionado se muestra en la ventana de guiones.

En el caso de un archivo de PowerPoint, haga clic en el icono del archivo. Todas las páginas del archivo de PowerPoint se muestran en la ventana de miniaturas. Haga doble clic en la miniatura de la página deseada. La página seleccionada se muestra en la ventana de guiones. Para utilizar todas las páginas de un único archivo de PowerPoint para un guión, haga doble clic en el icono del archivo de PowerPoint deseado en la ventana de archivos.



Notas

Las miniaturas no se pueden mostrar si PowerPoint no está instalado en el ordenador que se está utilizando.

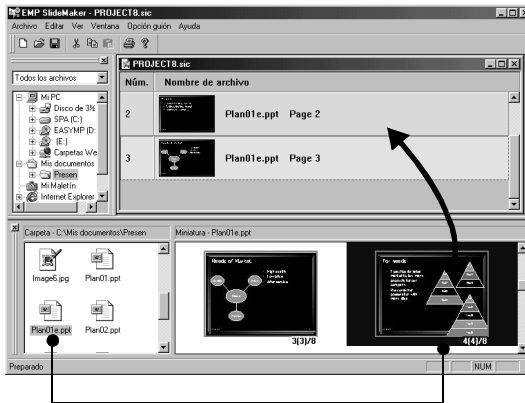
5 Complete el guión agregando o eliminando un archivo o varias páginas y volviendo a organizarlo.

Los contenidos mostrados en la ventana de guiones se proyectan secuencialmente desde la parte superior cuando se utiliza EasyMP.

Para agregar un archivo o una página, haga clic en la celda que se encuentra debajo del archivo o página que se desea añadir. Haga doble clic en el archivo o página que se desea agregar después de que el color de dicha celda cambie a amarillo.

Para eliminar un archivo o una página, haga clic con el botón derecho del ratón en la celda que se desea eliminar. Seleccione **[Cortar]** en el menú (de acceso directo) que se muestra.

Para modificar el orden, arrastre y suelte la celda que se desea mover dentro de la ventana de guiones. O bien, visualice el menú de acceso directo, seleccione **[Cortar]** y, a continuación, seleccione **[Pegar]**.

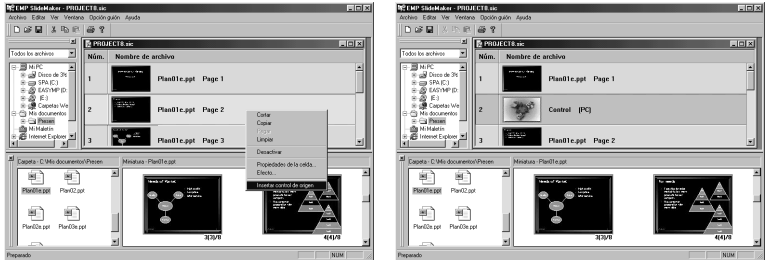


Para agregar, arrastre y suelte el archivo o página deseado en la ventana de guiones.

Notas

No es posible pegar simultáneamente varios archivos o miniaturas en un guión.

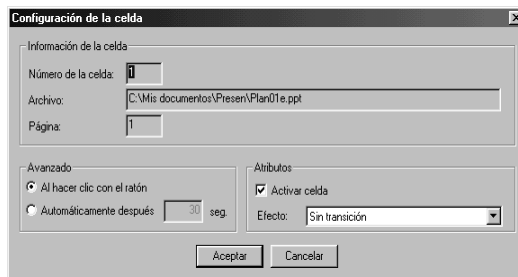
- 6** Para intercambiar a otra fuente de imagen, como un ordenador o un reproductor de vídeo, mientras se está proyectando el guión, haga doble clic en la celda donde se desea intercambiar la fuente de entrada y seleccione [Insertar control de origen]. Se muestra la celda de control que cambia de tipo de visualización. La celda de control (omisión: imágenes de ordenador) se muestra en el momento de insertar, pero se puede modificar utilizando [Propiedades de la celda], en el menú de acceso directo.



- 7** Para modificar el tiempo de proyección de una página de guión o para añadir efectos de visualización, haga clic con el botón derecho del ratón en la celda deseada y seleccione [Propiedades de la celda]. Para aplicar la misma configuración a varias celdas, seleccione todas las celdas mientras mantiene pulsada la tecla [Mayús] o [Ctrl] del teclado y, a continuación, haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione [Propiedades de la celda].



- 8** Se muestra el cuadro de diálogo "Configuración avanzada". Especifique la configuración deseada según la tabla que se muestra a continuación y haga clic en el botón [Aceptar].



Avanzado	Es posible establecer el tiempo de proyección entre 1 y 1800 segundos. En el modo manual, se puede cambiar de página pulsando el botón [Enter] del mando a distancia mientras se proyecta.
Activar celda	Cuando se marca esta casilla, se muestran las celdas correspondientes. Si no está marcada, las celdas están ocultas y se muestra un símbolo de prohibición junto a ellas. (Se puede realizar la misma configuración seleccionando [Activar (Desactivar)] en el menú que aparece después de hacer clic con el botón derecho del ratón en la celda.)
Efectos	Los efectos se pueden aplicar al cambiar de pantalla durante la proyección, de la misma manera que con el efecto de transición de diapositivas de PowerPoint. A continuación, se muestran algunos ejemplos de efectos. Se puede configurar la visualización de efectos para múltiples celdas al mismo tiempo. Para seleccionar varias celdas, haga clic en cada una de las celdas mientras mantiene pulsada la tecla [Mayús] o [Ctrl] del teclado. Deslizamiento hacia dentro/fuera: Cambia de pantalla de izquierda a derecha. Recuadro entrante/Recuadro saliente: Cambia de pantalla de desde fuera o desde dentro.

9 Cuando el guión esté completo, seleccione el menú **[Archivo]** y, a continuación, **[Guardar]**.

El guión se guarda.

Para guardar el guión utilizando otro nombre, seleccione **[Guardar como]** e introduzca el nuevo nombre del guión.

Notas

Cuando se guarda un guión, se guarda también en la carpeta del guión un archivo llamado "nombre_del_guion.sic", además de los datos JPG y PNG de cada imagen de pantalla.

