EPSON
EXCEED YOUR VISION

Guía de funcionamiento del proyector

Multimedia Projector

EB-Z8050W

Introducción

Uso eficaz del proyector. 5
Varias transferencias de pantalla por conexión en red (EasyMP Network Projection) 5
Proyección con la función Proyección de red de Windows Vista. 5
Monitorice, configure y controle el proyector desde una ubicación remota. 5

Instalación del software. 7
Software incluido. 7
Instalar. 7

Conectando con EasyMP Network Projection

EasyMP Network Projection Resumen. 10
Funciones principales del EasyMP Network Projection. 10
Dos modos de conexión. 10
Conexión avanzada. 10
Conexión rápida (sólo cuando se ha instalado la Unidad LAN inalámbrica opcional) 11
Pasos para conectarse. 11

Prepararse para conectar. 12
Preparar el ordenador. 12
Para Windows. 12
Para Macintosh. 12

Conectar a un proyector de una red y proyectar. 13
Utilizar el proyector. 13
Utilizar el ordenador. 13

Utilizar la pantalla de conexión. 15
Utilizar la barra de herramientas. 17

EasyMP Network Projection Funciones útiles

Proyectar sólo una Presentación con diapositivas de PowerPoint (Modo Presentación). 20

Utilizar la visualización con pantalla múltiple. 21
Ejemplo de ajuste de la pantalla virtual. 22
Procedimiento antes de utilizar la función de visualización con pantalla múltiple 22
Ajustar la pantalla virtual. 23
Habilitar el controlador de pantalla virtual (Windows solamente). 23
Ajustar la pantalla virtual. 23
Asignar la imagen que se proyectará. 27
Proyectar las imágenes asignadas. 28

Conectarse a un proyector de una subred diferente

Conectar a un proyector de una subred diferente. 31

Buscar especificando la dirección IP y el Nombre del proyector (sólo para la Conexión avanzada). 32

Efectuar una búsqueda con un Perfil. 33
Crear un Perfil. 33
Buscar especificando un Perfil. 34
Gestionar un Perfil. 35

Configurar el funcionamiento de EasyMP Network Projection

Utilizar Configurar opciones. 38
Configurar cada opción. 38
Ficha Configuración general. 38
Ficha Ajustar rendimiento. 39
Ficha Salida de sonido. 40

Utilización de la función Proyector de red para proyectar imágenes

Utilización de Proyector de red 42

Utilizar un ordenador para configurar, monitorizar y controlar los proyectores

Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control) 44

Visualizar Web Control. 44

Introducir la dirección IP del proyector. 44

Configuración Del Proyector. 44

Elementos del menú de Configuración que no se pueden ajustar con el navegador web. 44

Elementos que sólo se pueden ajustar en el navegador web. 45

Utilizar La Función Notificación Mail Para Informar De Problemas. 46

Administración Usando SNMP. 47

Apéndice

Limitaciones de conexión. 49

Resoluciones compatibles. 49

Color de la pantalla. 49

Número de conexiones. 49

Otros. 49

Al utilizar Windows Vista. 50

Limitaciones al proyectar desde la Galería fotográfica de Windows. 50

Limitaciones en Windows Aero. 50

Solucionar problemas. 51

Problemas relativos a las funciones de red. 52

Imposible conectar con EasyMP Network Projection. 52

Cuando se establece una conexión mediante EasyMP Network Projection, la imagen proyectada permanece tal cual y no puede establecerse una conexión desde otro ordenador.. 52

No se encuentra el proyector cuando se inicia EasyMP Network Projection.. 52

No se puede conectar en Conexión avanzada ni en conexión LAN con cables. . . . 53

La Presentación no se puede visualizar en la pantalla deseada al utilizar la visualización con pantalla múltiple.. 54

Las aplicaciones dejan de mostrarse en la pantalla del ordenador cuando se utiliza la función de visualización con pantalla múltiple.. 54

