

EPSON®

EasyMP™

Manual de funcionamiento

EMP-7850



# Contenido



## Preparación de una presentación (con EMP SlideMaker2)

Archivos que se pueden incluir en un escenario .....	3
Creación y envío de un escenario .....	4
Creación de un escenario.....	5
Envío de un escenario .....	9
Qué hacer para.....	10

## Proyección de la presentación (con CardPlayer)

Archivos que puede proyectar CardPlayer .....	16
Utilización de CardPlayer.....	17
Iniciación de CardPlayer .....	17
Cierre de CardPlayer .....	18
Funcionamiento básico de CardPlayer .....	18
Proyección de escenarios.....	22
Reproducción de un escenario.....	22
Funcionamiento durante la presentación.....	23
Edición de un escenario.....	23
Visualización de archivos de imagen y de película.....	25
Visualización de archivos de imagen y de película.....	25
Reproducción en orden de todos los archivos de imagen y de película que contiene una carpeta (Presentación).....	26
Configuración de las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento de los archivos de imagen y de película .....	27

## Utilización avanzada

Configuración, Supervisión y Control desde un ordenador .....	30
Modificación de la configuración mediante un explorador de Web (EasyWeb).....	30
Supervisión y control con EMP Monitor.....	33
Utilización de la función de notificación por correo para crear informes de problemas.....	38
Administración mediante SNMP.....	40

# Preparación de una presentación (con EMP SlideMaker2)

A continuación se describen los procedimientos para crear y enviar escenarios.

Archivos que se pueden incluir en un escenario ....	3
Creación y envío de un escenario .....	4
• Creación de un escenario.....	5
• Envío de un escenario .....	9
• Qué hacer para.....	10
• Crear un escenario fácilmente.....	10
• Comprobar el estado de proyección del escenario en un ordenador...	11
• Configuración de las animaciones .....	13



# Archivos que se pueden incluir en un escenario

Cualquiera de los siguientes tipos de archivos pueden ser combinados en un único archivo para crear un escenario.

Tipo	Tipo de archivo (Extensión)	Observaciones
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002
Archivos de imagen	.bmp	
	.jpg	Cualquier versión. Sin embargo, no se pueden reproducir archivos que tengan formato de color CMYK o formato de compresión progresiva.
Película	.mpg	<p>MPEG2-PS</p> <p>Si la película supera un tamaño máximo de 720 × 576, o no tiene el mismo formato que un DVD (encabezamientos de secuencia estructurados para cada GOP), no podrá reproducirse.</p> <p>El formato de audio reproducible es MPEG-1 Layer 2. No es posible reproducir Linear PCM ni AC-3. Se recomienda que las tarjetas de memoria utilizadas tengan el formato CompactFlash o que sea una tarjeta con unidad de disco duro. Es posible que no obtenga la reproducción correcta si utiliza tarjetas de memoria distintas a las mencionadas anteriormente. Asimismo, si utiliza una tarjeta CompactFlash con una velocidad de acceso baja, es posible que no obtenga la reproducción correcta y que se corte o se salte la pista de audio.</p>
Sonido	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0kHz, 8/16bit



## Pista

- Los siguientes efectos de transición de diapositivas y animación configurados en el menú "Presentación" de PowerPoint se aplican en un escenario.
  - Volar
  - Persianas
  - Recuadro
  - Cuadros bicolors
  - Arrastrar
  - Disolver
  - Vistazo
  - Barras al azar
  - Espiral
  - División
  - Alargar
  - Descubrir
  - Girar
  - Barrido
  - Aumentar
- Se pueden utilizar otros efectos y animaciones, además de los citados arriba, con el comando "Cortar".
- En el caso de que haya que reproducir los archivos de imagen y película que aparecen en la tabla de la izquierda como unidades de archivo, no es necesario hacerlo dentro de un escenario. Después de guardar el archivo en una tarjeta de memoria, podrá reproducir y proyectar directamente con la función **CardPlayer** al introducir la tarjeta de memoria en el proyector.

👉 p.25

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

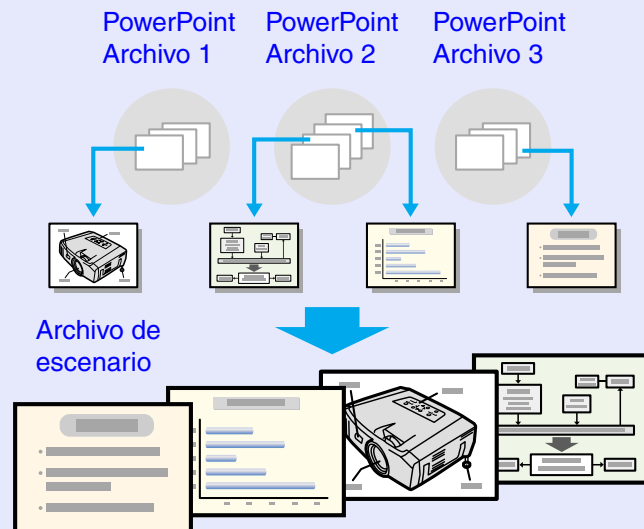
Proyector	Software	Puede abrirse
EMP-735	EMP SlideMaker2	Sí
EMP-8150/8150NL	EMP Scenariio	No
EMP-715/505	EMP SlideMaker2	No



# Creación y envío de un escenario

En este manual, un "escenario" se refiere a la combinación de archivos de PowerPoint, de imagen y de películas guardados como un único archivo organizado en el orden de proyección. Los escenarios se crean utilizando EMP SlideMaker2.

Con EMP SlideMaker2, es posible extraer, volver a organizar y utilizar las imágenes deseadas para preparar fácil y eficazmente materiales de presentación sin tener que editar los archivos originales.



El escenario creado se transmite a la tarjeta de memoria configurada en el ordenador. Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta del proyector y proyecte el escenario con la función EasyMP CardPlayer del proyector.

## EMP SlideMaker2

Creación de un escenario p.5



Envío de un escenario p.9

En el ordenador



## CardPlayer

Proyección de escenarios p.22

En el proyector



## Creación de un escenario

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

- Los datos que se van a combinar en un escenario, como archivos de PowerPoint, de imagen y de película, se deben crear previamente.
- Sólo se pueden utilizar los archivos que se muestran en la lista "Archivos que se pueden incluir en un escenario". p.3

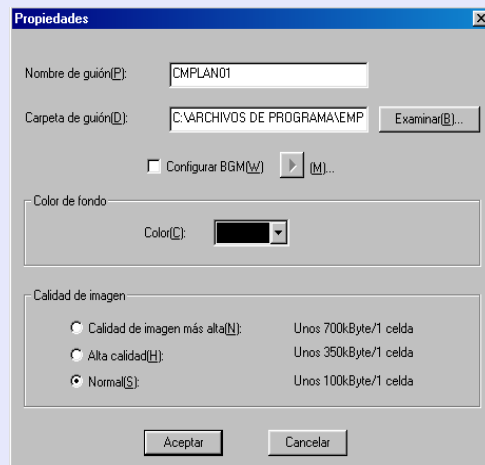
### Procedimiento

- 1 Inicie Windows en el ordenador y, a continuación, seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los programas") - "Proyector EPSON" - "EMP SlideMaker2".**

Se inicia EMP SlideMaker2 y se muestran las propiedades del escenario.

- 2 Introduzca todos los elementos de la siguiente tabla y, a continuación, haga clic en el botón "Aceptar".**

Nombre de guión	Es el nombre del archivo y de la carpeta del escenario creado. Este campo es obligatorio. Se pueden introducir hasta ocho letras mayúsculas y números. Este nombre, en combinación con el de la carpeta de escenario que se especifica a continuación, no debe incluir más de 127 caracteres.
Carpeta de guión	Especifique dónde desea crear la carpeta del escenario que se utilizará al crear dicho escenario. Se crea una carpeta de escenario en el directorio que se especifique aquí.
Configurar BGM	Haga clic para seleccionar la reproducción de música de fondo durante la proyección del escenario. Si se selecciona, se muestra la ventana de selección del archivo de audio (formato WAVE). En esta ventana, seleccione el archivo que desea utilizar como música de fondo. Después de seleccionar el archivo de audio, reproduzcalo haciendo clic en el botón "▶" de la derecha. Detenga la reproducción haciendo clic en el botón "■".
Color de fondo	Selecciona el color de fondo de los datos de imagen del escenario.



Calidad de imagen	<p>EMP SlideMaker2 convierte todas las diapositivas del archivo de PowerPoint en un archivo JPEG y lo guarda. Utilice este elemento para seleccionar la calidad de imagen que desea utilizar durante la conversión en archivos JPEG.</p> <p>Una de las características de los archivos JPEG es que la calidad de imagen es mejor según se reduce el porcentaje de compresión. Sin embargo, el tamaño del archivo es más pequeño si está más comprimido y se tarda menos tiempo en proyectar.</p> <p>Si utiliza este elemento de configuración, el porcentaje de compresión aumenta progresivamente desde "Normal" a "Alta calidad" hasta "Calidad de imagen más alta". Por tanto, si está seleccionada "Calidad de imagen más alta", el archivo JPEG se guarda con la calidad más alta y la menor compresión. Si está seleccionada "Normal", la calidad de la imagen y el tamaño del archivo es menor que con las otras configuraciones.</p> <p>Si se incorpora directamente un archivo JPEG a un escenario, ninguna de las anteriores configuraciones de calidad de la imagen será válida y se utilizará el porcentaje de compresión del archivo original.</p>
-------------------	---

**Pista**

*Los contenidos configurados con anterioridad se pueden modificar en "Archivo" - "Propiedades".*

**3****Seleccione los archivos que desea incluir en el escenario.**


**Ventana Carpetas**

**Ventana Escenario**  
En esta ventana se "construyen" los escenarios.

**Celda**  
Se denomina "celda" a la diapositiva que forma un escenario.

**Ventana Verificación de animación**

**Ventana Miniaturas**  
Visualiza, en formato de miniatura, el contenido de un archivo sobre el que se ha hecho clic en la ventana Archivos.

