EPSON
EXCEED YOUR VISION

Guia de funcionament del projector

Multimedia Projector

EB-Z8050W

Introducció

Utilitzar el projector de manera eficaç. 5

Diverses transferències de pantalla per connexió de xarxa (EasyMP Network Projection). 5

Projecció amb la funció Projecció en xarxa de Windows Vista.. 5

Monitorar, configurar i controlar el projector des d'una ubicació remota. 5

Instal·lar el software. 7

Software inclòs amb el projector. 7

Instal·lar. 7

Connexió amb EasyMP Network Projection

Resum d'EasyMP Network Projection. 11

Principals funcions d'EasyMP Network Projection. 11

Dos modes de connexió. 11

Mode Connexió Avançada. 11

Mode Connexió Ràpida (només si s'ha instal·lat la Unitat LAN sense fils opcional) 11

Passos per a la connexió. 12

Preparar la connexió. 13

Preparar l'ordinador. 13

Per a Windows. 13

Per a Macintosh. 13

Connectar a un projector d'una xarxa i projectar imatges. 14

Utilitzar el Projector. 14

Utilitzar l'ordinador. 14

Utilitzar la pantalla de connexió. 16

Utilitzar la barra d'eines. 18

Funcions útils d'EasyMP Network Projection

Projectar només una presentació de diapositives de PowerPoint (Mode presentació). 21

Utilitzar la visualització en múltiples pantalles. 22

Exemple d'ajust de la pantalla virtual. 23

Procediment abans d'utilitzar la funció de visualització en múltiples pantalles. 23

Ajusteu la pantalla virtual. 24

Activar el controlador de pantalla virtual (només Windows). 24

Ajustar la pantalla virtual. 24

Assignar la imatge que es projectarà. 28

Projecteu les imatges assignades. 29

Connectar-se a un projector d'una subxarxa diferent

Connectar-se a un projector d'una subxarxa diferent. 32

Cercar especificant l'adreça IP i el Nom del projector (només en Mode Connexió Avançada). 33

Realitzar una cerca amb un Perfil. 34

Crear un Perfil. 34

Cercar especificant un Perfil. 35

Gestionar un Perfil. 36

Ajustar el funcionament d'EasyMP Network Projection

Utilitzar Configurar opcions. 39

Configurar cadascun dels elements. 39

Pestanya Paràmetres generals. 39

Pestanya Ajustar rendiment. 40

Pestanya Sortida d'àudio. 41

Projectar imatges amb la funció Network Projector

Com es fa servir Network Projector. 43

Utilitzar un ordinador per a configurar, monitorar i controlar projectors

Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web) 45

Mostrar Control Web. 45

Introduir l'adreça IP del projector. 45

Configuració del Projector. 45

Elements del menú de Configuració que no es poden ajustar amb el navegador web. 45

Elements que només es poden ajustar en el navegador web. 46

Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes 47

Administració utilitzant SNMP. 48

Apèndix

Limitacions de la connexió. 50

Resolucions compatibles. 50

Colors de la pantalla. 50

Nombre de connexions. 50

Altres. 50

Si feu servir Windows Vista. 51

Limitacions quan projecteu des de la Galeria fotogràfica del Windows. 51

Limitacions a Windows Aero. 51

Resolució de problemes. 52

Problemes relacionats amb les funcions de xarxa. 53

No és possible connectar-se utilitzant EasyMP Network Projection. 53

Quan s'estableix una connexió mitjançant EasyMP Network Projection, la imatge projectada roman tal i com està i no es pot establir una connexió des d'un altre ordinador.. 53

No s'ha trobat el projector en iniciar EasyMP Network Projection.. 53

No es pot connectar en Mode Connexió Avançada ni mitjançant una connexió LAN amb cables. 54

La presentació de diapositives no es pot visualitzar a la pantalla desitjada quan s'utilitza la visualització en múltiples pantalles.. 55

Les aplicacions deixen de mostrar-se a la pantalla de l'ordinador quan s'utilitza la visualització en múltiples pantalles.. 55

El cursor del ratolí no es visualitza a la pantalla de l'ordinador.. 55

En connectar-se al EasyMP Network Projection, no es visualitza la imatge, o bé triga molt a aparèixer.. 56

Quan es realitza una connexió utilitzant EasyMP Network Projection, no es pot iniciar una presentació de diapositives de PowerPoint.. 56

Si heu creat una connexió fent servir EasyMP Network Projection, la pantalla no s'actualitzarà quan feu servir una aplicació d'Office.. 56

Missatge d'error a l'iniciar EasyMP Network Projection. 56

La configuració de la xarxa no es recupera després de tallar la connexió a l'ordinador amb EasyMP Network Projection.. 58

Problemes relatius al monitoratge i al control. 58

No s'envien correus fins i tot si es produeix un problema en el projector.. 58

Glossari. 60

Notes generals. 61

Avís General. 61

Índex. 69

Introducció

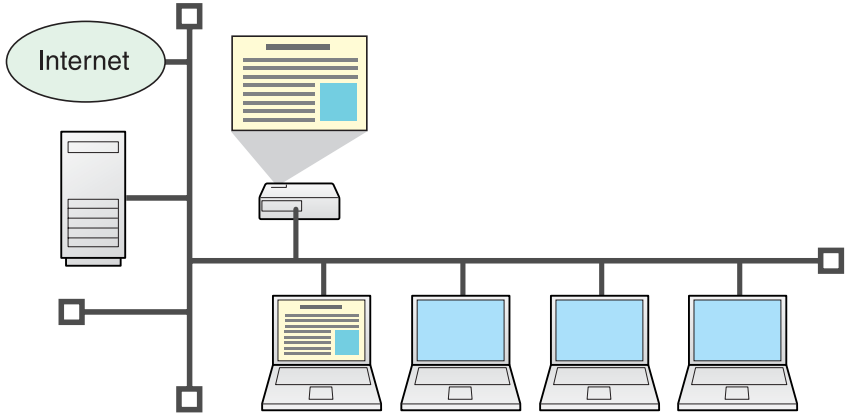
Aquest capítol ofereix informació sobre les funcions que permeten utilitzar el projector amb més eficàcia a través d'una xarxa.

Les següents funcions d'EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) poden ser molt útils per a crear reunions i presentacions variades i eficaces.

Diverses transferències de pantalla per connexió de xarxa (EasyMP Network Projection)

Amb l'EasyMP Network Projection podeu mantenir reunions i presentacions més eficaces connectant el projector a una xarxa.

Cal que instal·leu el programari del CD-ROM subministrat "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" abans d'executar l'EasyMP Network Projection. ☛ pàg.7



- **Fàcil preparació/Administració de la seguretat de la informació**
  Com que podeu projectar materials desats a un servidor de fitxers compartit o al vostre escriptori des d'un ordinador situat a la sala de reunions i connectat a una xarxa, no cal fer cap còpia de les dades prèviament.
  A més, com que no cal copiar les dades a cap memòria USB ni ordinador portàtil, ni portar-les amunt i avall, les vostres dades estan ben protegides.
- **Moviment fluid de les imatges**
  Si el projector està connectat a una xarxa, podeu compartir el projector des dels ordinadors de la xarxa. Podeu projectar dades des de diferents ordinadors durant una reunió o presentació sense haver de canviar el cable de senyal entre ordinadors. No es produiran problemes encara que el projector i l'ordinador estiguin a força distància.
- **Diferents funcions de transferència de pantalla**
  - Funció de distribució ☛ pàg.11
  - Funció de commutació ☛ pàg.11
  - Mode Presentació ☛ pàg.21
  - Visualització en múltiples pantalles ☛ pàg.22

Projecció amb la funció Projecció en xarxa de Windows Vista.

Podeu fer servir la funció Projecció en xarxa de Windows Vista per a connectar el projector i un ordinador a través d'una xarxa i projectar imatges. Això us permet fer presentacions a través de la xarxa simplement utilitzant una funció estàndard del sistema operatiu sense instal·lar cap programari específic. ☛ pàg.42

Monitorar, configurar i controlar el projector des d'una ubicació remota

Les següents funcions gestionen de manera conjunta els projectors de diferents sales de conferències.

- Rebre una notificació per correu electrònic si es produeix un problema ☛ pàg.47
- Monitorar i detectar problemes des d'un administrador SNMP a la xarxa ☛ pàg.48

- Ajustar i controlar el projector fent servir un navegador web d'un ordinador estàndard ☛ pàg.45

Al CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" hi trobareu tot el software necessari per utilitzar el projector de manera eficaç. Instal·leu el software a l'ordinador que estigueu utilitzant.

Software inclòs amb el projector

Al CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring", hi trobareu el següent software:

- EasyMP Network Projection
  Software per enviar imatges de la pantalla de l'ordinador al projector mitjançant una connexió de xarxa.
- EasyMP Monitor
  Software que indica l'estat actual dels projectors Epson connectats a la xarxa, i que els monitora i els controla. Podeu gestionar múltiples projectors de manera conjunta fent servir EasyMP Monitor. Per a més informació sobre com utilitzar l'EasyMP Monitor, consulteu la "Guia de funcionament de l'EasyMP Monitor". ☛ *Guia de funcionament de l'EasyMP Monitor*

Comproveu els requisits del sistema per a cadascuna de les aplicacions de software a l'apartat Requisits de software de la "Guia de l'usuari" subministrada amb el projector. ☛ *Guia de l'usuari* "Condicions de funcionament del programari"

Instal·lar

Assegureu-vos de comprovar els següents punts abans d'iniciar la instal·lació.

- Si utilitzeu algun dels sistemes operatius següents, haureu de tenir drets d'administrador per instal·lar EasyMP Network Projection.
  - Windows 2000
  - Windows XP
  - Windows Vista
- Si utilitzeu algun dels sistemes operatius següents, haureu de tenir drets d'administrador per instal·lar EasyMP Monitor.
  - Windows 2000
  - Windows NT 4.0
  - Windows XP
  - Windows Vista
- Assegureu-vos de tancar totes les aplicacions que s'estiguin executant abans d'iniciar la instal·lació.
- Si utilitzeu Windows Vista, haureu d'actualitzar el sistema a Windows Vista SP1 per a utilitzar la versió en ucrainià de EasyMP Monitor.
- Si utilitzeu Windows NT 4.0, l'anglès es seleccionarà com a idioma predeterminat de EasyMP Monitor durant la instal·lació, ja que aquest sistema operatiu no permet utilitzar ni l'àrab ni l'hebreu.
- Si l'idioma seleccionat a la instal·lació no coincideix amb el del sistema operatiu de l'ordinador, és possible que les pantalles no apareguin correctament.
- Consulteu l'administrador de la vostra xarxa sobre les qüestions relacionades amb l'administració de la xarxa i dels ordinadors i si es poden instal·lar o no aplicacions al vostre ordinador.

- **Per a usuaris d'EMP NS Connection**
  El nom de l'EMP NS Connection ha canviat a EasyMP Network Projection.
  Abans: EMP NS Connection → Després: EasyMP Network Projection
  Per a connectar el projector a través d'una xarxa a un ordinador amb EMP NES Connection instal·lat, desinstal·leu primer l'EMP NS Connection i després instal·leu la versió de EasyMP Network Projection. 2.60. No podreu connectar el projector correctament si utilitzeu EMP NS Connection.
- **Per a usuaris d'EMP Monitor**
  El nom d'EMP Monitor ha canviat.
  Abans: EMP Monitor → Després: EasyMP Monitor
  Si ja utilitzeu EMP Monitor, podeu substituir-lo per EasyMP Monitor. Per a actualitzar el sistema amb EasyMP Monitor, primer haureu de desinstal·lar EMP Monitor i després instal·lar EasyMP Monitor.

Procediment

Per a Windows

1. **Enceneu l'ordinador.**
2. **Inseriu el CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" a l'ordinador.**
   L'instal·lador s'iniciarà automàticament.
3. **Feu clic a "Instal·lació fàcil".**
   Per a seleccionar instal·lar aplicacions individualment, seleccioneu **Instal·lació personalitzada**. Per a canviar l'idioma en què es visualitza el programari, feu clic a **Idioma**.
4. **Comproveu les aplicacions que s'instal·laran i, després, feu clic a "Instal·lar".**
5. **Quan aparegui la pantalla del Contracte de llicència, feu clic a "Sí".**
6. **Quan aparegui la pantalla Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display, feu clic a "D'acord".**
   Per fer servir la visualització en múltiples pantalles, haureu de configurar EPSON Virtual Display. Si no el voleu configurar ara, podeu fer-ho més endavant. ☛ pàg.23
7. **Feu clic a "Sortir" per a completar la instal·lació.**
   Quan seleccioneu EasyMP Monitor, comença la instal·lació.

Per a Macintosh

EasyMP Monitor no és compatible amb els ordinadors Macintosh.

1. **Enceneu l'ordinador.**
2. **Inseriu el CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" a l'ordinador.**
3. **Feu doble clic a la icona "ENPvx.xx_Installer" de la finestra EPSON.**
   S'inicia la instal·lació.
4. **Feu clic a "Sortir" per a completar la instal·lació.**

- Si la instal·lació no comença automàticament (només Windows) Seleccioneu **Inicia** - **Executa** i, al quadre de diàleg **Executa**, introduïu la lletra de la unitat de CD-ROM seguida de : \EPsetup.exe i feu clic a **D'acord**.
- Desinstal·lar

  Per a Windows

  Seleccioneu **Inici** - **Configuració** - **Tauler de control** - **Afegeix o suprimeix programes** o **Addició o eliminació de programes** i suprimiu-lo EasyMP Network Projection.

  Per a Macintosh

  Des d'**Applications**, suprimiu la carpeta EasyMP Network Projection.

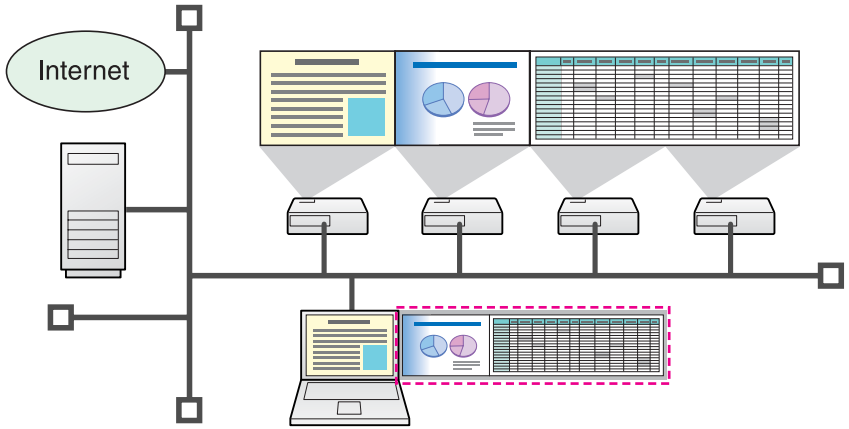
Connexió amb EasyMP Network Projection

Aquesta secció explica com connectar l'ordinador i el projector mitjançant una xarxa i el procediment per projectar imatges des de la pantalla de l'ordinador amb el projector.

Podeu realitzar reunions i presentacions utilitzant les següents funcions.

Principals funcions d'EasyMP Network Projection

- Mode Presentació ☛ pàg.21
  Aquesta funció permet projectar presentacions de diapositives de PowerPoint executades en un ordinador. Podeu oferir presentacions amb estil projectant una pantalla negra mentre prepareu alguna cosa o mentre no estigueu fent una presentació de diapositives.
- Visualització amb múltiples pantalles ☛ pàg.22
  Podeu projectar imatges diferents provinents d'un sol ordinador des de fins a quatre projectors diferents, cosa que us permet projectar imatges amples, com fulls de càlcul, formant una única imatge contínua.