El cursor del ratón no se muestra en la pantalla del ordenador.. 54

Al conectar con EasyMP Network Projection, la imagen no se muestra o tarda mucho en aparecer.. 54

Cuando se efectúa una conexión utilizando EasyMP Network Projection, no es posible iniciar una Presentación con diapositivas de PowerPoint.. 55

Si se ha realizado una conexión con EasyMP Network Projection, la pantalla no se actualizará al utilizar una aplicación Office.. 55

Mensaje de error al iniciar EasyMP Network Projection. 55

La configuración de la red no se recupera después de cortar la conexión al ordenador con EasyMP Network Projection.. 57

Problemas relativos a la monitorización y el control. 57

No se envía ningún correo electrónico aunque se produzca alguna anomalía en el proyector.. 57

Glosario. 58

Avisos generales. 59

Aviso General. 59

Índice. 67

Introducción

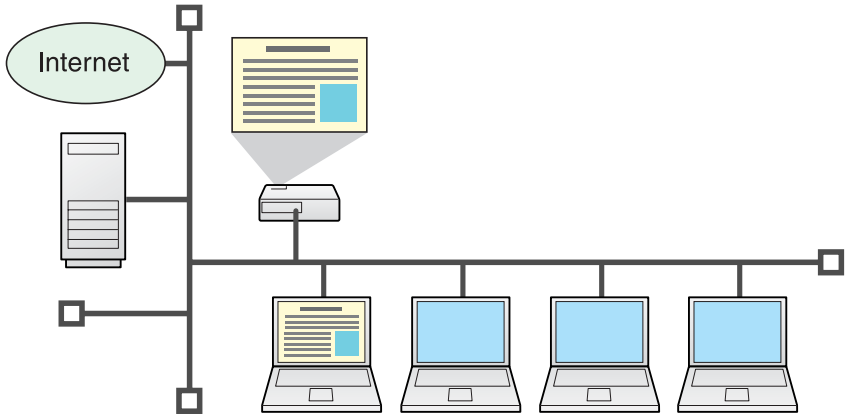
Este capítulo ofrece información sobre las funciones que permiten utilizar el proyector con mayor eficacia a través de una red.

Las siguientes funciones de EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) pueden servirle de gran ayuda para crear reuniones y presentaciones variadas y eficaces.

Varias transferencias de pantalla por conexión en red (EasyMP Network Projection)

Puede mantener reuniones y presentaciones eficaces conectando el proyector a una red de la forma siguiente utilizando EasyMP Network Projection.

Instale previamente el software del CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" suministrado para ejecutar EasyMP Network Projection. ☛ p.7



- **Preparación fácil/Administración de seguridad de información**
  Puesto que puede proyectar materiales guardados en un servidor de archivos compartido o en su escritorio desde un ordenador en la sala de conferencias conectado a una red, no es necesario realizar copias de los datos previamente.
  Además, como no necesita copiar los datos en una memoria USB o un PC portátil y llevarlos consigo, la información estará protegida con seguridad.
- **Progreso fluido**
  Si el proyector está conectado a una red, puede compartir el proyector desde los ordenadores de la red. Puede proyectar datos desde diferentes ordenadores durante una reunión o una presentación sin cambiar el cable de señal entre ordenadores. No se producirán problemas, aunque el proyector y el ordenador se encuentren a gran distancia.
- **Varias funciones de transferencia de pantalla**
  - Función de distribución ☛ p.10
  - Función de conmutación ☛ p.10
  - Modo Presentación ☛ p.20
  - Visualización con pantalla múltiple ☛ p.21

Proyección con la función Proyección de red de Windows Vista

Puede utilizar la función Proyector de red en Windows Vista para conectar el proyector a un ordenador a través de una red y proyectar imágenes. Esto le permite realizar presentaciones a través de la red simplemente utilizando una función estándar del SO sin instalar ningún software. ☛ p.41

Monitorice, configure y controle el proyector desde una ubicación remota

Las siguientes útiles funciones gestionan de forma conjunta los proyectores en varias salas de conferencias.

