

EPSON®

EasyMP™

Guía de funcionamiento

**EMP-765
EMP-755**



Contenido



Proyección de imágenes de ordenador mediante una red (Network Screen)

Uso de la barra herramientas	4
Nombres y funciones de cada icono.....	4
Modo Presentación de diapositivas	5
Impedir interrupciones	6
Zoom electrónico (E-Zoom).....	7
Configuración básica.....	7
Si no aparecen proyectores conectados.....	9
Conexión especificando una dirección IP.	10
Creación de grupos de conexión	13
Medidas de seguridad para LAN inalámbrica	21
Usando transmisiones encriptadas en el modo de conexión fácil	22
Evitando el acceso no autorizado en el modo de conexión fácil (NS Protect)	23
Ajuste de los métodos de encriptado y autenticación para el modo de punto de acceso de LAN inalámbrico	24
Deshabilitando la búsqueda automática ESSID	30

Preparación de una presentación (Usando EMP SlideMaker2)

Procedimientos para realizar una presentación sin usar un ordenador.....	32
Archivos que se pueden incluir en los escenarios.....	33
Creación de un escenario.....	34
Ajuste de las propiedades del escenario	34
Inclusión de archivos de PowerPoint en escenarios	36
Inclusión de archivos de imágenes y películas en escenarios	39
Edición de un escenario.....	41
Envío de un escenario.....	42
Que hacer cuando... ..	44
Crear fácilmente un escenario	44
Verificación del estado de proyección de un escenario en el ordenador	45
Realización de ajustes de animación	46





Visualización de la presentación (Usando el CardPlayer)

Archivos que puede proyectar el CardPlayer	49
Usando el CardPlayer	50
Inicio del CardPlayer.....	50
Como cerrar el CardPlayer	51
Funcionamiento básico del CardPlayer	52
Proyección de escenarios.....	56
Reproducción de un escenario.....	56
Funcionamiento durante la presentación.....	57
Selección y proyección de diapositivas desde un escenario	58
Edición de un escenario.....	59
Proyectando archivos de imágenes y películas.....	61
Proyectando archivos de imágenes y películas	61
Proyección secuencial de todos los archivos de imágenes y películas en una carpeta (presentación de diapositivas)	62
Ajuste de las condiciones de visualización de archivos de imágenes y películas y modo de funcionamiento	64

Uso de un ordenador para configurar, monitorear y controlar proyectores

Modificación de ajustes usando un navegador de Internet (EasyWeb)	67
Visualización de EasyWeb	67
Configuración del proyector.....	68
Control del proyector.....	69
Uso de la función de notificación por correo para reportar problemas.....	70
Ajuste de la función de notificación por correo	70
Si se envía por correo una notificación de problema	72
Administración usando SNMP	73





Proyección de imágenes de ordenador mediante una red (Network Screen)

Este capítulo explica que hacer si no se puede encontrar un proyector el cual se desea conectar cuando se usa la pantalla de red, y también explica las medidas de seguridad de LAN inalámbrico.

Uso de la barra herramientas	4	Medidas de seguridad para LAN inalámbrica	21
• Nombres y funciones de cada icono	4	• Usando transmisiones encriptadas en el modo de conexión fácil.....	22
• Modo Presentación de diapositivas	5	• Evitando el acceso no autorizado en el modo de conexión fácil (NS Protect).....	23
• Cambio de la imagen.....	6	• Ajuste de los métodos de encriptado y autenticación para el modo de punto de acceso de LAN inalámbrico	24
• Impedir interrupciones	6	• Deshabilitando la búsqueda automática ESSID.....	30
• Zoom electrónico (E-Zoom)	7		
• Configuración básica	7		
Si no aparecen proyectores conectados	9		
• Conexión especificando una dirección IP.....	10		
• Creación de grupos de conexión	13		
• Creación de un grupo	13		
• Conexión usando un grupo	16		
• Exportación de grupos	18		
• Importación de grupos	19		



Uso de la barra herramientas

Nombres y funciones de cada icono

Cuando el ordenador y el proyector están conectados a la red, aparece la siguiente barra de herramientas en la pantalla del ordenador. A menos que sea indicado, las siguientes descripciones muestran las pantallas para Windows.

Una pantalla similar aparece en el caso de los ordenadores Macintosh.

[Windows]

(14)



[Macintosh]

(14)(15)



El funcionamiento de cada icono se describe a continuación.

(1)		Ayuda	Visualiza la ayuda del EMP NS Connection.
(2)		Impedir interrupciones (para Windows)	Previene conexiones inestables de proyectores conectados a la red. La función de prevención de interrupciones se activa y desactiva cada vez que hace clic en este icono. p.6
(3)		Modo Presentación de diapositivas (para Windows)	Hace que los proyectores proyecten solo presentaciones PowerPoint. El modo de presentación se activa y desactiva cada vez que hace clic en este icono. p.5

(4)		Cambiar pantalla	Puede visualizar o esconder la ventana de estado de la conexión cada vez que hace clic en este icono. Cuando se visualiza la ventana de estado de la conexión, se visualizan en verde los iconos con los nombres de los proyectores actualmente conectados. No se puede usar la ventana de estado de la conexión para funciones como cambiar el estado de la conexión de un proyector o conectar nuevos proyectores.
(5)		Visualización de URL de funcionamiento en el proyector	Visualiza el EasyWeb. p.67
(6)		Congelar	Funciona de la misma manera que el botón [Freeze] del mando a distancia. " Congelar (Freeze) " en el <i>Manual de instrucciones</i>
(7)		Silencio A/V	Funciona de la misma manera que el botón [A/V Mute] del mando a distancia. " Fondo (A/V Mute) " en el <i>Manual de instrucciones</i>
(8)		E-ZOOM	Funciona de la misma manera que la función de zoom electrónico del proyector. Se visualiza una ventana de ajuste de manera que pueda ampliar las áreas que desee. p.7
(9)		Ajustes básicos	Esto visualiza una ventana de ajuste donde puede cambiar los ajustes de elementos como brillo, contraste y modo de color. p.7 Funciona de la misma manera que los elementos correspondientes del menú de configuración "Imagen" del proyector. " Imagen " en el <i>Manual de instrucciones</i>
(10)		Cambiar origen de imagen	La imagen proyectada cambia entre el equipo conectado a los puertos [Video] y [S-Video] cada vez que se hace clic en este botón.





(11)		Cambiar origen de PC	La imagen proyectada cambia entre el equipo conectado al puerto [Computer/Component Video] e EasyMP cada vez que se hace clic en este botón.
(12)		Desconectar	Esto desconecta de la red al proyector actualmente en comunicación.
(13)		Indicador del estado de conexión	Cuando un proyector se conecta al ordenador mediante la red, los indicadores superior, medio e inferior parpadean alternativamente. Si el proyector no se puede conectar correctamente, los indicadores se apagan.
(14)		Salir	Esto desconecta de la red al proyector actualmente en comunicación y luego cierra el EMP NS Connection.
(15)		Minimizar	Minimiza la barra de herramientas y (si está usando Windows) visualiza los iconos dentro de la barra de tareas de Windows. Si está usando un Macintosh, la barra de herramientas está almacenada en el Dock.

Modo Presentación de diapositivas

Cuando "Modo Presentación de diapositivas" se ajusta a "ON", las únicas imágenes que se envían al proyector cuando se proyecta una presentación PowerPoint son las imágenes de la misma presentación. Las imágenes que no son parte de la presentación no son proyectadas mediante el proyector, de manera que la presentación se puede realizar sin que el auditorio vea las operaciones de selección de archivos que se realizan antes de realizar la presentación.

El archivo "Image.jpg" que ha sido preajustado para el proyector será proyectado cada vez que no se está realizando una presentación (imagen inferior izquierdo). Esta imagen se puede cambiar por una preferida por Ud. Si no existe ningún archivo "Image.jpg", se proyectará una pantalla negra (imagen inferior derecha).

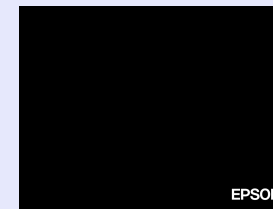


Image.jpg



Pantalla negra



Pista

- El modo de presentación se puede ajustar a "ON" u "OFF" antes de conectar el proyector y mientras se conecta el proyector.
- El modo de presentación se ajusta automáticamente a "OFF" cuando se sale de la EMP NS Connection.





■ Cambio de la imagen

Puede cambiar el archivo "Image.jpg" por su imagen preferida de acuerdo con el siguiente procedimiento.

Procedimiento

1 Se pueden usar los siguientes tipos de imágenes.

Formato de archivo	JPEG (no se pueden usar imágenes JPEG2000.)
Tamaño máximo (ancho x altura)	1600 x 1200 píxeles
Nombre de archivo	Image.jpg (Debe ser este nombre de archivo)

2 Guarde su imagen preferida en la subcarpeta Image de la carpeta en la cual se haya instalado EMP NS Connection.

Ejemplo de destino de almacenamiento:

C:\Program files\EPSON\NSConnection\Image

Carpeta de instalación (por defecto)

3 Cuando se vuelve a arrancar EMP NS Connection, la imagen nueva será proyectada.

Impedir interrupciones

Cuando al función de prevención de interrupciones se ajusta a "ON" en un ordenador que tiene proyectores conectados, no será posible conectar esos proyectores usando otros ordenadores. Si se conecta más de un proyector al ordenador, la función de prevención de interrupciones será aplicada para todos los proyectores conectados.

Se podrán conectar otros ordenadores a los proyectores tan pronto como el ajuste de la función de prevención de interrupciones se cambie a "OFF". La función de prevención de interrupciones se habilitará durante el modo de búsqueda automática ESSID. La función de prevención de interrupciones será deshabilitada durante el modo de conexión IP.



: Cuando la función de prevención de interrupciones está en ON



: Cuando la función de prevención de interrupciones está en OFF



: Cuando se encuentre en el modo de conexión IP (la función de prevención de interrupciones está deshabilitada)



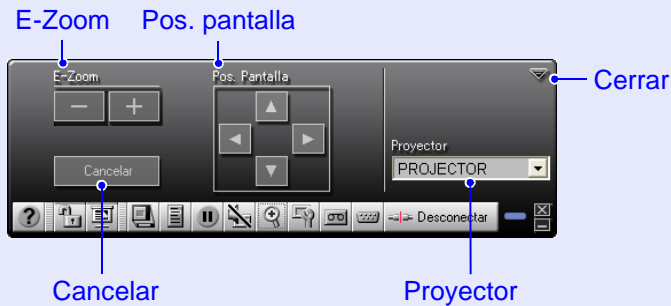
Pista

- **La función de presentación se puede ajustar a "ON" u "OFF" antes de conectar el proyector y mientras se conecta el proyector.**
- **La función de prevención de interrupciones se ajusta automáticamente a "OFF" cuando se sale de la EMP NS Connection.**
- **Si la conexión entre el proyector y el ordenador se interrumpe, otros ordenadores podrán entonces acceder a ese proyector incluso si la función de prevención de interrupciones todavía se encuentra ajustada a "ON".**
- **Si usa Windows, la función de prevención de interrupciones puede estar habilitada para el proyector buscado. Si ese fuera el caso, el ordenador usado para la búsqueda tendrá prioridad para conectarse al proyector cuando se especifica la dirección IP.**



Zoom electrónico (E-Zoom)

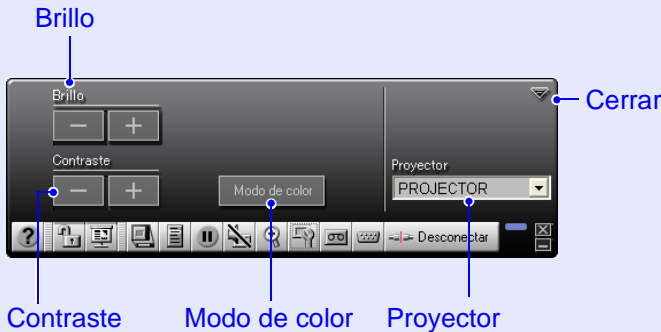
Cuando hace clic en el icono "E-Zoom" aparece la siguiente ventana de ajuste, y puede usar esta ventana para cambiar ajustes como la de zoom y posición.



E-Zoom	Ajusta la relación de zoom electrónico. Botón [+]: Amplía las imágenes. Botón [-]: Reduce las imágenes que han sido ampliadas. Estos botones funcionan de la misma manera que los botones [⊕] y [⊖] del mando a distancia.
Pos. pantalla	Especifica un área para ser ampliada o reducida. Funciona de la misma manera que cuando se usa la función de zoom electrónico del proyector para mover el cursor a fin de especificar el área que se desea ampliar o reducir. Consulte "Zoom electrónico (E-Zoom)" en el <i>Manual de instrucciones</i> .
Cancelar	Esto cancela el zoom electrónico y devuelve las imágenes a su tamaño original.
Proyector	Visualiza el nombre del proyector que es actualmente el destino de las operaciones. Si está conectado más de un proyector, puede seleccionar cual proyector va a ser el proyector de destino de las operaciones de zoom electrónico.
Cerrar	Cierra la ventana de "E-Zoom".

Configuración básica

Cuando haga clic en el icono "Configuración básica", aparecerá la siguiente ventana de ajuste de manera que podrá realizar ajustes a elementos tales como brillo, contraste y modo de color.



Brillo	Ajusta el brillo de las imágenes proyectadas. Botón [+]: Aumenta el brillo. Botón [-]: Disminuye el brillo.
Contraste	Ajusta el contraste del área de proyección. Botón [+]: Aumenta la diferencia entre tonos claros y oscuros. Botón [-]: Disminuye la diferencia entre tonos claros y oscuros.
Modo de color	Funciona de la misma manera que el botón [Color Mode] del mando a distancia. El ajuste cambia de la siguiente manera cada vez que se hace clic en el botón [Color Mode]. <div></div>





Proyector	Visualiza el nombre del proyector que es actualmente el destino de las operaciones. Si está conectado más de un proyector, puede seleccionar que proyector va a ser el proyector de destino de las operaciones de configuración básica.
Cerrar	Cierra la ventana "Configuración básica".





Si no aparecen proyectores conectados

Si no aparecen proyectores conectados en la ventana de selección de proyector del EMP NS Connection, verifique los siguientes puntos.

- Si está usando una LAN inalámbrica, ¿los proyectores están instalados donde las señales no pueden alcanzarlos o donde las señales son débiles?
- ¿Se ha ajustado correctamente el modo de conexión?
- ¿Es correcta la subred?
Si un proyector está conectado a una red que tiene una subred diferente, puede conectar el proyector usando el modo de conexión con IP. El modo de conexión con IP le permite conectar proyectores especificando las [dirección IP](#) de los mismos.

Si está usando el modo de conexión fácil en Windows, marque los puntos siguientes.

- ¿Se ha deshabilitado la búsqueda automática [ESSID](#)? (sólo Windows 2000/XP) ➡ "Ajustes de LAN inalámbrica de ordenador" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*
- ¿El controlador de LAN inalámbrica del ordenador es compatible con NDIS5.1? (sólo Windows 2000/XP)
- Para lo siguiente, ¿el ESSID (nombre de red) ajustado en el ordenador es idéntico al ESSID ajustado en el proyector?
 - Cuando esté usando Windows 98/ME
 - Cuando esté ajustando la búsqueda automática ESSID a "OFF"

Si está usando un Macintosh, marque los puntos siguientes.

- ¿El estado de la red es correcto?
 - ¿En el modo de conexión correcta, se ha seleccionado "AirPort: ON" y se ha seleccionado el ESSID para el proyector apropiado?
 - ¿En el modo de punto de acceso, se ha seleccionado "AirPort: ON" y se ha seleccionado el punto de acceso apropiado?
 - ¿En el modo de LAN con cable, se ha seleccionado "AirPort: OFF"? ➡ "Inicio del EMP NS Connection en el ordenador" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

Conexión especificando una dirección IP.

Use el procedimiento siguiente para conectar un proyector usando el modo de conexión con IP.

En la siguiente sección de procedimiento, se usan pantallas de Windows para las explicaciones a menos que se indique otra cosa. Se visualizarán pantallas similares bajo Macintosh.



Pista

Si está usando Windows, puede hacer clic en el icono "?" que se visualiza en las ventanas Conexión NS del EMP para visualizar las descripciones de las diferentes funciones.

Procedimiento

1 Ajuste el proyector a la pantalla de espera de EasyMP.

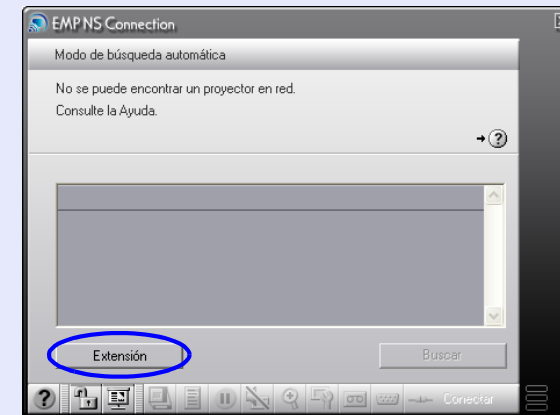
☛ "Ajuste del proyector al modo en espera de conexión" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

2 Comience a ejecutar el EMP NS Connection en el ordenador.

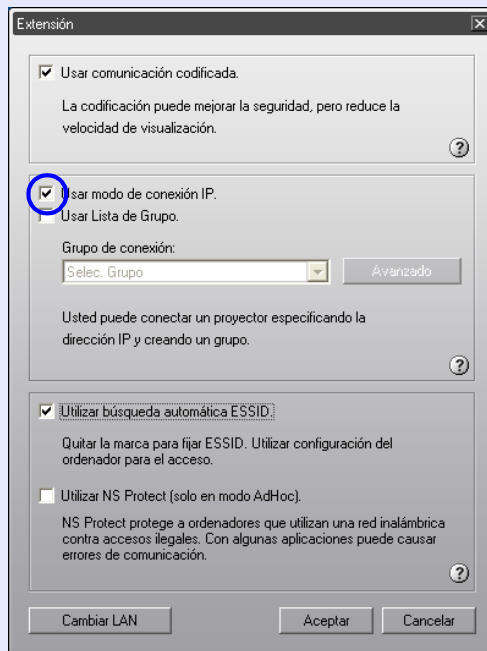
☛ Pasos 1 al 3 en "Ejecución del EMP NS Connection en el ordenador" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

3

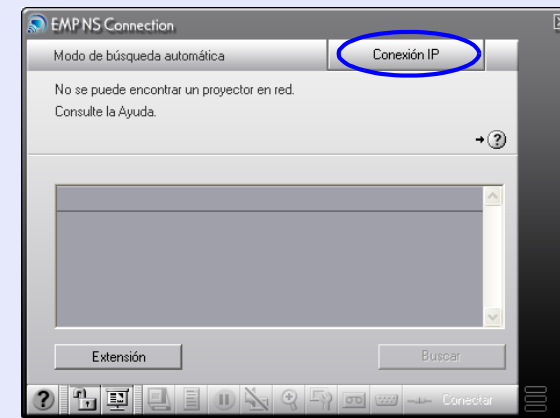
Haga clic en el botón "Extensión" en la siguiente ventana.