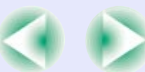
**Ventana Archivos**  
Visualiza los archivos que contiene una carpeta seleccionada en la ventana Carpetas.

En la ventana Carpetas, haga clic en la carpeta deseada para mostrar en la ventana Archivos una lista con los archivos que contiene la carpeta.

En el caso de archivos de imagen, haga clic en el icono del archivo dentro de la ventana Archivos para mostrar el contenido de dicho archivo en la ventana Miniaturas.

En el caso de archivos de película, los iconos se mostrarán en la ventana Miniaturas.

Haga doble clic en el icono de la ventana Archivos para visualizar el archivo seleccionado en la ventana Escenario.





Es posible incluir archivos de PowerPoint en los escenarios de las siguientes dos formas.

- **Agregar todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint**

1. Haga doble clic en el archivo de PowerPoint deseado dentro de la ventana Archivos.
2. Haga clic en "Aceptar" después de comprobar el mensaje. La presentación de diapositivas se realiza automáticamente. Si pulsa la tecla [Esc] del teclado, finalizará la presentación. En este caso, sólo se incorporarán en el escenario las diapositivas visualizadas.
3. Haga clic en cualquier punto de la pantalla cuando haya terminado la presentación.

Todas las diapositivas de un archivo se muestran en la ventana Escenario.

Las animaciones configuradas en PowerPoint permanecen cuando se incluye un archivo de esta forma. Por tanto, las animaciones se reproducirán normalmente durante la proyección del escenario mediante CardPlayer.

- **Agregar sólo las diapositivas necesarias mientras se visualizan las miniaturas**

1. Haga clic en el icono del archivo en la ventana Archivos.
2. Haga doble clic en las miniaturas que desea incluir en el escenario. La diapositiva seleccionada se muestra en la ventana Escenario. Las animaciones configuradas en PowerPoint se desactivan cuando se incluye una diapositiva de esta forma.

Las diapositivas que contienen animaciones se muestran en la celda como ".EMA" dentro de la ventana Escenario. Las diapositivas que no contienen animaciones se muestran en la celda como ".JPG" dentro de la ventana Escenario. Si hace clic en las celdas ".EMA" se muestra una ventana Verificación de animación para cada una de las operaciones de la animación.



### Pista

- *Las miniaturas no se pueden visualizar si PowerPoint no está instalado en el ordenador.*
- *Aunque las animaciones se pueden configurar en la ventana **Propiedades de EMP SlideMaker2**, las que se hayan configurado con anterioridad en PowerPoint se ejecutan más suavemente cuando se reproducen en el escenario. Para configurar animaciones en las diapositivas de PowerPoint, se recomienda hacerlo dentro de PowerPoint. Utilice la ventana de **Propiedades de EMP SlideMaker2** para incluir una animación en un gráfico o en una diapositiva de un escenario sin mantener la animación.*

 [p.13](#)

- *Es posible utilizar las siguientes animaciones de PowerPoint en un escenario.*

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

*Se pueden utilizar otras animaciones, además de las indicadas, con el comando "Cortar".*

## 4

### Complete el escenario agregando o eliminando archivos o diapositivas, o bien modificando el orden.

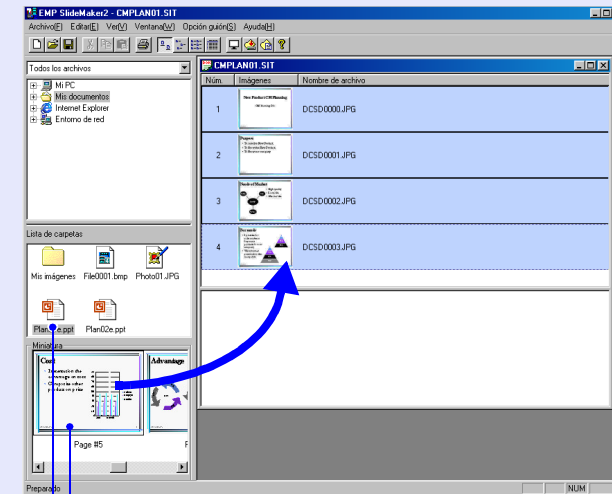
Los contenidos mostrados en la ventana Escenario se proyectan desde el principio cuando se utiliza CardPlayer en el proyector.

- **Para agregar archivos y diapositivas:**

Arrastre un archivo que se muestra en la ventana Archivos, o una diapositiva de PowerPoint de la ventana Miniaturas, y suéltelo en la ubicación deseada de la ventana Escenario.



- **Para agregar varias diapositivas:**  
Haga clic en las diapositivas que quiera añadir en la ventana Miniaturas. Se seleccionan todas las dispositivas sobre las que se hace clic. Si vuelve a hacer clic en la diapositiva seleccionada se deshace la selección. Después de seleccionar todas las diapositivas que desea agregar, arrastre y suelte una de ellas en la ubicación deseada dentro de la ventana Escenario. Las diapositivas seleccionadas se añaden al escenario.
- **Para agregar dos o más archivos de imagen:**  
Mientras mantiene pulsada la tecla [Ctrl], haga clic en el icono de cada archivo que desee agregar, uno por uno, desde la ventana Archivos. Se seleccionará cada archivo sobre el que haga clic. Para cancelar la selección, haga clic en cualquier zona del área blanca situada fuera de los iconos de archivo. Para agregar todos los archivos seleccionados, haga clic en uno de los archivos y arrástrelo y suéltelo en el lugar en el que desea agregar los archivos de la ventana Escenario. Se agregarán al escenario todos los archivos seleccionados.
- **Para eliminar diapositivas:**  
Para eliminarlas, haga clic con el botón derecho del ratón en la celda deseada y seleccione "Cortar" en el menú que se muestra (menú de acceso directo).
- **Cambio del orden de las diapositivas:**  
Arrastre y suelte las celdas que desea mover dentro de la ventana Escenario, o bien, visualice el menú de acceso directo y utilice "Cortar" y, a continuación, "Pegar".



Es posible agregar diapositivas y archivos en la ventana Escenario con el procedimiento arrastrar y soltar.



#### Pista

- Consulte la Ayuda para obtener más información acerca de las funciones de los menús de **EMP SlideMaker2**.
- Utilice las opciones "Guardar" o "Guardar como" para guardar su escenario cuando todavía esté trabajando con él. No obstante, si guarda el escenario en una tarjeta de memoria, no podrá reproducirlo con **EasyMP CardPlayer**. Utilice la opción "Enviar guión" para guardarlo en una tarjeta de memoria.



## Envío de un escenario

Para proyectar un escenario en el proyector es necesario enviarlo a la tarjeta de memoria utilizando la función "Enviar guión" de EMP SlideMaker2.

Especifique como destino la tarjeta de memoria introducida en la unidad de tarjeta del ordenador.

También es posible configurar la proyección automática y continua de un escenario al encender el proyector. La función que se utiliza para proyectar automáticamente un escenario se denomina "Autorun".

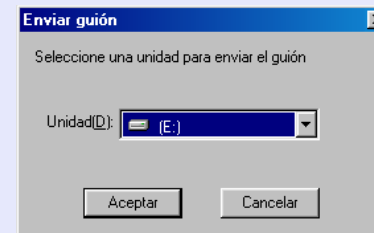


### Pista

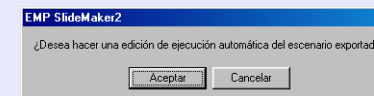
- Cuando se realiza la función "Enviar guión", se guarda el archivo en la tarjeta de memoria con el nombre "nombre de guión.sit". Además, se crea una carpeta con el mismo nombre del escenario y todas las pantallas se convierten a archivos de imagen y se guardan según la configuración correspondiente de calidad de imagen.
- Si utiliza la función "Enviar guión" sin guardar el escenario, se crea una carpeta con el mismo nombre y un archivo con la siguiente estructura "nombre de guión.sit". Cada pantalla se convierte en un archivo de gráficos y se almacena en el directorio que se ha creado según las propiedades de calidad de imagen seleccionadas.

### Procedimiento

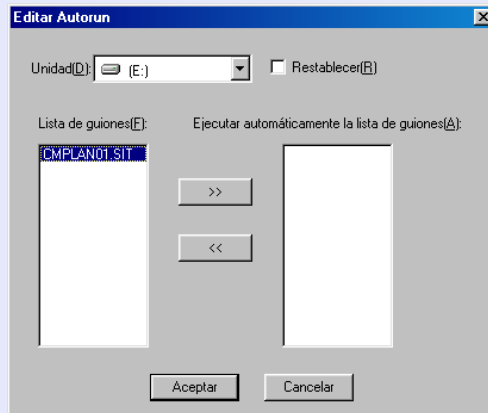
- 1** Cuando el escenario esté completo, seleccione "Opción guión" - "Enviar guión".  
Si es necesario, utilice un adaptador de tarjeta.
- 2** Se muestra un cuadro de diálogo para especificar la unidad de destino. Seleccione la unidad donde está introducida la tarjeta de memoria y haga clic en "Aceptar".



- 3** Aparece un mensaje de confirmación. Haga clic en el botón "Aceptar".
- 4** Cuando termina la transferencia, se muestra un mensaje para confirmar la Ejecución automática. Para configurar la Ejecución automática o la Reproducción continua, haga clic en el botón "Aceptar" y realice el siguiente procedimiento. Para no realizar la configuración, haga clic en el botón "Cancelar".



- 5** En la lista de archivos de escenario de la izquierda, se muestran todos los archivos de escenario de la tarjeta de memoria.




Si desea la Ejecución automática cuando se encienda el proyector, haga clic en el escenario deseado de la Lista de guiones de escenario y, a continuación, en el botón ">>". El escenario se muestra en Ejecutar automáticamente la lista de guiones de la derecha.