- Recibir una notificación por correo electrónico si se produce un problema ☛ p.46
- Monitorizar y detectar problemas desde un administrador SNMP en la red ☛ p.47

- Ajustar y controlar el proyector utilizando un navegador web de un ordenador estándar ☛ p.44

En el CD-ROM suministrado “EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring”, encontrará el software necesario para utilizar el proyector con mayor eficacia. Instale el software en el ordenador que esté utilizando.

Software incluido

En el CD-ROM “EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring”, encontrará el siguiente software.

- EasyMP Network Projection
  Software para enviar imágenes de la pantalla del ordenador a un proyector mediante una conexión de red.
- EasyMP Monitor
  Software que indica el estado actual de los proyectores Epson conectados a la red, y monitoriza y controla estos proyectores. Puede gestionar varios proyectores de forma conjunta utilizando EasyMP Monitor. Consulte la “Guía de funcionamiento de EasyMP Monitor” para más información sobre su uso. ☛ *Guía de funcionamiento de EasyMP Monitor*

Compruebe los requisitos del sistema para cada aplicación de software en los Requisitos del software del “Manual de usuario” que se entrega con el proyector. ☛ *Manual de usuario* "Condiciones de funcionamiento para el software"

Instalar

Asegúrese de comprobar los siguientes puntos antes de iniciar la instalación.

- Cuando use el siguiente SO, debe ser el administrador para poder instalar EasyMP Network Projection.
  - Windows 2000
  - Windows XP
  - Windows Vista
- Cuando use el siguiente SO, debe ser el administrador para poder instalar EasyMP Monitor.
  - Windows 2000
  - Windows NT4.0
  - Windows XP
  - Windows Vista
- Asegúrese de cerrar todas las aplicaciones que se estén ejecutando antes de iniciar la instalación.
- Si es usuario de Windows Vista, deberá actualizar a la versión Windows Vista SP1 para poder usar la versión ucraniana de EasyMP Monitor.
- Si utiliza Windows NT4.0, como no es compatible con el árabe y el hebreo, se seleccionará el inglés al instalar EasyMP Monitor.
- Si el idioma seleccionado para la instalación es diferente al del SO que se utilice, las pantallas podrían no visualizarse correctamente.
- Consulte al administrador de la red acerca de la administración de la red y ordenadores, o si las aplicaciones pueden instalarse o no en el ordenador.

- **Para usuarios de EMP NS Connection**
  El nombre EMP NS Connection ha cambiado a EasyMP Network Projection.
  Antes: EMP NS Connection → Ahora: EasyMP Network Projection
  Para conectar el proyector a través de una red a un ordenador en el que se haya instalado EMP NES Connection, desinstale primero EMP NS Connection y después instale EasyMP Network Projection Ver. 2.60. No puede conectarse al proyector con EMP NS Connection.
- **Para usuarios de EMP Monitor**
  El nombre EMP Monitor ha cambiado.
  Antes: EMP Monitor → Ahora: EasyMP Monitor
  Si ya está utilizando EMP Monitor, puede cambiarlo por EasyMP Monitor. Para pasar a EasyMP Monitor, desinstale primero EMP Monitor e instale luego EasyMP Monitor.

Procedimiento

Para Windows

1. **Encienda el ordenador.**

2. **Inserte el CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" en el ordenador.**

   El instalador se iniciará automáticamente.

3. **Haga clic en "Instalación simple".**

   Para seleccionar el software e instalarlo individualmente, seleccione **Instalación personalizada**. Para cambiar el idioma en el que se visualiza el software, haga clic en **Idioma**.