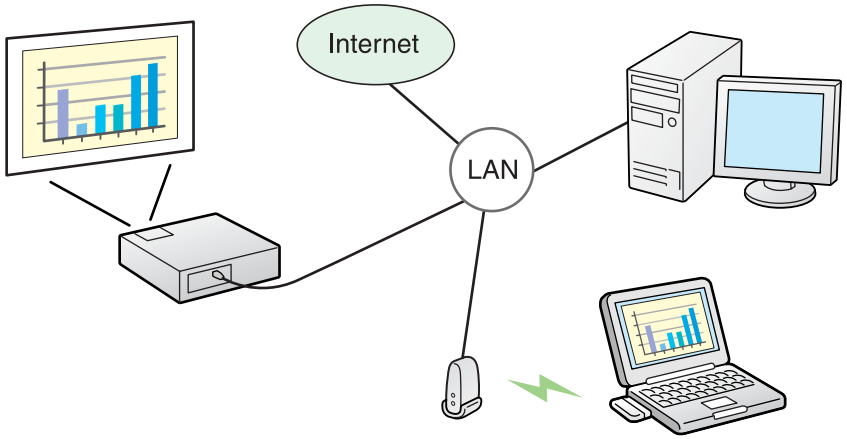
- Funció de distribució
  La pantalla que es visualitza en un ordinador remot pot mostrar-se simultàniament fins a quatre projectors connectats a la mateixa xarxa.
- Funció de commutació
  Els presentadors poden presentar en torns i projectar les seves pròpies imatges sense haver de canviar cap cable.
  Cal tenir instal·lat EasyMP Network Projection a cada ordinador per a fer servir aquesta funció.

Dos modes de connexió

Hi ha dos mètodes per a connectar el projector i un ordinador a través de la xarxa fent servir EasyMP Network Projection.

Mode Connexió Avançada

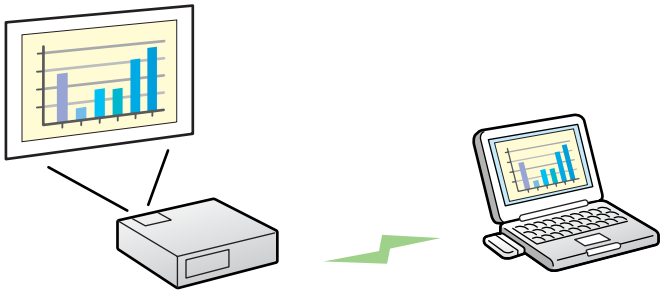
El Mode Connexió Avançada és una connexió d'infraestructura que permet connectar el projector a un sistema de xarxa ja existent mitjançant un cable de xarxa.
Si feu servir una LAN amb cables, connecteu el projector a un concentrador de xarxa amb un cable LAN, que podreu comprar a qualsevol botiga d'informàtica.
Si instal·leu al projector la Unitat LAN sense fils opcional inclosa al paquet, podreu connectar-vos a la xarxa mitjançant un punt d'accés LAN sense fils.



Mode Connexió Ràpida (només si s'ha instal·lat la Unitat LAN sense fils opcional)

El Mode Connexió Ràpida només funciona si s'instal·la la Unitat LAN sense fils opcional al projector.

El Mode Connexió Ràpida assigna temporalment el SSID del projector a un ordinador, tot creant una connexió ad hoc, i quan es desconnecta, recupera la configuració de la xarxa de l'ordinador. ☛ pàg.13



- Podeu connectar-vos fàcilment a un ordinador i projectar imatges des de l'ordinador sense modificar la configuració de la xarxa.
- Això permet connectar-se amb facilitat sense un cable de connexió, i fer-ho encara que el projector i l'ordinador estiguin lluny un de l'altre.

Passos per a la connexió

Per a connectar el projector a un ordinador i projectar imatges amb EasyMP Network Projection, feu el següent.

Només heu de seguir els passos de l'1 al 4 la primera vegada que us connecteu.

1. Instal·leu EasyMP Network Projection a l'ordinador que connectareu a la xarxa. ☛ pàg.7

2 Ajusteu la configuració de la xarxa a l'ordinador i prepareu-lo per a la connexió a la xarxa.*1 ☛ pàg.13

3. Per a fer servir el "Mode Connexió Ràpida": Instal·leu la unitat opcional de LAN sense fils al projector. (si ja està instal·lada, aneu al pas 5)

   Per a fer servir el "Mode Connexió Avançada": Activeu l'adaptador LAN amb cables a la "Configuració del port".*2 ☛ Documentació de l'ordinador

4. Determineu la configuració de la xarxa al projector i prepareu-lo per a la connexió a la xarxa. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)"

5. Inicieu EasyMP Network Projection a l'ordinador i connecteu-lo amb el projector. ☛ pàg.14

*1 Si l'ordinador que feu servir ja està connectat a la xarxa, no caldrà configurar-hi la connexió a la xarxa.

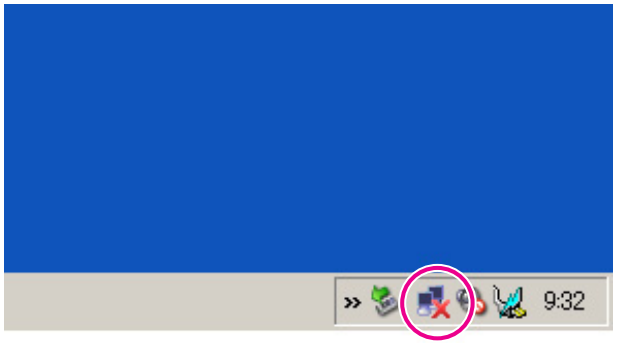
*2 Si cal, ajusteu el punt d'accés i l'encaminador.

Seguiu els passos següents per preparar l'ordinador per a la connexió.

Preparar l'ordinador

Per a Windows

Determineu la configuració de la xarxa de l'ordinador fent servir el programa d'utilitats que s'entrega amb l'adaptador LAN. Per a més informació sobre el programari d'utilitats, consulteu la Guia de l'usuari del vostre adaptador LAN o de l'ordinador.
Per exemple, tal com es mostra en la següent il·lustració, si apareix una creu vermella (×) damunt de la icona de xarxa, no podreu connectar el projector.



Per a Macintosh

Configureu el port de xarxa i l'estat de comunicació. Per a més informació sobre com definir l'estat de comunicació, consulteu les guies de l'usuari de l'ordinador o de la targeta AirPort.

Utilitzar el Projector

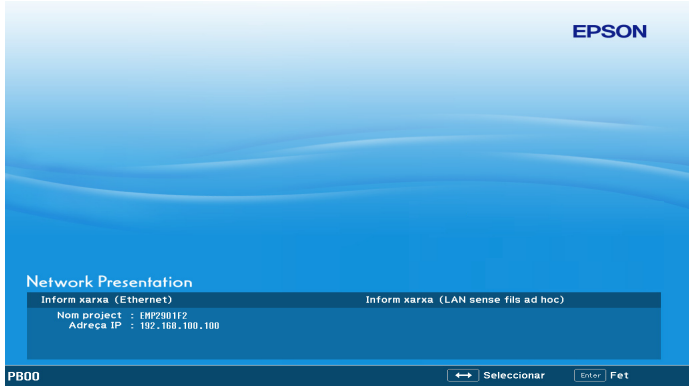
Abans de connectar-lo, ajusteu el projector a l'estat d'espera de connexió. Assegureu-vos que la configuració de la xarxa del projector s'hagi completat i que el projector estigui connectat a un equip de xarxa, com un concentrador de xarxa, mitjançant un cable de xarxa convencional.

Procediment

1. **Premeu el botó [⏻] del comandament a distància per activar el projector.**

2. **Premeu el botó [LAN] del comandament a distància.**

   Apareix la pantalla d'espera de LAN que es mostra tot seguit.



Utilitzar l'ordinador

A les següents explicacions, llevat que s'indiqui el contrari, es fan servir captures de pantalla de Windows. Veureu les mateixes pantalles si feu servir un sistema Macintosh.

Procediment

1. **Inicieu EasyMP Network Projection.**

   Per a Windows

   Seleccioneu **Inici** - **Programes** (o **Tots els Programes**) - **EPSON Projector** - **EasyMP Network Projection**.

   Per a Macintosh

   Feu doble clic a la carpeta Aplicacions del volum del disc dur on hagueu instal·lat EasyMP Network Projection i, a continuació, feu doble clic a la icona EasyMP Network Projection.

2. **S'obrirà la pantalla de Mode de connexió. Seleccioneu-hi "Mode Connexió Avançada" i, a continuació, feu clic a d'"Acord".**

   Veureu els resultats de la cerca del projector.

   Per a connectar-vos fent servir sempre el Mode connexió avançada, seleccioneu **Establiu el mode Connexió seleccionat com a mode per defecte per a futures connexions.** a la pantalla de Mode de connexió.

3. **Seleccioneu el projector al que voleu connectar-vos i feu clic a "Connectar".**

   Podeu seleccionar fins a quatre projectors connectats a la mateixa xarxa i projectar-hi les mateixes imatges alhora.

   Si el projector al que voleu connectar-vos no apareix als resultats de la cerca, feu clic al botó **Recerca automàtica**. La cerca triga uns 30 segons.
   Per a més informació sobre la pantalla de connexió, consulteu la secció "Utilitzar la pantalla de connexió". ☛ pàg.16

4 **Quan Paraula clau projector està ajustada a "Activat" des del projector, també es mostra la pantalla d'introducció de la paraula clau. Introduïu la paraula clau mostrada a la pantalla d'espera de LAN i, a continuació, feu clic a "Acceptar".**

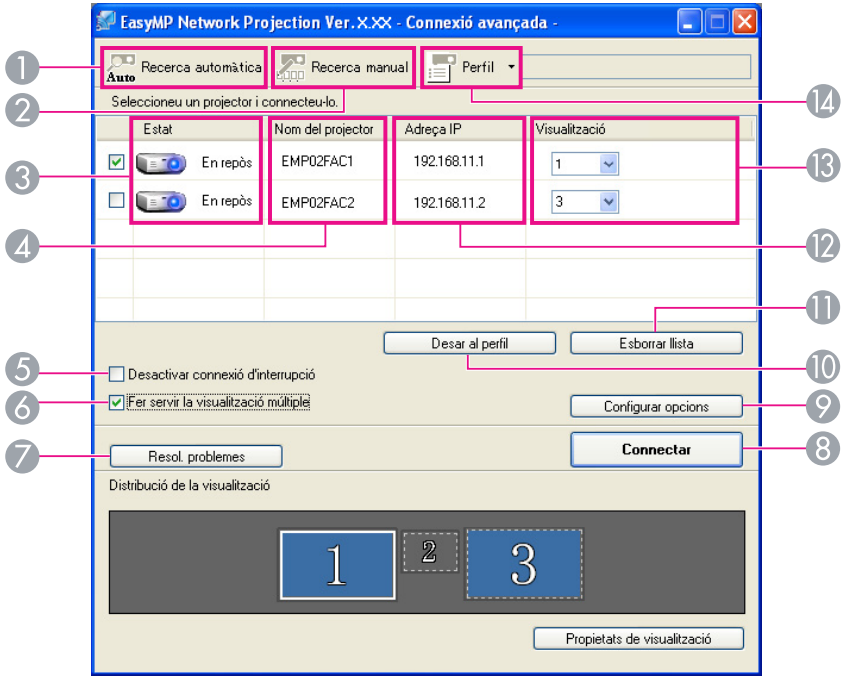
Quan la connexió s'hagi completat, es projecta la pantalla de l'ordinador. Es mostra la següent barra d'eines d'EasyMP Network Projection a la pantalla de l'ordinador. Podeu fer servir aquesta barra d'eines per utilitzar el projector, configurar paràmetres i desconnectar la connexió de xarxa. Per a més informació sobre la barra d'eines, consulteu la secció "Utilitzar la barra d'eines".

☛ pàg.18

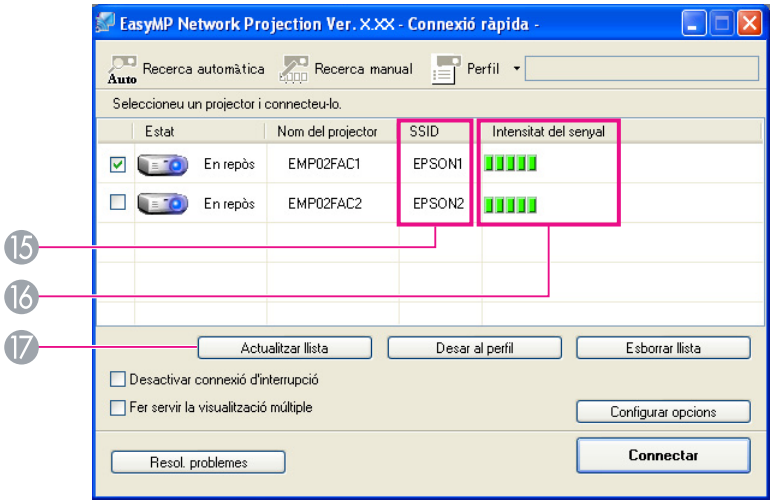
Quan el projector es connecti a un altre ordinador, com per exemple al canviar de conferenciant, inicieu EasyMP Network Projection des de l'ordinador que vulgueu connectar. L'ordinador que estava connectat es desconnectarà i l'ordinador que es volia connectar quedarà connectat al projector.

Feu clic a EasyMP Network Projection perquè aparegui la següent pantalla. A la taula següent es descriu la funció de cada botó o element.

Quan el sistema s'inicia en Mode Connexió Avançada



Quan el sistema s'inicia en Mode Connexió Ràpida



❶

Recerca automàtica

En Mode Connexió Avançada, podeu buscar els projectors disponibles al sistema de xarxa al qual està connectat l'ordinador.

En Mode Connexió Ràpida, podeu buscar el projector a partir del SSID.

❷

Recerca manual

En Mode Connexió Avançada, podeu buscar un projector a partir d'una Adreça IP o del Nom del projector.

En Mode Connexió Ràpida., podeu buscar el projector a partir del SSID seleccionat d'una llista.

❸ **Estat**

Les sis icones següents indiquen l'estat dels projectors detectats.

	En repòs	Seleccioneu-ho per a connectar.
	Ocupat	Seleccioneu-ho per a connectar. Si feu clic a **Connectar**, es desconnectarà l'ordinador que estigui connectat i es connectarà el vostre ordinador.

	Ocupat (Desactivar connexió d'interrupció)	No es pot seleccionar. **Desactivar connexió d'interrupció** està activat en un altre ordinador que ja es troba connectat.
	Actualment el fa servir una altra aplicació	El menú de Configuració del projector està obert. Podeu seleccionar-lo després de tancar el menú de Configuració i de tornar a executar la cerca.
	Cerca	Es mostra quan s'està executant Recerca manual o Perfil.
	No s'ha trobat.	Es mostra quan no es pot trobar un projector com a resultat de la Recerca manual o del Perfil. En Mode Connexió Ràpida, podeu seleccionar múltiples projectors amb el mateix SSID.

4 **Nom del projector**

Es mostra el nom del projector.

5 **Desactivar connexió d'interrupció**

Marqueu el quadre per evitar una connexió d'interrupció d'altres ordinadors mentre esteu connectats al projector seleccionat.

6 **Fer servir la visualització múltiple**

Marqueu el quadre per utilitzar la funció de Pantalla múltiple. Quan està seleccionat, la Distribució de la visualització i les Propietats de visualització es mostren a la part inferior de la pantalla. ☛ pàg.22

7 **Resol. problemes**

Si hi ha un problema i no podeu connectar-vos, premeu aquest botó per obrir la pantalla de Resolució de problemes d'EasyMP Network Projection.

8 **Connectar**

Connecteu al projector que heu seleccionat des de la llista de resultats de la cerca. Quan es du a terme una connexió amb un projector, es mostra una barra d'eines.

9 **Configurar opcions**

Podeu definir les opcions de configuració general, com el mètode de processament, quan s'inicia EasyMP Network Projection. Per a més detalls, consulteu Configurar opcions ☛ pàg.39

10 **Desar al perfil**

Guarda els resultats d'una cerca de projectors a la xarxa com a Perfil. ☛ pàg.34

11 **Esborrar llista**

Esborra tots els resultats de la cerca.