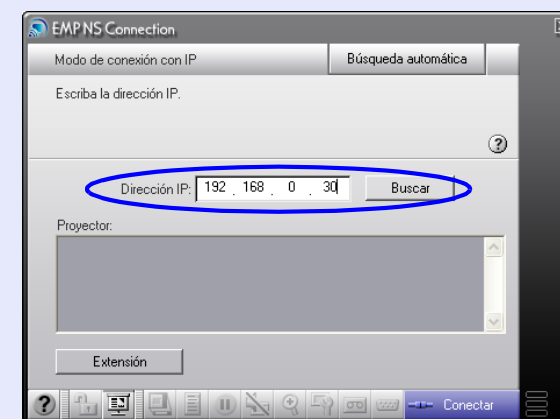
- 4** Seleccione "Usar modo de conexión IP." y luego haga clic en el botón en "Aceptar".



- 5** Se visualizará la siguiente ventana. Haga clic en "Conexión IP" en la esquina superior derecha de la ventana.



- 6** Entre la dirección IP del proyector que desea conectar en el cuadro "Dirección IP", y luego haga clic en el botón "Buscar".

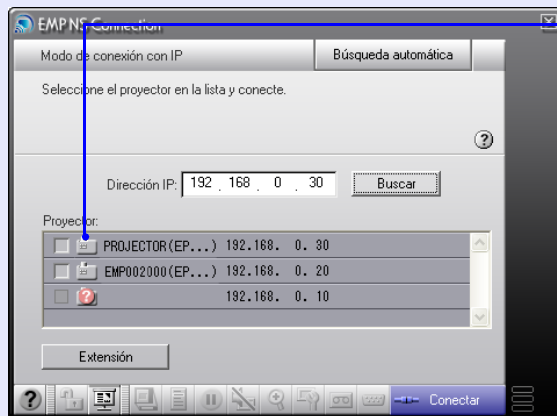


Si no aparecen proyectores conectados



- 7** Aparecerá la dirección IP a la lista de "Proyector" y a un lado un icono para mostrar que está en progreso la búsqueda. Si se encuentra el proyector, se visualizará el nombre del proyector en la lista de "Proyector". Si desea agregar otro proyector, repita el paso 6.

Proyectores que han sido registrados para ser agregados a la lista de "Proyector"

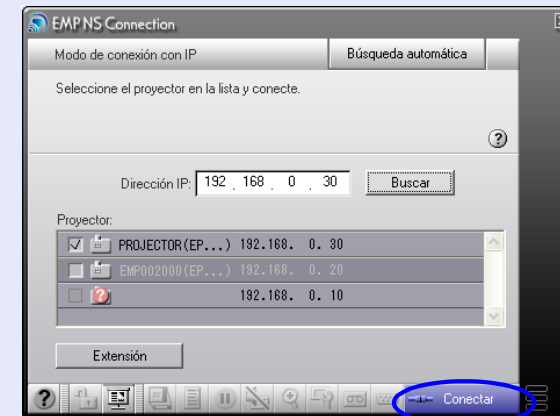


Los estados de las conexiones son indicados por el color y forma del icono de la siguiente manera.

- :No conectado
- :Conectado a otro ordenador
- :Actualmente siendo buscado
- :El proyector especificado no se pudo encontrar

- 8** Haga clic en el nombre del proyector que se va a conectar, seleccione el cuadro de verificación de ese proyector, y luego haga clic en el botón "Conectar".

El ordenador y el proyector se conectarán mediante la red, y la pantalla del ordenador será proyectada por el proyector.

**Pista**

- Si selecciona un proyector que ya está conectado a otro ordenador, el otro ordenador se desconectará automáticamente y las imágenes de su ordenador serán proyectadas.
- Si usa Windows, la función de prevención de interrupciones puede estar habilitada para el proyector buscado. Si ese fuera el caso, el ordenador usado para la búsqueda tendrá prioridad para conectarse al proyector cuando se especifica la dirección IP.
- Si selecciona más de un proyector, puede proyectar imágenes desde un ordenador a varios proyectores. Se pueden usar hasta un máximo de cuatro proyectores para proyectar imágenes desde un solo ordenador.
- Después de hacer clic en el botón "Conectar" no puede conectar ningún proyector más.

**Pista**

- Se pueden registrar hasta un máximo de 16 proyectores. Si intenta agregar 17 o más proyectores, se borrarán los proyectores existentes comenzando a partir del primer proyector que fue registrado. El número máximo de proyectores que se pueden conectar a la vez es cuatro.
- Cuando cierra el EMP NS Connection y lo ejecuta la próxima vez, se borran los proyectores que fueron agregados a la lista "Proyector". Si desea que los mismos proyectores aparezcan en la lista cada vez que inicie el EMP NS Connection, cree un grupo y registre los proyectores requeridos como parte de ese grupo. p.13

Creación de grupos de conexión

Puede registrar los proyectores que son frecuentemente accedidos mediante la red en un sólo grupo. EMP NS Connection puede registrar hasta un máximo de 16 proyectores en un solo grupo.

Por ejemplo, si posee una red donde están conectados los proyectores de todas las sucursales y desea proyectar imágenes de proyectores de las sucursales de un área específica, puede registrar los proyectores de todas las sucursales de esa área específica en un sólo grupo. Una vez que ha sido registrado un grupo, puede conectar los proyectores del área especificada simplemente seleccionando ese grupo en particular, lo cual elimina la necesidad de buscar proyectores y de conectarlos uno por uno.

La información de grupo se puede escribir (exportar) a un archivo y luego se puede cargar (importar) desde ese archivo. De esta manera, un administrador de red puede crear y exportar diferentes grupos de proyectores, y luego los otros usuarios pueden importar los grupos de proyectores que se deben conectar, haciendo más fácil la conexión de los proyectores necesarios.

■ Creación de un grupo

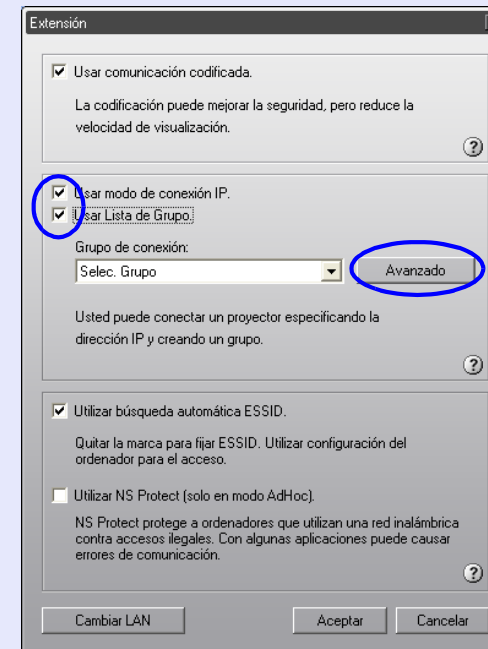
Use el siguiente procedimiento para crear un grupo.

Procedimiento

- 1 Realice los pasos 1 al 3 en "Conexión especificando una dirección IP" para visualizar la ventana de función extendida del EMP NS Connection. ➡ p.10

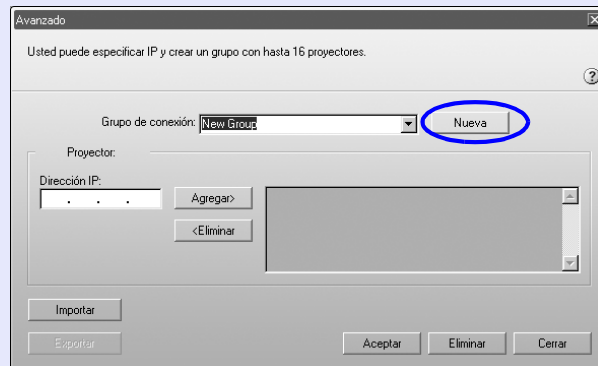
2

Seleccione "Usar modo de conexión IP." y "Usar Lista de Grupo" y luego haga clic en el botón "Avanzado".

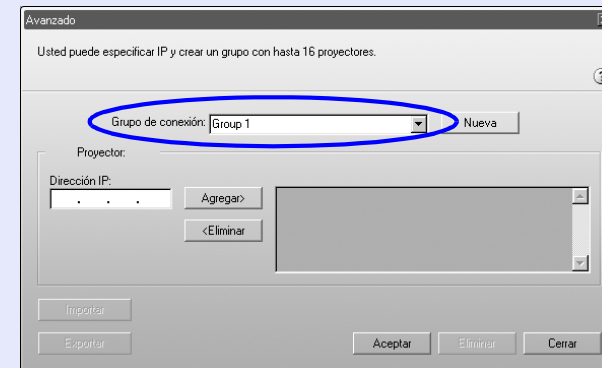


- 3** Se visualizará la ventana de ajuste de detalles de grupo. Si está creando un grupo nuevo, haga clic en el botón "Nueva".

Se visualizará "New Group" (Windows) o "New Group" (Macintosh) en "Grupo de conexión" y la "Dirección IP:" y la lista de proyectores registrados quedará en blanco.

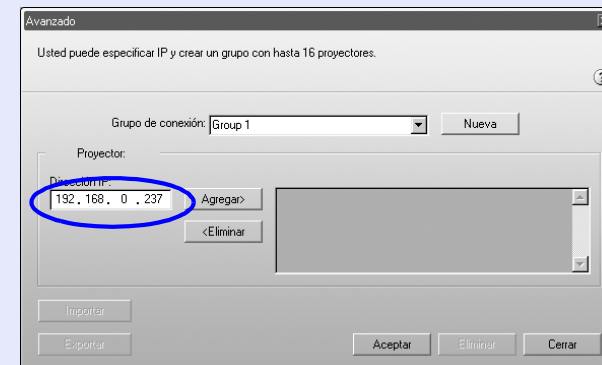


- 4** Entre el nombre del grupo en "Grupo de conexión".



- 5** Entre la dirección IP del proyector que desea entrar en "Dirección IP:", y luego haga clic en el botón "Agregar>".

Puede entrar números desde 0 a 255 en cada campo de la dirección IP.



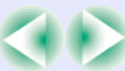
Pista

- Para cambiar los proyectores que han sido registrados en un grupo actual, seleccione el nombre del grupo en "Grupo de conexión" y luego continúe a partir del paso 5.
- Si hace clic en el botón "Nueva" mientras está creando un grupo o editando un grupo existente, se visualizará el mensaje "El grupo no ha sido guardado. ¿Guardar?" (Windows) o "¿Guardar cambios al grupo? Si no guarda, todos los cambios se perderán" (Macintosh). Si hace clic en el botón "Sí", se guardará el grupo que se está editando actualmente. Si hace clic en el botón "No", no se guardará el grupo que se está editando actualmente y todos los cambios realizados al grupo se perderán.



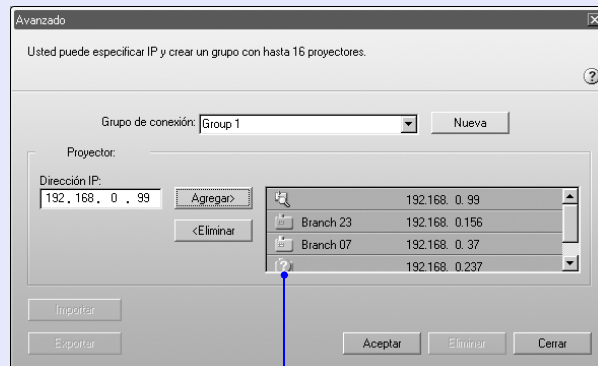
Pista

No puede usar las direcciones "0.0.0.0", "127.x.x.x" o "224.0.0.0 a 255.255.255.255" (x es un número desde 0 255).



- 6** La dirección IP aparecerá en la lista "Proyector" y un icono a un lado para indicar que la búsqueda ésta en progreso. Si se encuentra el proyector, el nombre del proyector se visualizará en la lista "Proyector". Si desea agregar otro proyector, repita el paso 5.

Los proyectores registrados se agregan a la lista "Proyector".



Los estados de las conexiones son indicados por el color y forma del icono de la siguiente manera.

 :No conectado

 :Conectado a otro ordenador

 :Actualmente siendo buscado

 :El proyector especificado no se pudo encontrar



Pista

- Hasta un máximo de 16 proyectores se pueden agregar a un solo grupo. Se pueden conectar realmente un máximo de 4 proyectores al mismo tiempo.
- Si desea borrar un proyector de la lista, seleccione un proyector que quiera borrar y luego haga clic en el botón "<Eliminar".

7

Una vez que todos los proyectores que desea registrar han sido agregados a la lista, haga clic en el botón "Guardar". Cuando se visualice el mensaje "Guardar grupo. ¿Aceptar?" haga clic en el botón "Sí".

Entonces se guardará el grupo.

Si contesta la pregunta haciendo clic en el botón "No" entonces no se guardará el grupo.



Pista

Si está editando y guardando un grupo existente o si un grupo con el mismo nombre que el grupo que está guardando ya existe en la lista "Grupo de conexión", se visualizará el mensaje "Ya existe el mismo grupo. ¿Sobrescribir?" (para Windows) o "Este nombre de grupo ya existe. Sobrescribir?" (para Macintosh). Haga clic en el botón "Sí" para sobrescribir el grupo existente. Si desea usar un nombre diferente para guardar el grupo, haga clic en el botón "No", entre el nombre del grupo nuevo en el cuadro "Grupo de conexión" en la ventana de ajuste de detalles de grupo, y luego haga clic en el botón "Guardar" de nuevo.



8 Haga clic en el botón "Cerrar".

La ventana de ajuste de detalles de grupo se cerrará y la visualización volverá a la ventana de funciones extendidas.



Pista

Si desea borrar un grupo, seleccione el grupo que desea borrar en "Grupo de conexión" en la ventana de ajuste de detalles de grupo, y luego haga clic en el botón "Eliminar".

■ Conexión usando un grupo

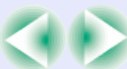
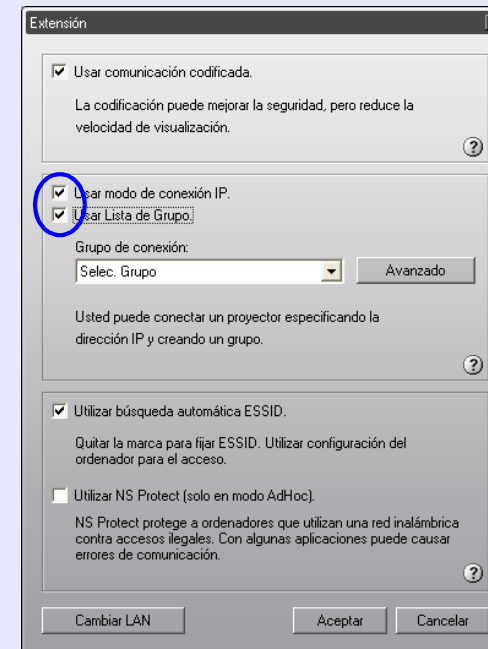
Use el siguiente procedimiento para conectar todos los proyectores de un grupo.

Si está realizando este procedimiento justo después de haber creado un grupo mediante el procedimiento "Creación de un grupo", entonces comience el siguiente procedimiento a partir del paso 3.

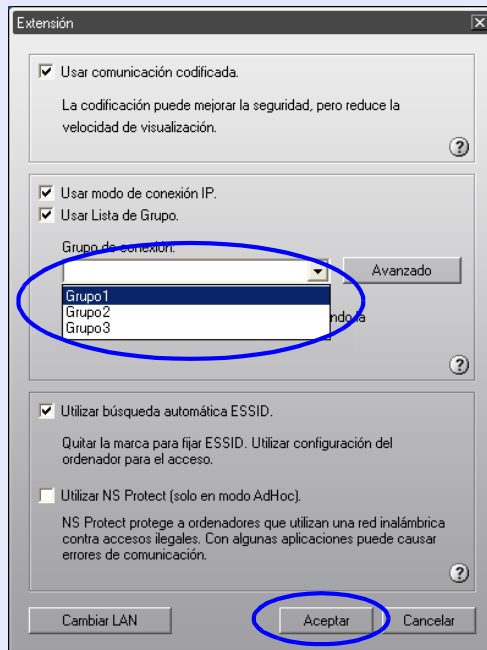
Procedimiento

1 Realice los pasos 1 al 3 en "Conexión especificando una dirección IP" para visualizar la ventana de función extendida del EMP NS Connection. p.10

2 Seleccione "Usar modo de conexión IP." y "Usar Lista de Grupo".

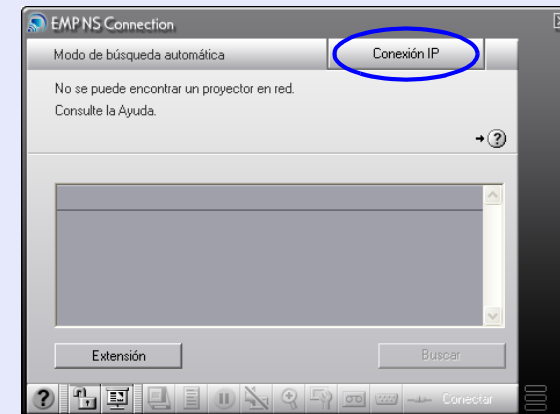


- 3** Seleccione el grupo que desea conectar en la lista "Grupo de conexión", y luego haga clic en el botón "Aceptar".