4. **Compruebe las aplicaciones que se instalarán y, luego, haga clic en "Instalar".**

5. **Cuando aparezca la pantalla del Contrato de licencia, haga clic en "Sí".**

6. **Cuando aparezca la pantalla Agregar-quitar EPSON Virtual Display, haga clic en "Aceptar".**

   Para utilizar la visualización con pantalla múltiple, deberá configurar EPSON Virtual Display. Si no desea configurarlo ahora, puede hacerlo más adelante. ☛ p.22

7. **Haga clic en "Salir" para completar la instalación.**

   Si se selecciona EasyMP Monitor, comenzará la instalación.

Para Macintosh

EasyMP Monitor no es compatible con ordenadores Macintosh.

1. **Encienda el ordenador.**

2. **Inserte el CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" en el ordenador.**

3. **Haga doble clic en el icono "ENPvx.xx_Installer" de la ventana EPSON.**

   Empieza la instalación.

4. **Haga clic en "Salir" para completar la instalación.**

- Si la instalación no se inicia automáticamente (sólo Windows) Seleccione **Inicio** - **Ejecutar** y en el cuadro de diálogo **Ejecutar**, escriba la letra de la unidad de CD-ROM seguida de : \EPsetup.exe y haga clic en **Aceptar**.
- Desinstalar

  Para Windows

  Seleccione **Inicio** - **Configuración** - **Panel de control** - **Agregar-quitar programas** o **Agregar o quitar programas** y a continuación desinstale EasyMP Network Projection.

  Para Macintosh

  En **Aplicaciones**, elimine la carpeta EasyMP Network Projection.

Conectando con EasyMP Network Projection

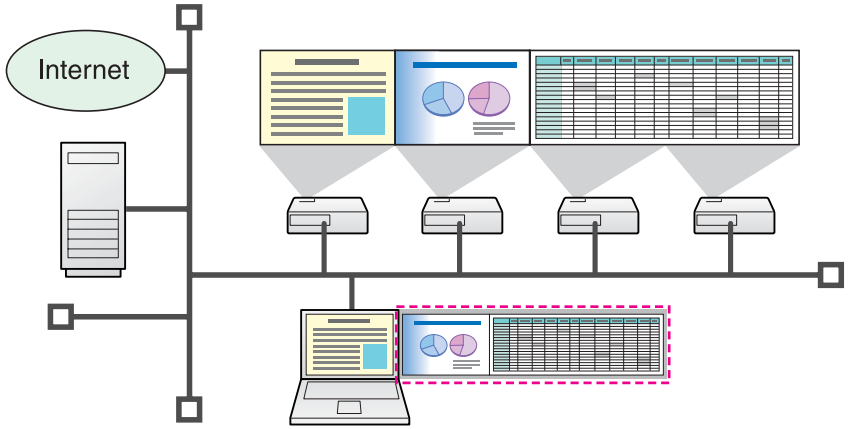
Esta sección explica cómo conectar el ordenador y el proyector a través de una red y el procedimiento para proyectar imágenes de la pantalla del ordenador con el proyector.

Puede mantener reuniones y realizar presentaciones utilizando las siguientes cómodas funciones.

Funciones principales del EasyMP Network Projection

- Modo Presentación ☛ p.20
  Esta función puede proyectar Presentaciones de PowerPoint ejecutadas en un ordenador. Puede ofrecer presentaciones con estilo proyectando una pantalla en negro mientras ultima detalles y cuando no realice una Presentación con diapositivas.

- Visualización con pantalla múltiple ☛ p.21
  Puede proyectar varias imágenes desde un ordenador hasta un máximo de cuatro proyectores, lo que le permite proyectar como una imagen continua imágenes horizontales, como hojas de cálculo.



- Función de distribución
  La pantalla que se visualiza desde un ordenador remoto puede mostrarse simultáneamente en hasta cuatro proyectores de la misma red.