12 **Adreça IP** (només en Mode Connexió Avançada)

Es mostra l'adreça IP del projector.

13 **Visualització**

Selecciona el número visualitzat (quan **Fer servir la visualització múltiple** està marcat). ☛ pàg.29

14 **Perfil**

Podeu buscar un projector a la xarxa fent servir un Perfil guardat amb **Desar al perfil**. ☛ pàg.34

15 **SSID** (només en Mode Connexió Ràpida)

Es mostra el SSID del projector.

16 **Intensitat del senyal** (només en Mode Connexió Ràpida)

Com més potent sigui la Intensitat del senyal, més gran serà el número d'Indicadors il·luminats.

17 **Actualitzar llista** (només en Mode Connexió Ràpida)

Actualitza la informació de l'Estat i la Intensitat del senyal.

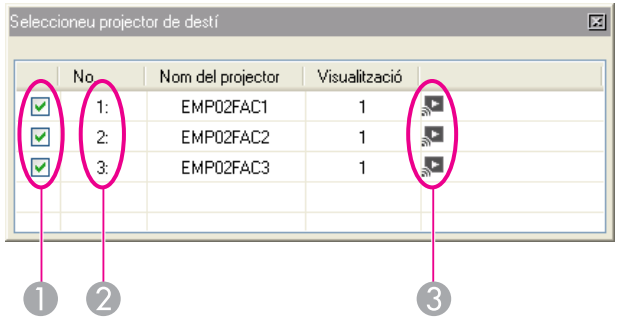
Utilitzar la barra d'eines

La barra d'eines apareix a la pantalla de l'ordinador després d'iniciar EasyMP Network Projection i que s'estableixi una connexió amb el projector. Podeu fer servir aquesta barra d'eines per controlar i configurar els paràmetres per al projector.

Seleccioneu projector de destí

Feu-hi clic per a limitar el projector utilitzat des de la barra d'eines quan es projecta des de múltiples projectors fent servir la funció de distribució o la visualització en múltiples pantalles. La indicació situada sota la icona indica els projectors que es poden controlar.
TOT indica que podeu controlar tots els projectors connectats.
Per exemple, quan es mostra "1, 3" es poden controlar els projectors núm. 1 i núm. 3.

Feu clic a perquè aparegui la següent pantalla.



1. Seleccioneu el projector que voleu controlar.
2. Indica el No. d'un projector assignat. Aquest No. indica el No. del projector que podeu controlar des de la barra d'eines.
3. Indica l'estat del projector.

Aturar

Atura la projecció mentre esteu connectats al projector.

Mostrar

Desactiva les funcions d'Aturar o de Pausa.

Pausa

Pausa les imatges projectades mentre us connecteu al projector.

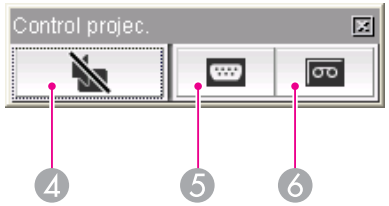
Mode Presentació

Cada vegada que hi feu clic, el Mode Presentació canviarà entre activat i desactivat. ☛ pàg.21

Control projec.

Quan el projector està connectat a la xarxa, les funcions Silenci A/V, Canviar font de PC i Canviar font de vídeo del projector es poden controlar tant des del comandament a distància com des del tauler de control del projector.

Feu clic a perquè aparegui la següent barra d'eines.



4 Silenci A/V

La mateixa funció que la del botó [Shutter] del comandament a distància.
☛ *Guia de l'usuari* "Comandament a distància"

5 Canviar font de PC

La Font canvia entre Ordinador (Computer), BNC, DVI-D i LAN amb cada clic.

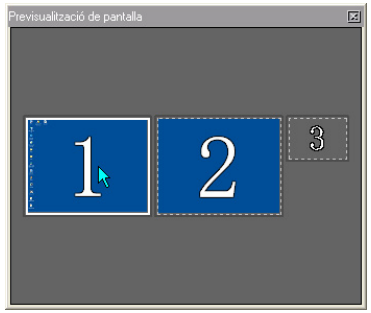
6 Canviar font de vídeo

La Font alterna entre els ports d'entrada S-Video, Vídeo i HDMI cada cop que feu clic. El port d'entrada S-Video no canvia si el cable no està connectat.

Previsualització de pantalla

Mostra múltiples pantalles de vista prèvia.

Feu clic a per visualitzar una vista prèvia amb la configuració que heu realitzat. Feu clic a les pantalles per ampliar cada Previsualització de pantalla a pantalla completa.



Configurar opcions

Es pot ajustar el rendiment de la transmissió durant la transferència d'imatges de l'ordinador. ☛ pàg.39

Mode Enviar Pel·lícula

No està activat en aquest projector. Es visualitza el missatge "Els projectors connectats no són compatibles amb Enviar Pel·lícula.".

Desconnectar

Desconnecta la connexió amb el projector.

Intensitat del senyal

Es mostra quan la connexió es realitza en Mode Connexió Ràpida. Quant més potent sigui la intensitat del senyal, més gran serà el número d'indicadors il·luminats.

Canviar la **visualització** de la **barra d'eines**

La visualització de la barra d'eines canvia de la manera següent. La visualització de la barra d'eines roman igual fins al següent canvi.

Completa

Normal

Simple

Funcions útils d'EasyMP Network Projection

Aquest capítol explica les funcions que poden ser útils en una reunió o una presentació, com per exemple la funció que permet enviar imatges a múltiples projectors des d'un únic ordinador (múltiples pantalles).

En el Mode Presentació, les imatges només es mostren quan s'executi una presentació de diapositives de PowerPoint desada en un ordinador. Quan atureu la presentació de diapositives, la pantalla del projector es torna negra. Això és útil quan només voleu visualitzar la presentació de diapositives.
A més de PowerPoint, Keynote és compatible amb el Mode Presentació de Macintosh.

Procediment

1. **Si és necessari, seleccioneu un altre projector que vulgueu controlar.** ☛ pàg.18

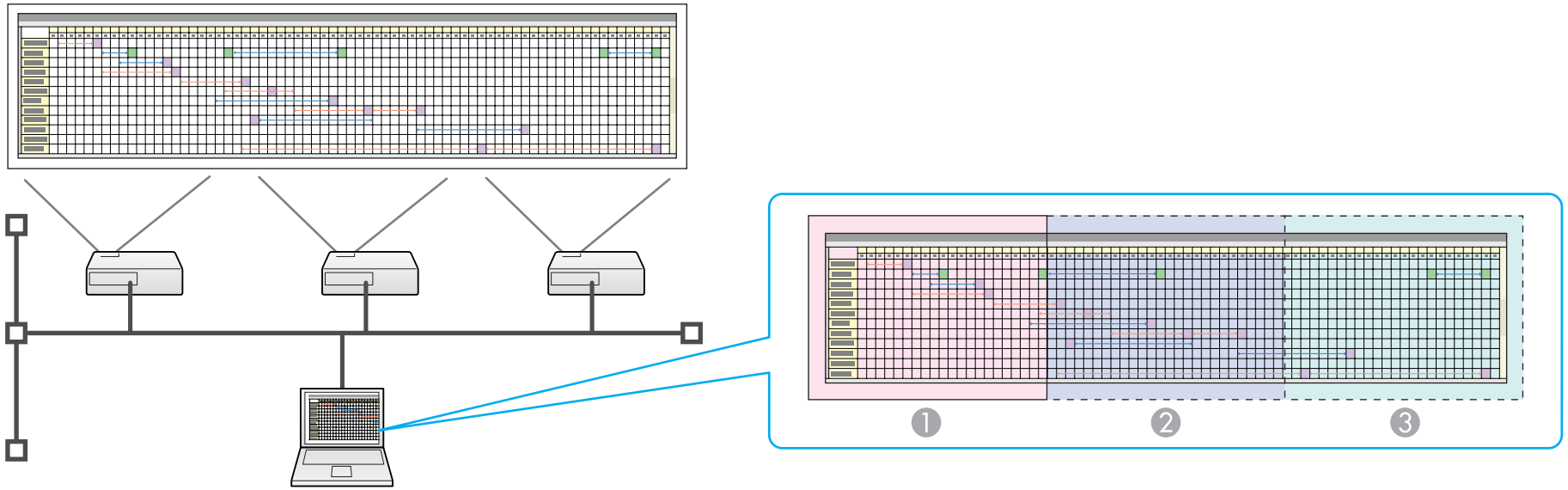
2. **Feu clic al botó de la barra d'eines.**

   Comença el Mode Presentació.

3. **Torneu a fer clic al botó per sortir del Mode Presentació.**

> En prémer el botó [▼] mentre es projecta una presentació de diapositives de PowerPoint, es mostra la diapositiva següent.
> Premeu el botó [▲] per mostrar la diapositiva anterior.

El mode de visualització en múltiples pantalles permet projectar diferents imatges de diversos projectors que estan connectats a un únic ordinador. Windows permet instal·lar controladors de diverses pantalles virtuals a l'ordinador, cosa que permet que el projector pugui reproduir diverses imatges alhora. Aquesta funció no és compatible amb Windows Vista a causa de les restriccions en les especificacions de Windows Vista.
Per a ordinadors Macintosh, cal connectar un monitor extern a l'ordinador per a activar aquesta funció. A l'explicació anterior es parla de pantalles virtuals, però en el cas de Macintosh l'operació es refereix a les pantalles mostrades al monitor connectat físicament.

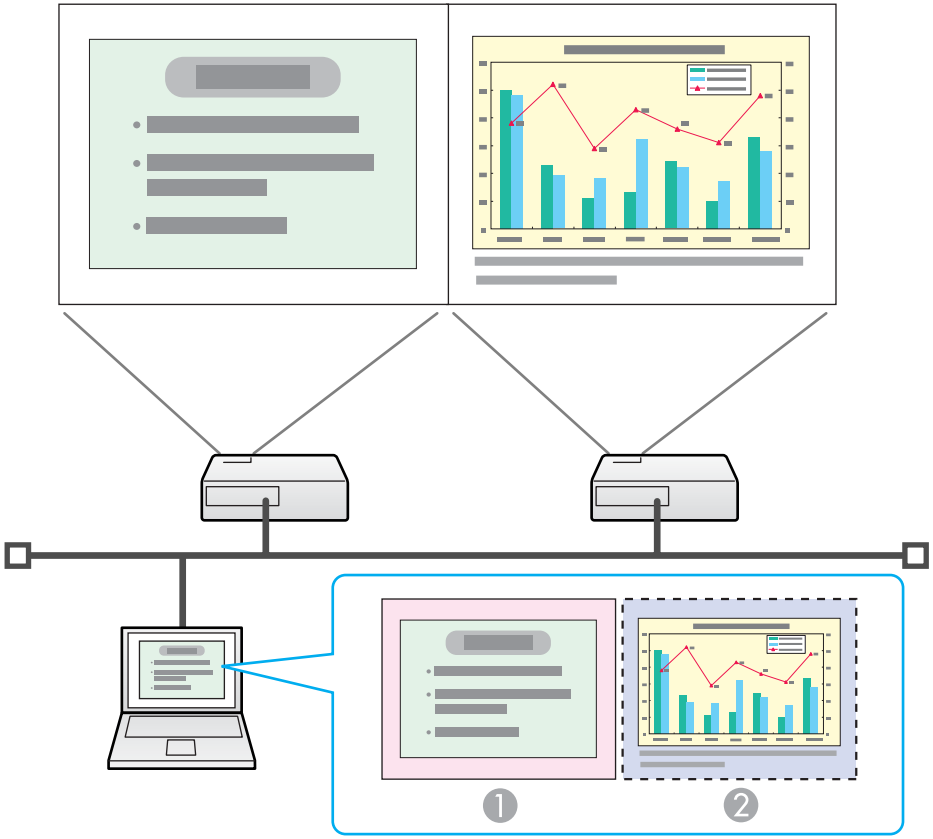


1. Imatge del monitor real
2. Imatge de la pantalla virtual 1
3. Imatge de la pantalla virtual 2

Exemple d'ajust de la pantalla virtual

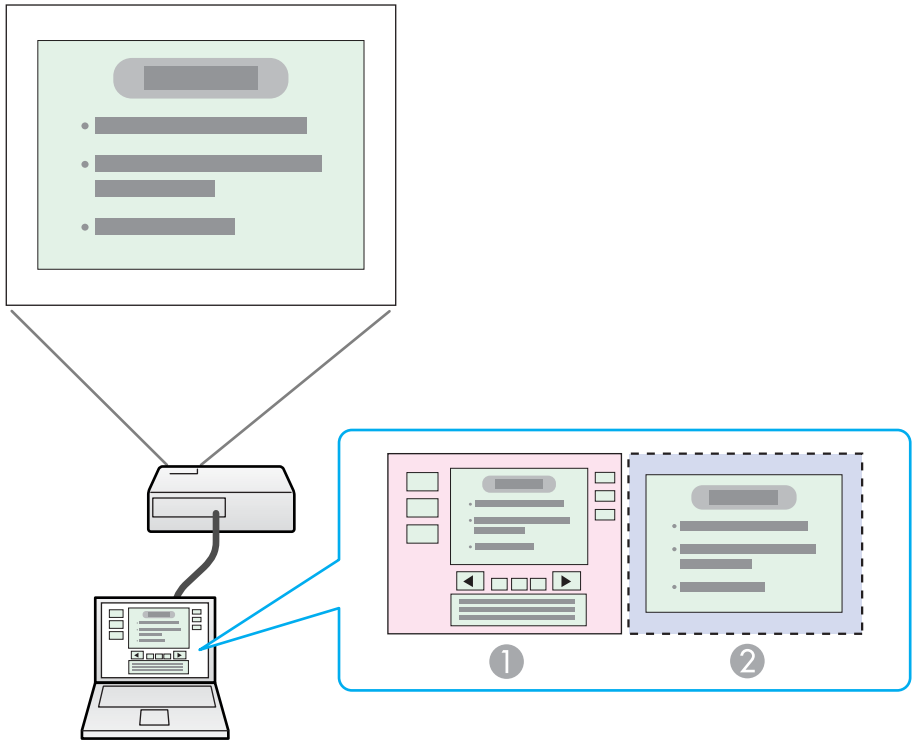
Si distribuïu l'assignació de les pantalles virtuals, podeu projectar només la imatge que voleu mostrar o projectar diferents imatges d'esquerra a dreta en una presentació.

Exemple de distribució 1



❶	Imatge del monitor real	Fitxer de PowerPoint
❷	Imatge de pantalla virtual	Fitxer d'Excel

Exemple de distribució 2



❶	Imatge del monitor real	Eines de presentació de fitxers de PowerPoint
❷	Imatge de pantalla virtual	Presentació de diapositives fent servir un fitxer de PowerPoint

Procediment abans d'utilitzar la funció de visualització en múltiples pantalles

1. **Ajustar la pantalla virtual** ☛ pàg.24

En un entorn de Windows, activeu el controlador de pantalla virtual si és necessari. I, tant amb Windows com amb Macintosh, configureu la distribució de les pantalles virtuals.

2. **Assignar la imatge que es projectarà** ☛ pàg.28

   Obriu el fitxer que voleu projectar i, a continuació, moveu la pantalla cap a la pantalla virtual d'acord amb la distribució de la projecció real.

3. **Projecteu les imatges assignades** ☛ pàg.29

   Assigneu un número de pantalla virtual a un projector que estigui connectat en xarxa i comenceu la projecció.

Ajusteu la pantalla virtual

Aquesta secció explica la pantalla virtual per a l'exemple de distribució 1. ☛ pàg.23

Activar el controlador de pantalla virtual (només Windows)

Activeu el controlador de pantalla virtual. Els usuaris mostrats a continuació no han de realitzar aquesta operació. Aneu al procediment ☛ "Ajustar la pantalla virtual" pàg.24.

- Els usuaris que han activat les pantalles virtuals en instal·lar EasyMP Network Projection.
- Per a usuaris de Macintosh.