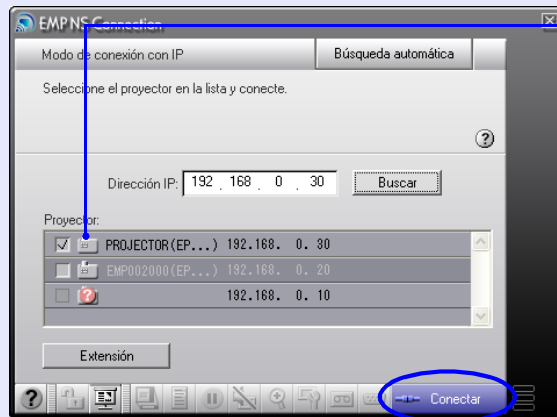
- 4** Si se visualiza la siguiente ventana, haga clic en "Conexión IP" en la esquina superior derecha de la ventana.

Si aparece "Modo de conexión con IP" en la esquina superior izquierda de la ventana, continúe con el paso 5.



- 5** Los proyectores registrados en el grupo se visualizarán en la lista "Proyector". Haga clic en los nombres de los proyectores que desea conectar, y luego haga clic en el botón "Conectar".

Se visualizan los nombres de los proyectores en la pantalla de espera de EasyMP.



Los estados de las conexiones son indicados por el color y forma del icono de la siguiente manera.

- :No conectado
- :Conectado a otro ordenador
- :Actualmente siendo buscado
- :El proyector especificado no se pudo encontrar

■ Exportación de grupos

Los grupos se exportan de acuerdo al siguiente procedimiento.



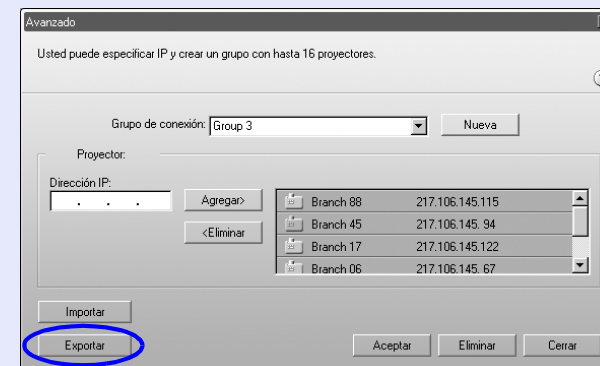
Pista

- *Esto exporta todos los grupos de la lista "Grupo de conexión". No puede exportar sólo grupos seleccionados.*
- *Debe crear y guardar al menos un grupo antes de exportar los grupos. p.13*
- *Los grupos no se pueden exportar mientras se está creando un grupo o editando un grupo ya existente.*

Procedimiento

- 1** Realice los pasos 1 y 2 en "Creación de un grupo" para visualizar la ventana de ajuste de detalles del grupo. p.13

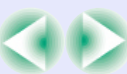
- 2** Haga clic en el botón "Exportar" (Windows) o el botón "Exportar" (Macintosh).



Pista

- *Si selecciona un proyector que ya está conectado a otro ordenador, el otro ordenador se desconectará automáticamente y las imágenes de su ordenador serán proyectadas.*
- *Si selecciona más de un proyector, puede proyectar imágenes de ese ordenador en varios proyectores. Se pueden usar hasta un máximo de 4 proyectores para proyectar imágenes desde un solo ordenador.*
- *Después de hacer clic en el botón "Conectar", no puede conectar ningún proyector más.*

El ordenador y el proyector se conectan mediante la red, y la pantalla del ordenador será proyectada por el proyector.



- 3** Seleccione la carpeta de destino de la exportación y entre el nombre de archivo en la ventana que se visualiza, y luego haga clic en el botón "Guardar".

Los grupos se exportarán con el nombre de archivo especificado.



Pista

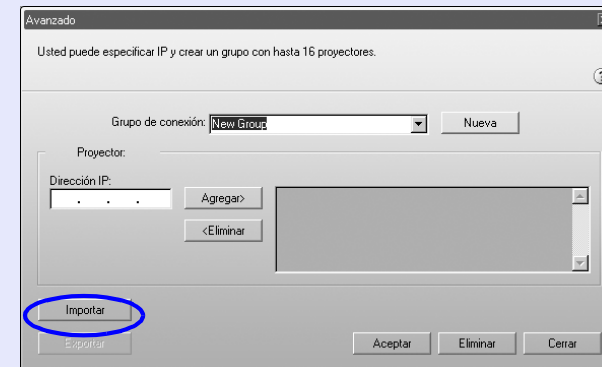
Para Windows

La única extensión de archivo válida es ".ini".

Para Macintosh

La única extensión de archivo válida es ".prgp".

- 2** Haga clic en el botón "Importar" (Windows) o en el botón "Cargar" (Macintosh).



■ Importación de grupos



Pista

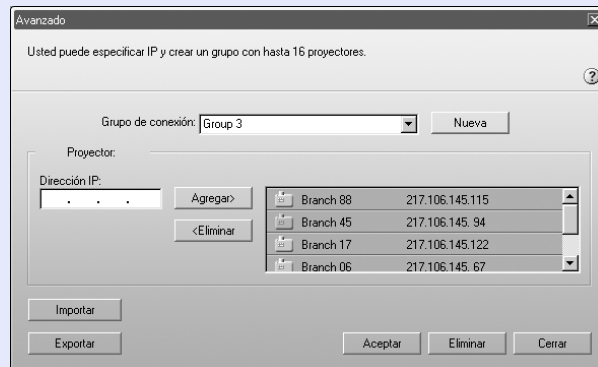
No se pueden importar grupos mientras se está creando un grupo o editando un grupo existente.

Procedimiento

- 1** Realice los pasos 1 y 2 en "Creación de un grupos" para visualizar la ventana de ajuste de detalles del grupo. ➡ [p.13](#)

3 Seleccione el archivo que desea importar en la ventana que se visualiza, y luego haga clic en el botón "Abrir".

Se importarán los grupos y los nombres de los grupos importados se agregarán a la lista "Grupo de conexión".



Pista

Para Windows

La única extensión de archivo válida es ".ini".

Para Macintosh

La única extensión de archivo válida es ".prgp".

Si desea conectar proyectores que están incluidos en un grupo importado, realice los pasos 3 al 5 en "Conexión usando un grupo".

👉 p.16



Medidas de seguridad para LAN inalámbrica



Debido a que los LAN inalámbricos usan señales de radio para enviar y recibir datos, tienen la ventaja de permitir que un dispositivo se conecte a la red fácilmente mientras se encuentre dentro del rango de recepción de señales. Una desventaja de esto es que las señales de radio pueden pasar a través de barreras como paredes, de manera que si no se toman medidas de protección, las transmisiones pueden ser interceptadas y usuarios no autorizados pueden tener acceso a la red incluso sin usar herramientas especiales. Se proveen las siguientes funciones de seguridad para resolver esos inconvenientes.

- **Los datos comunicados pueden ser interceptados**
Es posible que los datos transmitidos sean interceptados por terceras partes.
- **Acceso no autorizado a la red**
Se registra de antemano un nombre de usuario y contraseña de manera que solo los terminales de LAN inalámbrico registrados se puedan conectar a la red para evitar que terceros sin autorización se conecten a la red.
- **Firewall**
Evita el acceso no autorizado desde el exterior de la LAN bloqueando los puertos no usados.

Las funciones de seguridad usadas por este proyector pueden variar dependiendo del modo usado para conectarse al LAN inalámbrico.

Tipo de seguridad	Para el modo de conexión fácil	Para el modo de punto de acceso ^{*2}
Codificación	Transmisión codificada ☞ p.22	WEP [»] , WPA [»] (TKIP [»]) ☞ p.24
Autenticación	—	WPA (Modo hogareño), LEAP [»] ☞ p.24
Firewall	NS Protect ^{*1} ☞ p.23	—

^{*1} Este solo se puede usar cuando se conecte usando un ordenador que esté usando Windows XP.

^{*2} Solo es válido si el punto de acceso al que se conecta soporta las mismas funciones.



Usando transmisiones encriptadas en el modo de conexión fácil

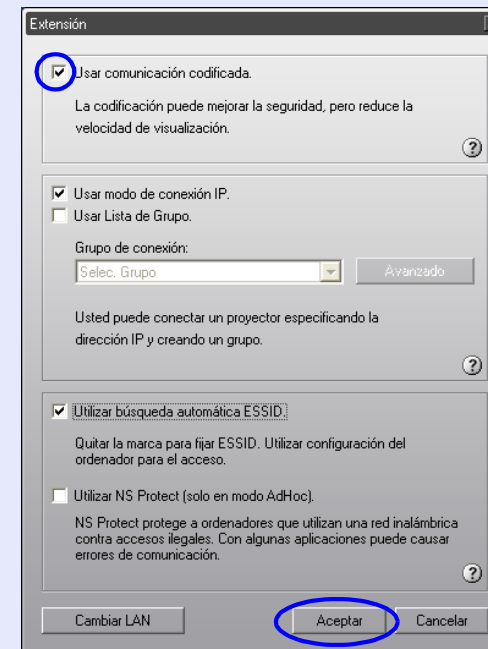
Puede encriptar los datos que se envían desde el ordenador al proyector mientras la pantalla Red está funcionando. Cuando se encriptan los datos, se puede mantener la seguridad, pero las velocidades de transmisión serán menores.

Siga el procedimiento indicado a continuación para ajustar la codificación. Estos ajustes sólo se deben realizar una vez, y se conservarán desde ahí en adelante.

Procedimiento

- 1 Realice los pasos 1 al 3 en "Conexión especificando una dirección IP" para visualizar la ventana de función extendida del EMP NS Connection. p.10

- 2 Seleccione "Usar comunicación codificada." y luego haga clic en el botón "Aceptar".



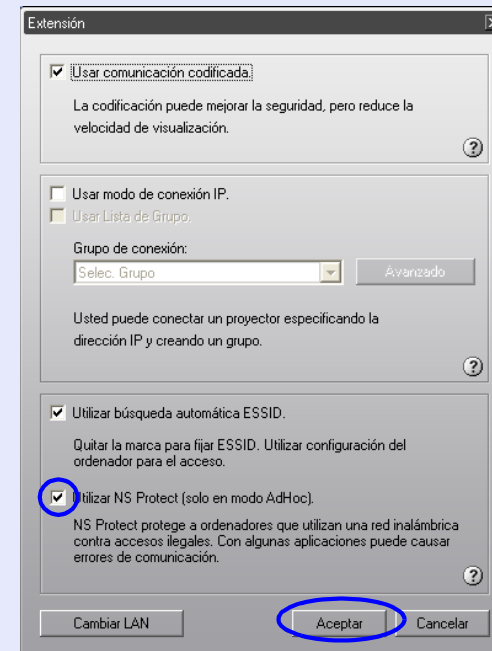


Evitando el acceso no autorizado en el modo de conexión fácil (NS Protect)

NS Protect es un firewall personal para Network Screen. NS Protect cierra todos los puertos excepto los puertos necesarios para la conexión y control de Network Screen, para evitar accesos no autorizados desde el exterior. Para usar NS Protect, debe ingresar un usuario con privilegios de administrador desde un ordenador con Windows XP. Otros usuarios que no tienen los privilegios no pueden usar la función. Siga el procedimiento indicado a continuación para habilitar NS Protect. Estos ajustes sólo se deben realizar una vez, y se conservarán de ahí en adelante.

Procedimiento

- 1 Realice los pasos 1 al 3 en "Conexión especificando una dirección IP" para visualizar la ventana de función extendida del EMP NS Connection. p.10
- 2 Seleccione "Utilizar NS Protect (solo en modo Ad Hoc)." y luego haga clic en el botón "Aceptar".





Ajuste de los métodos de encriptado y autenticación para el modo de punto de acceso de LAN inalámbrico

Puede seleccionar un método de encriptación/autenticación entre las opciones disponibles a continuación cuando se usa el modo de punto de acceso de LAN inalámbrico y se está usando la pantalla Red.

• WEP

Este usa una clave de codificación (clave WEP) para codificar los datos. Esto funciona de manera que si las claves de codificación en el punto de acceso y en el proyector no son idénticas una con la otra, no se pueden transmitir los datos.

• WPA

Este es un estándar de codificación que mejora la seguridad que es un punto débil de WEP. Con WPA se pueden usar varios tipos diferentes de método de codificación, y este proyector usa [TKIP](#). TKIP usa PSK para actualizar automáticamente la clave de encriptación a un intervalo fijo regular, que lo hace más difícil de modificar comparado con WEP que usa una clave de encriptación constante.

WPA también incluye funciones de autenticación de usuario. Hay dos métodos de autenticación WPA disponibles: que usan un servidor de autenticación, o autenticación entre un ordenador y un punto de acceso sin usar el servidor. EasyMP soporta el método anterior (sin usar el servidor).

• LEAP

Este es un método de autenticación que usa la tecnología de seguridad de LAN inalámbrica [CCX](#) desarrollada por Cisco Systems que combina la función de autorización de usuario único y una función de codificación. No se puede usar LEAP sin un [servidor de autenticación](#) ([servidor RADIUS](#)). LEAP usa contraseñas para la autenticación sin usar firmas electrónicas.



Pista

- *Siga las instrucciones del administrador de red de la red que está usando cuando realiza estos ajustes.*
- *Si está usando LEAP, debe realizar ajustes en el proyector que coincidan con los ajustes del servidor de autenticación. Verifique con el administrador de su red los detalles sobre ajustes del servidor RADIUS.*
- *Puede usar un navegador de Internet para acceder a una página para ajustar y controlar el proyector, y puede realizar los ajustes de red en esa página (EasyWeb). Dado que puede usar el teclado para entrar valores de ajuste con EasyWeb, es muy útil para evitar la inconveniencia de entrar valores con el mando a distancia. ➡ p.67*

Procedimiento

1

Inserte una tarjeta de LAN inalámbrica en la ranura de tarjeta del proyector.

2

Ajuste el proyector a la pantalla de espera de EasyMP.

➡ "Ajuste del proyector al modo en espera de conexión" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

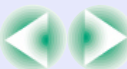




- 3** Verifique que el botón "Config" en la esquina inferior derecha de la ventana esté seleccionado, y luego presione el botón [Enter] del mando a distancia.

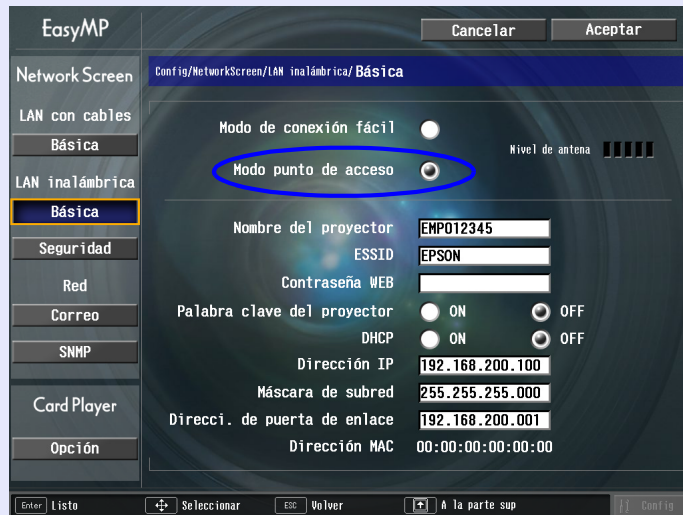


- 4** Mueva el cursor a "LAN inalámbrica" - botón "Básica", y luego presione el botón [Enter] del mando a distancia.





- 5** Mueva el cursor a "Modo punto de acceso", y luego presione el botón [Enter] del mando a distancia. Quedará seleccionado el modo de punto de acceso.

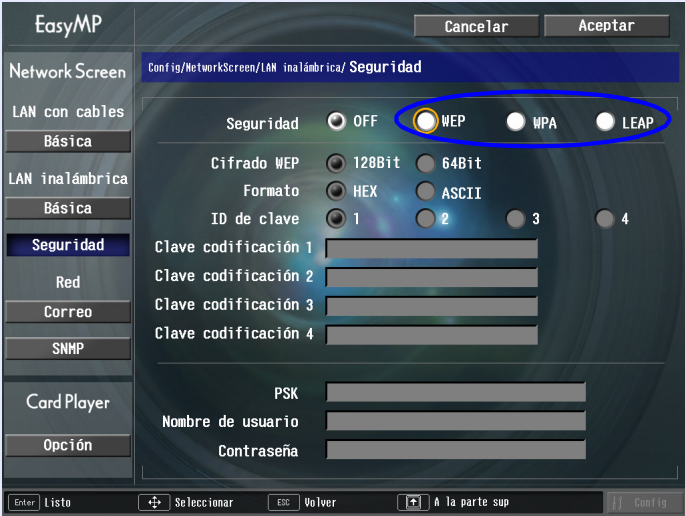


- 6** Mueva el cursor a "LAN inalámbrica" - botón "Seguridad", y luego presione el botón [Enter] del mando a distancia.





7 Seleccione el método de codificación y el método de autenticación entre "WEP", "WPA" o "LEAP".

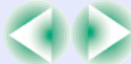


8 Mueva el cursor hasta el elemento que desea ajustar y luego realice los ajustes necesarios.

Algunos elementos de menú requieren la entrada de caracteres o números.
Consulte "Entrada de caracteres y números" (p.29) para obtener detalles sobre cómo entrar caracteres y números.