Para comenzar de nuevo automáticamente después de finalizar la proyección del escenario, escoja el escenario en la Lista de guiones de escenario y seleccione "Restablecer".



### Pista

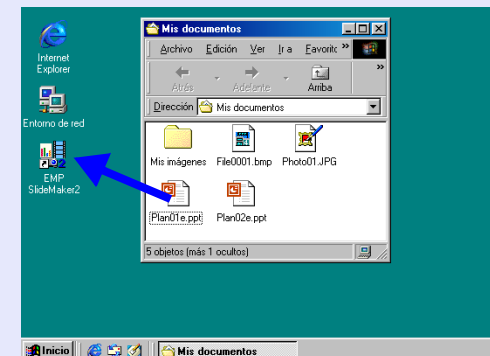
- La configuración de Ejecución automática se puede realizar aunque esté seleccionado "Opción guión" - "Editar Autorun".
- La configuración de Ejecución automática no se puede especificar en EasyMP CardPlayer.
- Si se han configurado dos o más archivos para ejecutarse automáticamente, se reproducirán en orden según la lista de escenarios autoejecutables.

- 6** Introduzca la tarjeta de memoria que contiene el escenario enviado mediante la función de envío de escenario y utilice CardPlayer para reproducirlo en el proyector.  p.22

## Qué hacer para...

### ■ Crear un escenario fácilmente

Para crear un escenario a partir de un único archivo de PowerPoint, arrastre y suelte el icono del archivo de PowerPoint en el icono de programa de EMP SlideMaker2 que se encuentra en el escritorio.



**Pista**

- No es posible crear escenarios con este método si **EMP SlideMaker2** está funcionando. Asegúrese de cerrar primero **EMP SlideMaker2**.
- Se proporciona el nombre "Scnxxxx" (xxxx son números) al escenario creado. La calidad de la imagen del escenario se configura como "Normal". Es posible modificarla en el cuadro de diálogo de configuración de escenario que se visualiza seleccionando "Archivo" - "Propiedades". Para obtener más información acerca de la calidad de imagen, [p.5](#)
- Si intenta seleccionar, arrastrar y soltar al mismo tiempo varios archivos de PowerPoint sobre el icono de programa de **EMP SlideMaker2**, sólo se insertará en el escenario el archivo de PowerPoint cuyo icono está en contacto con el puntero del ratón.
- Cuando se realiza una creación sencilla de un escenario, éste se crea a partir de todas las diapositivas del archivo de PowerPoint. Si no desea utilizar determinadas diapositivas, haga clic con el botón derecho del ratón en esas celdas y seleccione "Desactivar".
- Es posible utilizar las siguientes animaciones de PowerPoint en un escenario.
 

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

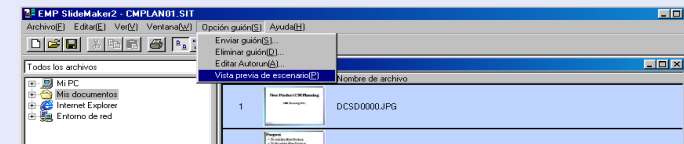
Se pueden utilizar otras animaciones, además de las indicadas, con el comando "Cortar".

## ■ Comprobar el estado de proyección del escenario en un ordenador

Es posible comprobar en un ordenador cómo se proyectará un escenario creado cuando se reproduce con CardPlayer del proyector. Se reproducen todos los elementos que forman el escenario, como imágenes, animaciones, música de fondo, etc.









### Procedimiento


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



- 3** Se muestra la pantalla de Vista previa de escenario. Configure el escenario con los parámetros que muestra la tabla siguiente.



 Parar	Detiene la reproducción y vuelve a la primera diapositiva.
 Pausa	Detiene temporalmente las diapositivas si ha seleccionado "Automáticamente" en "Avanzado".  p.14
 Ver	Inicia la previsualización del escenario. También reinicia los escenarios detenidos o en pausa. Si "Avanzado" está configurado como "Al hacer clic con el ratón", se visualiza la siguiente diapositiva.  p.14
 Retroceder	Retrocede a la dispositiva anterior a la que se muestra o vuelve a la pantalla que precede a la animación ejecutada. Los efectos de animación no se realizan al regresar.
 Avance rápido (FF)	Muestra la siguiente diapositiva (la inmediatamente posterior a la actual) o muestra la pantalla que sucede a la animación. En este caso los efectos de animación no se ejecutan.
 Volumen	Regula el control de volumen. Establece el nivel de la música de fondo.
Barra de estado	Muestra el estado del escenario mediante una barra. Al principio no se visualiza la barra, puesto que crece de izquierda a derecha a medida que el escenario avanza. El escenario finaliza cuando la barra llega al extremo derecho.

- 4** Después de la comprobación, haga clic en el botón " situado en la parte superior derecha para cerrar la pantalla de Vista previa de escenarios.





## ■ Configuración de las animaciones

En EMP SlideMaker2, es posible establecer los efectos de animación de PowerPoint y otros similares de todas las celdas del escenario. Se pueden establecer y proyectar los tiempos de proyección para cada marco de las diapositivas con animaciones configuradas en PowerPoint.

En este caso, haga clic con el botón derecho del ratón en la animación deseada dentro de la Ventana verificación de animación y, a continuación, haga clic en "Propiedades de la celda".



### Pista

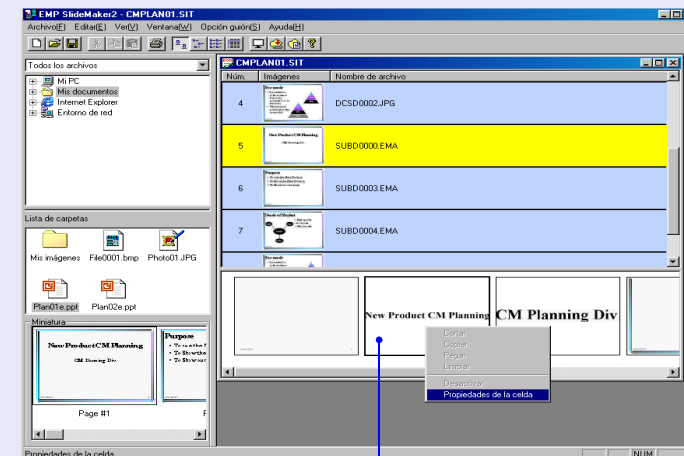
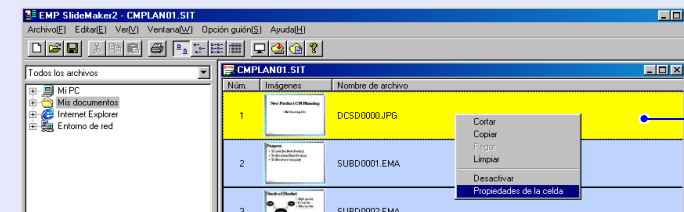
*Incluye archivos de animaciones configurados previamente en PowerPoint con el fin de asegurar una reproducción más suave. Si desea configurar animaciones en las diapositivas de PowerPoint, se recomienda hacerlo dentro de PowerPoint. Utilice el método descrito aquí para incluir una animación en un archivo de imagen o en una diapositiva incluida en un escenario sin mantener las animaciones.*

## Procedimiento

1

**Haga clic con el botón derecho del ratón en la celda o animación deseada y seleccione "Propiedades de la celda".**

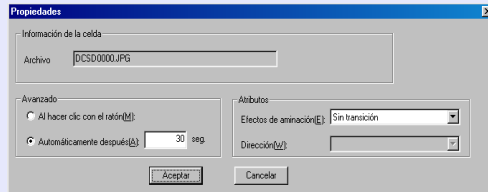
Para aplicar la misma configuración a varias celdas o animaciones, haga clic en todas las celdas deseadas mientras mantiene pulsada la tecla [Mayús] o [Ctrl] del teclado y, a continuación, haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione "Propiedades de la celda".



Animación



- 2** Se visualiza la pantalla **Propiedades**. Configure los elementos de acuerdo a la siguiente tabla y, a continuación, haga clic en el botón "Aceptar".



<b>Avanzado</b>	Es posible establecer un tiempo de transición entre 0 y 1800 segundos si está seleccionado "Automáticamente". Si selecciona "Al hacer clic con el ratón", utilice los botones [↓] y [↑] del mando a distancia durante la proyección.
<b>Efectos de animación</b>	<p>Selecciona los efectos utilizados al cambiar las pantallas durante la proyección.</p> <p>Especifica la "Dirección" en la animación seleccionada.</p> <p>A continuación, se muestran algunos ejemplos de efectos.</p> <p>Diapositiva entrante: Transición de pantalla desde una dirección designada.</p> <p>Recuadro entrante: Transición de pantalla desde dentro.</p>





# Proyección de la presentación (con CardPlayer)

En esta sección se describe cómo proyectar un escenario desde una tarjeta que contenga un escenario enviado mediante EMP SlideMaker2, y cómo proyectar gráficos y archivos de película. Puede utilizar una tarjeta de memoria en la que se hayan guardado archivos de imagen o de película o una cámara digital que contenga fotografías.

Archivos que puede proyectar CardPlayer .....	16
Utilización de CardPlayer .....	17
• Iniciación de CardPlayer.....	17
• Cierre de CardPlayer.....	18
• Funcionamiento básico de CardPlayer.....	18
• Funcionamiento de Easy Menu (Modo Guía).....	19
• Funcionamiento del Modo Rápido.....	20
• Giro de la imagen.....	20
Proyección de escenarios.....	22
• Reproducción de un escenario.....	22
• Funcionamiento durante la presentación .....	23
• Edición de un escenario .....	23

Visualización de archivos de imagen y de película .....	25
• Visualización de archivos de imagen y de película .....	25
• Reproducción en orden de todos los archivos de imagen y de película que contiene una carpeta (Presentación) .....	26
Configuración de las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento de los archivos de imagen y de película.....	27



# Archivos que puede proyectar CardPlayer

CardPlayer puede proyectar los siguientes tipos de archivos.