Procediment

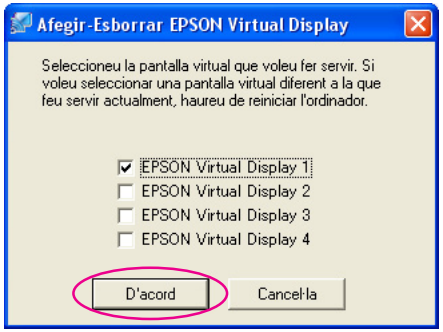
1. **Inicieu Windows a l'ordinador, seleccioneu "Inicia" - "Programes" (o "Tots els programes") - "EPSON Projector" - "Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display".**

   Apareix la pantalla Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display.

2. **Seleccioneu la pantalla virtual que voleu utilitzar.**

   Es poden afegir un màxim de quatre monitors. En aquest exemple es farà servir una única pantalla virtual. Si configureu diverses pantalles virtuals, seleccioneu tantes pantalles com sigui necessari. Podeu seleccionar qualsevol de les pantalles.

3. **Feu clic a "D'acord".**



Quan feu clic a **D'acord**, s'activaran els controladors de la pantalla virtual. En aquest moment, és normal que la pantalla parpellegi. Espereu que es tanqui la pantalla Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display.

Ajustar la pantalla virtual

Després d'iniciar EasyMP Network Projection, la configuració de les pantalles virtuals és diferent entre Windows i Macintosh. A continuació s'expliquen els procediments per separat.

Comproveu aquests punts abans d'iniciar EasyMP Network Projection quan us connecteu des d'una LAN sense fils. Si aquests punts no estan ben configurats, no podreu fer servir la visualització en múltiples pantalles.

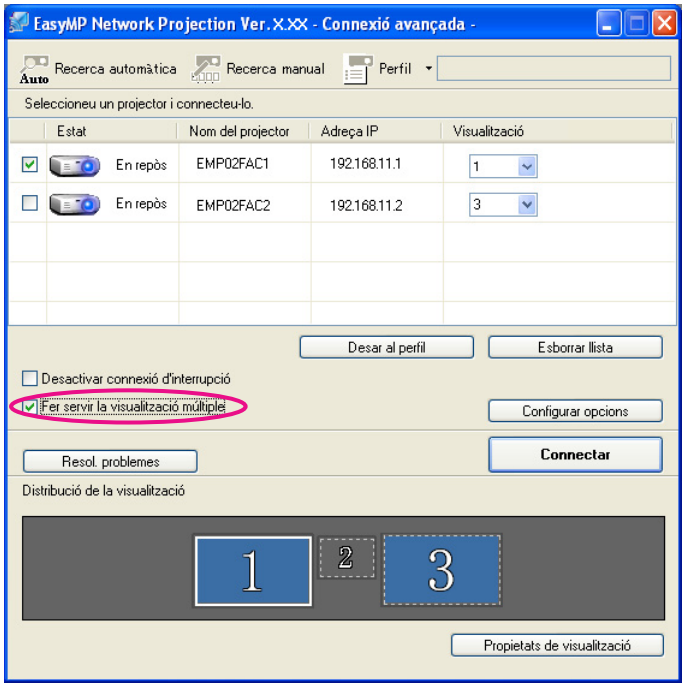
- El SSID ha de ser el mateix per a l'ordinador i per cadascun dels projectors.
- El sistema LAN sense fils per a l'ordinador i la targeta LAN sense fils de cada projector ha de ser el mateix.
  Podeu modificar l'SSID i el sistema LAN sense fils per al projector des del menú Xarxa del menú de Configuració del projector. ☛ *Guia de l'usuari* "El menú LAN sense fils (només si s'ha instal·lat la unitat LAN sense fils opcional)"

Procediment

Per a Windows

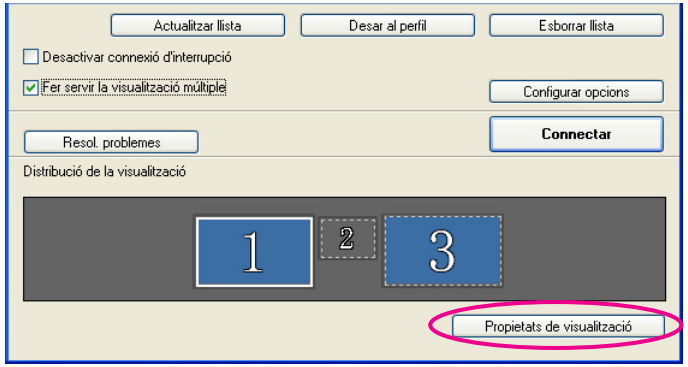
1. **Seleccioneu "Inici" - "Programes" (o "Tots els programes") - "EPSON Projector" - "EasyMP Network Projection" per iniciar EasyMP Network Projection.**

2. **Marqueu el quadre de verificació "Fer servir la visualització múltiple".**



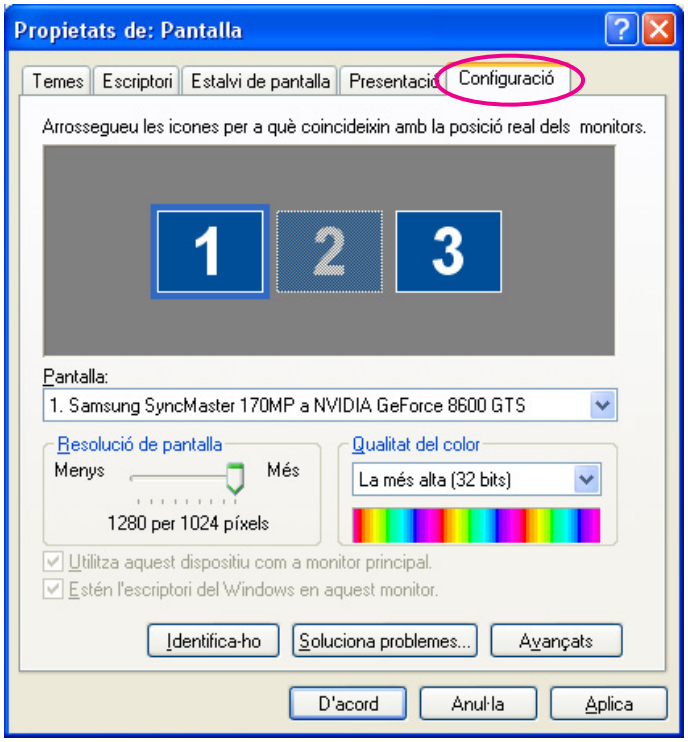
A la part inferior de la pantalla s'afegeixen les opcions Distribució de la visualització i **Propietats de visualització**.

3. **Feu clic a "Propietats de visualització".**



Es mostra la pantalla "Propietats de visualització".

4 **Feu clic a la pestanya "Configuració".**



5 **Arrossegueu la icona del monitor actiu i col·loqueu-la a la posició desitjada.**

En aquesta imatge, el monitor real (1) està situat a l'esquerra, mentre que el monitor virtual (3) es col·loca a la dreta.
Quan l'ordinador té diversos terminals de sortida de pantalla, els números assignats als terminals virtuals seran seqüencials amb els dels terminals físics.

- Quan es connecta un monitor extern com a monitor secundari, no es pot projectar la imatge per a aquesta pantalla.
- Segons el hardware connectat a l'ordinador, el número del monitor secundari pot ser diferent de "2". Quan es mostri la icona del monitor en pantalla, feu clic a la icona i confirmeu que el tipus de monitor mostrat a "Visualització" no sigui "secundari".
- Per a la configuració de Resolució de pantalla, vegeu les instruccions següents. ☛ pàg.50

Quan es distribueix la icona del monitor, la pantalla virtual està connectada tal com mostra la imatge següent.

6 Feu clic al botó "D'acord". Es tanca la finestra Propietats de pantalla.

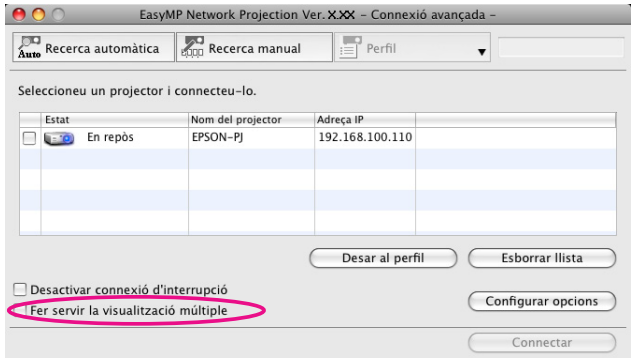
Un cop fet tot això, ja s'haurà definit la distribució de les pantalles virtuals.
A continuació, haureu d'assignar les imatges que es projectaran.
☛ pàg.28

Per a Macintosh

1 Inicieu EasyMP Network Projection. Feu doble clic a la carpeta d'Applications del volum del disc dur on hagueu instal·lat EasyMP Network Projection i, a continuació, feu doble clic a la icona EasyMP Network Projection.

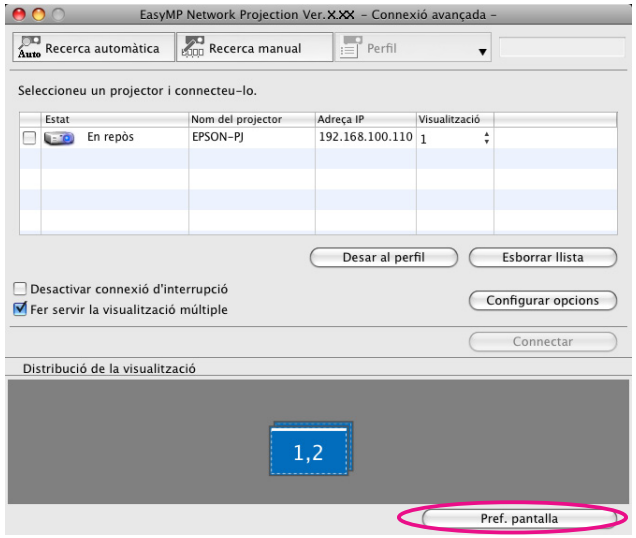
Seleccioneu **Mode Connexió Avançada** i inicieu-lo.

2 Marqueu el quadre de verificació "Fer servir la visualització múltiple".



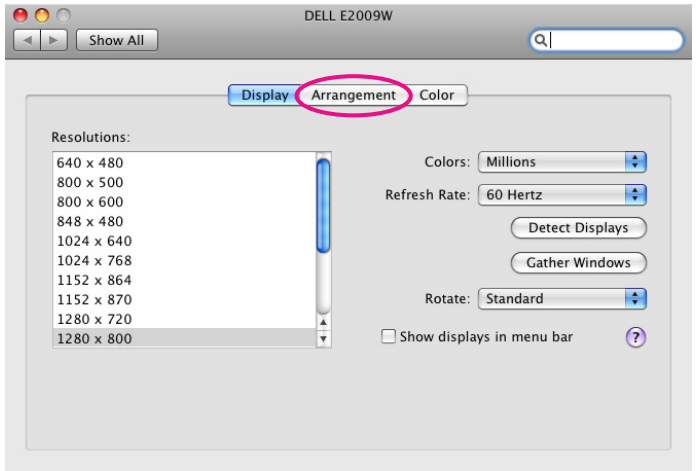
S'afegeixen Distribució de la visualització i **Pref. pantalla** a la part inferior de la pantalla.

3 Feu clic a "Pref. pantalla".

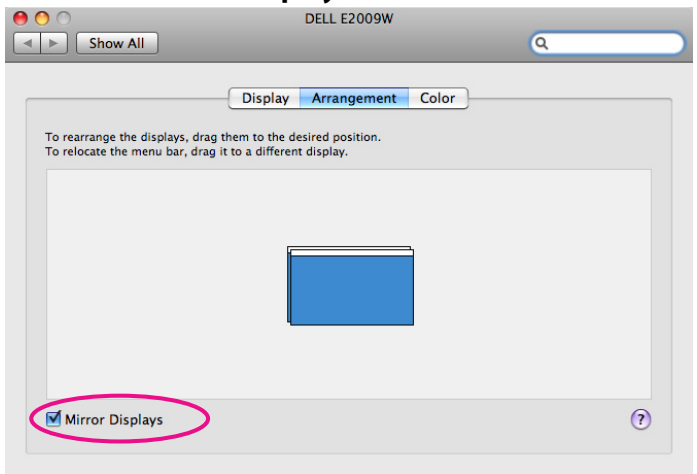


Apareix la pantalla de configuració de la visualització.

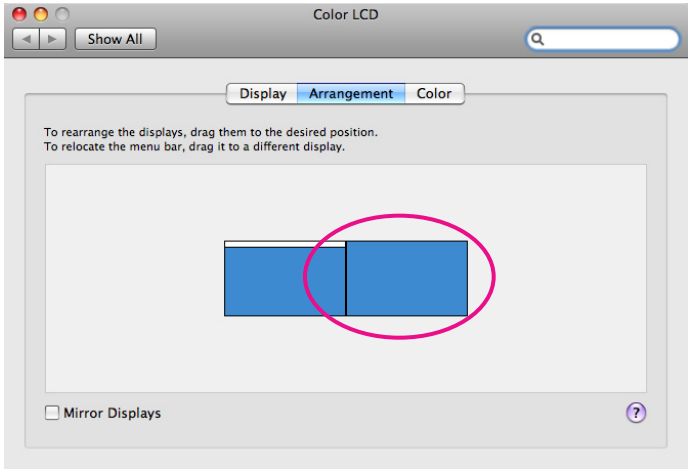
4 Feu clic a "Arrangement".



5 **Esborreu "Mirror displays".**



6 **Arrossegueu la icona del monitor actiu i col·loqueu-la a la posició desitjada.**



7 **Tanqueu la pantalla de paràmetres de visualització.**

Un cop fet tot això, ja s'haurà definit la distribució de les pantalles.

Assignar la imatge que es projectarà

Aquesta secció explica la pantalla virtual per a l'exemple de distribució 1. ☛ pàg.23

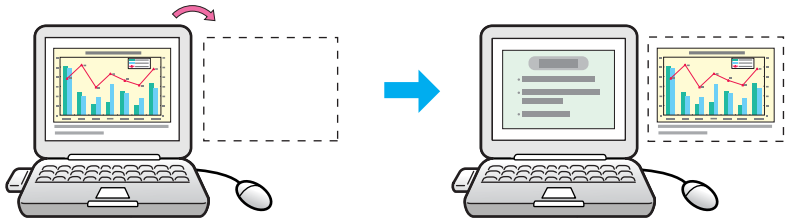
Procediment

1 **Obriu el fitxer que voleu projectar.**

Obriu els fitxers de PowerPoint i d'Excel.

2 **Arrossegueu la finestra a la pantalla virtual desitjada i assigneu-la on s'hagi de projectar la imatge.**

Arrossegueu la finestra d'Excel cap a la dreta fins que no pugueu veure-la. El resultat és que la finestra de PowerPoint apareix al monitor real, mentre que la finestra d'Excel apareix a la pantalla virtual de la dreta.