WEP

Cifrado WEP»	Esto ajusta el método de codificación de la codificación WEP. 128bit: Se usa la codificación de 128(104) bits. 64bit : Se usa la codificación de 64(40) bits.
Formato	Esto ajusta el método de entrada de la clave de codificación WEP. HEX: Entrada hexadecimal ASCII: Entrada de texto El método de entrada de los ajustes de codificación WEP con texto varía dependiendo del punto de acceso. Verifique con el administrador de la red, e intente primero ajustar a "ASCII".
ID de clave	La ID de clave de codificación WEP se puede ajustar a "1", "2", "3" o "4".
Clave codificación	Entre la llave de codificación que desea usar para la codificación WEP. Entre la clave usando caracteres de un solo byte mientras sigue las instrucciones dadas por el administrador de la red a la cual el proyector está conectado. El tipo y número de caracteres que se podrán entrar variará de la siguiente manera dependiendo de los ajustes "Cifrado WEP" e "Formato". Si no se ingresa el número máximo de caracteres especificados a continuación, la porción de datos que exceda al número de caracteres entrados no se codificará. Para "128bit" y "HEX": Hasta 26 caracteres dentro del rango de "0" a "9" y "A" a "F" Para "64bit" y "HEX": Hasta 10 caracteres dentro del rango de "0" a "9" y "A" a "F". Para "128bit" y "ASCII": Hasta 13 caracteres alfanuméricos Para "64bit" y "ASCII": Hasta 5 caracteres alfanuméricos





WPA

PSK	<p>Entre la PreSharedKey (clave criptográfica) usando caracteres alfanuméricos de un solo byte.</p> <p>Puede entrar desde 8 hasta un máximo de 63 caracteres. Sin embargo, no se podrá introducir el 64o carácter del número hexadecimal.</p> <p>Cuando entre la llave Pre Shared Key y presione el botón [Enter] se visualizará la contraseña con asteriscos (*).</p> <p>No puede entrar más de 32 caracteres en la pantalla de ajuste de configuración de EasyMP. Puede entrar más de 32 caracteres realizando el ajuste usando EasyWeb. p.67</p>
-----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Si desea cambiar alguno de los ajustes, seleccione el botón "Limpi." y presione el botón [Enter] del mando a distancia para borrar los ajustes entrados, y luego vuelva a entrar los ajustes.

LEAP

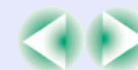
Nombre de usuario	<p>Entre el nombre de usuario que se va a usar para la autenticación usando caracteres alfanuméricos de un solo byte. (No se pueden usar espacios.)</p> <p>Se pueden entrar hasta un máximo de 64 caracteres. No puede entrar más de 32 caracteres en la pantalla de ajuste de configuración de EasyMP. Puede entrar más de 32 caracteres realizando el ajuste usando EasyWeb. p.67</p>
Contraseña	<p>Entre el nombre de usuario que se va a usar para la autenticación usando caracteres alfanuméricos de un solo byte.</p> <p>Se pueden entrar hasta un máximo de 64 caracteres. Cuando entre la contraseña y presione el botón [Enter] se visualizará la contraseña con asteriscos (*).</p> <p>No puede entrar más de 32 caracteres en la pantalla de ajuste de configuración de EasyMP. Puede entrar más de 32 caracteres realizando el ajuste usando EasyWeb. p.67</p>

*Si desea cambiar alguno de los ajustes, seleccione el botón "Limpi." y presione el botón [Enter] del mando a distancia para borrar los ajustes entrados, y luego vuelva a entrar los ajustes.

9

Presione el botón [] del mando a distancia para mover el cursor hasta el botón "Aceptar" y luego presione el botón [Enter].

Se visualizará de nuevo la pantalla de espera de EasyMP.

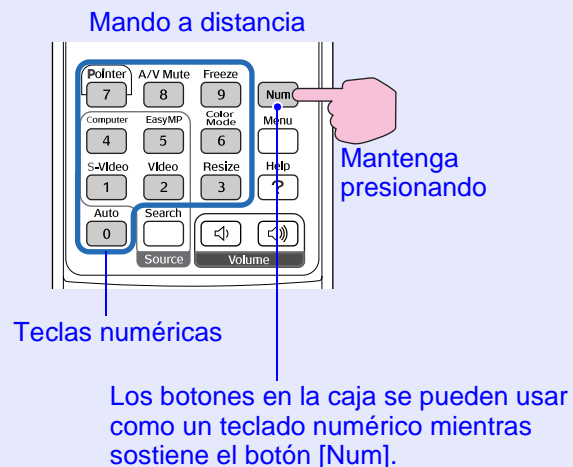




Entrada de caracteres y números

Siga el procedimiento indicado a continuación para entrar caracteres y números.

1. Mueva el cursor hasta el elemento que desea entrar, y luego presione el botón [Enter] del mando a distancia. El cursor cambiará a verde y se habilitará el modo de entrada.
2. Para entrar números, use el teclado numérico mientras sostiene el botón [Num] en el mando a distancia.
Para entrar caracteres, incline el botón [↻] del mando a distancia hacia arriba para desplazarse a través de la lista de caracteres en el orden: "A" → "Z", "0" → "9" → símbolos → "a - "z" → espacio. Si inclina el botón [↻] hacia abajo, puede desplazarse a través de los caracteres en el orden inverso. Si mantiene presionado hacia abajo el botón [↻] hace que se desplace más rápidamente y podrá encontrar los caracteres deseados más rápidamente.



será aceptado y el cursor se moverá a la posición de entrada del siguiente carácter.

4. Una vez que haya entrado todos los caracteres o números, presione el botón [Enter] del mando a distancia para aceptar la entrada. El cursor cambiará a amarillo.

3. Para entrar dos o más caracteres, incline el botón [↻] del mando a distancia hacia la derecha. El carácter o número en la primera posición





Deshabilitando la búsqueda automática ESSID

Si la ESSID se fija en un ordenador que está funcionando con Windows 2000/XP, puede deshabilitar al función de búsqueda automática ESSID. Este ajuste solo se debe realizar una vez, y se mantendrá para siempre.




Pista

Si la función de búsqueda automática ESSID está deshabilitada, deberá ajustar la ESSID del ordenador a mano.

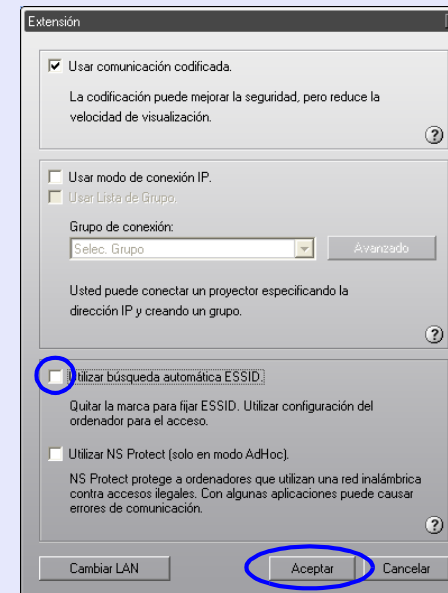
Procedimiento

1

Realice los pasos 1 a 2 en "Conexión especificando una dirección IP", y visualice la ventana de funciones extendidas de conexión NS del EMP.  p.10

2

Desactive "Utilizar búsqueda automática ESSID." y después haga clic en el botón "Aceptar".



Preparación de una presentación (Usando EMP SlideMaker2)

Este capítulo describe como crear y enviar escenarios.

Procedimientos para realizar una presentación sin usar un ordenador.....	32	Envío de un escenario	42
Archivos que se pueden incluir en los escenarios.....	33	Que hacer cuando.....	44
Creación de un escenario	34	• Crear fácilmente un escenario	44
• Procedimiento de creación de escenarios.....	34	• Verificación del estado de proyección de un escenario en el ordenador.....	45
• Ajuste de las propiedades del escenario	34	• Realización de ajustes de animación	46
• Inclusión de archivos de PowerPoint en escenarios ...	36		
• Inclusión de todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint.....	37		
• Inclusión solamente de diapositivas seleccionadas mientras verifica miniaturas.....	39		
• Inclusión de archivos de imágenes y películas en escenarios	39		
• Edición de un escenario	41		
• Agregar archivos y diapositivas	41		
• Borrar elementos	41		
• Cambiar el orden de los elementos	41		

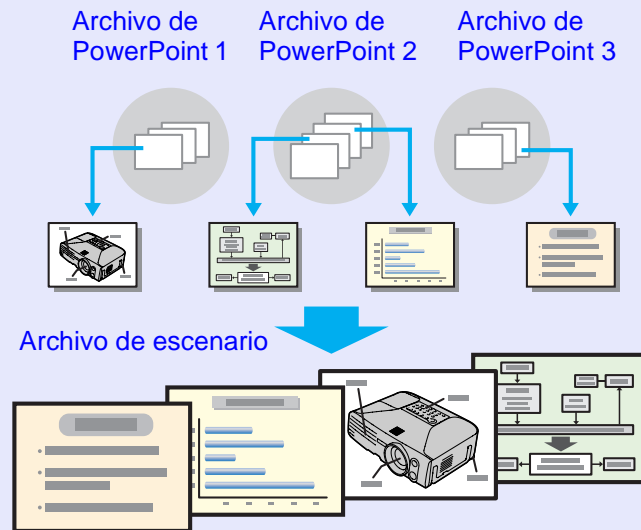
Procedimientos para realizar una presentación sin usar un ordenador



32

En esta guía, una combinación de archivos de PowerPoint, imágenes y películas dispuestos en orden de proyección y guardados como un sólo archivo es considerado un "escenario".

Los escenarios se crean con EMP SlideMaker2. Usando EMP SlideMaker2, es posible de manera fácil y eficiente preparar material de presentación extrayendo las partes necesarias de los archivos, y organizándolas en orden sin editar los archivos originales.



Los escenarios creados se enviarán a la tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB (unidad de disco duro USB o dispositivo de memoria USB) que esté instalado en el ordenador. La tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB entonces se puede instalar o conectar al proyector, y CardPlayer en el proyector se puede usar para proyectar el escenario.

Para la conexión de dispositivos de almacenamiento USB ➡ ["Conexión de dispositivos USB \(cámara digital, unidad de disco duro o dispositivos de memoria\)"](#) en la *Manual de instrucciones*



Pista

EMP SlideMaker2 debería estar instalado en el ordenador.

➡ **"Instalación del software EasyMP en el ordenador"** en la *Guía de instalación de red EasyMP para obtener detalles sobre la instalación del EMP SlideMaker2.*

EMP SlideMaker2

Creación de un escenario ➡ [p.34](#)
(Crear fácilmente un escenario ➡ [p.44](#))

Envío de un escenario ➡ [p.42](#)

En el ordenador

CardPlayer

Proyección de escenarios ➡ [p.56](#)

En el proyector



Archivos que se pueden incluir en los escenarios

Cualquiera de los siguientes tipos de archivo se pueden combinar en un sólo archivo para crear un escenario.

Pista	Tipo de archivo (Extensión)	Notas
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
Imágenes	.bmp	
	.jpg	Cualquier versión. Sin embargo, los formatos de color CMYK y los formatos progresivos no se pueden reproducir.
Películas	.mpg	MPEG2-PS Películas que excedan un tamaño máximo de 720 × 576, o no están en la misma forma que un DVD (cabecera de secuencia arreglada para cada GOP) entonces no se podrán reproducir. El formato de audio reproducible es MPEG-1 Layer 2. PCM lineal y audio AC-3 no se pueden reproducir.
Audio	.wav	PCM, 22.05/44.1/48.0kHz, 8/16bit

- *En el caso que los archivos de películas e imágenes en la tabla de la izquierda se reproduzcan como archivos independientes, no es necesario armarlos dentro de escenarios. Después de guardar el archivo en una tarjeta de memoria o un dispositivo de almacenamiento USB, podrá reproducir directamente y proyectar con la función CardPlayer al insertar la tarjeta de memoria en el proyector o conectar el dispositivo de almacenamiento USB al proyector. p.61*
- *Cuando reproduzca archivos de películas, se recomienda que use una tarjeta CompactFlash o una unidad de disco duro tipo tarjeta como la tarjeta de memoria. Si usa algún otro tipo de tarjeta de memoria, quizás los archivos de películas no se reproduzcan correctamente. Además, si usa una tarjeta CompactFlash con una velocidad de acceso lenta, quizás los archivos de películas no se reproduzcan correctamente o el sonido quizás tenga saltos o incluso no se emita.*

La siguiente tabla indica si escenarios creados mediante el software incluido por otros proyectores se pueden abrir mediante el EMP SlideMaker2 de este proyector.

Proyector	Software	Se puede abrir
EMP-7950 EMP-7850 EMP-835 EMP-745 EMP-737 EMP-735	EMP SlideMaker2	Sí
EMP-8150/8150NL	Escenario EMP	No
EMP-715/505	EMP SlideMaker	No



Pista

- *Los siguientes ajustes de animación y efectos de transición de diapositivas en el menú "Presentación" de PowerPoint se reflejan en un escenario.*

- | | | |
|---------------------|------------------|-------------|
| • Volar | • Persianas | • Recuadro |
| • Cuadros bicolores | • Arrastrar | • Disolver |
| • Vistazo | • Barras al azar | • Espiral |
| • División | • Alargar | • Descubrir |
| • Girar | • Barrido | • aumentar |

Los efectos y animaciones no listados arriba se convierten a "Cortar".

Creación de un escenario



Verifique los siguientes puntos.

- Los datos que se combinan para crear un escenario, tales como archivos de PowerPoint, imágenes y películas, deben estar creados de antemano.
- Solamente se pueden usar tipos de archivo listados bajo "Archivos que se pueden incluir en los escenarios". p.33

■ Procedimiento de creación de escenarios

Los escenarios se crean mediante el siguiente procedimiento:

Ejecute el EMP SlideMaker2 y ajuste las propiedades del escenario (tales como nombre del escenario, color de fondo y calidad de la imagen). p.34



Incluya los archivos que se van a usar en el escenario.
 "Inclusión de archivos de PowerPoint en escenarios" p.36
 "Inclusión de archivos de imágenes y películas en escenarios" p.39



organice los archivos incluidos en el orden deseado para completar el escenario. p.41



Pista

Una vez que ha sido creado el escenario, realice los pasos indicados en "Envío de un escenario". p.42

Ajuste de las propiedades del escenario

Procedimiento

- 1 Inicie Windows en el ordenador, luego seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los Programas") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".

EMP SlideMaker2 se inicia, y se visualizan las propiedades del escenario.

- 2 Entre cada uno de los elementos de acuerdo con la siguiente tabla, luego haga clic en el botón "Aceptar".

Nombre de guión	Entre el nombre de archivo para el escenario creado. Asegúrese de entrar el nombre de archivo. El nombre de archivo puede tener hasta ocho caracteres alfabéticos en mayúscula y números. Limite el número total de caracteres en el nombre del archivo y el nombre del directorio para la carpeta de trabajo (escenario) a 127 caracteres o menos.
-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Carpeta de guión	Especifique si se debe crear la carpeta para el escenario mientras se está creando el escenario. El nombre de la carpeta del escenario será el mismo que el nombre del escenario.
Configurar BGM	Si desea reproducir un archivo de audio mientras se está reproduciendo un escenario, seleccione el cuadro de verificación. Si está seleccionado se visualiza la ventana de selección del archivo de audio (formato WAVE). En esta ventana, seleccione el archivo que desea usar como música de fondo. Después de seleccionar el archivo de audio, reproduzca el archivo haciendo clic en el botón "▶" a la derecha. Detenga la reproducción haciendo clic en el botón "■".
Color de fondo	Selecciona el color de fondo para los datos de imagen del escenario.
Calidad de imagen	Con el EMP SlideMaker2, cada diapositiva de un archivo PowerPoint será convertida en un archivo JPEG y luego guardada. Este elemento le permite seleccionar la calidad de imagen cuando las diapositivas se convierten a archivos JPEG. Puede seleccionar la calidad entre "Extra-high Quality", "High Quality" y "Normal". Si selecciona "Normal", la calidad será inferior comparada con otros ajustes. Se recomienda "Extra-high Quality" y "High Quality". Si se han incluido archivos JPEG directamente en un escenario, se ignorará este ajuste y el archivo JPEG se proyectará con su resolución original.

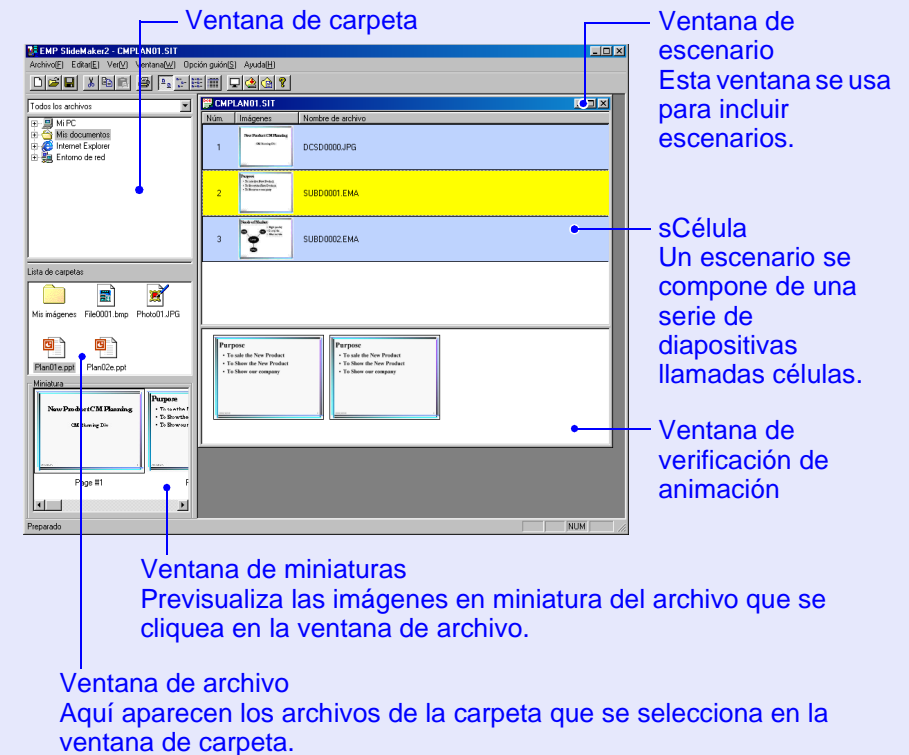


Pista

Los detalles de ajuste se pueden cambiar en el menú "Archivo" - "Propiedades" del EMP SlideMaker2.