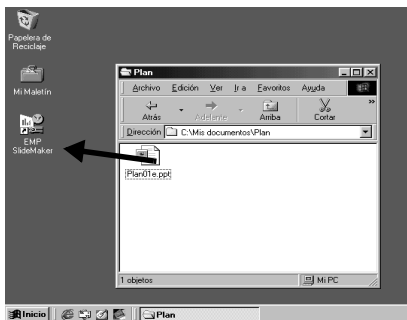
Recuerde

Consulte la Ayuda para obtener información acerca de las funciones del menú de EMP SlideMaker.

◆ Qué hacer cuando...

Creación sencilla de guiones

Para crear de una forma sencilla un guión a partir de un único archivo de PowerPoint, sólo hay que arrastrar y soltar el icono del archivo de PowerPoint sobre el icono de programa de EMP SlideMaker, ubicado en el escritorio.



Notas

- Si se seleccionan varios archivos de PowerPoint y se arrastran y se sueltan sobre el icono de programa de EMP SlideMaker, se crea un guión a partir del único archivo seleccionado por el puntero. Los guiones no se crearán a partir de ninguno de los otros archivos.
- Si se ha creado un guión simplificado, dicho guión se creará a partir de todas las páginas del archivo de PowerPoint especificado. Oculte todas las páginas que no desee proyectar utilizando [**Propiedades de la celda**] después de crear el guión simplificado.

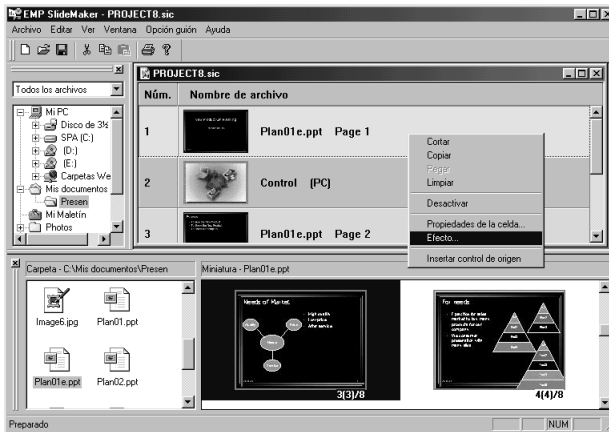
Recuerde

El guión creado tendrá el nombre "SCNx" (donde "x" son números). Por defecto, la calidad de la imagen del guión es [**Normal**]. Es posible modificarla en el cuadro de diálogo "Configuración de guión" que se visualiza seleccionando el menú [**Archivo**] y, a continuación, [**Propiedades**]. Para obtener más información acerca de la calidad de la imagen, consulte "Creación de guiones". ([consulte página 79](#))

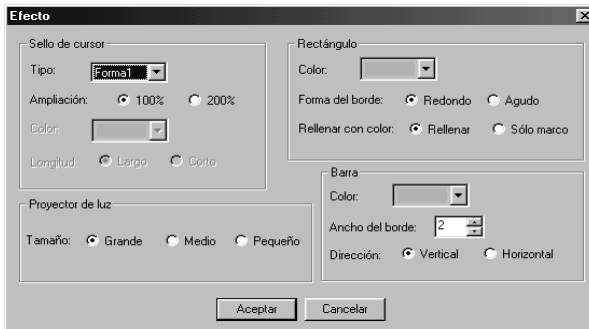
Configuración de efectos









Los efectos, como por ejemplo señalar una imagen proyectada con un sello o una barra, no se pueden realizar mientras se proyecta un guión únicamente pulsando los botones [1] al [4] del mando a distancia. Sin embargo, si los efectos para la imagen de pantalla deseada se establecen mientras se crea el guión, estarán disponibles durante su proyección.

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la celda en la que se desee aplicar efectos y, a continuación, seleccione [Efecto].



- 2 Se muestra el cuadro de diálogo "Efectos". La misma configuración está disponible si se selecciona [Efecto] en el menú de la unidad principal del proyector. Especifique la configuración deseada según la tabla que se muestra a continuación y haga clic en el botón [Aceptar].



[Sello de cursor]	<p>Especifique la forma del cursor/sello que se muestra cuando se pulsa el botón [1] del mando a distancia mientras se está proyectando un guión.</p> <p>Forma 1:  Forma 2:  Forma 3:  Forma 4: </p> <p>Forma 5:  Forma 6:  Forma 7:  Forma 8: </p>
[Rectángulo]	Especifique la forma del borde y el color del rectángulo que se visualiza cuando se pulsa el botón [2] del mando a distancia mientras se está proyectando el guión.
[Proyector de luz]	Especifique el tamaño del foco de luz que se muestra cuando se pulsa el botón [3] del mando a distancia mientras se está proyectando el guión. Cuando se utiliza un foco de luz, sólo se ilumina una parte de la imagen y el resto permanece oscuro.
[Barra]	Especifique la forma y otras propiedades de la barra (línea) que se visualiza cuando se pulsa el botón [4] del mando a distancia mientras se está proyectando el guión.

Recuerde

- Para obtener información detallada acerca de la utilización de la función "Efectos" durante la proyección, consulte el Manual de instrucciones del proyector.
- Cuando se pulsa el botón [5] del mando a distancia, desaparecen todos los efectos mostrados (cursor/sello, rectángulo, foco de luz y barra).
Cuando se pulsa el botón [ESC] del mando a distancia, se cancela la función "Efectos".

Manipulación de archivos de guión creados con versiones anteriores

Cuando se intenta abrir un archivo de guión creado con una versión anterior de EMP SlideMaker, se muestra el mensaje "¿Desea convertir al argumento?"

Haga clic en [Sí] para convertir y abrir el archivo de guión en el formato Versión 1.10.

Cuando se han convertido los archivos de versiones anteriores al formato Versión 1.10, la calidad de la imagen pasa a ser [Normal] y no puede ser modificada.

Tenga en cuenta que después de convertir los archivos de guión al formato Versión 1.10, no se pueden abrir utilizando versiones anteriores de EMP SlideMaker.