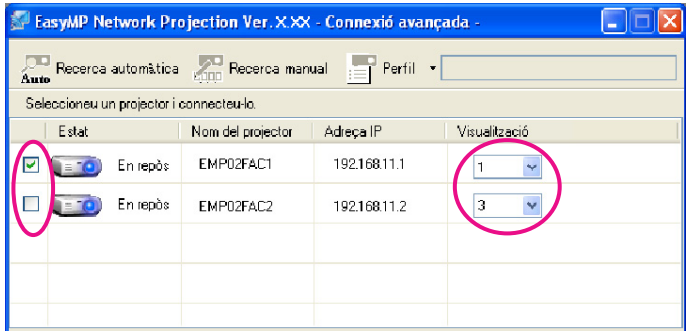


Projecteu les imatges assignades

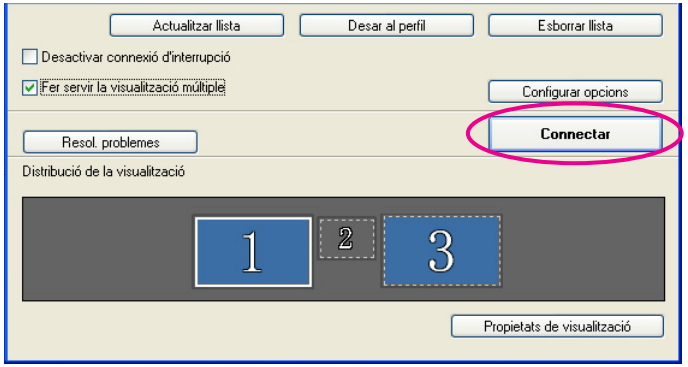
Aquesta secció explica la pantalla virtual per a l'exemple de distribució 1. ☛ pàg.23

Procediment

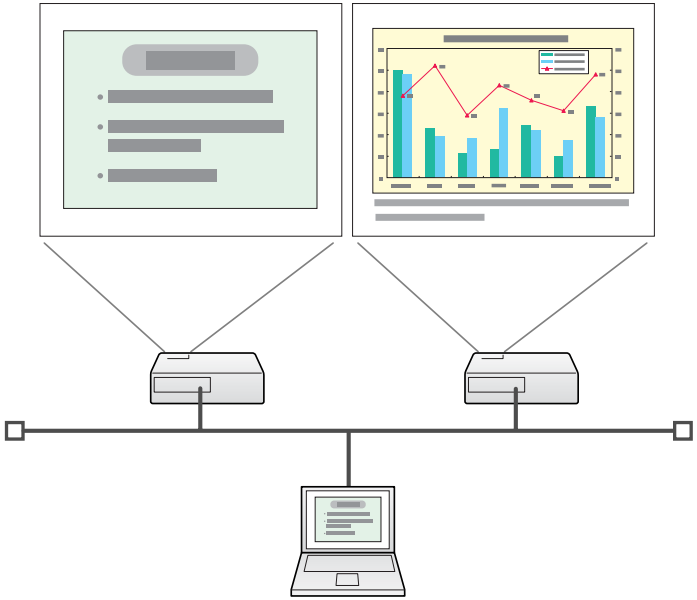
1. **Seleccioneu el número de la pantalla virtual que voleu assignar a "Visualització" i, a continuació, seleccioneu quina imatge es projectarà des de quin projector.**



2. **Feu clic a "Connectar".**



Es projecta la imatge assignada a cada projector.



En un entorn de Windows, no podreu veure la imatge que s'envia a una pantalla virtual de l'ordinador. Per ajustar la imatge a la pantalla virtual, ho haureu de fer mentre es visualitza la imatge projectada.

Per tal d'efectuar operacions amb el ratolí a la pantalla virtual, moveu el punter del ratolí en la direcció de la pantalla virtual, de manera que aparegui a la pantalla virtual.

3 Per finalitzar la visualització en múltiples pantalles, feu clic a l'opció "Desconnectar" de la barra d'eines.

- En un entorn de Windows, si heu activat el controlador de pantalla virtual i el punter del ratolí es pot moure per fora dels límits de la pantalla, pot ser que a vegades el punter desaparegui i no pugueu trobar-lo. Si no feu servir una pantalla virtual, desactiveu l'opció Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display, de manera que el punter del ratolí no pugui moure's fora dels límits de la pantalla. Per tornar a utilitzar la funció de visualització en múltiples pantalles, activeu la pantalla desitjada a Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display.
  Per esborrar una marca de verificació, vegeu les instruccions següents. ☛ pàg.24
- Podeu ajustar el to de color de cada projector. ☛ *Guia de l'usuari* "Corregir el color de diversos projectors (Ajust de color de pantalla múltiple)"

Connectar-se a un projector d'una subxarxa diferent

En aquest capítol s'explica con connectar un projector a una subxarxa diferent a través d'un punt d'accés d'una LAN amb cables o d'una LAN sense fils en un sistema de xarxa existent.

Per defecte, aquesta aplicació només cerca projectors ubicats a la mateixa subxarxa que l'ordinador. Per tant, encara que realitzeu una cerca de projectors a la xarxa, els que formin part d'una subxarxa diferent no es localitzaran.
No obstant això, podeu identificar un projector d'una subxarxa diferent i connectar-vos-hi de la següent manera:

- Especifiqueu una adreça IP o el Nom del projector i realitzeu una cerca.
  L'adreça IP pot introduir-se directament. Igualment, i si heu registrat el Nom del projector al qual us voleu connectar al Servidor DNS, podeu realitzar una cerca simplement escrivint aquest Nom del projector. ☛ pàg.33
- Realitzar una cerca basada en un Perfil
  Quan hagueu realitzat una cerca d'un projector en una subxarxa diferent especificant una adreça IP o un Nom del projector, podeu desar la cerca com un Perfil amb un nom fàcil de recordar i, a continuació, fer servir aquest Perfil sempre que vulgueu cercar posteriorment un projector en una subxarxa diferent. ☛ pàg.34

Si no troba cap projector, les causes més probables són les següents. Continueu de la manera adequada, segons la causa de l'error.

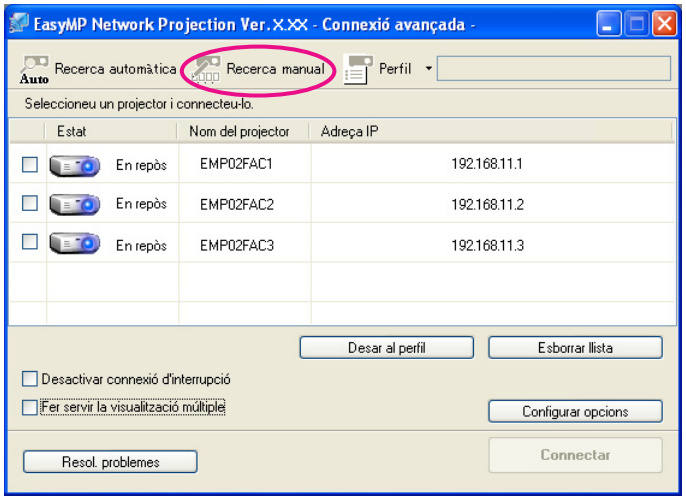
Per a Windows i Macintosh

- El senyal LAN sense fils es troba a fora de l'interval o és dèbil.
  Comproveu si hi ha algun element que pugui interferir amb el senyal.
  Quan la Unitat LAN sense fils opcional està instal·lada al projector i el Macintosh està connectat a una LAN sense fils
- L'AirPort no està ajustat a On o bé no s'ha seleccionat un punt d'accés adequat.
  Comproveu si l'AirPort està ajustat a On. Si ho està, comproveu que s'hagi seleccionat un punt d'accés adequat.

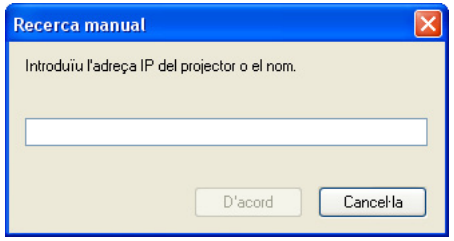
A les següents explicacions, llevat que s'indiqui el contrari, es fan servir captures de pantalla de Windows.
Veureu pantalles semblants, fins i tot si feu servir Macintosh.

Procediment

1 Feu clic a "Recerca manual" a la pantalla de selecció del projector d'EasyMP Network Projection.



2 Introduïu l'adreça IP o el Nom del projector al qual voleu connectar-vos i feu clic a "D'acord".

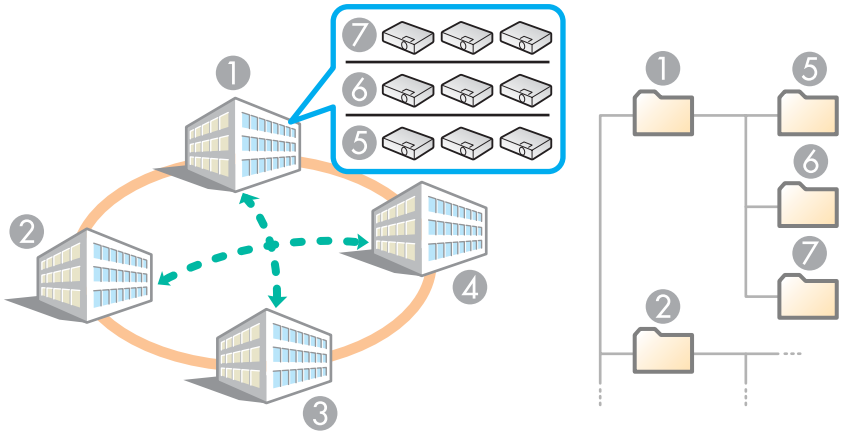


Els resultats de la cerca es mostren a la pantalla de selecció del projector d'EasyMP Network Projection.

Si el projector de destinació s'ha identificat, seleccioneu-lo i feu clic a **Connectar** per tal d'establir una connexió.
Si voleu utilitzar aquest projector altres vegades, deseu la cerca com un Perfil i així no haureu d'introduir els detalls necessaris cada vegada que realitzeu una cerca. ☛ pàg.34

Quan utilitzeu la Recerca manual en Mode Connexió Ràpida, podeu especificar l'SSID. Quan hi hagi molts projectors, podeu restringir el camp de cerca utilitzant l'SSID.

Podeu desar una cerca d'un projector que utilitzeu amb freqüència com a Perfil. Un Perfil és un fitxer que conté tota la informació relativa a un projector determinat, com el Nom del projector, la seva adreça IP i l'SSID. Si especifiqueu el perfil cada vegada que realitzeu una cerca, no serà necessari que introduïu l'adreça IP ni el Nom del projector. Per exemple, si es crea un grup de Perfils per a cada lloc on es configura un projector i s'administren en carpetes, podreu localitzar el projector de destinació ràpidament.



1	Edifici A	5	1 planta
2	Edifici B	6	2 planta
3	Edifici C	7	3 planta
4	Edifici D		

Aquesta secció explica com crear i editar un Perfil.

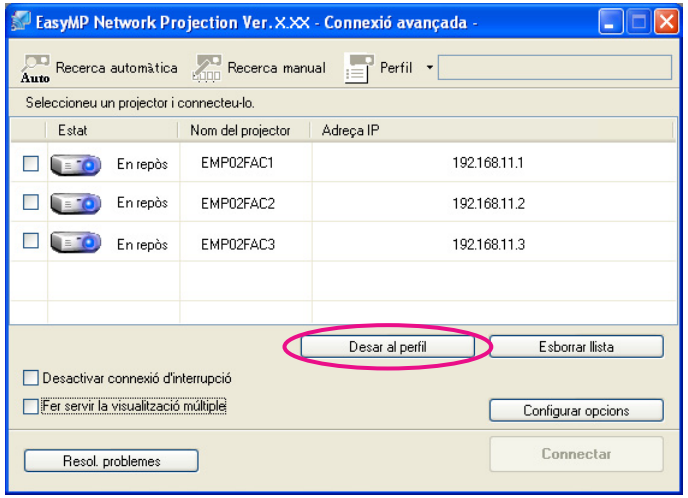
Crear un Perfil

Els Perfil es creen guardant els resultats de la cerca.

Per obtenir més informació sobre com editar un Perfil prèviament guardat, consulteu la secció següent. ☛ pàg.36

Procediment

1 **Quan es mostri el projector a la pantalla de selecció del projector d'EasyMP Network Projection, feu clic a "Desar al perfil".**



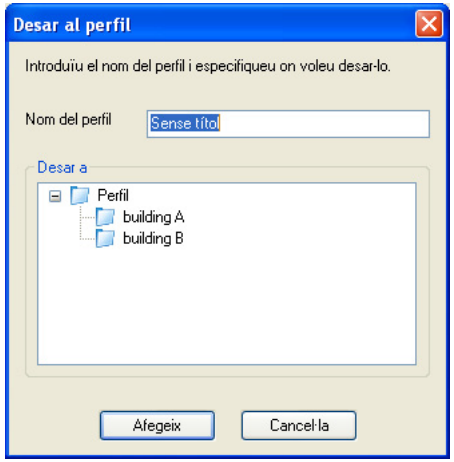
Es mostrarà la pantalla Desar al perfil.

2 **Introduïu un Nom del perfil i feu clic a "Afegir".**

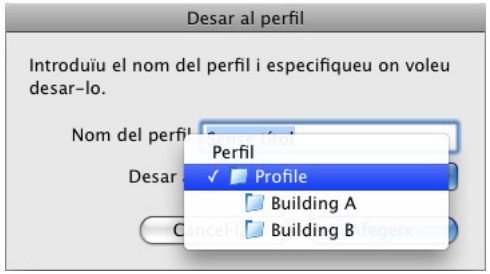
La informació del projector es registra al Perfil.

Si ja havíeu guardat un Perfil amb el mateix nom, apareixerà un missatge per confirmar si voleu sobreescriure aquest perfil. Per guardar un perfil amb un altre nom, seleccioneu **Desar com**. Si heu creat una carpeta per al Perfil, apareixeran les següents pantalles. Després d'introduir el Nom del perfil i de seleccionar la destinació de **Desar a**, feu clic al botó **Afegir**.

Per a Windows



Per a Macintosh



Per obtenir més informació sobre com crear una carpeta per al Perfil, consulteu la secció següent. ☛ pàg.36

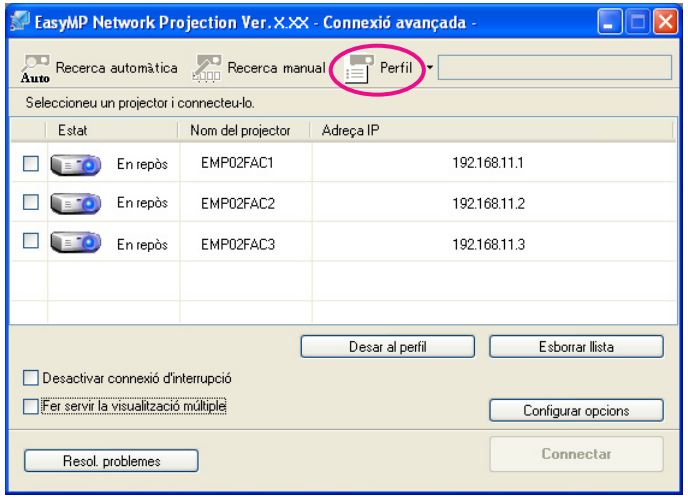
Cercar especificant un Perfil

Podeu cercar especificant el Perfil que heu creat.

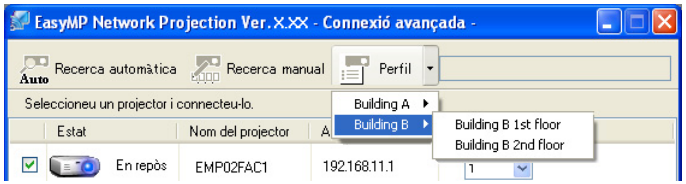
Procediment

1. **Feu clic a "Perfil" a la pantalla de selecció del projector d'EasyMP Network Projection.**

   Si no hi ha cap Perfil registrat, no podreu seleccionar l'opció **Perfil**.



2. **Al menú que apareix, seleccioneu el projector al qual voleu connectar-vos.**



Els resultats de la cerca es mostren a la pantalla de selecció del projector d'EasyMP Network Projection.
Si el projector de destinació s'ha identificat, seleccioneu-lo i feu clic a **Connectar** per tal d'establir una connexió.