3

Se visualizará la siguiente ventana.





Pista

Consulte la ayuda del EMP Slidemaker2 para obtener detalles sobre las funciones del menú EMP SlideMaker2.



Inclusión de archivos de PowerPoint en escenarios

Se pueden incluir archivos de PowerPoint en escenarios mediante cualquiera de los dos métodos siguientes:

- Inclusión de todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint  p.37
- Inclusión solamente de diapositivas seleccionadas mientras verifica miniaturas  p.39

Si se incluyen en el escenario todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint, los ajustes de animación realizados usando PowerPoint se conservarán y aparecerán de la manera acostumbrada cuando se proyecte el escenario usando CardPlayer.

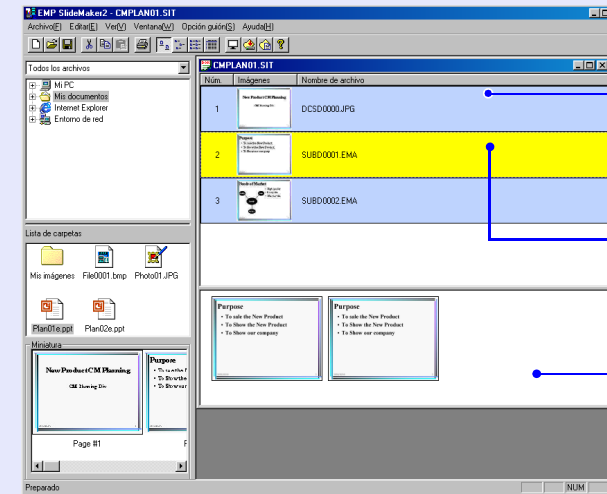
Si incluye solamente una selección de diapositivas, los ajustes de animación realizados usando PowerPoint serán todos ignorados.



Pista

Los archivos de películas incluidos en un archivo PowerPoint no se pueden reproducir en el escenario.

Las diapositivas que conservan sus ajustes de animación se visualizarán en las células de la ventana de escenario con una extensión ".EMA". Si hace clic en una célula con una extensión ".EMA" se visualizarán todas las funciones de animación en la ventana de verificación de animación. Las diapositivas que no tengan ajustes de animación se visualizarán en las células con una extensión ".JPG".



.JPG: Células con ajustes de animación de PowerPoint que han sido ignorados

.EMA: Células con ajustes de animación de PowerPoint que han sido conservados

Ventana de verificación de animación



**Pista**

- *No se pueden visualizar las miniaturas si PowerPoint no está instalado en el ordenador.*
- *Aunque las animaciones se pueden ajustar en la ventana **Propiedades del EMP SlideMaker2**, las animaciones ajustadas por adelantado en el archivo de PowerPoint funcionarán más fluidamente cuando se reproducen en el escenario. Para ajustar animaciones en diapositivas de PowerPoint, le recomendamos que sean ajustadas dentro del mismo archivo de PowerPoint. Si desea realizar ajustes de animación para las imágenes, o si desea agregar ajustes de animación a diapositivas que perdieron sus ajustes de animación cuando fueron incluidas en el escenario, agregue los ajustes en la ventana **Propiedades del EMP SlideMaker2**. [p.46](#)*
- *Se pueden usar en un escenario las siguientes animaciones de PowerPoint:*

• Volar	• Persianas	• Recuadro
• Cuadros bicolores	• Arrastrar	• Disolver
• Vistazo	• Barras al azar	• Espiral
• División	• Alargar	• Descubrir
• Girar	• Barrido	• aumentar

Los efectos y animaciones no listados arriba se convierten a "Cortar".

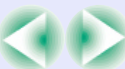
■ Inclusión de todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint

Use el siguiente procedimiento para incluir todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint en un escenario. Cuando se usa este método para incluir las diapositivas, se conservan las animaciones que hayan sido ajustadas usando PowerPoint después de que las diapositivas se hayan importado en el escenario.

**Pista**

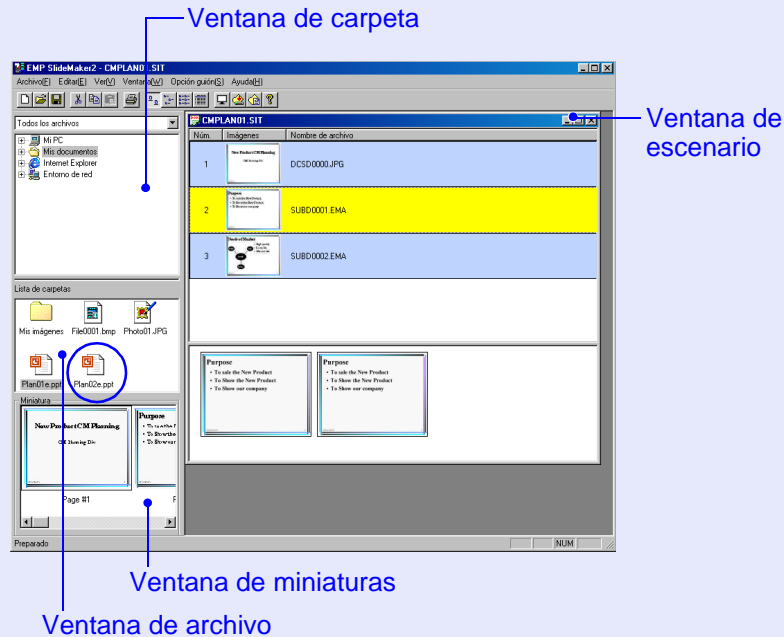
Cuando cree un escenario con sólo un archivo de PowerPoint, podrá realizar eso sencillamente con una operación de arrastrar y soltar.

[p.44](#)



Procedimiento

- 1 Haga doble clic en el icono del archivo de PowerPoint deseado en la ventana de archivo.



- 2 Revise el mensaje y luego haga clic en el botón "Aceptar".

Se ejecutará automáticamente la presentación.

Si presiona la tecla [Esc] del teclado del ordenador mientras se está ejecutando la presentación, entonces la presentación se parará. Si hace eso, solamente se importará en el escenario la sección reproducida de la presentación.



Pista

Demora más tiempo importar una archivo PowerPoint grande en un guión.

- 3 Una vez terminada la presentación, haga clic en la ventana.

Todas las diapositivas del archivo se importarán en el escenario y se visualizan en la ventana de escenario. Tenga en cuenta que cuando se usa este método para incluir las diapositivas, las animaciones ajustadas usando PowerPoint se perderán.





■ Inclusión solamente de diapositivas seleccionadas mientras verifica miniaturas

Use el siguiente procedimiento para incluir solamente diapositivas seleccionadas de un archivo de PowerPoint en un escenario. Tenga en cuenta que cuando se usa este método para incluir las diapositivas, las animaciones ajustadas usando PowerPoint se perderán.

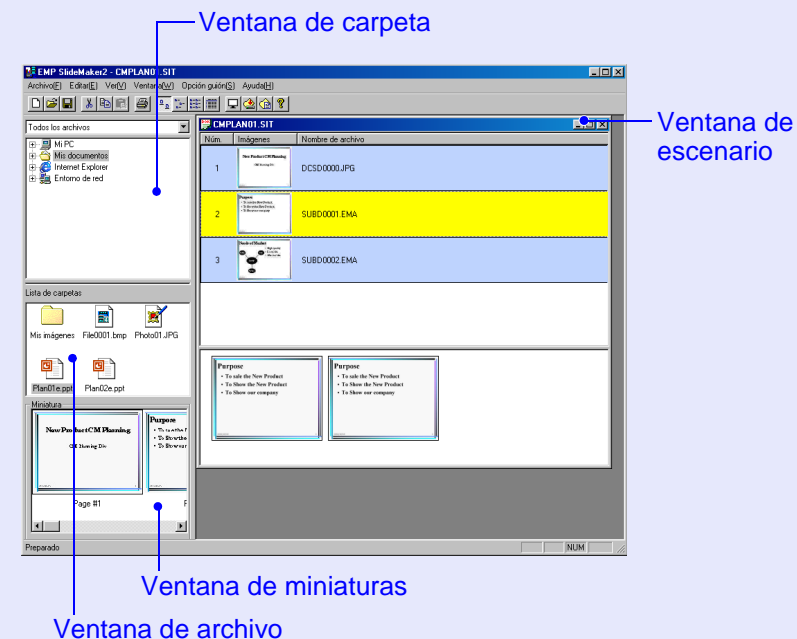
Procedimiento

- 1** Haga clic en el icono de archivo de PowerPoint deseado en la ventana de archivo.
- 2** Haga doble clic en las miniaturas que desea incluir en el escenario.
Se visualizarán las diapositivas seleccionadas en la ventana de escenario.
- 3** Para seleccionar más de una diapositiva e incluirlas todas de una vez, haga clic en las diapositivas adicionales una tras otra en la ventana de miniaturas.
Todas las diapositivas marcadas quedarán seleccionadas. Si hace clic en una diapositiva que ya está seleccionada, ésta perderá la selección.

- 4** Una vez que todas las diapositivas necesarias quedaron seleccionadas, arrastre una de las diapositivas seleccionadas hasta la ventana de escenario y déjela en el lugar donde desea agregarla. Entonces se agregarán al escenario todas las diapositivas seleccionadas.

Inclusión de archivos de imágenes y películas en escenarios

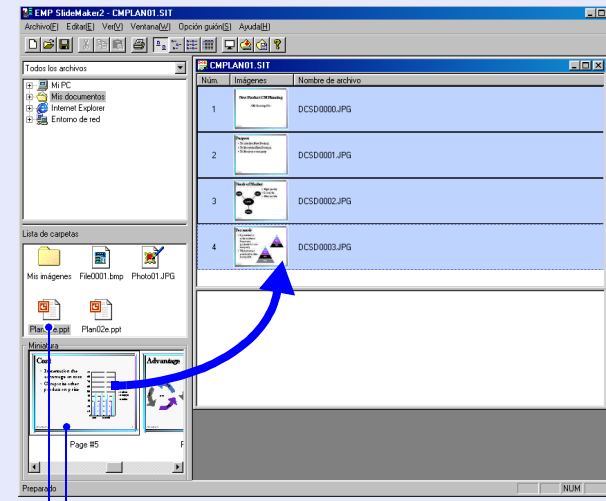
Los archivos de imagen y los archivos de películas se pueden incluir en un escenario.



Procedimiento

- 1** Haga clic en la carpeta necesaria en la ventana de carpeta.
 Los archivos contenidos en la carpeta se visualizarán en una lista en la ventana de archivo.
- 2** Haga clic en el icono de archivo en la ventana de archivo.
 El contenido de un archivo de imagen se visualizará en la ventana de miniaturas. En el caso de un archivo de película, se visualizará un icono en la ventana de miniaturas.
- 3** Haga doble clic en el icono de archivo deseado en la ventana de archivo.
 Se visualizará el archivo seleccionado en la ventana de escenario y se incluirá en el escenario.

- 4** Para agregar más archivos, arrastre y suelte cada uno en la ventana de escenario.



Puede arrastrar y soltar los archivos deseados o diapositivas para agregarlos a la ventana de escenario.

- 5** Para agregar más de un archivo, mantenga presionada la tecla [Ctrl] del teclado mientras va seleccionando los archivos que desea agregar. Una vez que hayan quedado seleccionados todos los archivos que desea agregar, arrastre uno de los archivos seleccionados hasta la ventana de escenario y suéltela en el lugar donde la desea agregar.
 Entonces se agregarán al escenario todos los archivos seleccionados.



Pista

Para quitar la selección de todos los archivos seleccionados, haga clic en el área blanca fuera de los iconos.



Edición de un escenario

Puede agregar y borrar diapositivas y archivos de un escenario y cambiar su orden.

CardPlayer proyectará un escenario de acuerdo con el orden de la ventana de escenario.

■ Agregar archivos y diapositivas

Procedimiento

Arrastre los archivos que se visualizan en la ventana de archivo o diapositivas de PowerPoint que se visualizan en la ventana de miniaturas hasta la ventana de escenario y suéltelos en el lugar donde desea que sean agregados.

■ Borrar elementos

Procedimiento

Haga clic con el botón derecho en la célula que desea borrar, y luego seleccione "Cortar" en el menú de acceso directo que se visualiza.

■ Cambiar el orden de los elementos

Procedimiento

Arrastre y suelte una célula en la ventana de escenario para cambiar el orden de las células.

Alternativamente, puede visualizar el menú de acceso directo, seleccionar "Cortar", y luego seleccionar "Pegar".



Envío de un escenario

Para proyectar un escenario creado usando el proyector, es necesario enviar el escenario a la tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB usando "Enviar guión" en el EMP SlideMaker2.

Especifique el destino entre los siguientes dos.

- Tarjeta de memoria que está insertada en una unidad de tarjeta del ordenador.
- Unidad de disco duro USB o dispositivo de memoria USB que está conectado al puerto USB del ordenador.

También es posible ajustar la proyección automática y la proyección continua de un escenario al encender el proyector. A la función de proyección automática se le llama "ejecución automática".



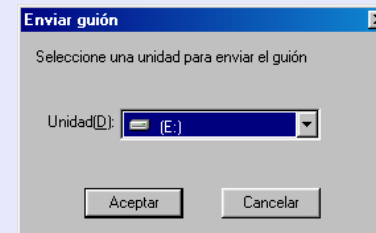
Pista

- Cuando se realiza "Send Scenario", se graba el archivo de escenario en el destino bajo el nombre "scenario name.sit". Además, se crea una carpeta con el mismo nombre que el escenario y se convierte cada pantalla a archivos de imágenes y se guarda de acuerdo a los ajustes de calidad de imagen.
- Si usa "Enviar guión" sin guardar, se crean en la carpeta de escenario una carpeta con el mismo nombre que el nombre del escenario y un archivo "nombre de escenario.sit". Cada pantalla se convierte en un archivo de imágenes y se guarda en la carpeta creada de acuerdo a los ajustes de calidad de imagen.

Procedimiento

- 1 Una vez completado el escenario, instale una tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB en el ordenador y luego seleccione "Opción guión" - "Enviar guión".

- 2 Se visualiza una ventana para designar la unidad de destino. Seleccione la unidad o el puerto donde está instalada la tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB, y luego haga clic en el botón "Aceptar".



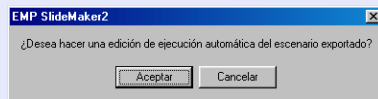
- 3 Se visualiza un mensaje de confirmación. Haga clic en el botón en "Aceptar".

El escenario se enviará a la unidad seleccionada.

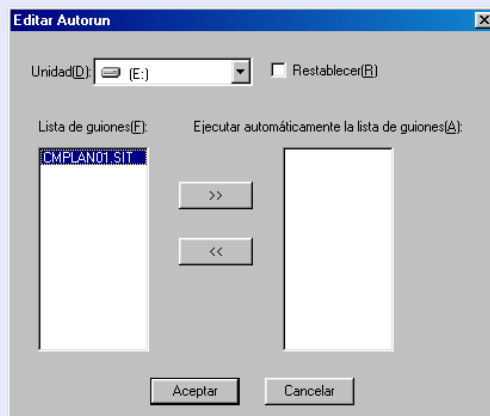




- 4** Una vez completada la transferencia se visualiza un mensaje pidiendo confirmar si se debe realizar la ejecución automática. Si desea ajustar la ejecución automática, haga clic en el botón "Aceptar" y continúe con el siguiente procedimiento. Para no ajustar nada, cierre haciendo clic en el botón "Cancelar".



- 5** Todos los archivos de escenario dentro de la unidad de destino se visualizan en la lista de escenario a la izquierda.



Cuando se está usando la ejecución automática

Para ajustar un escenario para ejecutarse automáticamente cuando se enciende el proyector, haga clic en el nombre de escenario deseado en la lista de escenarios, y haga clic en el botón "»". Se visualiza el escenario en la lista de escenarios de ejecución automática a la derecha, y se ajusta como un archivo de ejecución automática.

Cuando se proyecta repetidamente un escenario

Si desea volver y comenzar a proyectar desde el primer escenario cuando se terminan todos los escenarios en la lista de archivo de escenarios de ejecución automática, seleccione "Restablecer".



Pista

- También se puede ajustar la ejecución automática seleccionado "Opción guión" - "Editar Autorun".
- El ajuste de ejecución automática no se puede establecer en el EasyMP CardPlayer.
- Si existen dos o más archivos ajustados para la ejecución automática, serán reproducidos en el orden indicado en la lista de escenarios de ejecución automática.

- 6** Después que haya terminado de transferir su escenario, inserte la tarjeta de memoria o conecte la unidad de almacenamiento USB al proyector para proyectar el escenario con CardPlayer. ➡ p.56

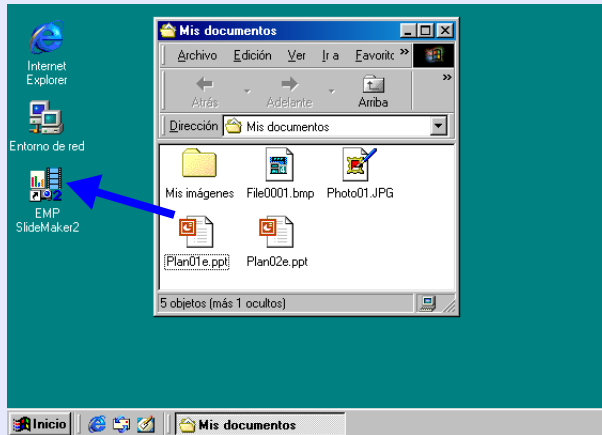


Que hacer cuando...



Crear fácilmente un escenario

Para convertir un archivo de PowerPoint en un escenario, arrastre y suelte el icono correspondiente al archivo de PowerPoint en el icono de programa del EMP SlideMaker2 en el escritorio.



Se ejecutará automáticamente la presentación.

Si presiona la tecla [Esc] del teclado del ordenador mientras se está ejecutando la presentación, entonces la presentación se parará. Si hace eso, solamente se importará en el escenario la sección reproducida de la presentación.