◆ Envío de guiones

Para poder proyectar un guión con un proyector, se debe enviar dicho guión a una tarjeta de memoria utilizando la función "Enviar guión" de EMP SlideMaker. Especifique como destino la tarjeta de memoria introducida en la unidad de tarjeta del ordenador. Cuando se envía un guión, se puede configurar para que se ejecute automáticamente al iniciar EasyMP o para que se proyecte repetidamente. La función que se utiliza para proyectar automáticamente guiones se denomina "Ejecución automática".

Notas

- Los guiones creados no se pueden enviar a menos que se guarden con la función "Guardar" o "Guardar como".
- Cuando se ha enviado un guión a una tarjeta de memoria, éste se guarda con nombre "nombre_de_guión.sit". Se crea una carpeta con el mismo nombre que el archivo de guión, en la cual se guardan las imágenes de pantalla convertidas en archivos de imagen según la configuración de la calidad de imagen. Estos archivos .sit no se pueden editar utilizando EMP SlideMaker.

1 Introduzca una tarjeta de memoria en el ordenador.

Si se necesita un adaptador de tarjeta, inserte la tarjeta de memoria en él e introdúzcalo en el ordenador.

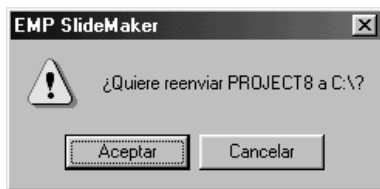
2 Seleccione [Opción guión] y, a continuación, [Enviar guión].



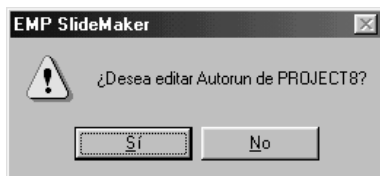
3 Se muestra un cuadro de diálogo para especificar la unidad de destino. Seleccione la unidad en la que se encuentra la tarjeta de memoria y, a continuación, haga clic en el botón [Aceptar].



4 Cuando se muestre un mensaje de confirmación, haga clic en el botón **[Aceptar]**.



5 Cuando termina la transmisión, se muestra un mensaje que pregunta si se desea o no activar la configuración Ejecución automática. Para seleccionar la configuración de Ejecución automática o la de repetición, haga clic en el botón **[Sí]** y continúe con el siguiente paso. Si no se desea especificar ninguna de las dos configuraciones, haga clic en el botón **[No]** para terminar.

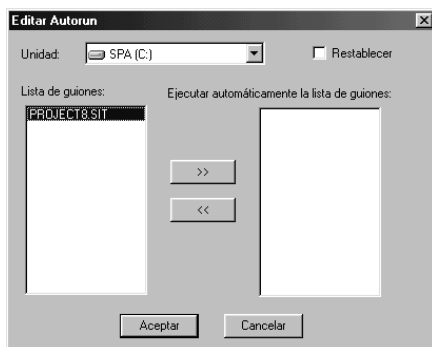


6 Modifique la configuración y haga clic en el botón **[Aceptar]**.

Todos los archivos de guión guardados en la tarjeta de memoria se muestran en la lista de archivos de guión situada a la izquierda.

Para proyectar automáticamente un guión al iniciar EasyMP, active la ejecución automática seleccionando el guión deseado de la lista de archivos de guión y, a continuación, haga clic en el botón **[>>]**. El guión configurado como autoejecutable se muestra en la lista de archivos de guión autoejecutables, situada a la derecha.

Para proyectar repetidamente un guión desde el principio, configure la proyección repetida seleccionando el guión deseado en la lista de archivos de guión y, a continuación, poniendo una marca de verificación al lado de **[Restablecer]**.



Recuerde

La configuración autoejecutable también se puede activar seleccionando [**Opción guión**] y, a continuación, [**Editar Autorun**] antes de enviar un guión.

Notas

- La configuración autoejecutable no se puede activar utilizando el proyector.
 - Si se han configurado dos o más archivos autoejecutables, se proyectarán en el orden en el cual se encuentren registrados en la lista de archivos de guión autoejecutables.
-
-

7

Introduzca la tarjeta de memoria en la que se han guardado los guiones y proyecte esos guiones utilizando las funciones de EasyMP. (consulte [página 92](#))

Proyección de presentaciones

Esta sección ofrece información acerca de cómo proyectar guiones y archivos enviados a las tarjetas de memoria del proyector.

Proyección de guiones y de archivos (EasyMP).....	92
---	----

Proyección de guiones y de archivos (EasyMP)

Utilice las funciones de EasyMP para proyectar los guiones y archivos que se han guardado en la tarjeta de memoria del proyector.

EasyMP tiene dos funciones principales: la función "Guión", la cual se utiliza para proyectar guiones, y la función "Vista preliminar", que se utiliza para proyectar archivos.

◆ Proyección de guiones

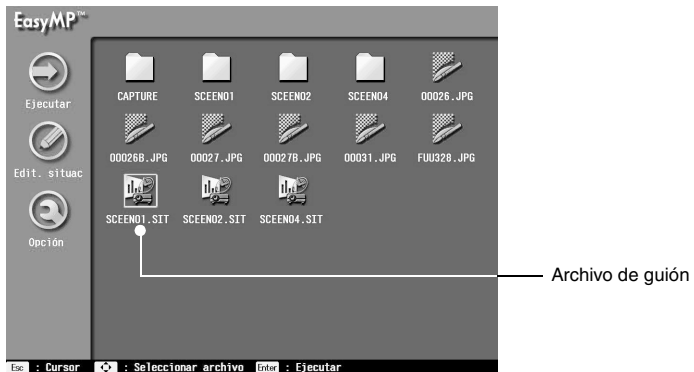
Todos los guiones que se vayan a proyectar deben estar primero guardados en una tarjeta de memoria. Para obtener información detallada, consulte "Envío de guiones". ([consulte página 88](#))

Recuerde

También se pueden configurar los guiones como autoejecutables y para que se proyecten repetidamente. ([consulte página 88](#))

1 **Inicie EasyMP pulsando el botón [EasyMP] del mando a distancia.**
Se proyecta la lista de archivos de EasyMP, mostrando el contenido de la tarjeta de memoria que está insertada en el proyector.