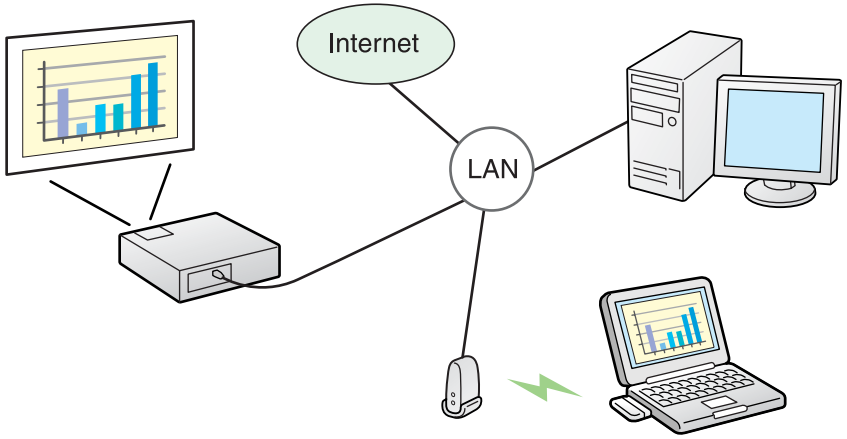
- Función de conmutación
  Los conferenciantes pueden turnarse y proyectar sus propias imágenes sin cambiar cables.
  EasyMP Network Projection necesita instalarse en cada ordenador para utilizar esta función.

Dos modos de conexión

Hay dos métodos para conectar el proyector y un ordenador a través de la red utilizando EasyMP Network Projection.

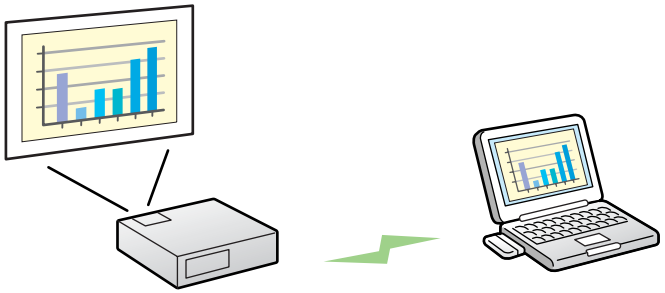
Conexión avanzada

La Conexión avanzada es una conexión de infraestructura, y conecta con un sistema de red existente mediante un cable de red.
Cuando se conecte a una red con la unidad de LAN con cables, conecte el proyector a un concentrador de red mediante un cable LAN que podrá adquirir en la tienda.
Si instala en el proyector la Unidad LAN inalámbrica opcional, puede conectarse a la red mediante un punto de acceso LAN inalámbrico.



Conexión rápida (sólo cuando se ha instalado la Unidad LAN inalámbrica opcional)

La Conexión rápida sólo funciona si instala en el proyector la Unidad LAN inalámbrica opcional.
La Conexión rápida asigna temporalmente el SSID del proyector a un ordenador, creando una conexión ad hoc, y después de desconectarse recupera los ajustes de red del ordenador. ☛ p.12



- Puede conectarse fácilmente a un ordenador y proyectar imágenes desde el ordenador sin realizar ajustes de red.
- Esto le permite conectarse fácilmente sin un cable conector, y puede conectarse aunque el proyector y el ordenador estén en ubicaciones remotas.

Pasos para conectarse

Siga los pasos siguientes para conectar el proyector a un ordenador y proyectar imágenes utilizando EasyMP Network Projection.

Sólo tendrá que llevar a cabo los pasos 1 a 4 la primera vez que establezca la conexión.

1. Instale EasyMP Network Projection en el ordenador que va a conectarse. ☛ p.7

↓

2. Determine la configuración de red en el ordenador y prepárelo para la conexión a red. *1 ☛ p.12

↓

3. Para utilizar la “Conexión rápida” : Instale la unidad LAN inalámbrica opcional en el proyector. (si ya está instalada, vaya al paso 5)
   Para utilizar la “Conexión avanzada”: Active el adaptador LAN con cables en “Configuraciones de puerto”. *2 ☛ Documentación del ordenador

↓

4. Determine la configuración de red en el proyector y prepárelo para la conexión a red. ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"

↓

5. Inicie EasyMP Network Projection en el ordenador y conéctelo al proyector. ☛ p.13

*1 Si se utiliza un ordenador ya conectado a la red no es necesario realizar la configuración de la red en el ordenador.