Tipo	Tipo de archivo (Extensión)	Observaciones
Escenario	.sit	Son archivos de escenario creados mediante el envío de escenarios. Además, reproduce los archivos de audio (.wav) configurados como BGM en el momento de creación del escenario. También se pueden reproducir escenarios creados en EMP SlideMaker incluidos en EMP-735 y EMP-715/505.
Imágenes	.bmp	Sólo se pueden reproducir los archivos de color de 24 bits.
	.jpg	Cualquier versión. Sin embargo, no es posible proyectar formatos de color CMYK, formatos progresivos y elementos cuya resolución sea superior a $2.560 \times 1.920$ .
	.png	No se pueden proyectar elementos cuya resolución sea superior a $2.560 \times 1.920$ .

Película	.mpg	MPEG2-PS. Si la película supera un tamaño máximo de $720 \times 576$ , o no tiene el mismo formato que un DVD (encabezamientos de secuencia estructurados para cada GOP), no podrá reproducirse. El formato de audio reproducible es MPEG-1 Layer 2. No es posible reproducir Linear PCM ni AC-3. Se recomienda que las tarjetas de memoria utilizadas tengan el formato CompactFlash o que sea una tarjeta con unidad de disco duro. Es posible que no obtenga la reproducción correcta si utiliza tarjetas de memoria distintas a las mencionadas anteriormente. Asimismo, si utiliza una tarjeta CompactFlash con una velocidad de acceso baja, es posible que no obtenga la reproducción correcta y que se corte o se salte la pista de audio.
<a href="#">DPOF</a>	.mrk	En el caso de DPOF versión 1.10, sólo se pueden proyectar archivos con el nombre AUTPLAYx.mrk (en donde la x es un número de 0-9).



## Pista

- No es posible proyectar archivos JPEG con la extensión ".jpeg" ni archivos MPEG con la extensión ".mpeg".
- En cuanto a la proyección de archivos JPEG, la imagen no se visualizará con claridad si la compresión es demasiado alta.

# Utilización de CardPlayer



Utilice la función "CardPlayer" de EasyMP para reproducir archivos de escenario, imagen y película almacenados en la tarjeta de memoria que está introducida en el proyector o archivos de imagen almacenados en una cámara digital conectada mediante un cable USB. A continuación, se explica cómo utilizar CardPlayer.

## Iniciación de CardPlayer

### Procedimiento

- 1 Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta del proyector. ➡ **"Inserción y extracción de tarjetas"** en el *Manual de instrucciones*  
O bien, introduzca un cable USB conectado a una cámara digital en el puerto del proyector [USB TypeA].  
➡ **"Conexión a una cámara digital"** en el *Manual de instrucciones*
- 2 Pulse el botón [Power] del mando a distancia para encender el proyector. Cuando se conecte a una cámara digital, encienda la cámara.
- 3 Pulse el botón [EasyMP] del mando a distancia y confirme que aparece "EasyMP" en la pantalla.  
Se ejecutará CardPlayer y se mostrará el contenido de la tarjeta de memoria o de la cámara digital. Los archivos JPEG se muestran como miniaturas (el contenido del archivo aparece en pequeñas imágenes). El resto de archivos o carpetas se muestran como iconos.



### Pista

- Si desea detener la reproducción, pulse el botón [ESC].
- Si la tarjeta de memoria no se encuentra en la ranura de tarjeta del proyector o la cámara digital y el proyector no están conectados mediante el cable USB, aparecerá la siguiente pantalla. Si la tarjeta de memoria está instalada o la cámara digital conectada, aparece la pantalla del Paso 3.



- Cuando se coloca una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta del proyector y su contenido se muestra mediante **CardPlayer**, no podrá visualizar el contenido de la cámara digital si además conecta dicha cámara mediante un cable USB. De la misma manera, no podrá visualizar el contenido de la tarjeta de memoria introducida cuando esté conectada una cámara digital y esté visualizando su contenido mediante **CardPlayer**.
- Según el archivo JPEG, algunas miniaturas no aparecen en la vista en miniatura. Si ocurre esto, Se muestra un icono archivo.



## Cierre de CardPlayer

### Procedimiento

- 1 Haga presión en la indicación hacia arriba del botón [⬆] del mando a distancia y alinee el cursor con el botón "EJECT" de la pantalla.



- 2 Pulse el botón [Enter] del mando a distancia. Se cierra CardPlayer y aparece la siguiente pantalla.



- 3 Retire la tarjeta de memoria de la ranura. Cuando conecte una cámara digital, desenchufe el cable USB del puerto del proyector [USB TypeA].

## Funcionamiento básico de CardPlayer

CardPlayer dispone de los siguientes dos modos de funcionamiento:

- "Modo Guía": muestra Easy Menu para el tratamiento de archivos. Reproduce archivos y configura opciones mediante la selección de elementos en Easy Menu.
- "Modo Rápido": reproduce archivos, abre carpetas, selecciona diapositivas para desplazarlas durante la edición de escenarios y especifica el destino pulsando el botón [Enter] del mando a distancia sin necesidad de utilizar Easy Menu.

El "Modo Guía" es el predeterminado.

Consulte "Configuración de las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento de los archivos de imagen y de película" para configurar el modo de funcionamiento. ➡ p.27

Consulte "Funcionamiento del Modo Rápido" para obtener más información de dicho modo. ➡ p.20

## ■ Funcionamiento de Easy Menu (Modo Guía)

A continuación se explican los procedimientos para reproducir escenarios, imágenes y películas con Easy Menu.

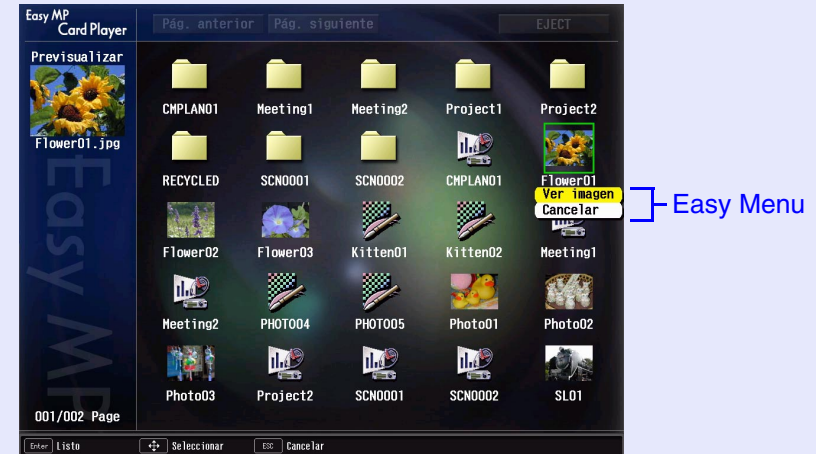
### Procedimiento

- 1 Presione el botón [○] del mando a distancia para colocar el cursor sobre el archivo o carpeta al que desea acceder.

Si no se visualizan en la pantalla todos los archivos o carpetas, pulse el botón [⏮] del mando a distancia. Del mismo modo, si coloca el cursor sobre el botón "Pág. siguiente" y, a continuación, pulsa el botón [Enter] del mando a distancia, se visualiza la siguiente pantalla. Para regresar a la pantalla anterior, pulse el botón [⏮] del mando a distancia, o bien, coloque el cursor sobre el botón "Pág. anterior" y pulse [Enter] del mando a distancia.



- 2 Pulse el botón [Enter] del mando a distancia. De este modo se visualiza Easy Menu.



### Pista

Cuando se reproduce un escenario, imagen o película, o se abre una carpeta, pulsando el botón [Enter], se utiliza el "Modo Rápido" de funcionamiento.

👉 p.20

Los elementos mostrados en Easy Menu dependen de la selección.

### Si se selecciona un escenario

Ver escenario	Reproduce el escenario. 👉 p.22
Editar escenario	Visualiza la pantalla de edición de escenarios. 👉 p.23
Cancelar	Cierra Easy Menu sin guardar los cambios.

### Si se selecciona un archivo de imagen

Ver imagen	Visualiza la imagen. 👉 p.25
Cancelar	Cierra Easy Menu sin guardar los cambios.







### Si se selecciona un archivo de película

Ver película	Reproduce la película.  p.25
Cancelar	Cierra Easy Menu sin guardar los cambios.

### Si se selecciona una carpeta

Abrir carpeta	Abre una carpeta y muestra los archivos que contiene. Seleccione el icono carpeta situado en la parte superior izquierda, pulse el botón [Enter], seleccione "Subir un nivel" y vuelva a pulsar el botón [Enter] para volver a la última pantalla visualizada antes de abrir la carpeta.
Ver presentación	Reproduce en orden los archivos de imagen y/o película que contiene la carpeta.  p.26
Opciones	Visualiza la pantalla de configuración de opciones. Configura las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento para reproducir presentaciones en Card Player.  p.27
Cancelar	Cierra Easy Menu sin guardar los cambios.

### ■ Funcionamiento del Modo Rápido

En el Modo Rápido puede ejecutar directamente las funciones principales pulsando el botón [Enter] del mando a distancia. Pulse el botón [ESC] del mando a distancia para visualizar Easy Menu, el cual permite ejecutar otras funciones.

### Si selecciona carpetas o archivos

[Enter]	Carpetas: Abrir Escenarios, imágenes, películas: Reproducir
[ESC]	Visualiza Easy Menu

### Escenario en proceso de edición

[Enter]	Selecciona diapositivas para moverlas y especifica el destino
[ESC]	Visualiza Easy Menu

### ■ Giro de la imagen

Las imágenes en formato JPEG reproducidas mediante CardPlayer pueden girarse en incrementos de 90 grados. También pueden girarse las imágenes JPEG reproducidas durante una ejecución de presentación. Gire las imágenes JPEG de la siguiente manera.