2 **Incline el botón [Enter] del mando a distancia para mover el cursor hasta colocarlo sobre el archivo de guión que se desea proyectar y, a continuación, pulse el botón [Enter].**
Se proyecta el guión seleccionado. Cuando se han proyectado todas las imágenes del guión, la pantalla vuelve automáticamente a la lista de archivos. Si se ha configurado la proyección repetida, se vuelve a comenzar desde el principio del guión.
Es posible continuar con la siguiente pantalla, volver a la pantalla anterior o parar la proyección mientras se está proyectando un guión. ([consulte página 93](#))



Notas

- Si se ha especificado **[Insertar control de origen]** en el archivo de guión y se cambia la fuente, al pulsar el botón **[EasyMP]** se para la proyección de la fuente de imagen insertada y se proyecta el resto del archivo de guión.
- Con **[Edit. situac]** también se puede especificar tanto el orden de las páginas como si se desea mostrar u ocultar determinadas páginas de un guión. ([consulte página 94](#))

◆ Funcionamiento durante la presentación

Se pueden realizar las siguientes operaciones mientras se está proyectando un guión o un archivo.

Transición de dispositiva	Pulse el botón [Enter] para continuar con la siguiente pantalla. Pulse el botón [Esc] para volver a la pantalla anterior.
Parada de la proyección	Si se pulsa el botón [EasyMP] , se muestra el mensaje "¿Desea parar la proyección?" Pulse el botón [Enter] para parar. Pulse el botón [Esc] para continuar con la proyección.

Las siguientes funciones de la unidad principal del proyector también se pueden utilizar de la misma manera que cuando se proyecta un guión o un archivo utilizando EasyMP.

Pausa (Congelar)	Cada vez que se pulsa el botón [Freeze] del mando a distancia, la proyección se pone en pausa o se reinicia.
Parada de A/V	Cada vez que se pulsa el botón [A/V Mute] del mando a distancia, la proyección y el sonido se paran o se reinician. Si se ha especificado un logotipo de usuario en el menú [Configuración] de la unidad principal del proyector, éste se muestra mientras se para la imagen y el sonido.
Zoom de imagen	Mantenga pulsado el lado más grande del botón [E-Zoom] del mando a distancia para ampliar la imagen proyectada y mantener el mismo tamaño de pantalla. La proporción del zoom se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando se haya obtenido el zoom deseado, suelte el botón. Si no se visualiza el área deseada incline el botón [Enter] del mando a distancia y desplácela. De igual modo, mantenga pulsado el lado más pequeño del botón [E-Zoom] del mando a distancia para reducir la imagen.

Notas

Si se ha especificado **[Insertar control de origen]** en el archivo de guión, no es posible visualizar la siguiente pantalla utilizando el botón **[Enter]** o volver a la pantalla anterior utilizando el botón **[Esc]** mientras se produce el intercambio de la fuente.

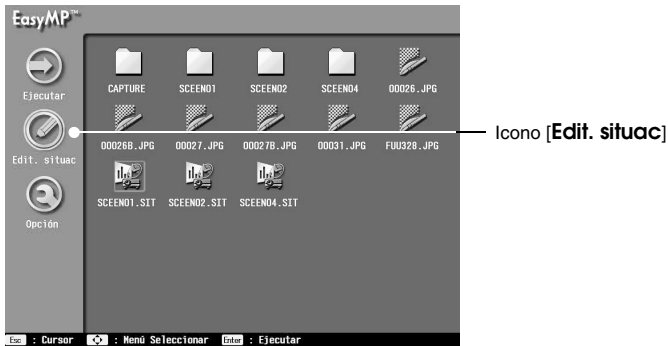
◆ Edición de guiones

Es posible modificar el orden de las páginas de un archivo de guión guardado en la tarjeta de memoria del proyector y especificar si se desea ocultar o mostrar cada una de ellas.

1 Coloque el cursor en el guión que se desea editar y, a continuación, pulse el botón [Esc] del mando a distancia.

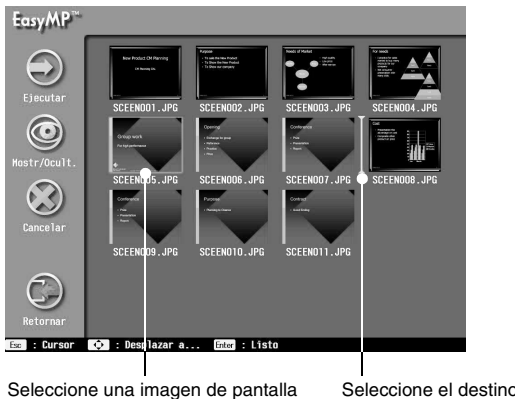
Cuando se selecciona un archivo, se activa el menú situado en el lado izquierdo.

2 Coloque el cursor sobre el icono [Edit. situac] y, a continuación, pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

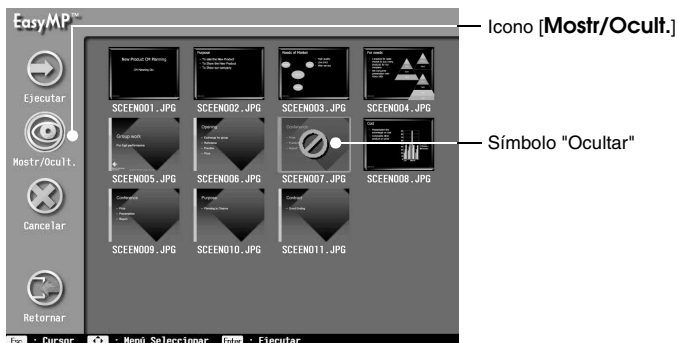


3 Se muestra la siguiente pantalla de edición. Especifique el orden de las páginas del archivo de guión y si desea ocultar o mostrar cada una de ellas.

Para cambiar el orden de las imágenes, coloque el cursor sobre la imagen de pantalla deseada y pulse el botón [Enter] del mando a distancia. A continuación, mueva el cursor hasta el destino deseado y pulse el botón [Enter] del mando a distancia.



Para ocultar una página, coloque el cursor sobre la imagen de pantalla deseada y pulse el botón **[Esc]** del mando a distancia. A continuación, coloque el cursor sobre el icono **[Mostr/Ocult.]** y pulse el botón **[Enter]** del mando a distancia.



4 Cuando se termine la edición, coloque el cursor sobre el icono **[Retornar]** y pulse el botón **[Enter]** del mando a distancia.

El guión se guarda con los cambios y se muestra la lista de archivos.