Pista

- *No se pueden crear escenarios de esta manera cuando el EMP SlideMaker2 está en ejecución. Asegúrese de cerrar el EMP SlideMaker2 primero.*
 - *Demora más tiempo importar una archivo PowerPoint grande en un guión.*
 - *El nombre "Scnxxxx" (xxxx son números) se asigna al escenario creado. La calidad de imagen del escenario se ajusta a "Normal". La calidad de imagen se puede cambiar en la ventana de ajustes de escenario visualizado seleccionando "Archivo" - "Propiedades". Para obtener detalles respecto a la calidad de la imagen: [p.35](#)*
 - *En el caso que se seleccionen, arrastren y suelten múltiples archivos de PowerPoint sobre el icono de programa del EMP SlideMaker2, solamente el archivo cuyo icono es apuntado por el cursor del ratón se convertirá en un escenario.*
 - *Cuando se usa la función de escenario fácil, se crea el escenario usando todas las diapositivas del archivo de PowerPoint. Si hay diapositivas que no desea proyectar, haga clic con el botón derecho sobre esas células y seleccione "Desactivar".*
 - *En un escenario se pueden usar las siguientes animaciones de PowerPoint:*

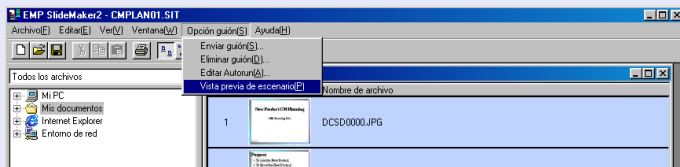
• Volar	• Persianas	• Recuadro
• Cuadros bicolores	• Arrastrar	• Disolver
• Vistazo	• Barras al azar	• Espiral
• División	• Alargar	• Descubrir
• Girar	• Barrido	• aumentar
- Los efectos y animaciones no listados arriba se convierten a "Cortar".*

Verificación del estado de proyección de un escenario en el ordenador

Es posible verificar en el ordenador como se reproducirá en un proyector un escenario creado, usando el CardPlayer. Se reproducirán todos los elementos estructurales del escenario tales como imágenes, animación y música de fondo.

Procedimiento









- 1 Abra el escenario que desea verificar en el EMP SlideMaker2.
- 2 Seleccione "Opción guión" - "Vista previa de escenario".



- 3 Se visualiza la ventana Vista previa de escenario.



La siguiente tabla muestra las funciones para cada botón.

 Parar	Detiene la reproducción y vuelve a la primer diapositiva.
 Pausa	Detiene temporalmente las diapositivas cuando se selecciona "Automáticamente" para "Avanzado".  p.47
 Ver	Comienza la previsualización del escenario. Además, reinicia escenarios detenidos o pausados. Se visualiza la siguiente diapositiva cuando "Avanzado" se ajusta a "Al hacer clic con el ratón".  p.47
 Retroceder	Vuelve a la diapositiva anterior a la visualizada actualmente o vuelve a la pantalla anterior a la animación que se está ejecutando. Los efectos de animación no se realizan cuando se retrocede.
 Avance rápido (FF)	Visualiza la siguiente diapositiva (una después de la diapositiva actual) o visualiza la pantalla después de la animación. En ese momento los efectos animación no se ejecutan.
 Volumen	Realiza el control de volumen. Ajusta el volumen de la música de fondo.
Barra de estado	Visualiza el estado de progreso del escenario en una barra. Al principio no hay ninguna barra, y luego la barra se extiende desde la izquierda hasta la derecha a medida que progresa el escenario. El escenario termina en el extremo derecho de la barra.

- 4** Después de terminar la verificación, haga clic en el botón "✕" en la esquina superior derecha de la ventana para cerrar la ventana de previsualizar escenario.

Realización de ajustes de animación

En el EMP SlideMaker2, se pueden agregar efectos de animación como PowerPoint a cada cédula del escenario. Para las diapositivas con animaciones creadas en PowerPoint, puede ajustar el tiempo de proyección u otro ajuste para cada panel de animación dividido. En tal caso, haga clic con el botón derecho en la animación deseada en la ventana de verificación de animación, y luego haga clic en "Propiedades de la celda".



Pista

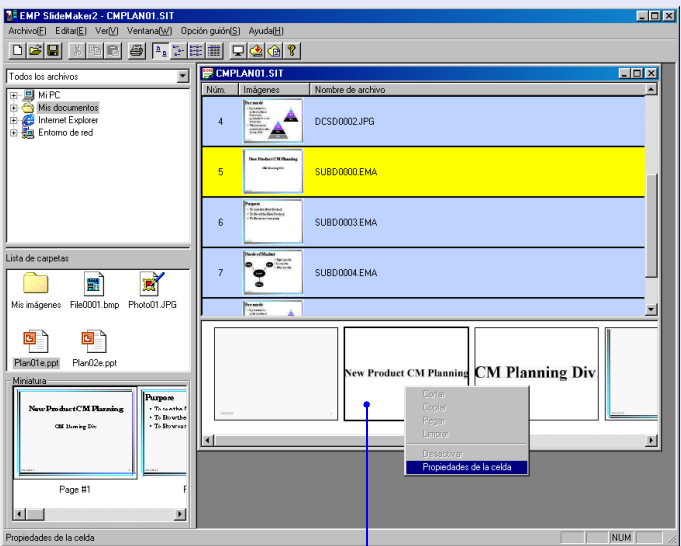
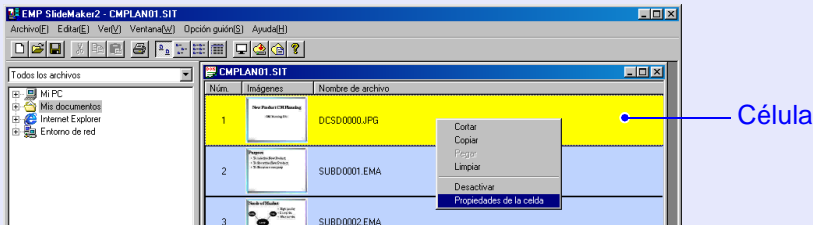
El efecto de animación parece más suave cuando lo crea en el archivo Powerpoint y usa ese archivo para crear un escenario. Use el método aquí descrito para ajustar una animación en un archivo de imágenes, o para ajustar una animación en una diapositiva incluida en un escenario sin animación.



Procedimiento

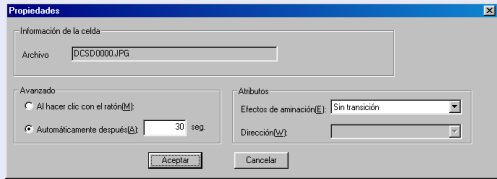
1 Haga clic con el botón derecho en la célula o animación necesario, y seleccione "Propiedades de la celda".

Para aplicar los mismos ajustes a múltiples células o animaciones, seleccione múltiples células haciendo clic mientras mantiene presionada la tecla [Mayús] o la tecla [Ctrl] y luego haga clic con el botón derecho para seleccionar "Propiedades de la celda".



2

Visualiza la ventana Propiedades. Ajuste los elementos en la siguiente tabla, después haga clic en el botón "Aceptar".



Avanzado	Puede ajustar un tiempo de transición entre 0 y 1800 segundos cuando se selecciona "Automáticamente". Cuando se selecciona "Al hacer clic con el ratón" cambie de diapositivas presionando los botones [↓] o [↑] del mando a distancia durante la proyección.
Efectos de animación	Selecciona los efectos usados cuando se cambian las pantallas durante la proyección. Si fuera necesario selecciona la "Dirección" de la animación seleccionada. Los siguientes son ejemplos de los efectos de pantalla. Slide In: Transición de pantalla desde una dirección designada Box In: Transición de pantalla desde el interior.



Visualización de la presentación (Usando el CardPlayer)

Este capítulo describe como proyectar el escenario transferido usando el EMP SlideMaker2, y como proyectar archivos de imágenes y películas.

Archivos que puede proyectar el CardPlayer	49
Usando el CardPlayer.....	50
• Inicio del CardPlayer	50
• Como cerrar el CardPlayer	51
• Funcionamiento básico del CardPlayer	52
• Funcionamiento del Easy Menu (Modo Guía).....	53
• Funcionamiento del Modo Rápido.....	54
• Girar la imagen.....	55
Proyección de escenarios.....	56
• Reproducción de un escenario	56
• Funcionamiento durante la presentación	57
• Selección y proyección de diapositivas desde un escenario	58
• Edición de un escenario	59
Proyectando archivos de imágenes y películas	61
• Proyectando archivos de imágenes y películas	61
• Proyección secuencial de todos los archivos de imágenes y películas en una carpeta (presentación de diapositivas).....	62
Ajuste de las condiciones de visualización de archivos de imágenes y películas y modo de funcionamiento	64

Archivos que puede proyectar el CardPlayer



Se pueden proyectar los siguientes archivos usando el CardPlayer.

Tipo	Tipo de archivo (extensión)	Notas
Escenario	.sit	Estos son archivos de escenario creados al enviar escenarios. También reproduce archivos de audio (.wav) ajustados como BGM en el momento de creación del escenario. También puede proyectar escenarios que hayan sido creados usando el EMP SlideMaker que se incluye con el EMP-7950, EMP-7850, EMP-835, EMP-745, EMP-737 y los EMP-735/715/505.
Imágenes	.bmp	Solamente se pueden reproducir archivos de color de 24 bits.
	.gif	No se pueden proyectar imágenes con una resolución mayor a 1024 × 768.
	.jpg	Cualquier versión. Sin embargo no es posible la proyección de formatos de color CMYK, formatos progresivos, e imágenes con una resolución superior a 2560 × 1920.
	.png	No es posible la proyección de imágenes con una resolución superior a 2560 × 1920.
Películas	.mpg	MPEG2-PS Si la película excede el tamaño máximo de 720 × 576, o no está en el mismo formato que un DVD (cabecera de secuencia arreglada para cada GOP) ésta no se puede reproducir. El formato de audio reproducible es MPEG-1 Layer 2. PCM lineal y audio AC-3 no se pueden reproducir.

DPOF »	.mrk	En la versión DPOF 1.10, solamente se pueden proyectar los archivos llamados AUTPLAYx.mrk (donde x es un número entre 0-9).
------------------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Pista

- Los archivos JPEG con una extensión ".jpeg" y los archivos MPEG con la extensión ".mpeg" no se pueden proyectar.
- Cuando esté proyectando archivos JPEG la imagen no se proyectará claramente si se ajusta la compresión a un valor demasiado alto.
- Cuando esté reproduciendo archivos de películas, se recomienda que use una tarjeta CompactFlash o una unidad de disco duro tipo tarjeta como la tarjeta de memoria. Si usa algún otro tipo de tarjeta de memoria, quizás los archivos de películas no se reproduzcan correctamente. Además, si usa una tarjeta CompactFlash con una velocidad de acceso lenta o un dispositivo de almacenamiento USB (cuando está transmitiendo a tasas de bits superiores), los archivos de películas quizás no se reproduzcan correctamente o quizás el sonido tenga saltos o no se emita.
- Use los siguientes formatos cuando formatee el medio a usar.

Tarjetas de memoria: FAT16/32

Dispositivo de memoria USB: FAT16

Disco duro USB: FAT16

Usando el CardPlayer



CardPlayer le permite reproducir y proyectar escenarios, archivos de imagen y archivos de películas almacenados en tarjetas de memoria o dispositivos de almacenamiento USB e imágenes en cámaras digitales.

Esta sección describe el funcionamiento básico del CardPlayer.

Inicio del CardPlayer

Procedimiento

1 Presione el botón [Power] del mando a distancia para encender el proyector.

2 Realice uno de los siguientes procedimientos.

- Inserte una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta del proyector.
☞ "Inserción y extracción de tarjetas" en el *Manual de instrucciones*
- Conecte una cámara digital o un dispositivo de almacenamiento USB al puerto [USB Type A] del proyector y conecte la alimentación del dispositivo conectado.
☞ "Conexión de dispositivos USB (cámara digital, unidad de disco duro o dispositivos de memoria)" en el *Manual de instrucciones*

3

Presione el botón [EasyMP] del mando a distancia y confirme que se visualice en la pantalla "EasyMP".

El CardPlayer comenzará a visualizar el contenido de la tarjeta de memoria, cámara digital o dispositivo de almacenamiento USB. Los archivos JPEG se visualizan como miniaturas (el contenido del archivo se visualiza como pequeñas imágenes). Otros archivos o carpetas se visualizan como iconos.



Pista

- Si la tarjeta de memoria contiene un escenario que está ajustado para ejecución automática, este escenario se reproducirá con la más alta prioridad. Si desea detener esta reproducción, presione el botón [Esc] del mando a distancia
- Si la tarjeta de memoria no está insertada en la ranura de tarjeta del proyector, o el proyector y la cámara digital (o el dispositivo de almacenamiento USB) no están conectados, se visualizará la siguiente ventana. Si eso sucede, inserte una tarjeta de memoria o conecte una cámara digital u otro dispositivo usando un dispositivo de almacenamiento USB para que se visualice la ventana del paso 3.



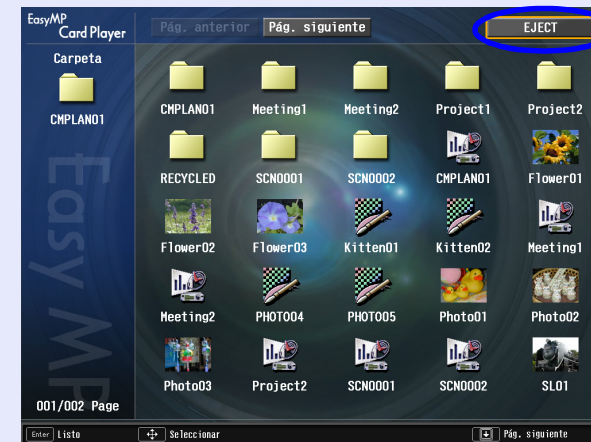


- Si conecta una cámara digital u otro dispositivo de almacenamiento USB al proyector mientras se inserta una tarjeta de memoria en el proyector y CardPlayer está visualizando el contenido de la tarjeta de memoria, no se visualizará el contenido del otro dispositivo. De la misma manera, si conecta una cámara digital u otro dispositivo de almacenamiento USB y el CardPlayer visualiza el contenido de ese dispositivo USB, no visualizará al contenido de una tarjeta de memoria si subsiguientemente inserta una tarjeta de memoria.
- Algunos archivos JPEG pueden aparecer como iconos en vez de miniaturas.

Como cerrar el CardPlayer

Procedimiento

- 1 Debe inclinar el botón [⊙] del mando a distancia hacia arriba para apuntar el cursor con el botón "EJECT".



- 2** Presione el botón [Enter] del mando a distancia.
Se cierra el CardPlayer y se visualiza la siguiente pantalla.



- 3** Retire la tarjeta de memoria de la ranura de tarjeta.
Si se conecta una cámara digital o un dispositivo de almacenamiento USB, desconecte la alimentación del dispositivo conectado y después desconéctelo del puerto [USB Type A] del proyector.



**Pista**

Si deja la tarjeta de memoria insertada (o el dispositivo de almacenamiento USB conectado) cuando cierra la CardPlayer y se visualiza la pantalla de espera de EasyMP, retire la tarjeta de memoria (o desconecte el dispositivo de almacenamiento USB) y vuelva a insertar o vuelva conectarlo antes de comenzar el CardPlayer una vez más.

Funcionamiento básico del CardPlayer

CardPlayer cuenta con los dos siguientes modos de funcionamiento:

- "Modo Guía" : Visualiza el Easy Menu para usar los archivos. Reproduzca los archivos y ajuste las opciones seleccionando elementos en el EasyMenu.
- "Modo Rápido": Reproduzca archivos, abra carpetas, seleccione diapositivas para mover durante la edición de escenarios, seleccione el destino del movimiento presionando el botón [Enter] del mando a distancia sin usar el Easy Menu.

El "Modo Guía" es el ajuste inicial. Consulte "Ajuste de las condiciones de visualización de archivos de imágenes y películas y modo de funcionamiento" para ajustar el modo de funcionamiento.  [p.64](#)
Consulte "Funcionamiento del Modo Rápido" para más detalles de funcionamiento del Modo Rápido.  [p.54](#)



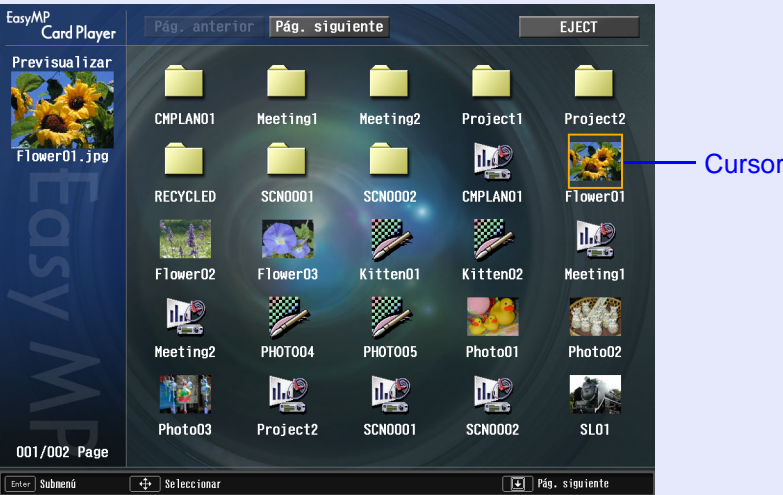


■ **Funcionamiento del Easy Menu (Modo Guía)**

Esta sección describe los procedimientos para reproducir escenarios, imágenes y películas usando el Easy Menu.

Procedimiento

- 1
- Incline el botón [⦿] del mando a distancia para posicionar el cursor sobre el archivo o carpeta que desea acceder.