### Procedimiento

1

#### Reproduzca imágenes o escenarios en formato JPEG o presente una diapositiva.

Para la reproducción de imágenes en formato JPEG,

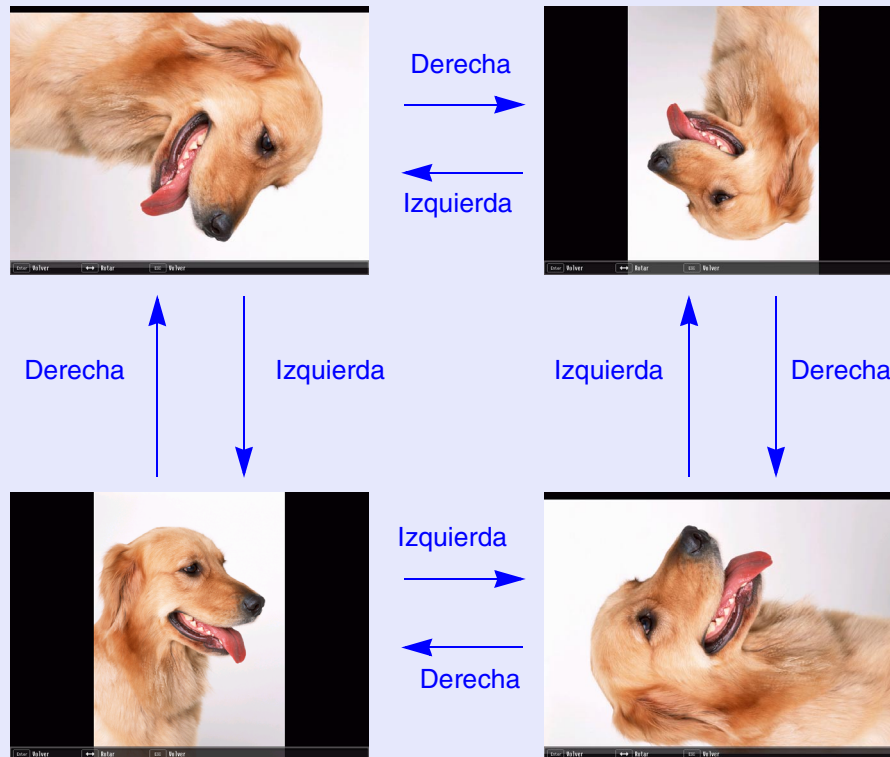
"Visualización de archivos de imagen y de película" p.25.

Para reproducir escenarios, "Proyección de escenarios" p.22.

Para presentaciones, "Reproducción en orden de todos los archivos de imagen y de película que contiene una carpeta (Presentación)" p.26.



- 2** Cuando se esté reproduciendo una imagen JPEG, haga presión en la indicación de la izquierda o derecha del botón [○] del mando a distancia. La pantalla gira cuando el botón se presiona en determinada dirección, tal y como se indica a continuación.





# Proyección de escenarios



A continuación se describe cómo reproducir un escenario enviado a la tarjeta de memoria, el funcionamiento durante la reproducción de un escenario y su edición.

## Reproducción de un escenario

Se envió el escenario a una tarjeta de memoria mediante la función de envío de escenario de EMP SlideMaker2. p.9



### Pista

*Es posible configurar la ejecución automática y continua del escenario.* p.9

## Procedimiento

### 1 Inicie CardPlayer. p.17

De este modo se visualiza el contenido de la tarjeta de memoria introducida.

### 2 Presione el botón [○] del mando a distancia para colocar el cursor sobre la carpeta del escenario que desea reproducir.

### 3 Pulse los siguientes botones del mando a distancia según el modo de funcionamiento activado.

Modo Guía: pulse el botón [Enter] para visualizar Easy Menu.  
Haga presión en la indicación hacia arriba y hacia abajo en el botón [○] y, a continuación, seleccione "Ver escenario" y pulse el botón [Enter].



Archivos de escenario

Modo Rápido: pulse el botón [Enter].

### 4 Reproduce el escenario. Si el "Avanzado" está configurado como "automático", cuando se haya terminado la reproducción, el control volverá a la lista de archivos. Si selecciona "Reproducción continua", se vuelve a reproducir el escenario desde el principio.

Para saber cómo funciona el escenario y cómo cancelarlo y detenerlo cuando el "Avanzado" está configurado como "Al hacer clic con el ratón", consulte "Operación durante una presentación".



### Pista

- *Modifique el orden de proyección y las diapositivas que desea ocultar y mostrar en la pantalla de edición de escenarios.* p.23
- *Puede girar las imágenes con formato JPEG cuando estén siendo proyectadas durante la reproducción del escenario.* p.20



## Funcionamiento durante la presentación

Es posible realizar las siguientes operaciones con el mando a distancia durante la reproducción de un escenario.

Cambio de pantalla	Continúe en la siguiente pantalla pulsando [Enter] o [→]. Se vuelve a la página anterior si se pulsa [←].
Parar reproducción	Se muestra el mensaje "¿Desea abandonar la reproducción?" si pulsa el botón [ESC]. Cierre la pantalla seleccionando el botón "Salir" y pulsando [Enter]. Continúe la reproducción seleccionando el botón "Volver" y pulsando [Enter].

Las siguientes funciones del proyector se pueden utilizar de forma similar cuando se proyectan escenarios o archivos de imagen con CardPlayer.

Para obtener más información acerca de estas funciones (👉 "Función Congelar (Freeze)", "Función de fondo (A/V Mute)", y "Función de zoom electrónico (E-Zoom)" en el *Manual de instrucciones*.

- Congelar (Freeze) • Fondo (A/V Mute)
- Zoom electrónico (E-Zoom)

## Edición de un escenario

Es posible modificar el orden de proyección y ocultar o mostrar determinadas diapositivas dentro de los escenarios de la tarjeta de memoria introducida en el proyector.

### Procedimiento

- 1 Presione el botón [○] del mando a distancia para colocar el cursor sobre el escenario que desea editar.**

- 2 Pulse los siguientes botones del mando a distancia según el modo de funcionamiento activado.**

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

Modo Rápido: pulse el botón [ESC] para visualizar Easy Menu. Seleccione "Editar escenario" del menú, y pulse [Enter].

- 3 De este modo se muestra la pantalla de edición de escenarios.**

Coloque el cursor sobre la diapositiva deseada. Continúe en el paso 4 para modificar el orden de las diapositivas o en el paso 6 para ocultarlas.

- 4 Pulse los siguientes botones del mando a distancia según el modo de funcionamiento activado.**

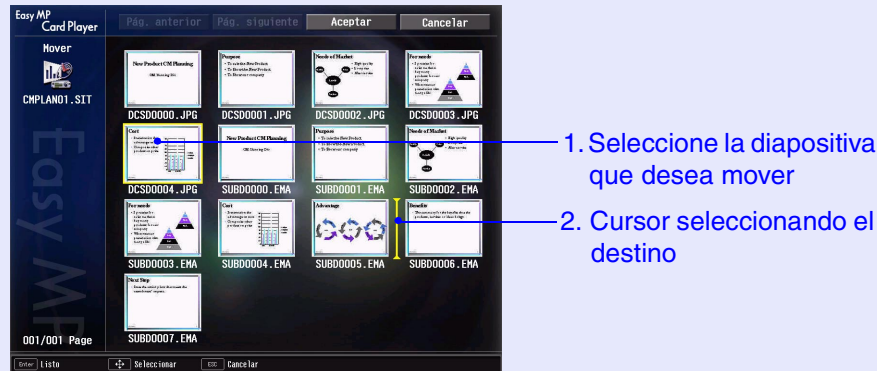
Modo Guía: pulse el botón [Enter] para visualizar Easy Menu. Seleccione "Mover" en el menú y pulse el botón [Enter].

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





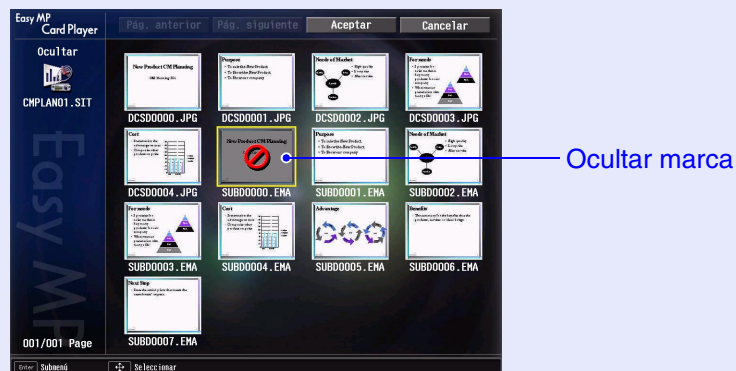
- 5** Coloque el cursor sobre el destino y pulse el botón [Enter] del mando a distancia.



- 6** Si no desea visualizar una página, coloque el cursor sobre la diapositiva y pulse los siguientes botones del mando a distancia dependiendo del modo de funcionamiento activado.

Modo Guía: pulse el botón [Enter] para visualizar Easy Menu. Seleccione "Mostrar/Ocultar" en el menú y pulse el botón [Enter].

Modo Rápido: pulse el botón [ESC] para visualizar Easy Menu. Seleccione "Mostrar/Ocultar" en el menú y pulse el botón [Enter].



- 7** Para salir de la edición, presione el botón [○] del mando a distancia para colocar el cursor sobre el botón "Aceptar" y pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

El escenario se guarda con los cambios y se vuelve a visualizar la lista de archivos.

Para no guardar los cambios, coloque el cursor sobre el botón "Cancelar" y pulse el botón [Enter] del mando a distancia.





# Visualización de archivos de imagen y de película

Con la función CardPlayer, existen dos formas de ver imágenes o películas guardadas en una tarjeta de memoria o una cámara digital.

- Ver archivos de imagen o de película

Esta función se utiliza para ver y proyectar el contenido de un archivo de imagen o de película.