Para cancelar los cambios aplicados al guión, coloque el cursor sobre el icono **[Cancelar]** y, a continuación, pulse el botón **[Enter]** del mando a distancia.

Recuerde

Si se coloca el cursor sobre el icono **[Ejecutar]** y se pulsa el botón **[Enter]** del mando a distancia, comienza la proyección del guión guardado con el contenido editado.

◆ Visualización de archivos

Es posible visualizar los archivos de imagen guardados en la tarjeta de memoria utilizando la función "Vista preliminar" de EasyMP.

Están disponibles los dos siguientes modos de vista preliminar.

- Vista preliminar de un único archivo de imagen
Este modo de vista preliminar proyecta el contenido de un único archivo de imagen.
- Vista preliminar de la lista de archivos de imagen que contiene la carpeta
Este modo de vista preliminar proyecta una lista de todos los archivos de imagen de la carpeta, o bien proyecta un archivo de imagen cada vez.



Archivos que se pueden proyectar con la función "Vista preliminar"

Los siguientes archivos de imagen se pueden proyectar utilizando la función "Vista preliminar":

- Archivos JPG guardados mediante la función "Capturar"*
- Archivos JPG y BMP guardados durante la creación de un guión
- Archivos de mapa de bits (BMP) SXGA (1280 x 1024) o menos
- Archivos JPG SXGA (1280 x 1024) o menos (a excepción de determinados formatos especiales JPG)

* La función "Capturar" se puede ejecutar seleccionando [**Captura**] y, a continuación [**Captura de imagen**] en el menú del proyector.

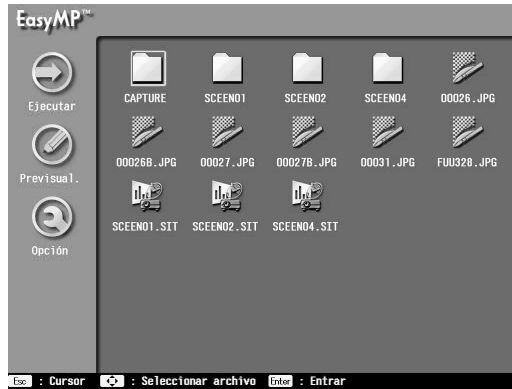
Notas

- Sólo se puede obtener una vista preliminar de los archivos BMP de color de 24 bits. No es posible proyectar correctamente archivos de 256 colores.
- Es posible que los archivos JPG guardados con una cámara digital o con otro software no se puedan proyectar.
- Los archivos con la extensión "JPEG" no se pueden proyectar.
- Si la proporción de compresión es alta, es posible que las imágenes no se proyecten con claridad debido a las características de los archivos JPG.

Vista preliminar de los archivos de imagen

1 Inicie EasyMP pulsando el botón [EasyMP] del mando a distancia.

Se proyecta la lista de archivos de EasyMP, mostrando el contenido de la tarjeta de memoria que está insertada en el proyector.

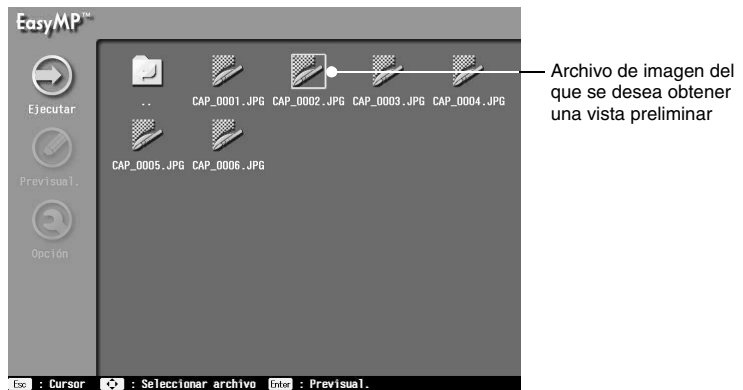


Recuerde

Cuando manipule archivos de la tarjeta de memoria desde un ordenador a través de una conexión USB, el contenido de la visualización se actualiza pulsando el botón [EasyMP].

2 Coloque el cursor sobre el archivo de imagen del que se desea obtener una vista preliminar y, a continuación, pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

Se proyecta el contenido del archivo de imagen seleccionado.



Recuerde

Coloque el cursor sobre el archivo deseado y, a continuación, pulse el botón **[Esc]** del mando a distancia para obtener una vista preliminar de dicho archivo de imagen. O bien, coloque el cursor sobre el icono **[Ejecutar]** y pulse el botón **[Enter]** del mando a distancia para obtener la vista preliminar del archivo de imagen.

- 3** Para volver a la lista de archivos, pulse el botón **[Esc]** o **[Enter]** del mando a distancia.



Vista preliminar de la lista de archivos de imagen de la carpeta

Se puede obtener una vista preliminar de la lista de los archivos de imagen guardados en una carpeta o aumentados y proyectados uno por uno secuencialmente.

Recuerde

Es posible especificar las condiciones de visualización, como la proyección repetida y el tiempo de cambio de pantalla. ([consulte página 100](#))

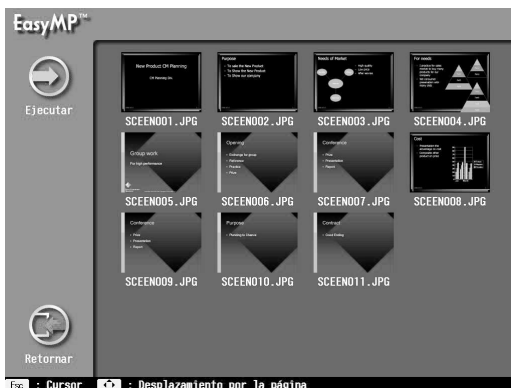
- 1** Inicie EasyMP pulsando el botón **[EasyMP]** del mando a distancia.
Se proyecta la lista de archivos de EasyMP, mostrando el contenido de la tarjeta de memoria que está insertada en el proyector.
- 2** Coloque el cursor sobre la carpeta que contiene el archivo de imagen del que se desea obtener una vista preliminar y, a continuación, pulse el botón **[Esc]** del mando a distancia.
Mientras la carpeta está seleccionada, el cursor se mueve al menú de la izquierda.