Gestionar un Perfil

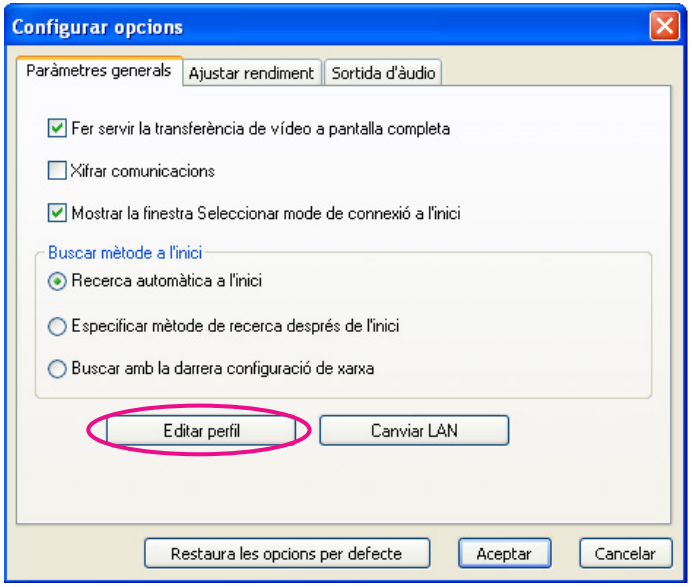
Podeu canviar el nom i l'estructura jeràrquica del Perfil.

Procediment

1. **A la pantalla principal d'EasyMP Network Projection, feu clic a "Configurar opcions".**

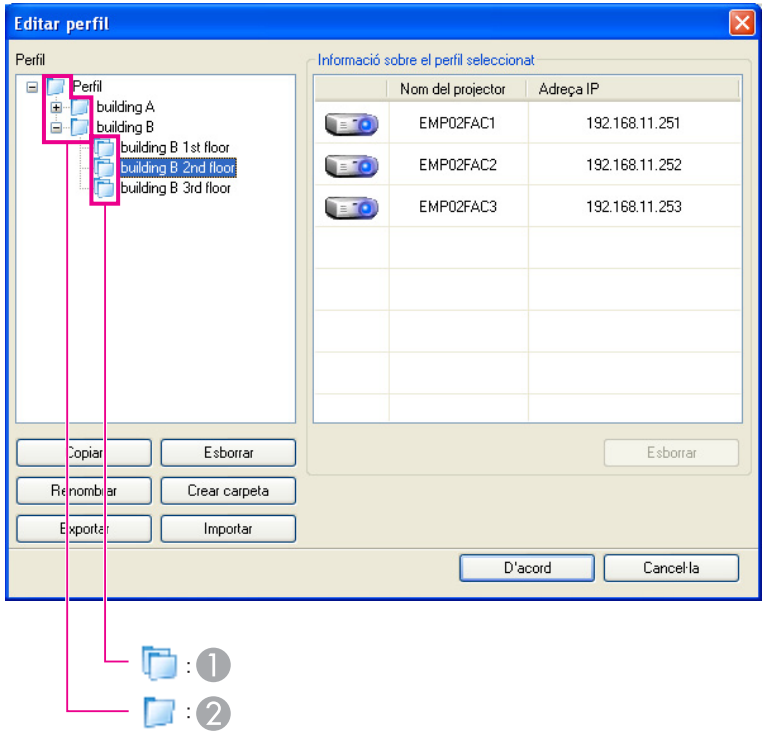
   Apareix la pantalla Configurar opcions.

2. **Feu clic a "Editar perfil".**



Apareix la pantalla Editar perfil.

3. **Editeu el contingut registrat al Perfil.**



1 : Indica una carpeta.

2 : Indica un Perfil.

Perfil	
Element	**Funció**
Perfil	Podeu visualitzar el Perfil registrat. Podeu gestionar-lo creant una carpeta. Podeu canviar l'ordre del Perfil o de la carpeta arrossegant-los.
Copiar	Podeu copiar el Perfil. El Perfil copiat es desa a la mateixa carpeta que l'original amb el mateix nom.
Esborrar	Podeu esborrar el Perfil i la carpeta.

Perfil	
Element	**Funció**
Renombrar	Podeu visualitzar el quadre de diàleg Renombrar i canviar el nom del Perfil. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters al quadre de diàleg Renombrar.
Crear carpeta	Podeu crear una nova carpeta.
Exportar	Podeu Exportar un Perfil, i també Importar i utilitzar un Perfil.
Importar	S'utilitza per a poder llegir i utilitzar un Perfil exportat.

Informació sobre el perfil seleccionat	
Element	**Funció**
Nom del projector, Adreça IP	Podeu visualitzar la informació del projector registrada al Perfil.
Esborrar	Podeu esborrar la informació del projector seleccionat. Quan s'esborra tota la informació del projector, el perfil també s'esborra.

4 **Feu clic a "D'acord".**

Desa les edicions i tanca la pantalla Editar perfil.

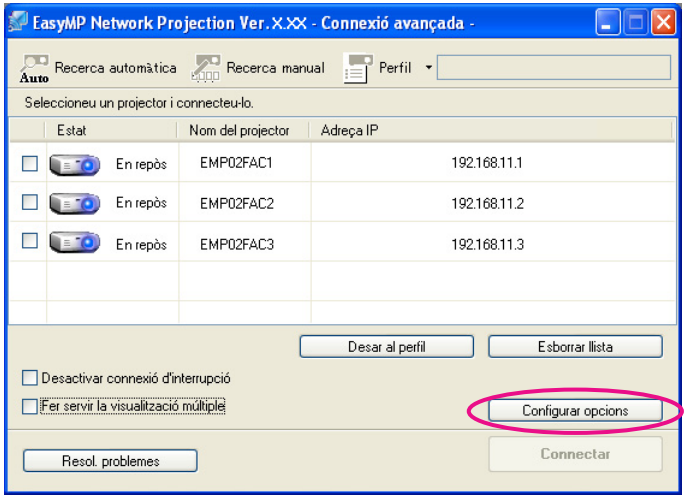
Ajustar el funcionament d'EasyMP Network Projection

Podeu definir opcions de configuració com el mètode de processament quan s'inicia EasyMP Network Projection.

Podeu definir opcions de configuració com el mètode de processament quan s'inicia EasyMP Network Projection.
A la pantalla principal d'EasyMP Network Projection, feu clic a Configurar opcions.

Procediment

1 **A la pantalla principal d'EasyMP Network Projection, feu clic a "Configurar opcions".**



Apareix la pantalla Configurar opcions.

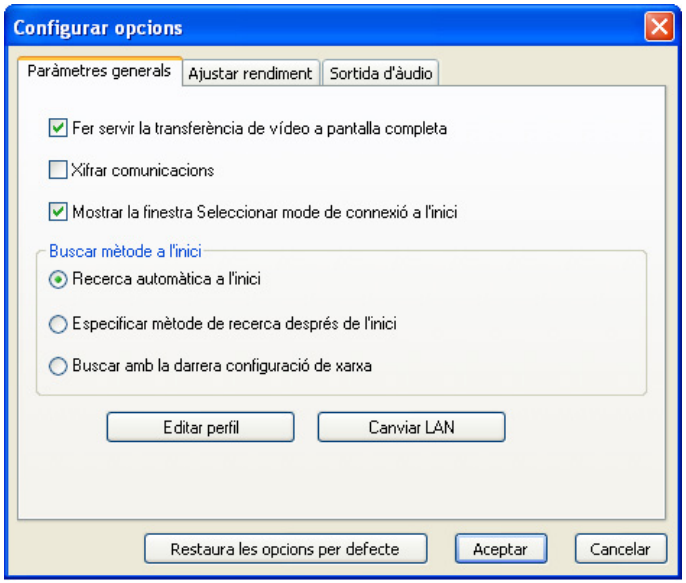
2 **Ajusteu cadascun dels elements.**

Confirmeu els detalls dels elements definits en el pas següent. Un cop definits tots els paràmetres necessaris, feu clic a **D'acord** per tancar la pantalla Configurar opcions.

Configurar cadascun dels elements

Configureu tots els elements de les pestanyes Paràmetres generals i Ajustar rendiment.

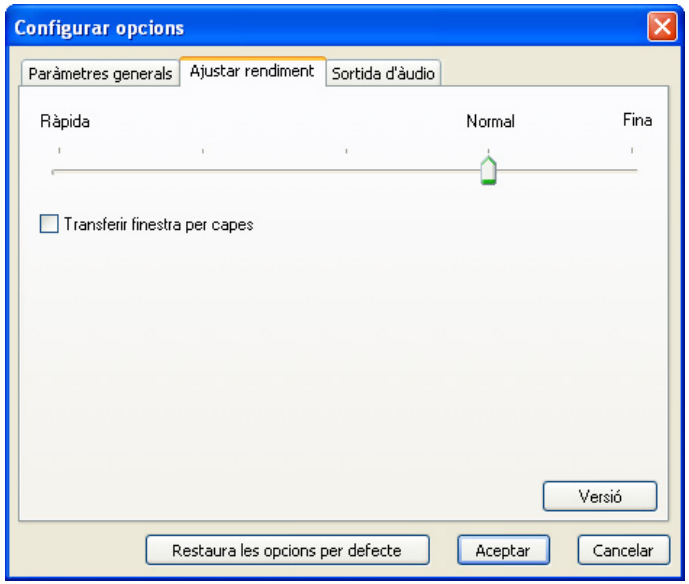
Pestanya Paràmetres generals



Fer servir la transferència de vídeo a pantalla completa	Aquest paràmetre està desactivat perquè aquest projector no és compatible amb la funció d'enviar pel·lícules.
Xifrar comunicacions	Seleccioneu-lo per a xifrar i transmetre les dades. Encara que s'interceptin, les dades no es podran desxifrar. Si utilitzeu el Mode Connexió Ràpida, assegureu-vos que aquest quadre de verificació estigui sempre seleccionat.

Mostrar la finestra Seleccionar mode de connexió a l'inici	Definiu si es visualitzarà la pantalla de Mode Connexió Ràpida/Mode Connexió Avançada quan s'iniciï EasyMP Network Projection. Desmarqueu aquest quadre de verificació després d'haver establert un mètode d'inici habitual.
Buscar mètode a l'inici	Seleccioneu un dels següents mètodes de cerca del projector que s'executarà quan s'iniciï EasyMP Network Projection. **Recerca automàtica a l'inici** **Especificar mètode de recerca després de l'inici** **Buscar amb la darrera configuració de xarxa**
Editar perfil	Apareix el quadre de diàleg Editar perfil. ☛ pàg.36
Canviar LAN	Només per a Windows Apareix el quadre de diàleg de canvi de l'adaptador de xarxa. S'utilitza quan cal canviar l'adaptador de xarxa que s'utilitzarà per a realitzar una cerca quan un ordinador té més d'un adaptador. Per defecte, es fan servir tots els adaptadors de xarxa per a realitzar una cerca. Si utilitzeu sempre una LAN amb cables com a mètode de connexió, seleccioneu un adaptador de LAN amb cables.
Restaura les opcions per defecte	Podeu recuperar tots els valors per defecte dels paràmetres de la pestanya Paràmetres generals, menys els dels camps Editar perfil i Canviar LAN.

Pestanya Ajustar rendiment



Lliscador d'ajust del rendiment	La relació entre velocitat i qualitat d'imatge es pot ajustar a **Ràpida**, **Normal** i **Fina**. Seleccioneu **Ràpida** en cas que les projeccions de les pel·lícules s'interrompin.
Transferir finestra per capes	Només per a Windows (excepte Windows Vista) Seleccioneu si es transferirà o no una finestra per capes. La finestra per capes està activada quan el projector no projecta contingut visualitzat a l'ordinador, com per exemple, missatges. Marqueu aquest quadre de verificació per projectar contingut com els missatges que utilitzen una finestra per capes. Desmarqueu aquest quadre si no voleu que el punter del ratolí parpellegi a la pantalla.
Restaura les opcions per defecte	Podeu recuperar tots els valors per defecte de la pestanya Ajustar rendiment.

Si feu clic al botó de la barra d'eines, només es mostra la pestanya Ajustar rendiment.

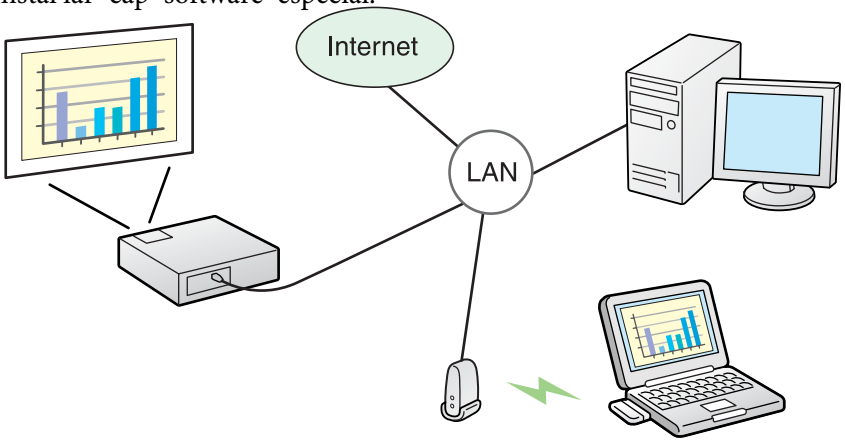
Pestanya Sortida d'àudio

Els paràmetres de la pestanya Sortida d'àudio estan desactivats, ja que aquest projector no és compatible amb la funció d'enviament d'àudio.

Projectar imatges amb la funció Network Projector

Aquest capítol explica com es poden projectar imatges des d'un ordinador amb el Network Projector, que és una aplicació estàndard inclosa a Windows Vista.

"Network projector" és una funció estàndard de Windows Vista. Us permet projectar imatges des de l'ordinador detectant el projector de la xarxa utilitzant només una funció del sistema operatiu sense haver d'instal·lar cap software especial.



Podeu realitzar projeccions en xarxa connectant un ordinador a un projector.

SO compatibles
Windows: Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

Aquesta secció conté una explicació senzilla de la funció Network Projector.

Comproveu que el projector i l'ordinador estiguin connectats a la xarxa, i realitzeu aquestes operacions.

Procediment

1. **Activeu el projector i premeu el botó [LAN] del comandament a distància.**

2. **A l'ordinador, inicieu Windows i, a continuació, feu clic a "Inicia" - "Tots els programes" - "Accessoris" - "Connectar a un projector en xarxa".**

   Es visualitza la pantalla de configuració de la connexió.
   El projector s'identifica introduint la seva adreça IP, o bé permetent al SO que identifiqui automàticament tots els projectors connectats.

3. **Quan el sistema operatiu hagi identificat tots els projectors connectats, seleccioneu el que voleu utilitzar i feu clic a "Connectar".**

   Quan es mostri la pantalla de contrasenya del projector, introduïu la contrasenya del projector que es mostra a la pantalla de mode d'espera de LAN. ☛ pàg.14

Quan feu servir "**Network Projector**" des d'"**Opcions**" a **Windows Meeting Space**, ajusteu els colors de la pantalla de l'ordinador que utilitzeu al nivell més alt (32 bits). Si no s'accepta una pantalla de 32 bits, apareixerà un missatge i no podreu establir la connexió.

Utilitzar un ordinador per a configurar, monitorar i controlar projectors

Aquest capítol descriu com utilitzar un ordinador que està connectat a la xarxa per a canviar els paràmetres del projector i controlar-lo.

Podeu configurar i controlar el projector d'un ordinador utilitzant un navegador web d'un ordinador que estigui connectat al projector a través d'una xarxa. Amb aquesta funció, es poden realitzar les operacions de configuració i control de forma remota. A més, com que podeu utilitzar el teclat de l'ordinador per introduir els caràcters necessaris, la configuració és més fàcil.
Utilitzeu Microsoft Internet Explorer 6.0 o posterior com a navegador web. Si treballeu amb Macintosh, també podeu utilitzar Safari. No obstant això, si utilitzeu Safari amb Mac OS X 10.2.8, pot ser que alguns botons de grup del Control web no es visualitzin correctament.

La configuració i el control utilitzant un navegador web només són possibles si s'ajusta **Xarxa activada** al menú **Ampliada** del menú de Configuració del projector, encara que estigui en **Mode d'espera** (quan està desactivat).

Mostrar Control Web

Utilitzeu el procediment següent per visualitzar el Control Web.