- Reproducción ordenada de archivos de imagen y de película incluidos en una carpeta (Presentación)

Esta función se utiliza para proyectar, en orden y de uno en uno, los archivos de una carpeta.



## Precaución

*El acceso a la tarjeta de memoria es frecuente al reproducir archivos de imagen. Si retira la tarjeta de memoria durante esta reproducción, es posible que CardPlayer no funcione correctamente.*

## Visualización de archivos de imagen y de película

### Procedimiento

#### 1 Inicie CardPlayer. p.17

De este modo se visualiza el contenido de la tarjeta de memoria introducida o de la cámara digital conectada.

#### 2 Presione el botón [○] del mando a distancia para colocar el cursor sobre el archivo que desea reproducir.

#### 3 Pulse los siguientes botones del mando a distancia según el modo de funcionamiento activado.

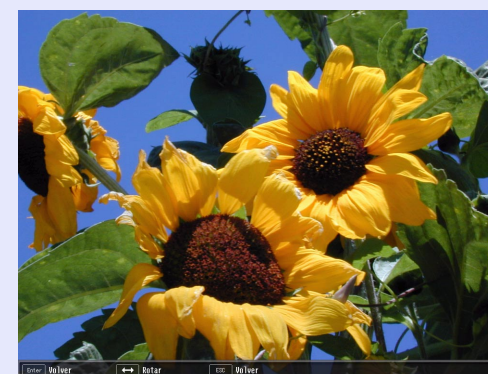
Modo Guía: pulse el botón [Enter] para visualizar Easy Menu. Seleccione "Ver imagen" o "Ver película" en el menú y pulse el botón [Enter].



Modo Rápido: pulse el botón [Enter].

4

**Reproduce los archivos de imagen o de película. Si pulsa el botón [Enter] o [ESC] del mando a distancia, vuelve a la pantalla con la lista de archivos.**



### Pista

*Puede girar las imágenes en formato JPEG durante la proyección. p.20*



## Reproducción en orden de todos los archivos de imagen y de película que contiene una carpeta (Presentación)

Es posible proyectar los archivos de imagen y de película que contiene una carpeta de uno en uno y en orden. A esta función se la denomina "Presentación". Ejecute la Presentación siguiendo estos pasos.



### Pista

*Puede configurar las condiciones de visualización, como la reproducción continua y los efectos de transición. p.27*

## Procedimiento

### 1 Inicie CardPlayer. p.17

De este modo se visualiza el contenido de la tarjeta de memoria introducida o de la cámara digital conectada.

### 2 Presione el botón [○] del mando a distancia para colocar el cursor sobre la carpeta de la que quiere realizar la presentación.

### 3 Pulse los siguientes botones del mando a distancia según el modo de funcionamiento activado.

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

Modo Rápido: pulse el botón [ESC] para visualizar Easy Menu. Seleccione "Ver presentación" en el menú y pulse el botón [Enter].

### 4

### De este modo se ejecuta la presentación y se reproducen en orden todos los archivos de imagen.

Cuando llega al final, el control regresa automáticamente a la lista de archivos. Si, en cambio, se ha configurado "Rep. cont", vuelve a comenzar desde el principio del escenario. p.27

Al igual que con un escenario, es posible avanzar a la siguiente pantalla, volver a la pantalla anterior o detener la reproducción durante la proyección de una presentación. "Funcionamiento durante la presentación" p.23



# Configuración de las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento de los archivos de imagen y de película



27

Es posible configurar las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento de la reproducción de reproducir archivos de imágenes o de película como una presentación en Cardplayer. Los elementos que se pueden configurar dentro de las condiciones de visualización son: Rep. cont, T. cambio pantalla, Orden de presentación, Efecto y Cambio de modo.

## Procedimiento

- 1** Presione el botón [○] del mando a distancia para colocar el cursor sobre la carpeta donde desea configurar las condiciones de visualización.
- 2** Pulse los siguientes botones del mando a distancia según el modo de funcionamiento activado.

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

Modo Rápido: pulse el botón [ESC] para visualizar Easy Menu. Seleccione "Opciones" en el menú y pulse el botón [Enter].

3

## Configure los elementos correspondientes.

Active las configuraciones colocando el cursor sobre el elemento deseado y pulsando el botón [Enter] del mando a distancia.

A continuación se proporciona más información acerca de cada uno de los elementos.



Rep. cont.	Indica si la presentación se reproduce repetidamente.
T. cambio pantalla	Se visualiza el siguiente archivo una vez transcurrido el tiempo especificado aquí. Si ha seleccionado "No", la presentación continúa con el siguiente archivo si pulsa el botón [Enter] o [↵] del mando a distancia.
Orden de presentación	Establece el orden de visualización de los archivos.
Efecto	Establece los efectos que se desean aplicar cuando se visualiza el contenido de un archivo.
Cambio de modo	Cambia el modo de funcionamiento de CardPlayer. La configuración inicial es "Modo Guía". Consulte "Funcionamiento de Easy Menu (Modo Guía)" (👉 p.19) para obtener más información acerca del Modo Guía. Consulte "Funcionamiento del Modo Rápido" (👉 p.20) para obtener más información de dicho modo.





- 4 Coloque el cursor sobre el botón "Aceptar" presionando el botón [○] del mando a distancia y, a continuación, pulse el botón [Enter].**

De este modo se aplica la configuración.

Si desea salir sin guardar los cambios, coloque el cursor sobre el botón "Cancelar" y pulse el botón [Enter] del mando a distancia.







# Utilización avanzada

En esta sección se describe cómo configurar un proyector conectado a un ordenador mediante una red.

Configuración, Supervisión y Control desde un ordenador.....	30
• Modificación de la configuración mediante un explorador de Web (EasyWeb) .....	30
• Visualización de EasyWeb.....	30
• Configuración del proyector .....	31
• Control del proyector .....	32
• Supervisión y control con EMP Monitor.....	33
• Utilización de la función de notificación por correo para crear informes de problemas .....	38
• Función de notificación por correo .....	39
• Si se envía por correo una notificación de problemas .....	39
• Administración mediante SNMP .....	40

# Configuración, Supervisión y Control desde un ordenador



Cuando un ordenador y un proyector están conectados a través de una red podrá realizar los siguientes cambios y administración de la configuración del proyector desde el ordenador.

- Configuración de las funciones de red y control del proyector mediante un explorador de Web. (EasyWeb)
- Supervisión y control del proyector con EMP Monitor. (Durante la conexión en modo punto de acceso o en modo de conexión a LAN con cable).
- Obtención del estado actual del proyector y de la configuración de red, control del proyector y notificación de errores (Durante la conexión en modo punto de acceso o en modo de conexión a LAN con cable) utilizando [SNMP](#) y el programa de administración SNMP.

A continuación se describen los tres métodos citados anteriormente.

## Modificación de la configuración mediante un explorador de Web (EasyWeb)

Puede configurar y controlar el proyector mediante un explorador de Web de un ordenador conectado al proyector a través de una red. Mediante esta página, es posible realizar estas operaciones de forma remota.

Utilice el explorador de Web Microsoft Internet Explorer 5.0 o posterior.



### Pista

*Puede configurar y controlar el proyector mediante un explorador de Web si el "Modo en espera" está seleccionado como "Red activada" en el menú "Avanzado1" del menú de configuración del proyector, incluso si el proyector está en modo en espera (cuando el indicador [Power] esté desactivado).*

## ■ Visualización de EasyWeb

Muestra EasyWeb mediante cualquiera de los siguientes procedimientos.



### Pista

*Si el explorador de web que está utilizando se configura de forma que se conecte mediante un servidor proxy, no podrá ver EasyWeb. Configure el explorador de forma que no utilice un servidor proxy, si desea ver esta página.*

## Uso de las herramientas de Network Screen

### Procedimiento

1

**Conecta un ordenador a un proyector mediante una red.**

➡ "Conexión mediante el Modo de conexión fácil " y "Conexión en Modo punto de acceso o Modo de conexión a LAN con cable" en la *Guía de instalación de EasyMP*

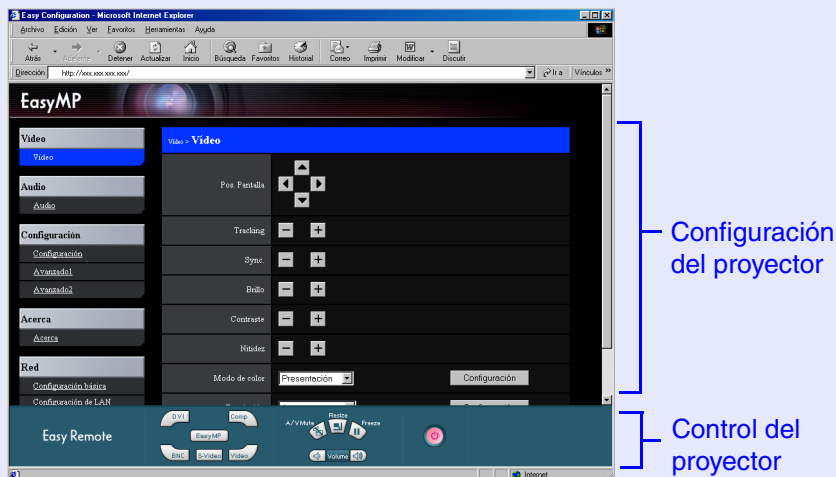




- 2** Haga clic en el icono "Visualización de URL de operación en el proyector" de la barra de herramientas de Network Screen.



De este modo se inicia el explorador de Web y se muestra la página del explorador de configuración y control.



### Introducción de la dirección IP del proyector

Cuando la Configuración avanzada de red está configurada como "Modo punto de acceso", se puede introducir la dirección IP del proyector en los siguientes pasos para poder abrir EasyWeb.

### Procedimiento

- 1** Inicie el explorador de Web del ordenador.
- 2** Introduzca la dirección IP del proyector en el cuadro de direcciones del explorador de Web y pulse la tecla [Enter] del teclado del ordenador.  
Aparece EasyWeb.