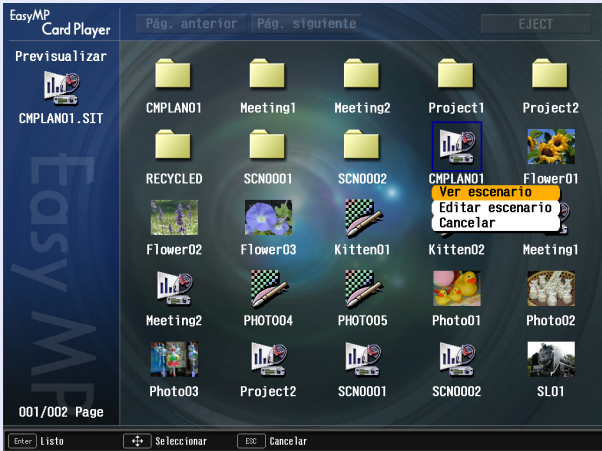


Pista

Si todos los archivos y carpetas no se pueden visualizar al mismo tiempo en la ventana actual, presione el botón [↓] del mando a distancia o mueva el cursor hasta el botón "Pág. siguiente" y presione el botón [Enter] del mando a distancia.

Para volver a la pantalla anterior, presione el botón [↑] del mando a distancia, o posicione el cursor sobre el botón "Pág. anterior" y presione el botón [Enter] del mando a distancia.

- 2
- Presione el botón [Enter] del mando a distancia. Se visualiza el Easy Menu.



Pista

Si se reproduce un escenario, imágenes o película, o se abre una carpeta, presionando el botón [Enter], el modo de funcionamiento estará en "Modo Rápido". ➡ p.54

Los elementos visualizados en el Easy Menu difieren de acuerdo a la selección.

Cuando se selecciona un escenario

Ver escenario	Reproduce el escenario. ➡ p.56
Editar escenario	Visualiza la pantalla de editar escenario. ➡ p.59
Cancelar	Cierra el Easy Menu sin hacer nada.

Cuando se selecciona un archivo de imágenes

Ver imagen	Reproduce el la imagen. ➡ p.61
Cancelar	Cierra el Easy Menu sin hacer nada.





Cuando se selecciona un archivo de película

Reproducir película	Reproduce la película. p.61
Cancelar	Cierra el Easy Menu sin hacer nada.

Cuando se selecciona una carpeta

Abrir carpeta	Abre una carpeta y visualiza los archivos dentro de la carpeta. Seleccione el icono de la carpeta en la esquina superior izquierda, presione el botón [Enter], seleccione "Capa anterior" y luego presione el botón [Enter] para volver a la pantalla anterior, antes de que fuera abierta una carpeta.
Ver presentación	Reproduce los archivos de imágenes y/o películas dentro de la carpeta, en orden. p.62
Opciones	Visualiza la pantalla de ajuste de opciones. Ajuste las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento para la reproducción de diapositivas en CardPlayer. p.64
Cancelar	Cierra el Easy Menu sin hacer nada.

■ Funcionamiento del Modo Rápido

En el Modo Rápido puede ejecutar las funciones principales directamente presionando [Enter] en el mando a distancia. Presione el botón [Esc] en el mando a distancia para visualizar el Easy Menu, haciendo posible la ejecución de otras funciones.

Cuando esté seleccionando carpetas o archivos

[Enter]	En una carpeta: La abre En escenarios, imágenes, películas: Los reproduce
[Esc]	Visualiza el Easy Menu

Mientras se está un escenario

[Enter]	Seleccione las diapositivas que desea mover, seleccione el destino
[Esc]	Visualiza el Easy Menu, Cancela la migración de diapositivas




■ Girar la imagen


Puede girar imágenes en formato JPEG en incrementos de 90 grados mientras las reproduce usando CardPlayer. La función de giro también está disponible durante la ejecución de una presentación.


Gire imágenes JPEG de la siguiente manera:

Procedimiento

1 Reproduzca imágenes o escenarios en formato JPEG o realice una presentación.

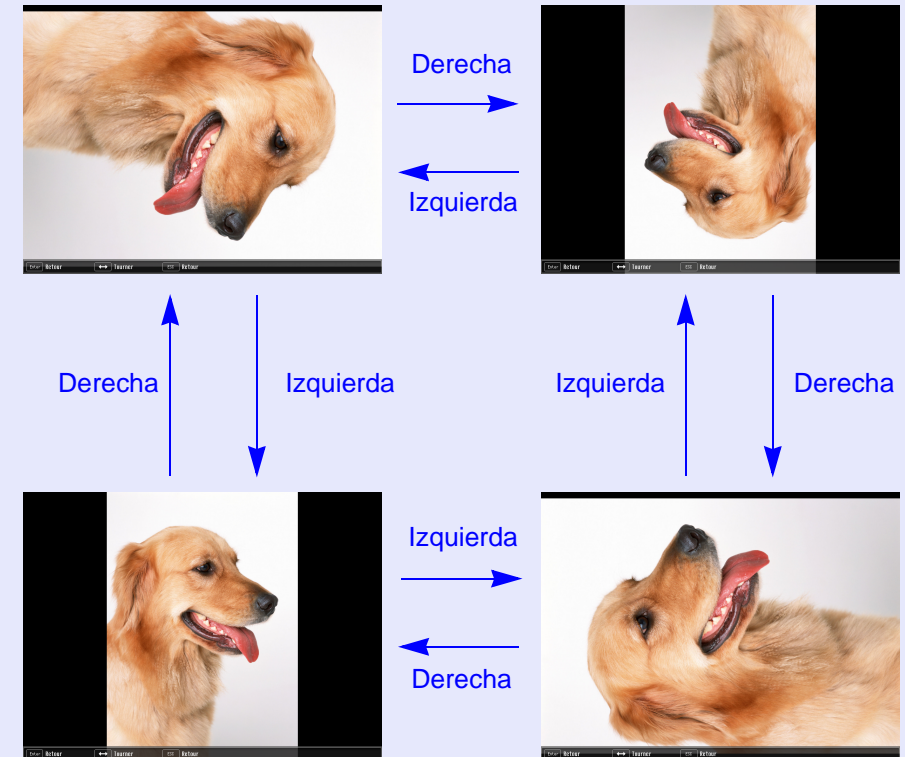
Para la reproducción de imágenes con formato JPEG,
 "Proyectando archivos de imágenes y películas" [p.61](#).

Para la reproducción de escenarios,
 "Reproducción de un escenario" [p.56](#).

Para presentaciones de diapositivas,
 "Proyección secuencial de todos los archivos de imágenes y películas en una carpeta (presentación de diapositivas)" [p.62](#).

2 Cuando se está proyectando una imagen JPEG, incline el botón [] del mando a distancia hacia la izquierda o derecha.

La imagen gira cuando el botón se inclina en cierta dirección como se indica a continuación.



Proyección de escenarios



Este capítulo describe el método para reproducir un escenario enviado a una tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB, las operaciones durante la reproducción de un escenario, y la edición de un escenario.

Reproducción de un escenario

Debe haber terminado la transferencia del escenario a una tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento USB usando el EMP SlideMaker2. p.42



Pista

Se puede ajustar un escenario a la ejecución automática y la reproducción continua. p.42

Procedimiento

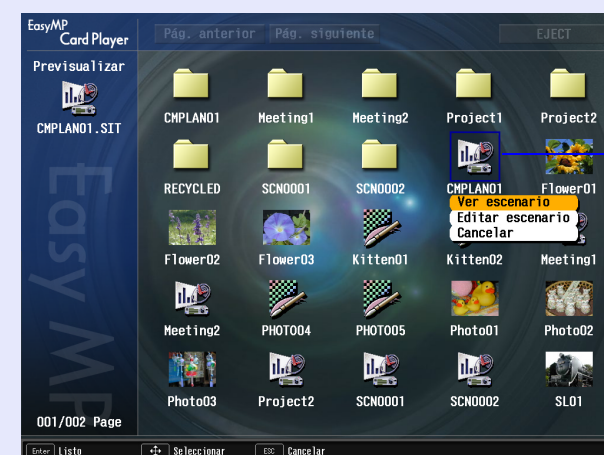
1 Inicie el CardPlayer. p.50

Se visualiza el contenido de la tarjeta de memoria insertada o del dispositivo de almacenamiento USB.

2 Incline el botón [] del mando a distancia para posicionar el cursor en la carpeta del escenario objetivo.

3 Presione los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento en uso.

Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. Incline el botón [] hacia arriba y abajo, luego seleccione "Play Scenario" y presione el botón [Enter].



Archivo de escenario

Modo Rápido : Presione el botón [Enter]

4 Reproduzca el escenario. Si se ajusta "Avanzado" a "automático", una vez que la reproducción ha continuado hasta el final, el control retorna a la pantalla de lista de archivos. Si se selecciona "Reproducción continua", el escenario se repetirá desde el comienzo.

Consulte "Funcionamiento durante la presentación" para más detalles sobre cómo usar el escenario cuando "Avanzado" se ajusta a "Al hacer clic con el ratón" y como cancelar y detener.



**Pista**

- **Cambie el orden de proyección y visualice / oculte los ajustes en la pantalla de editar escenario.** [p.59](#)
- **Puede girar imágenes con formato JPEG en el escenario mientras se están proyectando.** [p.55](#)
- **El tiempo de cambio de diapositiva para escenarios se puede ajustar usando el comando "Avanzado" en EMP SlideMaker2.** [p.47](#)

Funcionamiento durante la presentación

Mientras se está reproduciendo un escenario son posibles las siguientes operaciones usando el mando a distancia.

Cambio de pantalla	Proceda a la siguiente pantalla presionando [Enter] o [→]. Vuelva a la pantalla anterior presionando [←].
Detención de la reproducción	Se visualiza el mensaje "¿Desea abandonar la reproducción?" cuando presiona el botón [Esc]. Cierre seleccionando el botón "Salir" y presionando el botón [Enter]. Continúe la reproducción seleccionando el botón "Volver" y presionando el botón [Enter].

Las siguientes funciones del proyector se pueden usar cuando se está proyectando un escenario o un archivo de imágenes con el CardPlayer. Para obtener detalles acerca de las diferentes funciones.

- Freeze • A/V Mute • E-Zoom

"Congelar (Freeze)", "Fondo (A/V Mute)", y "Zoom electrónico (E-Zoom)" en el *Manual de instrucciones*.



Selección y proyección de diapositivas desde un escenario

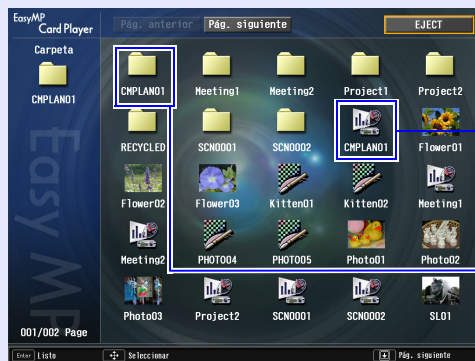
Puede listar todas las diapositivas usadas en un escenario, y seleccionar las imágenes y archivos de películas para la proyección.

Procedimiento

1 Inicie el CardPlayer. p.50

Se visualiza el contenido de la tarjeta de memoria insertada o del dispositivo de almacenamiento USB conectado.


2 Incline el botón [

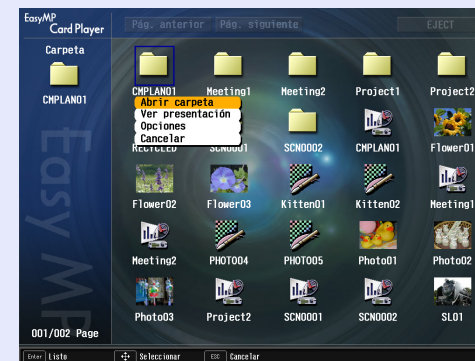


Seleccione la carpeta que tenga el mismo nombre que el icono de escenario

Seleccione la carpeta con el mismo nombre que el archivo de escenario

3 Presione uno de los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando.

Modo Guía : Cuando presiona el botón [Enter] se visualiza el Easy menu. Incline el botón [



Modo Rápido : Presione el botón [Enter]

4 Se visualizarán las diapositivas contenidas en la carpeta. Incline el botón [



Pista

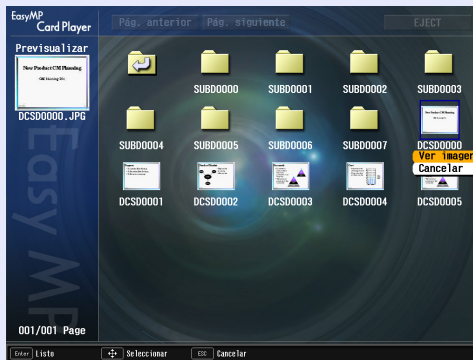
Las diapositivas que tengan ajustes de animación (con extensión .EMA) aparecerán en las carpetas. Debido a que estos archivos de animación son almacenados en la carpeta como un juego de diapositivas separadas, estas no pueden ser especificadas y proyectadas.





- 5** Presione uno de los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando.

Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Ver Imagen" o "Ver película" en el menú, y presione el botón [Enter].



Modo Rápido : Presione el botón [Enter]

- 6** Se reproducirá la diapositiva seleccionada. Si presiona el botón [Enter] o [Esc] del mando a distancia, se visualizará de nuevo la lista de diapositivas. Para reproducir una diapositiva diferente, repita el procedimiento a partir del paso 4.

Edición de un escenario

Puede realizar cambios a un escenario en la tarjeta de memoria insertada en el proyector o en el dispositivo de almacenamiento USB, tal como cambiar el orden de las diapositivas o esconder diapositivas individuales.

Procedimiento

- 1** Incline el botón [] del mando a distancia para colocar el cursor sobre el icono de escenario que desea editar.
- 2** Presione los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando.

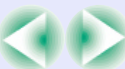
Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Editar escenario" en el menú, y presione el botón [Enter].

Modo Rápido : Presione el botón [Esc] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Editar escenario" en el menú, y presione el botón [Enter].
- 3** Esto visualiza la pantalla de editar escenario.

Posicione el cursor sobre la diapositiva deseada.

Para cambiar el orden de las diapositivas → Continúe con el paso 4

Para ocultar diapositivas → Continúe con el paso 6





- 4** Presione los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando.

Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Mover" en el menú, y presione el botón [Enter].

Modo Rápido : Posicione el cursor sobre la diapositiva que desea mover y presione el botón [Enter].

- 5** Posicione el cursor sobre el destino y presione el botón [Enter] del mando a distancia.



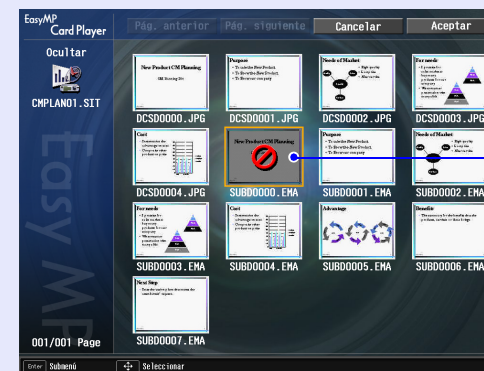
Seleccione la diapositiva que desea mover

Cursor seleccionando el destino

- 6** Para esconder diapositivas, posicione el cursor sobre la diapositiva deseada, y dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando, presione los siguientes botones del mando a distancia.

Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. En el menú, seleccione "Mostrar/Ocultar" y presione el botón [Enter].

Modo Rápido : Presione el botón [Esc] para visualizar el Easy Menu. En el menú, seleccione "Mostrar/Ocultar" y presione el botón [Enter].



Marca de oculta

- 7** Para salir de la edición, incline el botón [] del mando a distancia para posicionar el cursor sobre el botón "Aceptar", luego presione el botón [Enter] del mando a distancia.

Se graba el escenario con el contenido editado, y la visualización vuelve a la pantalla de lista de archivos.

A fin de no guardar los cambios, posicione el cursor sobre el botón "Cancelar" y presione el botón [Enter] del mando a distancia.

Proyectando archivos de imágenes y películas



Los archivos de imágenes de una cámara digital y archivos de imágenes y películas que hayan sido almacenados en una tarjeta de memoria o un dispositivo de almacenamiento USB se pueden proyectar usando CardPlayer de acuerdo con uno de los siguientes dos métodos.

- **Proyectando archivos de imágenes y películas**
Esta es una función para proyectar un único archivo.
- **Proyección secuencial de archivos de imágenes y películas en una carpeta (presentación de diapositivas)**
Esta es una función para proyectar el contenido de archivos dentro de una carpeta, en orden, un archivo a la vez.



Precaución

Se accede frecuentemente a la tarjeta de memoria y dispositivo de almacenamiento USB cuando se están reproduciendo archivos de películas.

No retire la tarjeta de memoria de la ranura de tarjeta ni desconecte el dispositivo de almacenamiento USB en este momento, el CardPlayer quizás no funcione correctamente.

Proyectando archivos de imágenes y películas

Procedimiento

1

Inicie el CardPlayer. p.50

Se visualiza el contenido de la tarjeta de memoria insertada, cámara digital conectada o dispositivo de almacenamiento USB conectado.

2

Incline el botón [⊙] en el mando a distancia para mover el cursor al archivo de imágenes o películas a proyectar.

3

Presione los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando.

Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Ver Imagen" o "Ver película" en el menú, y presione el botón [Enter].



Archivo de imágenes

Modo Rápido : Presione el botón [Enter]



- 4** Se proyectará el archivo de imágenes o películas. Al presionar los botones [Enter] o [Esc] del mando a distancia la visualización regresa a la pantalla de lista de archivos.

**Pista**

Las imágenes con formato JPEG se pueden girar durante la proyección. ➡ p.55

Proyección secuencial de todos los archivos de imágenes y películas en una carpeta (presentación de diapositivas)

Puede proyectar los archivos de imágenes y películas en una carpeta uno a la vez, en orden. A esta función se le llama "presentación". Ejecute la realización de una presentación mediante el siguiente procedimiento.

**Pista**

Puede ajustar los archivos a proyectar repetidamente, y también ajustar las condiciones de visualización como que efectos visualizar mientras se cambia de archivos. Para cambiar los archivos de películas y los archivos de imágenes automáticamente cuando se reproduce una presentación de diapositivas, ajuste "Tiempo de cambio de pantalla" en el menú de opciones de CardPlayer a otro ajuste diferente de "No". Ajuste predeterminado: "NO". ➡ p.64

Procedimiento

1

Inicie el CardPlayer. ➡ p.50

Se visualiza el contenido de la tarjeta de memoria insertada, cámara digital conectada o dispositivo de almacenamiento USB conectado.