Notas

Cuando está seleccionada una carpeta de guión, se puede obtener una vista preliminar de la lista de archivos de imagen del guión que está en dicha carpeta.

3 Coloque el cursor sobre el icono [Previsual.] y, a continuación, pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

Se muestra una lista de las imágenes de la carpeta.

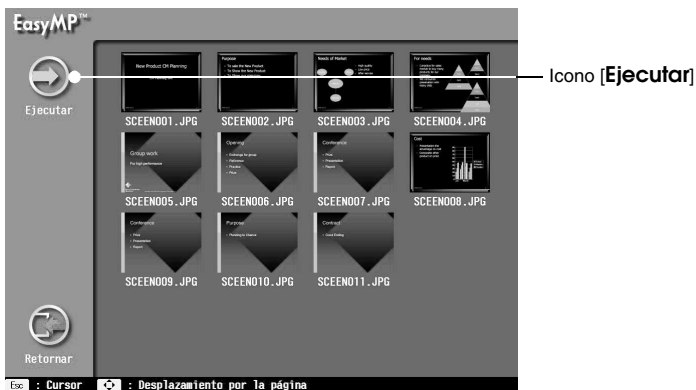


Notas

Si hay archivos que no se pueden proyectar, se visualizan con el icono del archivo.

4 Para obtener una vista preliminar de las imágenes ampliándolas una por una, pulse el botón [Esc] del mando a distancia, coloque el cursor sobre el icono [Ejecutar] y, a continuación, pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

Se muestra una vista ampliada de la primera imagen. Mientras se encuentra en la vista preliminar ampliada, es posible visualizar el siguiente archivo de imagen, volver al archivo de imagen anterior o cancelar dicha vista preliminar. (consulte [página 93](#))



◆ Configuración de las condiciones de visualización

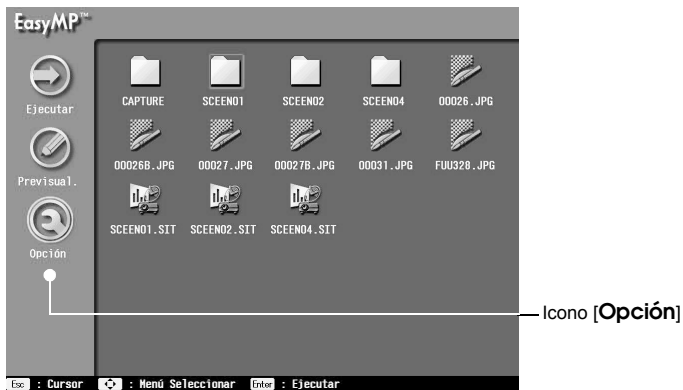
Se pueden especificar las condiciones de visualización para la proyección de guiones y para la vista preliminar de listas de archivos de imagen. Entre las condiciones de visualización que se pueden configurar se encuentran la proyección repetida, el tiempo de cambio de pantalla, el orden de visualización y el color de fondo.

- 1** Coloque el cursor sobre el archivo o carpeta de guión cuyas condiciones de visualización desee configurar y, a continuación, pulse el botón [Esc] del mando a distancia.

Mientras la carpeta o el archivo de guión está seleccionado, el cursor se mueve al menú de la izquierda.

- 2** Coloque el cursor sobre el icono [Opción] y, a continuación, pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

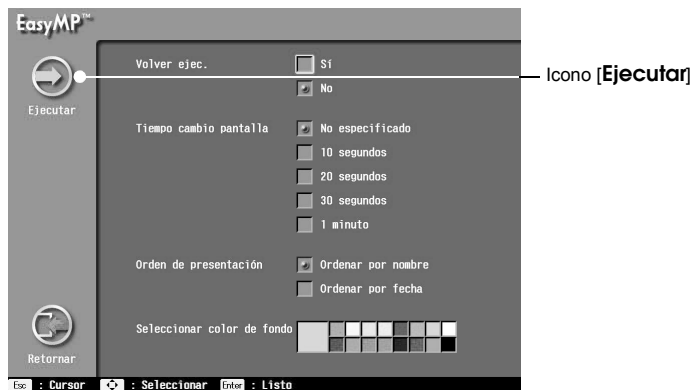
Se muestra la pantalla "Configuración de las condiciones de visualización".



3 Especifique la configuración deseada.

Coloque el cursor sobre la condición de visualización que se desea modificar y, a continuación, pulse el botón **[Enter]** del mando a distancia para seleccionar la configuración.

Si se coloca el cursor sobre el icono **[Ejecutar]** y se pulsa el botón **[Enter]**, se puede obtener una vista preliminar del archivo de guión o de imagen de la carpeta.



A continuación se muestra una lista detallada de todas las condiciones de visualización.

Volver a ejecutar	Permite configurar si se realiza repetidamente la proyección de un guión o la vista preliminar ampliada de los archivos de imagen de una carpeta. Si se selecciona un archivo de guión, sólo se visualiza este elemento.
Tiempo de cambio de pantalla	Configura el tiempo que transcurre antes de continuar con la siguiente pantalla. Si se selecciona "No especificado", pulse el botón [Enter] del mando a distancia para continuar.
Orden de visualización	Configura el orden de la visualización.
Seleccionar color de fondo	Configura el color de fondo que se muestra.

Utilización avanzada

Esta sección explica cómo conectar el proyector al ordenador utilizando un cable USB.

Conexión del proyector al ordenador utilizando un cable USB	104
---	-----

Conexión del proyector al ordenador utilizando un cable USB

Es posible conectar el proyector a un ordenador personal utilizando el cable USB que se incluye con el proyector, de forma que se puede acceder al contenido de la tarjeta de memoria insertada en el proyector desde el ordenador.

◆ Condiciones de los ordenadores que pueden ser conectados

Ordenadores que funcionen en entorno Windows 98/Me/2000*
--

*Los ordenadores Macintosh no son compatibles.