### ■ Configuración del proyector

Es posible aplicar los elementos de los menús de ajuste del proyector y de la pantalla de Configuración avanzada de red de Network Screen. La configuración se refleja en el menú de ajuste y en la pantalla de Configuración avanzada de red de Network Screen.

### Elementos del menú Configuración no modificables con el explorador de Web

Todos los elementos del menú de ajuste pueden configurarse, a excepción de los siguientes elementos.

- "Vídeo" - "Preajuste"
- Todos los ajustes del menú "Efecto"
- "Regulación" - "Keystone" - "Quick Corner"
- Registro de un logotipo de usuario en el menú "Logo usuario"
- "Avanzado1" - "Idioma"
- "Acerca" - "Reiniciar temp. lámpara"
- "Reset Compl."

Los elementos disponibles de cada menú son los mismos que los de los menús de ajuste del proyector. ➡ ["Uso de las funciones de los menús de ajuste"](#) del *Manual de instrucciones*





## Elementos de la configuración de red modificables con el explorador de Web

Puede cambiar todos los ajustes de Network Screen; no obstante, no aparecerá el ajuste correspondiente a la "dirección MAC".



### Pista

*Si se conecta a una LAN con cable, no aparecerá "Configuración de LAN con cable".*

El contenido de los diversos elementos es el mismo que el de la pantalla de Configuración avanzada de red de Network Screen.

☛ "Conexión mediante el Modo de conexión fácil" y "Conexión con el modo punto de acceso o Modo de conexión LAN con cable" en la *Guía de instalación de EasyMP*

La configuración del cifrado WEP desde el explorador de Web se puede especificar tanto en formato hexadecimal como de texto. El método para configurar el cifrado WEP mediante texto depende del punto de acceso. Por esa razón, póngase en contacto con el administrador de la red a la que se va a conectar. A continuación, seleccione "Text 1" como "Formato" de entrada antes de configurar el cifrado WEP. Pruebe con "TEXT2" y "TEXT3" si "TEXT1" no proporciona la codificación apropiada.

Si está especificado "128 bits" en "cifrado WEP", es sólo posible seleccionar "0" como ID de código. Si está especificado "40 bits", es posible seleccionar "0", "1", "2" o "3".

## Control del proyector

Puede utilizar Easy Remote para controlar el proyector de la misma forma que mediante el mando a distancia.



A continuación se detallan las funciones de los iconos.

DVI	Tiene la misma función que el botón [DVI] del mando a distancia. Cambia a la fuente de la señal introducida en el puerto [DVI].
Comp	Tiene la misma función que el botón [Comp] del mando a distancia. Cambia a la fuente de la señal introducida en el puerto [Computer].
EasyMP	Tiene la misma función que el botón [EasyMP] del mando a distancia. Cambia entre las imágenes proyectadas y la pantalla EasyMP.
BNC	Tiene la misma función que el botón [BNC] del mando a distancia. Cambia a la fuente de la señal introducida en el puerto [BNC].
S-Video	Tiene la misma función que el botón [S-Video] del mando a distancia. Cambia a la fuente de la señal introducida en el puerto [S-Video].
Vídeo	Tiene la misma función que el botón [Video] del mando a distancia. Cambia a la fuente de la señal introducida en el puerto [Video].
Freeze	Tiene la misma función que el botón [Freeze] del mando a distancia. Detiene la imagen. Sin embargo, el audio no se para. Vuelva a hacer clic para reanudar la imagen. Tiene la misma función que Congelar en el proyector.
A/V Mute	Tiene la misma función que el botón [A/V Mute] del mando a distancia. Oculta la imagen y silencia el audio temporalmente. Vuelve a hacer clic para volver a la proyección normal. Tiene la misma función que Fondo en el proyector.





Resize	Tiene la misma función que el botón [Resize] del mando a distancia. Cambia entre el tamaño de visualización actual (resolución de la señal introducida) y el tamaño de visualización redimensionado (ampliada de forma que llene la pantalla) al proyectar imágenes de ordenador.
Volume	Tiene la misma función que el botón [Volume] del mando a distancia. Ajusta el volumen del altavoz incorporado o el de los altavoces externos a los que está conectado el proyector. El volumen aumenta al hacer clic en "+" y disminuye al hacer clic en "-".
Power	Tiene la misma función que el botón [Power] del mando a distancia. Enciende y apaga el proyector.

## Supervisión y control con EMP Monitor

Cuando estén conectados el proyector y el ordenador a través del modo de punto de acceso de una LAN inalámbrica o del modo de conexión a LAN con cable, podrá utilizar EMP Monitor para verificar el estado de varios proyectores que estén conectados a la red y realizar operaciones como encender y apagar los proyectores y cambiar las fuentes de señal, utilizando para todo ello un solo ordenador. Si hay varios proyectores configurados en habitaciones y salas de conferencia diferentes, es posible iniciar todos a la vez y supervisarlos mediante un solo operador.



### Pista

- *Es posible supervisar y controlar simultáneamente un máximo de 64 proyectores.*
- *Puede configurar y controlar el proyector mediante **EMP Monitor** si el “Modo en espera” está seleccionado como “Red activada” en el menú “Avanzado1” del menú de configuración del proyector, incluso si el proyector está en modo en espera (cuando el indicador [Power] esté desactivado).*
- *No es posible utilizar la función administrativa mediante **EMP Monitor** en una LAN inalámbrica con el Modo de conexión fácil.*





Compruebe los siguientes puntos antes de iniciar EMP Monitor.

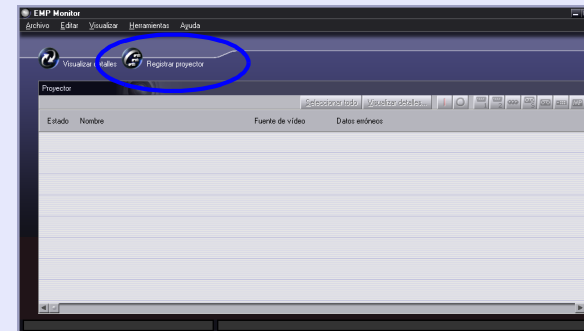
- Debe instalar EMP Monitor en el ordenador que va a utilizar para la supervisión y el control. ➡ "Instalación del software EasyMP" en la *Guía de instalación de EasyMP*
- Configure los ajustes de red para establecer las conexiones entre los proyectores y el ordenador a través del modo punto de acceso o del modo de conexión a LAN con cable. ➡ "Conexión con el modo punto de acceso o el modo de conexión a LAN con cable" en la *Guía de instalación de EasyMP*
- Si utiliza Windows 2000/NT4.0/XP, debe iniciar el ordenador en el modo administrador.

### Procedimiento

- 1** En Windows, seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los programas") - "Proyector EPSON" - "EMP Monitor".

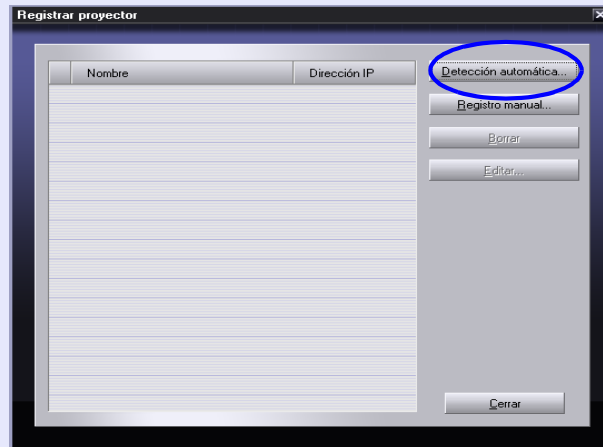
Se inicia EMP Monitor.

- 2** Haga clic en el icono "Registrar proyector" durante la configuración inicial después de instalar EMP Monitor o para registrar después otros proyectores. Continúe en el paso 8 si todos los proyectores están registrados.



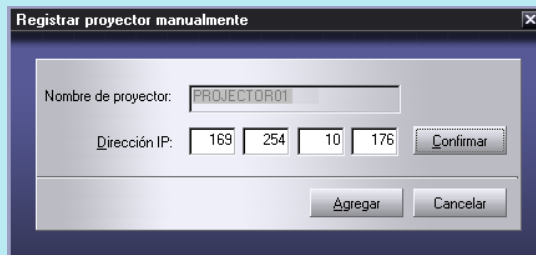
### 3 Haga clic en el botón "Detección automática".

Se muestran los nombres de los proyectores que se encuentran conectados en ese momento a la red.

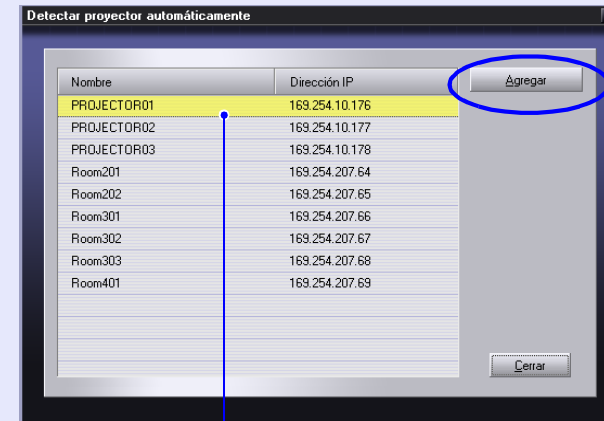


#### Pista

*Si se conoce la dirección IP del proyector, se recomienda utilizar la función de registro manual. Si pulsa el botón "Registro manual" se visualiza la siguiente pantalla de registro manual del proyector. Introduzca la dirección IP y haga clic en el botón "Confirmar". Haga clic en el botón "Agregar" cuando se haya visualizado el nombre del proyector. De esta forma se añade el nombre del proyector a la pantalla de registro de proyector.*



### 4 Seleccione el proyector que desea supervisar o controlar y, a continuación, haga clic en el botón "Agregar".



Nombre del proyector seleccionado

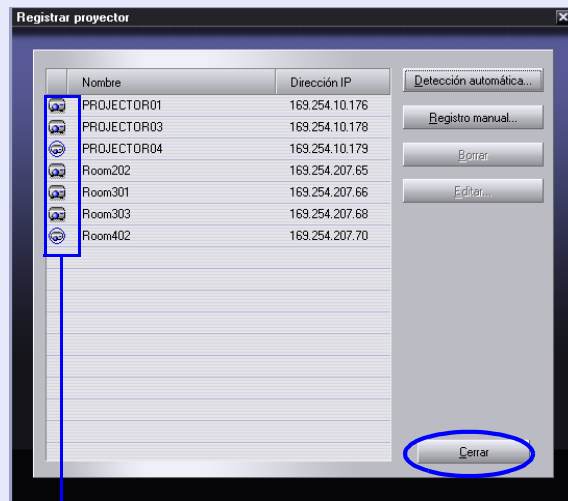
### 5 Continúe en el paso 4 si desea supervisar más proyectores.