Si el navegador web que utilitzeu està configurat per a connectar-lo a un servidor intermediari, no podreu visualitzar el Control Web. Per utilitzar el Control Web, cal que definiu els paràmetres de connexió de la xarxa amb un dispositiu que no sigui un servidor intermediari.

Introduir l'adreça IP del projector

Podeu obrir el Control Web especificant l'adreça IP del projector com s'explica a continuació mentre utilitzeu el Mode Connexió Avançada.

Procediment

1. **Inicieu el navegador web a l'ordinador.**
2. **Introduïu l'adreça IP del projector al quadre d'entrada d'adreça del navegador web i premeu la tecla Enter del teclat de l'ordinador.**

   Apareix el Control Web.

   Si heu ajustat Contras. control Web al menú Xarxa del menú de Configuració del projector, introduïu la contrasenya. Introduïu els caràcters corresponents al Contras. control Web.

Configuració del Projector

Podeu definir els elements que normalment s'ajusten al menú de Configuració del projector. El contingut ajustat queda reflectit al menú de Configuració. També hi ha elements que només es poden ajustar al navegador web.

Elements del menú de Configuració que no es poden ajustar amb el navegador web

Tots els elements del menú de Configuració es poden ajustar amb l'excepció dels següents elements.

- Menú Senyal - Rang vídeo DVI/HDMI
- Menú Ajustos - Keystone - Quick Corner
- Menú Ajustos - Forma del punter
- Menú Ajustos - Patró de prova
- Menú Ajustos - Botó d'usuari
- Menú Ampliada - Registre del Logotip de l'usuari
- Menú Ampliada - Funcionament - Terminació sinc. BNC
- Menú Ampliada - Idioma

- Menú Ampliada - Funcionament - Mode alta altitud
- Menú Ampliada - Funcionament - Temporitz. obturador
- Menú Reinicialitzar - Reinicialitzar tot

Els elements disponibles a cada menú són els mateixos que els del menú de Configuració del projector.

☛ *Guia de l'usuari* "Llista de Funcions"

Elements que només es poden ajustar en el navegador web

Els següents elements només es poden ajustar en un navegador web.

- Nom de comunitat SNMP
- Contrasenya del monitor

Ajustant la funció Notificació Mail des del menú de Configuració del projector, s'enviaran missatges de notificació a les direccions de correu electrònic predeterminades quan es produeixi un problema o una advertència relacionada amb un projector. Això permet que l'operador rebi les notificacions dels problemes dels projectors encara que n'estigui lluny.

☛ *Guia de l'usuari* "Menú Correu"

- Es poden enregistrar un màxim de tres destinacions de notificació (adreces), i es poden enviar els missatges de notificació a totes tres destinacions alhora.
- Si apareix un problema crític en un projector que fa que se n'aturi el funcionament de forma sobtada, és possible que el projector no pugui enviar un missatge notificant el problema a l'operador.
- La supervisió és possible si s'ajusta **Xarxa activada** al menú **Ampliada** del menú de Configuració del projector, encara que estigui en **Mode d'espera** (quan està desactivat).

Definint el protocol SNMP des del menú de Configuració del projector, s'enviaran missatges de notificació a les adreces de correu electrònic predeterminades quan es produeixi un problema o una advertència amb un projector. Això és útil quan es controlen els projectors de manera conjunta des d'un punt allunyat.

☛ *Guia de l'usuari* "Menú Altres"

- El protocol SNMP hauria d'estar gestionat per un administrador de xarxes o per algú que estigués familiaritzat amb la xarxa.
- Per utilitzar la funció SNMP per monitorar el projector, cal instal·lar el programa gestor de SNMP a l'ordinador.
- La funció d'administració utilitzant SNMP no es pot utilitzar a través d'una LAN sense fils en el Mode Connexió Ràpida.
- Es poden desar un màxim de dues adreces IP de destinació.

Apèndix

Quan es projecten imatges de l'ordinador mentre s'executa EasyMP Network Projection, cal tenir en compte les següents restriccions. Confirmeu aquests punts.

Resolucions compatibles

Aquestes són les resolucions de pantalla de l'ordinador que podreu projectar i reproduir. No podreu connectar-vos a un ordinador amb una resolució superior a UXGA.

- VGA (640x480)
- SVGA (800x600)*
- XGA (1024x768)*
- SXGA (1280x960)
- SXGA (1280x1024)*
- SXGA+ (1400x1050)*
- WXGA (1280x768)
- WXGA (1280x800)
- WXGA+ (1440x900)
- UXGA (1600x1200)

* Resolucions admeses quan la funció de visualització en múltiples pantalles està activada.

Si feu servir un ordinador amb una mida de pantalla especial i que no representa la proporció d'alçada i amplada, se selecciona la resolució de pantalla de la llista anterior l'amplada de la qual més s'acosti a la de la vostra pantalla.
En aquest cas, en una pantalla panoràmica es projecten els marges horitzontals, mentre que en una pantalla estreta els marges verticals buits són negres.

Colors de la pantalla

Correspon al nombre de colors que poden projectar les pantalles d'ordinador.

Windows	Macintosh
Color de 16 bits	Uns 32.000 colors (16 bits)
Color de 32 bits	Uns 16,7 milions de colors (32 bits)

La garantia operativa de la visualització en múltiples pantalles és color de 16 bits i de 32 bits.

Nombre de connexions

Podeu connectar fins a quatre projectors a un ordinador i projectar imatges simultàniament.
No obstant això, no podreu connectar diversos ordinadors simultàniament a un projector.

Altres

- Si la velocitat de transmissió de la LAN sense fils és baixa, la xarxa es pot tallar de manera inesperada.
- La reproducció de vídeos no és tan fluïda com quan es visualitzen a l'ordinador.
- És possible que les aplicacions que utilitzen part de les funcions DirectX no es visualitzin correctament. (Només Windows)
- No es poden projectar els missatges d'MS-DOS a pantalla completa. (Només Windows)
- En alguns casos, és possible que la imatge de la pantalla de l'ordinador i la imatge projectada pel projector no coincideixin exactament.

Si feu servir Windows Vista

Teniu en compte aquests punts quan feu servir EasyMP Network Projection amb un ordinador que utilitzi el sistema operatiu Windows Vista.

Limitacions quan projecteu des de la Galeria fotogràfica del Windows

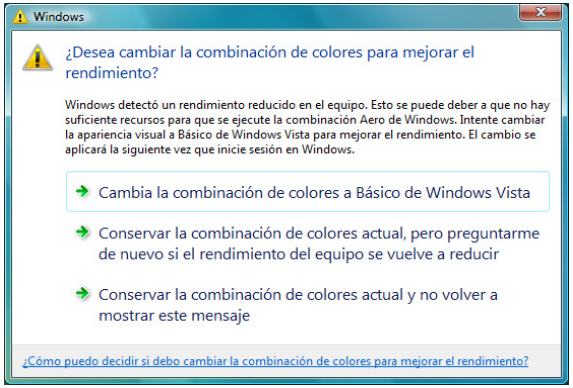
Teniu en compte aquestes dues limitacions quan inicieu la Galeria fotogràfica del Windows mentre EasyMP Network Projection s'està executant.

- Les presentacions de diapositives es reprodueixen en mode simple quan es projecten des de la Galeria fotogràfica de Windows.
  La barra d'eines no es visualitza i, per tant, no podreu fer canvis mentre reproduïu un Tema (efectes), independentment de la qualificació de l'Índex d'experiència de Windows.
  Un cop iniciat el mode simple, no podeu canviar els modes mentre s'executa la Galeria fotogràfica del Windows, fins i tot si tanqueu EasyMP Network Projection. Reinicieu la Galeria fotogràfica del Windows.
- No es poden reproduir pel·lícules.

Limitacions a Windows Aero

Teniu en compte aquestes dues limitacions quan el disseny de les finestres del vostre ordinador sigui Windows Aero.

- Les finestres es projecten per capes independentment del valor de Transferir finestra per capes que hagueu ajustat a Configurar opcions d'EasyMP Network Projection.
  Per exemple, si l'opció Transferir finestra per capes està desactivada per a la barra d'eines d'EasyMP Network Projection, no es projectarà encara que aparegui a la pantalla de l'ordinador, malgrat que sí que es projecti la barra d'eines.
- Uns minuts després de connectar un ordinador al projector a través d'una xarxa amb EasyMP Network Projection, es mostra el missatge següent.
  Us recomanem que seleccioneu **Conservar la combinació de colors actual i no tornis a mostrar aquest missatge**. Aquesta selecció estarà activada fins que es reinicii l'ordinador.



Si es produeix algun d'aquests , consulteu les pàgines relatives a cada problema.

Problemes relacionats amb les funcions de xarxa

"No és possible connectar-se utilitzant EasyMP Network Projection" ☛ pàg.53

"Quan s'estableix una connexió mitjançant EasyMP Network Projection, la imatge projectada roman tal i com està i no es pot establir una connexió des d'un altre ordinador." ☛ pàg.53

"No s'ha trobat el projector en iniciar EasyMP Network Projection." ☛ pàg.53

"No es pot connectar en Mode Connexió Avançada ni mitjançant una connexió LAN amb cables" ☛ pàg.54

"La presentació de diapositives no es pot visualitzar a la pantalla desitjada quan s'utilitza la visualització en múltiples pantalles." ☛ pàg.55

"Les aplicacions deixen de mostrar-se a la pantalla de l'ordinador quan s'utilitza la visualització en múltiples pantalles." ☛ pàg.55

"El cursor del ratolí no es visualitza a la pantalla de l'ordinador." ☛ pàg.55

"En connectar-se al EasyMP Network Projection, no es visualitza la imatge, o bé triga molt a aparèixer." ☛ pàg.56

"Quan es realitza una connexió utilitzant EasyMP Network Projection, no es pot iniciar una presentació de diapositives de PowerPoint." ☛ pàg.56

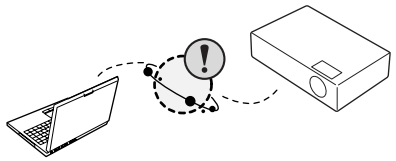
"Si heu creat una connexió fent servir EasyMP Network Projection, la pantalla no s'actualitzarà quan feu servir una aplicació d'Office." ☛ pàg.56

"Missatge d'error a l'iniciar EasyMP Network Projection" ☛ pàg.56

"La configuració de la xarxa no es recupera després de tallar la connexió a l'ordinador amb EasyMP Network Projection." ☛ pàg.58

Problemes relatius al monitoratge i al control

"No s'envien correus fins i tot si es produeix un problema en el projector." ☛ pàg.58



Problemes relacionats amb les funcions de xarxa

No és possible connectar-se utilitzant EasyMP Network Projection

Comproveu el missatge de la pantalla i, a continuació, preneu les mesures següents.

Missatges d'error	Solució
La versió de l'aplicació usada no és compatible. Instal·leu l'última versió de l'aplicació a l'ordinador.	Instal·leu la versió actual d'EasyMP Network Projection des del CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring inclòs amb el projector.

Quan s'estableix una connexió mitjançant EasyMP Network Projection, la imatge projectada roman tal i com està i no es pot establir una connexió des d'un altre ordinador.

Comprovació	Solució
El presentador ha abandonat la sala de conferències sense tallar la connexió de xarxa?	Amb EasyMP Network Projection, la connexió a l'ordinador connectat prèviament es pot tallar quan un altre ordinador intenta connectar-se al projector, i el projector es connecta automàticament al nou ordinador que intenta connectar-se. Per tant, si no s'ha establert cap Paraula clau del projector, o bé si coneixeu la Paraula clau del projector, podeu tallar la connexió actual i, si realitzeu una operació de connexió, connectar-vos al projector. Si s'ha ajustat una Paraula clau del projector per al projector, si no coneixeu la Paraula clau del projector, reinicialitzeu el projector i torneu-lo a connectar.

No s'ha trobat el projector en iniciar EasyMP Network Projection.

Comprovació	Solució
La Unitat LAN sense fils està connectada? **Per a xarxes LAN sense fils**	Comproveu que la Unitat LAN sense fils opcional estigui ben connectada.
El projector mostra la pantalla de Configuració de la xarxa del menú Configuració?	Si la pantalla de Configuració de la xarxa apareix al projector, la connexió de xarxa d'EasyMP Network Projection estarà desconnectada. Tanqueu el menú de configuració de la xarxa del projector i torneu a la pantalla d'espera de LAN.
La targeta LAN de l'ordinador i la funció LAN integrada estan disponibles?	Comproveu que la LAN sigui vàlida anant a Tauler de control - Sistema - Maquinari a l'administrador de dispositius, etc.

Comprovació	Solució
El SSID coincideix amb el del punt d'accés? **Mode Connexió Ràpida**	Ajusteu un SSID diferent al del punt d'accés. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)"
La funció DHCP per a la LAN amb cables està ajustada com Activat? **Mode Connexió Ràpida**	Definiu com **Desactivat** l'ajust de **DHCP** per a la **LAN amb cables** des del menú de Configuració. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)"
L'adaptador de xarxa utilitzat s'ha seleccionat correctament amb EasyMP Network Projection?	Si l'ordinador disposa de diversos entorns LAN, no es podrà connectar llevat que l'adaptador de xarxa estigui seleccionat correctament. Si utilitzeu un ordinador que funcioni amb Windows, inicieu EasyMP Network Projection i seleccioneu l'adaptador de xarxa que utilitzeu a **Configurar opcions** - **Canviar LAN**. ☛ pàg.39
En cas de connexió LAN sense fils, l'ajust d'aquesta LAN està activat quan l'ordinador es troba en mode d'estalvi d'energia?	Activeu la LAN sense fils.
Hi ha algun obstacle entre el punt d'accés i l'ordinador o el projector? **Per a xarxes LAN sense fils**	De vegades, la situació de les ones electromagnètiques no permet trobar el projector en una cerca. Comproveu els obstacles situats entre el punt d'accés i l'ordinador o el projector i canvieu la vostra posició per millorar la situació de les ones electromagnètiques.
L'ona electromagnètica de la LAN sense fils de l'ordinador està ajustada a un nivell baix?	Ajusteu la força de l'ona electromagnètica al màxim.
La LAN sense fils és compatible amb els estàndards 802.11g, 802.11b o 802.11a?	Aquest projector només és compatible amb els estàndards 802.11g, 802.11b i 802.11a, i no amb altres estàndards com ara 802.11.
El tallafoc està desactivat o s'ha registrat com a excepció?	Si no voleu desactivar el tallafoc ni registrar-lo com a excepció, realitzeu els paràmetres necessaris per obrir els ports. Els ports utilitzats per EasyMP Network Projection són el "3620", el "3621" i el "3629".
El cable de xarxa està connectat correctament? **Per a xarxes LAN amb cables**	Comproveu que el cable de xarxa estigui ben connectat. Torneu-lo a connectar si no està connectat, o bé si no està connectat correctament.

No es pot connectar en Mode Connexió Avançada ni mitjançant una connexió LAN amb cables

Comprovació	Solució
La configuració del SSID és diferent.	Definiu el mateix SSID a l'ordinador, el punt d'accés i el projector. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)"
La clau WEP introduïda coincideix?	Quan seleccioneu **WEP** des de **Seguretat**, definiu la mateixa clau per al punt d'accés, l'ordinador i el projector. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)"

Comprovació	Solució
Les funcions de negació de connexió, com ara les restriccions d'Adreça MAC i les restriccions de ports, estan ajustades correctament al punt d'accés?	Ajusteu el projector per permetre connexions des del punt d'accés.
S'han ajustat correctament l'adreça IP, la màscara de subxarxa i la direcció de la passarel·la pel punt d'accés i pel projector?	Si no feu servir cap DHCP, definiu cadascun d'aquests paràmetres. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)"
El punt d'accés i la subxarxa del projector són diferents?	Seleccioneu **Recerca manual** des d'EasyMP Network Projection, especifiqueu l'adreça IP i connecteu-vos-hi. ☛ pàg.33

La presentació de diapositives no es pot visualitzar a la pantalla desitjada quan s'utilitza la visualització en múltiples pantalles.