2

Incline el botón [⊙] para posicionar el cursor sobre la carpeta para realizar la presentación.



3 Presione los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando.

Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Ver presentación" en el menú, y presione el botón [Enter].

Modo Rápido : Presione el botón [Esc] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Ver presentación" en el menú, y presione el botón [Enter].

4 La presentación de diapositivas se ejecutará y los archivos de imágenes y películas en la carpeta serán proyectados secuencialmente uno a uno.

Cuando se proyecte el último archivo, la lista de archivos se visualizará de nuevo automáticamente. Si ajusta "Rep. cont. " a "ON" en la ventana Opciones, la proyección comenzará desde el comienzo otra vez cuando se llegue al final. ➡ [p.64](#)

Igual que con los escenarios, puede pasar a la siguiente pantalla, volver a la pantalla anterior, o detener la reproducción durante la proyección de una presentación. ➡ "Funcionamiento durante la presentación" [p.57](#)



Pista

Si el ajuste "T. cambio pantalla" está ajustado en "None", los archivos no cambiarán automáticamente cuando ejecute una presentación. Presione el botón [Enter] o [↵] en el mando a distancia para continuar con el siguiente archivo.



Ajuste de las condiciones de visualización de archivos de imágenes y películas y modo de funcionamiento



Puede ajustar las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento para cuando se reproducen archivos de imágenes o películas como una presentación en el CardPlayer. Con esta opción, puede ajustar: Rep. cont., T. cambio pantalla, Orden de presentación, Efecto, y Cambio de modo.

Procedimiento

1 Incline el botón [⦿] del mando a distancia para posicionar el cursor sobre la carpeta donde desea ajustar las condiciones de visualización.

2 Presione los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento que se esté usando.

Modo Guía : Presione el botón [Enter] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Opciones" en el menú, y presione el botón [Enter].

Modo Rápido : Presione el botón [Esc] para visualizar el Easy Menu. Seleccione "Opciones" en el menú, y presione el botón [Enter].

3 Ajuste cada uno de los elementos.

Habilite los ajustes posicionando el cursor sobre el elemento deseado y presionando el botón [Enter] del mando a distancia. A continuación se brindan detalles de los elementos.



Rep. cont	Determina si repetir presentación.
T. cambio pantalla	Ajusta el tiempo de visualización de un archivo cuando se está ejecutando una presentación diapositivas. Una vez transcurrido el tiempo aquí ajustado, se visualiza automáticamente el siguiente archivo. Si se ajusta a "None", los archivos no cambiarán automáticamente cuando se ejecute una presentación. Cuando ajuste a "None", presione el botón [Enter] o [⦿] del mando a distancia para visualizar el siguiente archivo.
Orden de presentación	Ajusta el orden de visualización de los archivos.
Efecto	Ajusta los efectos de transición entre diapositivas.
Cambio de modo	Cambia el modo de funcionamiento en el CardPlayer. El ajuste inicial es "Modo Guía". Consulte "Funcionamiento del Easy Menu (Modo Guía)" (👉 p.53) para más detalles de las funciones del "Modo Guía". Consulte "Funcionamiento del modo rápido" (👉 p.54) para más detalles de las funciones del "Modo Rápido".





- 4** Posicione el cursor sobre el botón "Aceptar" inclinando el botón [⊙] del mando a distancia hacia arriba, y luego presione el botón [Enter].

Se aplicarán los ajustes.

Si no desea aplicar los ajustes, posicione el cursor sobre el botón "Cancelar" y presione el botón [Enter].



Pista

Los ajustes de opciones del CardPlayer también se pueden realizar desde los menús de configuración.



Uso de un ordenador para configurar, monitorear y controlar proyectores

Este capítulo describe como usar un ordenador que está conectado a la red para cambiar los ajustes del proyector y controlar el proyector.

Modificación de ajustes usando un navegador de Internet (EasyWeb)	67
• Visualización de EasyWeb	67
• Uso de la barra de herramientas de Network Screen	67
• Entrada de la dirección IP del proyector	68
• Configuración del proyector	68
• Configuración de elementos de menú que no se pueden ajustar mediante el navegador de Internet	68
• Elementos de configuración de red que se pueden ajustar mediante el navegador de Internet	68
• Control del proyector	69
Uso de la función de notificación por correo para reportar problemas.....	70
• Ajuste de la función de notificación por correo	70
• Si se envía por correo una notificación de problema.....	72
Administración usando SNMP	73

Modificación de ajustes usando un navegador de Internet (EasyWeb)



67

Puede configurar y controlar el proyector usando el navegador de Internet de un ordenador que esté conectado al proyector mediante una red. Si se usa esta función se pueden ejecutar remotamente funciones de configuración y control. Además, dado que puede usar el teclado del ordenador, el ingreso de los caracteres necesarios para la configuración es más fácil que usar el mando a distancia.

Use el Microsoft Internet Explorer 6.0 o posterior como navegador de Internet. Si está usando una Macintosh, también puede usar safari. Sin embargo, si usa Safari en Mac OS X 10.2.8, algunos de los botones de EasyWeb podrían no visualizarse correctamente.



Pista

Es posible la configuración y el control usando un navegador de Internet si "Modo en espera" se ajusta a "Red activada" en el menú "Extendida" del menú de configuración del proyector, aunque el proyector esté en el modo en espera (cuando está desconectada la alimentación).

Visualización de EasyWeb

Visualice el EasyWeb mediante alguno de los siguientes procedimientos.



Pista

Si el navegador de Internet que está usando está configurado para conectarse mediante un servidor proxy, entonces no se puede visualizar EasyWeb. Para usar EasyWeb, debe realizar los ajustes de conexión de red sin usar un servidor proxy.

■ Uso de la barra de herramientas de Network Screen

Procedimiento

1

Conecta un ordenador al proyector a través de una red.

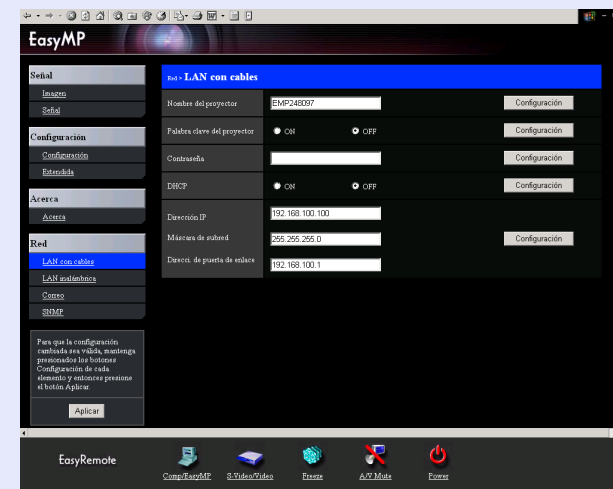
☞ "Conexión del ordenador y el proyector mediante la red" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

2

Haga clic en el icono "Visualización de URL de operación" en el proyector" en la barra de herramientas de Network Screen.



El navegador de Internet se inicia y se visualiza la página del navegador para la configuración y el control.



Configuración del proyector

Control del proyector



Modificación de ajustes usando un navegador de Internet (EasyWeb)

■ Entrada de la dirección IP del proyector

Cuando los ajustes avanzados de red del proyector se han ajustado a "Modo de punto de acceso", o el modo de conexión LAN con cable, puede especificar el proyector objetivo mediante la dirección IP para abrir EasyWeb.

Procedimiento

- 1 Inicia el navegador de Internet en el ordenador.
- 2 Entre la dirección IP del proyector en el cuadro de entrada de dirección del navegador de Internet, y presione la tecla [Enter] en el teclado del ordenador.
Se visualiza EasyWeb.

Configuración del proyector

Puede realizar ajustes para elementos en los menús de configuración del proyector y la ventana de menú de configuración del EasyMP. El contenido de los ajustes se aplica a los menús de configuración y a los ajustes de configuración del EasyMP.

■ Configuración de elementos de menú que no se pueden ajustar mediante el navegador de Internet

Todos los elementos del menú de configuración se pueden ajustar con la excepción de los siguientes elementos.

- "Regulación" - "Puntero"
- Registro de un logo del usuario usando "Extendida" - "Logotipo del usuario"

- "Extendida" - "Idioma"
- "Reset" - "Restablecer todo", "Restablecer h. lámpara"

Los elementos disponibles en cada menú son los mismos que en el menú de configuración del proyector.

☞ "Uso de las funciones de los menús de configuración" en el *Manual de instrucciones*


■ Elementos de configuración de red que se pueden ajustar mediante el navegador de Internet

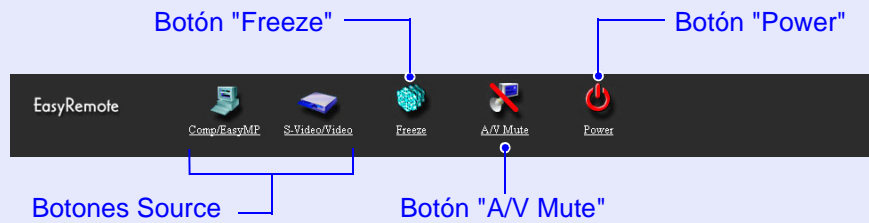
Puede realizar todos los ajustes relacionados con la red en la ventana de ajuste de configuración del EasyMP. sin embargo no se visualizará la "dirección MAC".

Los detalles para cada ajuste son los mismos que para la ventana de ajuste de configuración del EasyMP. ☞ "Conexión usando el modo de conexión fácil (LAN inalámbrico)" y "Conexión en el modo de punto de acceso o modo de LAN con cable" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

Si cambia los ajustes, haga clic en el botón "Limpi." para realizar el nuevo ajuste.

Control del proyector

EasyRemote se puede usar para controlar el proyector de la misma que el mando a distancia.  "[Mando a distancia](#)" en el *Manual de instrucciones*



Uso de la función de notificación por correo para reportar problemas



Al ajustar la función de notificación por correo en el ajuste de red de EasyMP, se enviarán mensajes de notificación a las direcciones de correo electrónico predeterminadas cuando ocurra un problema o advertencia con un proyector. Esto permitirá que el operador se entere de problemas con los proyectores aunque se encuentre en lugares lejanos a los proyectores.



Pista

- *Se pueden grabar hasta un máximo de tres destinos de notificación (direcciones), y se pueden enviar mensajes de notificación a los tres destinos de una vez.*
- *Si aparece un problema crítico en un proyector que causa que deje de funcionar repentinamente, quizás el proyector no pueda enviar un mensaje notificando a un operador del problema.*
- *Si "Modo en espera" en el menú "Extendida" del proyector se ajusta a "Red activada", se puede realizar la monitorización aunque el proyector esté en el modo en espera (cuando está desconectada la alimentación).*

Ajuste de la función de notificación por correo

Verifique los siguientes puntos antes de realizar los ajustes de función de notificación por correo.

- Se han realizado los ajustes de red que permiten que el ordenador y el proyector se conecten mediante el modo de punto de acceso o el modo de conexión de LAN con cable.
- "Conexión en el modo de punto de acceso o modo de LAN con cable" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

Procedimiento

1

Ajuste el proyector a la pantalla de espera de EasyMP.

☛ "Ajuste del proyector al modo en espera de conexión" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

2

Verifique que el botón "Config" en la esquina inferior derecha de la pantalla que esté seleccionada, y presione el botón [Enter] del mando a distancia.

3

Mueva el cursor a "Red" - "Correo", y luego presione el botón [Enter] del mando a distancia.





4 Mueva el cursor hasta el elemento que desea ajustar, y luego presione el botón [Enter] para ajustar el elemento.

Algunos elementos de menú requieren que se entren caracteres o números. Consulte "Entrada de caracteres y números" (👉 p.29) para obtener detalles sobre la entrada de caracteres y números.



Notificación por correo	Seleccione "ON" para recibir notificaciones por correo electrónico.
Dirección IP del servidor SMTP	Entre la dirección IP del servidor SMTP usado por el proyector. Puede entrar números desde 0 a 255 en cada campo de la dirección IP. Sin embargo, no se pueden usar las siguientes direcciones IP: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (x es un número desde 0 a 255.)
Número de puerto	Entre el número de puerto del servidor SMTP. El ajuste predeterminado es "25". Puede entrar un número válido desde 1 a 65535.

Dirección de destino 1/2/3	Se pueden grabar un máximo de tres direcciones de correo electrónico de los ordenadores destinatarios. Una dirección de correo electrónico puede consistir de hasta 53 caracteres alfanuméricos de un solo byte. No puede entrar más de 32 caracteres en la pantalla de ajuste de configuración de EasyMP. Puede entrar más de 32 caracteres realizando el ajuste usando EasyWeb. 👉 p.67
Configuración de evento	Use esto para seleccionar los eventos que causarán el envío de una notificación por correo cuando ocurra un problema o advertencia en el proyector. Cuando ocurre un problema o una advertencia seleccionada en el proyector, se envían mensajes de correo electrónico a las direcciones ingresadas en "Destination 1/2/3" para dar aviso del problema o advertencia que ha ocurrido. Puede seleccionar más de uno de los elementos visualizados.

*En el caso de elementos que tengan visualizado un botón "Limpi", puede seleccionar el botón "Limpi" y presionar el botón [Enter] del mando a distancia para borrar los ajustes entrados.

5 Presione el botón [↵] del mando a distancia, mueva el cursor hasta el botón "Aceptar", y luego presione el botón [Enter].

Se visualizará de nuevo la ventana de espera de EasyMP.





Si se envía por correo una notificación de problema

Si se envía un mensaje de correo electrónico con "EPSON Projector" como tema a la [direcciones IP](#) ajustada como destino de notificación, el mensaje es un mensaje de notificación indicando que hay un problema con el proyector.


El cuerpo del mensaje contendrá la siguiente información:

Línea 1: El nombre del proyector donde ocurrió el problema

Línea 2: Dirección IP ajustada para el proyector donde ocurrió el problema

Línea 3: Detalles del problema

Los detalles del problema se listan en líneas separadas. La siguiente tabla visualiza los detalles que se brindan en el mensaje correspondiente a cada elemento.

Mensaje*	Causa	Remedio
Internal error	Ha ocurrido un error interno	 "Estado de los indicadores" en el <i>Manual de instrucciones</i>
Fan related error	Se ha encontrado un error en el ventilador	
Sensor error	Ha ocurrido un error de sensor	
Lamp cover is open.	La cubierta de la lámpara está abierta.	
Lamp timer failure	Ha fallado el temporizador de la lámpara	
Lamp out	Ha ocurrido una error de la lámpara	
Internal temperature error	Ha ocurrido una error de temperatura interna	
High-speed cooling in progress	Enfriamiento de alta velocidad en progreso	
Lamp replacement notification	Notificación de reemplazo de la lámpara	
No-signal	Sin señal	Ninguna señal de imagen está ingresando al proyector. Verifique el estado de la conexión o verifique que esté conectada la alimentación de la fuente de la señal.

*Un (+) o (–) se agregará al inicio del mensaje.

(+) : Cuando ha ocurrido un problema con un proyector

(–) : Cuando se ha solucionado un problema con un proyector

Administración usando SNMP



Al ajustar SNMP en el ajuste de red de EasyMP, los mensajes de notificación se enviarán a las direcciones de correo electrónico predeterminadas cuando ocurra un problema o advertencia con los proyectores. Esto es útil cuando está controlando los proyectores de manera central desde un punto distante a ellos.



Pista

- *La administración usando SNMP debe ser usada por el administrador de la red o alguien familiarizado con la red.*
- *Para monitorizar el proyector la función SNMP requiere que esté instalado en el ordenador el administrador SNMP.*
- *La función de administración usando SNMP no se puede usar en una LAN inalámbrica en el modo de conexión fácil.*
- *Se pueden grabar hasta dos direcciones IP de destino, de manera que si el correo de notificación no puede ser enviado a la primera dirección IP especificada, sea enviado a la segunda dirección IP.*

Procedimiento

1

Ajuste el proyector a la pantalla de espera de EasyMP.

☛ "Ajuste del proyector al modo en espera de conexión" en la *Guía de instalación de red de EasyMP*

2

Verifique que esté seleccionado el botón "Config" en la esquina inferior derecha de la pantalla y presione el botón [Enter] del mando a distancia.

3

Mueva el cursor a "Red" - "SNMP", y luego presione el botón [Enter] del mando a distancia.





- 4** Mueva el cursor hasta el elemento que desea ajustar, y luego presione el botón [Enter] para ajustar el elemento.

Consulte "Entrada de caracteres y números" (p.29) para obtener detalles sobre la entrada de caracteres y números.



Direcci. IP 1/2 de trampa SNMP

Entre la dirección IP del ordenador que desea usar para la notificación de [trampas](#) SNMP.

Si no se puede enviar una notificación a la dirección IP ajustada para "Direcci. IP 1 de trampa SNMP", entonces se envía a la dirección IP ajustada para "Direcci. IP 2 de trampa SNMP".

Puede entrar números desde 0 a 255 en cada campo de dirección IP. Sin embargo, no se pueden usar las siguientes direcciones IP: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (x es un número de 0 a 255.)

*En el caso de elementos que tengan visualizado un botón "Limpi", puede seleccionar el botón "Limpi" y presionar el botón [Enter] del mando a distancia para borrar los ajustes entrados.

- 5** Presione el botón [+] del mando a distancia, mueva el cursor hasta el botón "Aceptar", y luego presione el botón [Enter].

Se visualizará de nuevo la pantalla de espera de EasyMP.





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

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

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

Nota general:

EPSON es una marca registrada de SEIKO EPSON CORPORATION.

EasyMP es una marca comerciales de SEIKO EPSON CORPORATION.

Macintosh, Mac, y iMac son marcas registradas de Apple Computer, Inc.

IBM es una marca registrada de International Business Machines Corporation.

Windows, WindowsNT y VGA son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos.

Dolby es una marca registrada de Dolby Laboratories.

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

Pixelworks y DNX son marcas registradas de Pixelworks Inc.

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

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

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

Este producto utiliza software de código abierto.