## 6 Agregue todos los proyectores que desea supervisar y, a continuación, haga clic en el botón "Cerrar".

Se vuelve a mostrar la pantalla de registro de proyector, que incluye los nombres de los proyectores agregados.



 : Proyectores registrados mediante la función Detección automática

 : Proyectores registrados mediante la función Registro manual

## 7 Registre todos los proyectores que desee y, a continuación, haga clic en el botón "Cerrar".

Si está registrado un monitor que no desea supervisar, selecciónelo y bórrelo haciendo clic en el botón "Borrar".



### Pista



















Si la **Dirección IP** de los proyectores registrados mediante la función de registro manual ha cambiado, puede seleccionar el **Nombre del proyector** y hacer clic en "Editar" para modificar la **Dirección IP**. No podrá utilizar la función "Editar" en los proyectores que hayan sido registrados mediante la función de detección automática.

## 8 Se muestra el estado de los proyectores registrados.

Una vez registrados, se muestra automáticamente el estado de los proyectores en las activaciones posteriores de EMP Monitor.



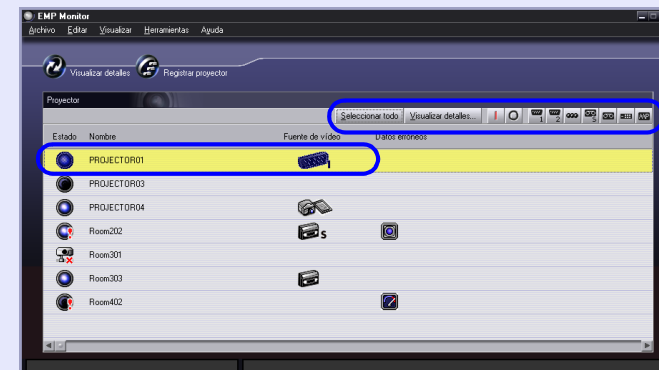
La siguiente tabla muestra el contenido de la visualización.

Estado: Los siguientes iconos indican el estado del proyector:		
	Encendido, no hay error	
	Encendido, hay error	
	Apagado, no hay error	
	Apagado, hay error	
	Error de red (El proyector no está conectado a la red, el cable de alimentación no está enchufado o ha ocurrido algún otro error).	
Nombre : Muestra los nombres de los proyectores.		
Vídeo Fuente : Muestra la fuente de vídeo seleccionada.		
	Ordenador	
	BNC	
	S-Video	
	Vídeo	
	DVI	
	EasyMP	
Información de error : Si se detecta un error en un proyector, se muestra su estado con uno de los siguientes iconos.		
	Aviso de reemplazo de la lámpara	Sustituya la lámpara. ➡ <b>"Apéndices : Reemplazo de la lámpara"</b> del <i>Manual de instrucciones</i>
	Proceso de enfriamiento de alta velocidad en progreso	➡ <b>"Estado de los indicadores"</b> en el <i>Manual de instrucciones</i> para solucionar los problemas.
	La tapa de la lámpara está abierta	
	Error de temperatura interna (sobrecalentamiento)	
	Error interno	
	Error del ventilador	
	Error de sensor	

9

**Es posible encender, apagar y cambiar las señales de entrada de todos los proyectores al mismo tiempo. Seleccione los proyectores que desea controlar y haga clic en el botón de la operación deseada.**

Para seleccionar todos los proyectores registrados, haga clic en el botón "Seleccionar todo". Además, como en la selección de archivos en Windows, es posible hacer clic en el primer elemento de un intervalo y, a continuación, hacer clic en el último elemento mientras se mantiene pulsada la tecla [Mayús] del teclado para seleccionar todo ese intervalo. Las acciones de activar y desactivar la selección se pueden realizar alternativamente si hace clic sobre un elemento mientras mantiene pulsada la tecla [Ctrl].





A continuación se muestran los botones y sus funciones.

Botón "Visualizar detalles"	Muestra información detallada del proyector seleccionado.
Alimentación ON	Enciende el proyector.
Alimentación OFF	Apaga el proyector.
Ordenador	Cambia la señal de vídeo al puerto [Computer].
BNC	Cambia la señal de vídeo al puerto [BNC].
S-Video	Cambia la señal de vídeo al puerto [S-Video].
Vídeo	Cambia la señal de vídeo al puerto [Video].
DVI	Cambia la señal de vídeo al puerto [DVI].
EasyMP	Cambia la visualización a EasyMP.

**10** Para finalizar, seleccione "Archivo" - "Cerrar", o bien, haga clic en el botón .

## Utilización de la función de notificación por correo para crear informes de problemas

Si ha realizado la configuración de la función de notificación por correo, podrá enviar mensajes de notificación a un ordenador con una dirección de correo electrónico preestablecida para alertar al operador del ordenador que se ha producido un problema o una advertencia en el proyector. Al utilizar esta función, el operador puede conocer los problemas relativos a los proyectores aunque este en otro lugar.



### Pista

- Puede registrar un máximo de tres destinos de notificación (direcciones) y puede enviar mensajes de notificación a los tres destinos registrados a la vez.
- Si se produce un problema grave con el proyector y éste se detiene repentinamente, es posible que el proyector no pueda enviar un mensaje notificando al operador del problema.
- Si el "Modo en espera" del menú "Avanzado1" del proyector se establece como "Red activada", podrá realizar la monitorización incluso si el proyector está en Modo en espera (cuando el indicador [Power] esté desactivado).

Antes de utilizar la Función de notificación por correo, compruebe el siguiente punto.

- La configuración de red se ha realizado de forma que permita al ordenador y al proyector conectarse a través del Modo punto de acceso o del modo de conexión a LAN con cable. "Conexión con Modo punto de acceso o Modo de conexión a LAN con cable" en la *Guía de instalación de EasyMP*





## ■ Función de notificación por correo

La función de notificación por correo se realiza en la pantalla de configuración avanzada del modo punto de acceso de Network Screen o la pantalla de configuración avanzada de la conexión LAN con cable.

☛ "Conexión con Modo punto de acceso o Modo de conexión a LAN con cable" en la *Guía de instalación de EasyMP*

## ■ Si se envía por correo una notificación de problemas

Si se envía un mensaje por correo electrónico con el texto "EPSON Projector" en el asunto a la [Dirección IP](#) establecida como destino de notificación por correo, el mensaje corresponderá a una notificación indicando que se ha producido un problema con el proyector.

La siguiente información aparecerá en el cuerpo del mensaje.

Línea 1 : El nombre del proyector en el que se ha producido el problema

Línea 2 : La dirección IP establecida para el proyector en el que se ha producido el problema

Línea 3 : Información detallada del problema

La información detallada del problema aparece en una lista en diferentes líneas. La siguiente tabla muestra la información detallada que aparece en el mensaje para cada elemento.

Mensaje*	Causa	Solución
Internal error	Error interno	☛ "Estado de los indicadores" en el <i>Manual de instrucciones</i> .
Fan related error	Error del ventilador	
Sensor error	Error de sensor	
Lamp cover is open.	La tapa de la lámpara está abierta.	
Lamp timer failure	Fallo del temporizador de la lámpara	
Lamp out	Lámpara apagada	
Internal temperature error	Error de temperatura interna	
High-speed cooling in progress	Proceso de enfriamiento de alta velocidad en progreso	
Lamp replacement notification	Aviso de reemplazo de la lámpara	
No-signal	Sin Señal	No acceden señales de vídeo al proyector. Compruebe el estado de conexión o verifique que esté encendida la fuente de la señal.

\*Se añadirá un signo (+) o (–) al inicio del mensaje.

(+): Si se ha producido un problema en el proyector

(–): Si se ha solucionado un problema en el proyector



## Administración mediante SNMP

Si el proyector y un ordenador están conectados por medio de una LAN inalámbrica con el modo de punto de acceso o el modo de conexión a LAN con cable, es posible realizar la supervisión, control y envío de mensajes de error desde el ordenador utilizando [SNMP](#) y el programa de administración SNMP.

Para más detalles, póngase en contacto con el lugar más cercano de las direcciones indicadas en la sección "Condiciones de la garantía internacional" de la *Guía de instrucciones de seguridad/Términos y condiciones de la garantía mundial*.



### Pista

- *La función de administración mediante SNMP utiliza un programa de administración SNMP. Por este motivo, lo deben utilizar personas acostumbradas a trabajar con redes, como administradores de red.*
- *No es posible utilizar la función administrativa mediante EMP en una LAN inalámbrica con el Modo de conexión fácil.*



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.

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

IBM es una marca registrada de International Business Machines Corporation.

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

Dolby es una marca registrada de Dolby Laboratories.

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

The freely available TIFF library written by Sam Leffler, Copyright © 1988-1997 Sam Leffler and Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc., is used for loading, drawing and writing the TIFF file.

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

Este producto utiliza software de código abierto.