Comprovació	Solució
Feu servir PowerPoint 2002 o una versió anterior? **Per a Windows**	Per definir i utilitzar dues o més pantalles virtuals, feu servir PowerPoint 2003 o una altra versió posterior, o bé limiteu el nombre de pantalles virtuals a una abans de mostrar la presentació de diapositives.

Les aplicacions deixen de mostrar-se a la pantalla de l'ordinador quan s'utilitza la visualització en múltiples pantalles.

Comprovació	Solució
S'està executant una altra aplicació a la pantalla virtual? **Per a Windows**	Si heu instal·lat EPSON Virtual Display, de vegades s'executa una altra aplicació a la pantalla virtual. En aquest cas, desactiveu EPSON Virtual Display a "Propietats de pantalla".

El cursor del ratolí no es visualitza a la pantalla de l'ordinador.

Comprovació	Solució
Heu instal·lat EPSON Virtual Display? **Per a Windows**	El cursor del ratolí s'ha desplaçat a la pantalla virtual. Si desmarqueu el quadre de verificació de la pantalla virtual a la pantalla Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display, el punter del ratolí torna a l'àrea de visualització de la pantalla.

En connectar-se al EasyMP Network Projection, no es visualitza la imatge, o bé triga molt a aparèixer.

Comprovació	Solució
Heu provat de reproduir pel·lícules amb el Media Player o d'utilitzar la vista prèvia de l'estalvi de pantalla?	Segons l'ordinador amb què treballeu, és possible que la pantalla de reproducció de pel·lícules del Media Player no es visualitzi, i que la vista prèvia de l'estalvi de pantalla tampoc no es mostri correctament.
El xifratge WEP està activat, o bé hi ha connectats múltiples projectors?	La velocitat de visualització disminueix quan el xifratge WEP està activat o si s'han connectat diversos projectors.
Heu activat DHCP?	Si DHCP està **Activat** en Mode Connexió Avançada o en la connexió mitjançant LAN amb cables, si no es troba cap servidor DHCP disponible, la LAN triga més temps a entrar en l'estat d'espera.

Quan es realitza una connexió utilitzant EasyMP Network Projection, no es pot iniciar una presentació de diapositives de PowerPoint.

Comprovació	Solució
Heu iniciat EasyMP Network Projection mentre ja s'estava executant PowerPoint? **Per a Windows**	Quan connecteu amb EasyMP Network Projection, tanqueu sempre primer PowerPoint. És possible que la presentació de diapositives no funcioni si us connecteu mentre PowerPoint s'està executant.

Si heu creat una connexió fent servir EasyMP Network Projection, la pantalla no s'actualitzarà quan feu servir una aplicació d'Office.

Comprovació	Solució
Esteu movent el ratolí de manera contínua?	La pantalla s'actualitzarà quan deixeu de moure el cursor del ratolí. Si la pantalla no s'actualitza ràpidament, deixeu de moure el cursor del ratolí.

Missatge d'error a l'iniciar EasyMP Network Projection

Missatges d'error	Solució
Ha fallat la connexió amb el projector.	Proveu de tornar-lo a connectar. Si encara no es connecta, comproveu la configuració de la xarxa de l'ordinador i del projector. Per a més informació sobre els paràmetres que cal configurar al projector, consulteu ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)".

Missatges d'error	Solució
La paraula clau no coincideix. Torneu a introduir la paraula clau mostrada a la pantalla del projector.	Comproveu la Paraula clau projector que es mostra a la pantalla d'espera de la LAN i introduïu la Paraula clau projector correctament.
El projector seleccionat està ocupat. Voleu continuar amb el procés de connexió?	Heu provat de connectar-vos a un projector que està connectat a un altre ordinador. Si feu clic al botó **Sí**, us connectareu al projector. La connexió entre el projector i l'altre ordinador es tallarà. Si feu clic al botó **No**, no us connectareu al projector. Per tant, la connexió entre el projector i l'altre ordinador es mantindrà.
Ha fallat la inicialització d'EasyMP Network Projection.	Reinicieu EasyMP Network Projection. Si el missatge encara apareix, desinstal·leu EasyMP Network Projection i torneu-lo a instal·lar. ☛ pàg.7
La connexió ha fallat perquè la paraula clau no coincideix.	Us esteu connectant a un projector per al qual heu definit una Paraula clau projector i heu inserit una Paraula clau projector errònia. Comproveu la Paraula clau projector que apareix a la pantalla d'espera de la connexió del projector. Després de desconnectar-vos i tornar-vos a connectar, escriviu la Paraula clau projector correcta a la pantalla d'entrada amb el teclat que es mostra. ☛ pàg.14
No s'ha pogut obtenir la informació de l'adaptador de xarxa.	Comproveu aquest punt. Hi ha un adaptador de xarxa instal·lat a l'ordinador? Heu instal·lat a l'ordinador el controlador per a l'adaptador de xarxa utilitzat? Quan ho hagueu comprovat, reinicieu l'ordinador i torneu-lo a connectar. Si encara no us podeu connectar, comproveu aquests punts. Comproveu la configuració de la xarxa de l'ordinador i el projector. Per a més informació sobre els paràmetres que cal configurar al projector, consulteu ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)".
Un o més dels projectors connectats no són compatibles amb resolucions superiors a SXGA. Reduïu la resolució de pantalla i torneu-vos a connectar.	Hi ha un projector ELP-735 al destí de la connexió. Canvieu la resolució de pantalla de l'ordinador a SXGA (1280x1024) o inferior.
Un o més projectors no responen.	No us podeu connectar a diversos projectors simultàniament. Comproveu la configuració de la xarxa de l'ordinador i el projector. Per a més informació sobre els paràmetres que cal configurar al projector, consulteu ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)".
Introduïu la paraula clau mostrada a la pantalla del projector.	Comproveu la Paraula clau projector que es mostra a la pantalla d'espera de la LAN i introduïu la Paraula clau projector correctament.

Missatges d'error	Solució
No es pot iniciar aquesta aplicació perquè l'USB Display s'està executant.	Tanqueu USB Display i, llavors, inicieu EasyMP Network Projection.
No es pot connectar al projector amb aquesta versió de l'EasyMP Network Projection. Instal·leu la versió més recent de l'EasyMP Network Projection.	Aquest missatge apareix quan el projector es connecta amb EMP NS Connection. Per poder dur a terme la connexió, instal·leu la versió actual d'EasyMP Network Projection des del CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring inclòs amb el projector.

La configuració de la xarxa no es recupera després de tallar la connexió a l'ordinador amb EasyMP Network Projection.

Comprovació	Solució
Us esteu connectant manualment a una LAN sense fils quan s'inicia l'ordinador? **Mode Connexió Ràpida**	Proveu de connectar-vos a la LAN sense fils manualment.

Problemes relatius al monitoratge i al control

No s'envien correus fins i tot si es produeix un problema en el projector.

Comprovació	Solució
La Unitat LAN sense fils està connectada? **Per a xarxes LAN sense fils**	Comproveu que la Unitat LAN sense fils opcional estigui ben connectada.
La configuració de la connexió de xarxa és correcta?	Comproveu la configuració de la xarxa del projector. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Xarxa (només EB-Z8050W)"
El **Mode d'espera** està ajustat a **Xarxa activada**?	Per utilitzar la funció Notificació Mail quan el projector està en espera, ajusteu el **Mode d'espera** a **Xarxa activada** des del menú de Configuració. ☛ *Guia de l'usuari* "Menú Ampliada"
S'ha produït una situació anòmala i el projector s'ha aturat de manera inesperada?	Si el projector s'atura de manera inesperada, no es poden enviar correus electrònics. Si, després de comprovar el projector i provar de tornar-lo a posar en marxa, continua l'anomalia, poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor o amb el contacte indicat al Suport i guia de servei tècnic que us quedi més proper. ☛ *Llista de contactes per a projectors Epson*
El projector rep l'energia que necessita?	Comproveu que no hi hagi hagut un tall del subministrament elèctric o que el disjuntor de l'endoll al qual hagueu connectat el projector no s'hagi activat.

Comprovació	Solució
El cable de xarxa està connectat correctament? **Per a xarxes LAN amb cables**	Comproveu que el cable de xarxa estigui ben connectat. Torneu-lo a connectar si no està connectat, o bé si no està connectat correctament.

Aquesta secció explica breument els termes difícils que no s'expliquen en el text d'aquesta guia. Per a més detalls, consulteu altres publicacions disponibles al mercat.

Ad hoc	Un mètode de connexió per LAN sense fils que comunica amb clients de la xarxa sense fils sense utilitzar un punt d'accés. Aquest mètode no permet comunicar-se amb dos o més dispositius de manera simultània.
Adreça MAC	Abreviació de Media Access Control. L'adreça MAC és un número d'identificació exclusiu per a cada adaptador de xarxa. S'assigna un número exclusiu a cada adaptador de xarxa, i les dades es transmeten entre els adaptadors de xarxa amb base a aquesta identificació.
Pantalla virtual	Parlem de pantalles virtuals quan la imatge de la pantalla d'un ordinador s'envia a múltiples pantalles. Podeu crear una pantalla virtual d'una mida molt gran utilitzant múltiples pantalles.
SVGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 800 punts horitzontals × 600 punts verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
SXGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.280 punts horitzontals × 1.024 punts verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
UXGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.600 punts horitzontals × 1.200 punts verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
VGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 640 punts horitzontals × 480 punts verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
XGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.024 punts horitzontals × 768 punts verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.

Tots els drets reservats. No es permet reproduir, emmagatzemar en un sistema de recuperació ni transmetre de cap forma ni per cap mitjà, ja sia per procediments electrònics, mecànics, fotocòpia, enregistrament o d'altres, cap part d'aquesta publicació sense el consentiment per escrit de Seiko Epson Corporation. No s'acceptaran responsabilitats de patent en relació amb l'ús de la informació continguda. Tampoc no s'acceptaran responsabilitats per perjudicis resultants de l'ús de la informació continguda.

Ni Seiko Epson Corporation ni les seves filials es responsabilitzaran davant el comprador del producte per perjudicis, costos o despeses de tercers ocasionats al comprador o a les terceres parts com a resultat de: accident, ús inadequat o abús d'aquest producte o modificacions no autoritzades, reparacions o alteracions en aquest producte, o bé (excloent-hi els Estats Units) l'incompliment estricte de les instruccions de funcionament i manteniment de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no es responsabilitzarà per perjudicis o problemes resultants de l'ús d'altres elements opcionals o productes consumibles que no siguin els designats com a productes originals d'Epson o productes aprovats per Epson per part de Seiko Epson Corporation.

El contingut d'aquesta guia pot canviar-se o actualitzar-se sense previ avís.

Les il·lustracions d'aquesta guia i el projector real poden ser diferents.

Avís General

Macintosh, Mac i iMac són marques comercials d'Apple Inc.

Windows, Windows NT, Windows Vista i PowerPoint són marques comercials o marques comercials registrades de Microsoft Corporation als Estats Units.

Aquest producte inclou el software RSA® BSAFE™ Cryptographic de RSA Security Inc. RSA és una marca comercial registrada de RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. és una marca comercial registrada als Estats Units i altres països.

Aquest producte inclou el software NetNucleus® WPA Cryptographic de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION. NetNucleus és una marca comercial registrada de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION al Japó.

WPA™, WPA2™ i Wi-Fi Protected Setup™ són marques registrades de Wi-Fi Alliance.

EasyMP és una marca de Seiko Epson Corporation.

Els altres noms de productes utilitzats a la present publicació s'inclouen només amb finalitats d'identificació i poden ser marques comercials dels propietaris respectius. Epson declina qualsevol dret sobre aquestes marques.

Copyright del software:

En aquest producte s'utilitza software lliure i altre software els drets del qual han estat adquirits per aquesta empresa.
A continuació, informem del software lliure que s'utilitza en aquest producte.

1. LGPL

(1) Aquesta empresa utilitza programari lliure per aquest producte d'acord amb les condicions de GNU LESSER General Public License Version 2 de juny de 1991 o versions posteriors (d'ara endavant, "LGPL").
Podeu veure el text complet de l'LGPL als següents llocs web.
[LGPL] http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html

Aquesta empresa, d'acord amb les condicions de l'LGPL, revela el codi font del software lliure utilitzat en aquest producte segons l'LGPL. Consulteu amb les persones de contacte indicades a la Llista de contactes de projectors Epson per a reproduir, modificar i/o distribuir el software lliure esmentat.
Seguiu les indicacions de l'LGPL quan reproduïu, modifiqueu i/o distribuïu el software lliure esmentat. A més, el programari lliure implicat s'ofereix "tal com està", sense cap garantia ni suport de cap mena. El terme garantia inclou, però no està limitat a, la comercialització adequada, el potencial de negoci, el propòsit d'ús i no infringeix els drets de tercers (inclosos, però no limitats a drets de patents, drets d'autor i secrets comercials).

(2) A més, tal i com s'indica a (1), el software lliure inclòs amb aquest producte no té garantia a la qual es pugui aplicar l'LGPL a causa de les característiques del software lliure que ja s'ha utilitzat en aquest producte; qualsevol problema amb aquest producte (incloent els causats pel software lliure implicat) no afecta les condicions de la garantia (per escrit) emesa per aquesta empresa.

(3) Segons les condicions de l'LGPL, el codi font i l'autoria del software lliure utilitzat en aquest producte s'han de divulgar d'acord amb el que s'indica a (1).

2. Altre programari lliure

A més del software lliure utilitzat d'acord amb les condicions de l'LGPL, aquesta empresa també utilitza el següent software lliure per aquest producte.

Així doncs, cada autor, les condicions i altres dades es descriuen a l'original. A més, no hi ha cap garantia sobre el programari lliure ateses les característiques pròpies del programari lliure que s'ha emprat en aquest producte; qualsevol problema amb aquest producte (incloent-hi els causats pel software lliure esmentat) no afecta les condicions de la garantia (per escrit) emesa per aquesta empresa.

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger
Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly i Mark Adler

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright©1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

   A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

   The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

   "Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

   You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

   a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

   b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

   c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

   d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

   e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

   For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

   It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

    If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

    It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

    This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.
12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

    Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright© <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990 Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).
Copyright© 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND

NONCOMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.
Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

A

Actualitzar llista 17
Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display 8, 24
Ajustar rendiment 40

B

Barra d'eines 18
Buscar mètode a l'inici 40

C

Canviar LAN 40
Configuració del projector 45
Control Web 45
Copiar 37
Crear carpeta 37

D

Desactivar connexió d'interrupció 17
Desar al perfil 17

E

EasyMP Network Projection 10
Editar perfil 36, 40
Esborrar llista 17
Estat 16
Exportar 37

F

Fer servir la transferència de vídeo a pantalla completa 39
Fer servir la visualització múltiple 17
Funció de commutació 11
Funció de distribució 11

I

Idioma 8
Importar 37
Instal·lació fàcil 8
Instal·lació personalitzada 8
Intensitat del senyal 17, 19

L

Limitacions de la connexió 50

M

Mirror Displays 28
Mode Connexió Avançada 11, 14
Mode Connexió Ràpida 11
Mode Presentació 11, 21
Mostrar la finestra Seleccionar mode de connexió a l'inici 40

N

Navegador web 45
Notificació Mail 47

P

Pantalla virtual 23, 24
Paràmetres generals 39
Perfil 17, 34, 37
Previsualització de pantalla 19
Problemes 52
Propietats de visualització 25, 26

R

Recerca automàtica 16
Recerca manual 16, 33
Renombrar 37
Resolució de problemes 52

S

Seleccioneu projector de destí 18
SNMP 48
Solucionar problemes 17
Sortida d'àudio 41
SSID 17

T

Transferir finestra per capes 40

V

Visualització 17
Visualització amb múltiples pantalles 11
Visualització en múltiples pantalles 22, 23

X

Xifrar comunicacions 39