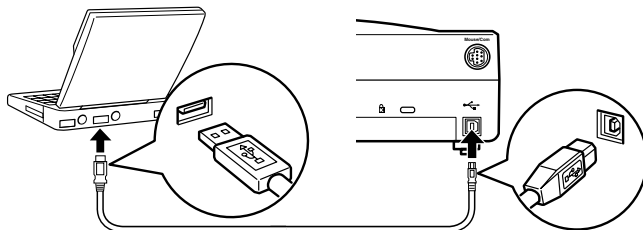
Para conectar un ordenador al proyector utilizando un cable USB y así poder acceder a la tarjeta de memoria del proyector, el controlador USB debe estar instalado en el ordenador que se esté utilizando. El controlador USB que debe estar instalado depende del sistema operativo que se utilice, tal como se describe a continuación:

- Cuando se utiliza Windows 98
Consulte "Conexión del proyector al ordenador e instalación del controlador USB". ([consulte página 105](#)) mientras instala el controlador USB que se encuentra en el CD-ROM "EasyMP Software" que se incluye con el proyector.
- Cuando se utiliza Windows Me
Instale el controlador USB estándar que viene con el sistema operativo o el controlador USB que se encuentra en el CD-ROM "EasyMP Software" que se incluye con el proyector. Si ya está instalado el controlador USB estándar que viene con el sistema operativo, no es necesario instalar otro. Simplemente conecte el proyector al ordenador.
- Cuando se utiliza Windows 2000
Instale el controlador USB estándar que viene con el sistema operativo. No se puede utilizar el controlador USB que se encuentra en el CD-ROM "EasyMP Software" que se incluye con el proyector.

◆ Conexión del proyector al ordenador e instalación del controlador USB

- 1** Conecte el proyector al ordenador personal utilizando el cable USB que se incluye con el proyector.

Si se conecta el cable USB cuando el proyector y el ordenador están encendidos, se inicia el asistente para "Agregar nuevo hardware". En este caso, continúe en el paso 4.



- 2** Si el proyector está apagado, enciéndalo.
- 3** Si el ordenador está apagado, enciéndalo e inicie Windows.
Se inicia el asistente "Agregar nuevo hardware".
- 4** Salga del asistente "Agregar nuevo hardware" haciendo clic en el botón [Cancelar].
- 5** Introduzca el CD-ROM "EasyMP Software" en la unidad de CD-ROM del ordenador.
Se inicia el programa de configuración.
- 6** Haga clic en el botón [Cancelar] para salir del programa de configuración.
- 7** Haga clic en [Inicio] y, a continuación, seleccione [Ejecutar].
Aparece el cuadro de diálogo "Ejecutar".

- 8** En el cuadro **Abrir**, introduzca "(nombre de la unidad de CD-ROM): \USB-Driver\Win98\language\Disk1\Setup" y, a continuación, haga clic en el botón **[Aceptar]**.

Comienza la instalación. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.



Recuerde

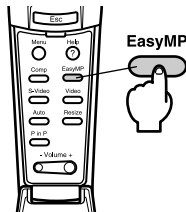
Para desinstalar, inicie "Archivos de programa\EasyMPun.exe".

◆ Acceso a la tarjeta de memoria desde el ordenador

Cuando el proyector esté conectado al ordenador mediante el cable USB suministrado y el controlador USB necesario haya sido instalado según los procedimientos descritos anteriormente, la tarjeta de memoria insertada en el proyector se muestra como una de las unidades a las que se puede acceder desde el mismo ordenador.

- 1** Inicie EasyMP pulsando el botón **[EasyMP]** del mando a distancia.

Se proyecta la lista de archivos de EasyMP, mostrando el contenido de la tarjeta de memoria que está insertada en el proyector.



- 2** Haga doble clic en el icono **[Mi PC]** del ordenador.
Se muestra la ventana **[Mi PC]**.

3 La tarjeta de memoria se muestra como un "Disco extraíble".

Se pueden realizar manipulaciones de archivos, por ejemplo copiar y mover, como si fuesen archivos normales de Windows.



Apéndice

Esta sección describe los problemas que pueden ocurrir durante el funcionamiento del proyector y las acciones que se deben realizar para corregirlos.

Cuando se produce un problema.....	110
Índice	113

Cuando se produce un problema

Esta sección describe los problemas que se pueden producir cuando se proyectan guiones o archivos de imagen utilizando EMP SlideMaker. Consulte esta sección cuando se produzca un problema.

No se proyecta ninguna imagen



Se muestra "No hay señal".

- **Compruebe si se ha seleccionado correctamente una imagen de EasyMP.**

Pulse el botón **[Source]** de la unidad principal del proyector (o el botón **[EasyMP]** del mando a distancia) para alternar a una imagen de EasyMP.

Consulte "Proyección de guiones y de archivos (EasyMP)". ([consulte página 92](#)).



Se muestra "No hay tarjeta de memoria".

- **Compruebe si se ha introducido una tarjeta de memoria.**

Introduzca una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta (de la unidad principal del proyector).



Se muestra "No hay archivos visualizables".

- **Compruebe si la tarjeta de memoria contiene archivos que no se pueden visualizar.**

Los archivos que puede visualizar EasyMP incluyen los archivos de guión (.sit), archivos JPEG (.JPG) y archivos de mapa de bits (.BMP). No se pueden utilizar otros formatos de archivo.

* Windows reconoce los archivos JPEG con extensión "JPEG" como archivos JPEG. Sin embargo, EasyMP no los reconoce. Por tanto, cambie la extensión de los archivos JPEG a "JPG" o a "jpg".



Se muestra "No hay archivos".

- **Compruebe si se ha borrado el archivo especificado.**

Si se ha sobrescrito el contenido de la tarjeta de memoria desde el PC a través de la conexión USB, es posible que el contenido de la lista de archivos que se muestra sea diferente del contenido de la tarjeta de memoria. Pulse el botón **[EasyMP]** para actualizar la visualización de archivos.



Se muestra "Imposible visualizar".

● **Compruebe si se ha especificado una imagen JPEG de escala de grises.**

EasyMP no puede mostrar imágenes JPEG de escala de grises.

● **Compruebe si se ha especificado una imagen JPEG de compresión progresiva.**

EasyMP no puede mostrar imágenes JPEG de compresión progresiva.

● **Compruebe si el archivo especificado está dañado.**

Es posible que el contenido de un archivo JPEG o de mapa de bits no sea válido. Es posible que no se puedan utilizar los archivos que contienen imágenes tomadas por algunos tipos de cámaras digitales o archivos procesados por algunos tipos de software; por lo tanto, puede que las imágenes de estos archivos no se visualicen.



Se muestra "Imposible visualizar este tamaño".

● **Compruebe si se ha especificado una imagen JPEG con una resolución que supere SXGA (1280 x 1024).**

No es posible visualizar archivos JPEG o de mapa de bits cuya resolución supere SXGA (1280 x 1024). Ajuste la resolución mediante EMP SlideMaker o cualquier otra utilidad.



Se muestra "No hay suficientes colores en el archivo de imagen".

● **Compruebe si se ha especificado un archivo de mapa de bits que no sea de color de 24 bits.**

No es posible visualizar los archivos de mapa de bits (256 colores, 16 colores, etc.) que no sean de color de 24 bits. Modifíquelos a archivos de mapa de bits de color de 24 bits.



Se muestra "Imposible guardar el archivo".

● **Compruebe si la tarjeta de memoria está llena.**

Si no hay suficiente espacio para guardar más archivos, borre los archivos innecesarios para dejar espacio libre.



Se muestra "Error en la captura de datos".

● **Compruebe si se ha intentado capturar una imagen mientras el proyector estaba conectado al ordenador mediante la conexión USB.**

No es posible capturar imágenes mientras el proyector está conectado mediante USB. Desconecte el cable USB.

Problemas cuando se utiliza EasyMP

- **Las imágenes no son normales (están dañadas).**

Algunas imágenes JPEG no se pueden visualizar normalmente, dependiendo de la resolución. Si no se visualizan normalmente, ajuste la resolución para que el número de líneas verticales sea un múltiplo de 8 píxeles y el número de líneas horizontales sea un múltiplo de 16 o 32 píxeles. Este problema no debería producirse con archivos de guión creados con EMP SlideMaker ni con los tipos generales de resolución (VGA o XGA).

Problemas cuando se utiliza el Software EasyMP

- **Los archivos de PowerPoint (.ppt) no se visualizan en la ventana Archivo.**

Los archivos creados o guardados con PowerPoint 95 no se pueden editar utilizando el Software EasyMP. Antes de utilizarlos, estos archivos se deben guardar primero como PowerPoint 97 o PowerPoint 2000.

- **Los archivos de PowerPoint (.ppt) no se pueden pegar en un guión ni tampoco se pueden visualizar las miniaturas.**

Es posible que no se haya instalado el convertidor JPEG de MS-Office. Visualice la opción "Filtros gráficos" de "Convertidores y filtros" del instalador de Office 97, seleccione todos o únicamente el filtro JPEG y, a continuación, instale el convertidor JPEG. (En Office 2000, el filtro JPEG está incluido en la instalación básica.)

- **No se pueden editar los archivos de guión creados.**

Los archivos de guión (.sit) que se han transferido a una tarjeta de memoria no se pueden volver a editar utilizando el Software EasyMP. Para editarlos, utilice los datos de guión (.sic) que guarda temporalmente el Software EasyMP.

Notas

Si el problema persiste, desenchufe el equipo de la toma de alimentación y póngase en contacto con su distribuidor o dirección más cercana ofrecida en las "Condiciones de la garantía internacional" en la "Guía de instrucciones de seguridad/Términos de la garantía mundial" incluida en la caja.

A

A/V Mute 93
Adaptador de tarjetas para PC 68, 71
Alta calidad 80

B

Barra 87
Barra de memoria 68
BMP 78

C

Calidad de imagen 80
Celda 82
Configuración de repetición 89
Conversión 87

D

Desinstalación 73
DIB 78

E

Efectos 84, 86
Ejecución automática 75, 88
EMP SlideMaker 79
Enviar guión 88
E-Zoom 93

F

Formato de modo de color CMYK 78
Formato progresivo 78
Freeze 93

G

Guión 79, 92

I

Indicador de funcionamiento 70
Instalación 72

J

JPG 78

M

Microdrive 68
Miniatura 81

N

Normal 80

P

Pantalla de lista de archivos 74
Pausa 93
PowerPoint 78
Proyector de luz 87

R

Rectángulo 87

S

Sello de cursor 87
Sin compresión 80
SmartMedia 68

T

Tarjeta CompactFlash 68
Tarjeta de memoria 68
Tarjeta flash ATA 68

U

USB 104

V

Vista preliminar 92

Z

Zoom de imagen 93

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of SEIKO EPSON CORPORATION. No patent liability is assumed with respect to the use of the information contained herein. Neither is any liability assumed for damages resulting from the use of the information contained herein.

Neither SEIKO EPSON CORPORATION nor its affiliates shall be liable to the purchaser of this product or third parties for damages, losses, costs, or expenses incurred by purchaser or third parties as a result of: accident, misuse, or abuse of this product or unauthorized modifications, repairs, or alterations to this product, or (excluding the U.S.) failure to strictly comply with SEIKO EPSON CORPORATION's operating and maintenance instructions.

SEIKO EPSON CORPORATION shall not be liable against any damages or problems arising from the use of any options or any consumable products other than those designated as Original EPSON Products or EPSON Approved Products by SEIKO EPSON CORPORATION.

EPSON is a registered trademark and PowerLite is a trademark of SEIKO EPSON CORPORATION.

General Notice: The following trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners and are used in this publication for identification purposes only.

- The Ricoh Vector font designed by Ricoh Co., Ltd. and based on the alphabetic characters created by Ryobi Magics Ltd. has been used with this product.
- Microsoft, MS, Windows95, Windows98, WindowsNT, Windows2000 and Power-Point are trademarks registered in the United States of America and other countries by Microsoft Corporation.
- EasyMP and EasyMP.net are the trademarks of Seiko Epson Corp.
- EPSON is the trademark registered of Seiko Epson Corp.
- Copyright © 1999-2000 WESTTEK LLC. All Rights Reserved. WESTTEK and the WT Logo are registered trademarks of WESTTEK, LLC.
- ® Viewer Technology © 2000 IntraNet Solutions, Inc. All rights reserved.

Other product names used herein are also for identification purposes only and may be trademarks of their respective owners. EPSON disclaims any and all rights in those marks.

EPSON®



Stampato su carta riciclata al 100%.
Impreso en papel 100% reciclado.



Printed in Japan
402031300
(9002223)
01.10-.3A(C01)