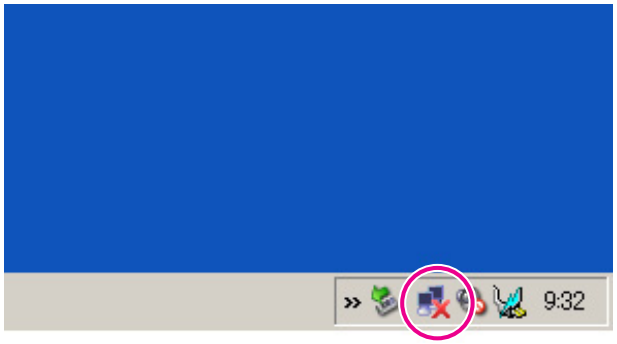
*2 Realice la configuración del punto de acceso y el router si es necesario.

Siga los pasos siguientes para preparar el ordenador para la conexión.

Preparar el ordenador

Para Windows

Determine la configuración de la red para el ordenador utilizando el software de utilidad que se entrega con el adaptador LAN. Para más información sobre el software de utilidad, consulte el Manual de usuario que se entrega con el adaptador LAN o el ordenador.
Por ejemplo, como se muestra en la siguiente ilustración, si aparece una cruz roja (×) sobre el icono de red en la barra de tareas, no es posible conectarse al proyector.



Para Macintosh

Ajuste el puerto de red y el estado de comunicación. Para más detalles sobre el ajuste del estado de comunicación, consulte los manuales de usuario del ordenador o de la tarjeta AirPort.

Utilizar el proyector

Antes de conectar, ajuste el proyector en estado de espera de conexión. Asegúrese de que la configuración de la red del proyector se haya completado, y de que el proyector esté conectado a un equipo de red, como un concentrador de red mediante un cable de red disponible en el mercado.

Procedimiento

1. **Pulse el botón [⏻] del mando a distancia para activar el equipo.**

2. **Pulse el botón [LAN] del mando a distancia.**

   A continuación se muestra la pantalla de espera LAN.

Utilizar el ordenador

En las siguientes explicaciones, a menos que se indique lo contrario, se utilizan capturas de pantalla de Windows. Visualizará las mismas pantallas incluso cuando utilice un Macintosh.

Procedimiento

1. **Inicie EasyMP Network Projection.**

   Para Windows

   Seleccione **Inicio** - **Programas** (o **Todos los programas**) - **EPSON Projector** - **EasyMP Network Projection**.

   Para Macintosh

   Haga doble clic en la carpeta Aplicaciones del volumen del disco duro en el cual se ha instalado EasyMP Network Projection, y luego haga doble clic en el icono de EasyMP Network Projection.

2. **Se abre la pantalla de modo de conexión, seleccione "Conexión avanzada" y haga clic en "Aceptar".**

   Se visualizan los resultados de la búsqueda de proyector.

   Para conectarse siempre utilizando la Conexión avanzada, seleccione **Establezca el modo de conexión seleccionado como modo predeterminado para futuras conexiones.** en la pantalla de modo de conexión.

3. **Seleccione el proyector al que desea conectarse, y haga clic en "Conectar".**

   Puede seleccionar hasta cuatro proyectores conectados a la misma red y proyectar las mismas imágenes al mismo tiempo.

   Si el proyector al que desea conectarse no aparece en los resultados de la búsqueda, haga clic en el botón **Búsqueda automática**. La búsqueda tarda alrededor de 30 segundos.
   Para más información sobre la pantalla de conexión, consulte "Utilizar la pantalla de conexión". ☛ p.15

4. **Cuando Palabra clave del proyector está ajustado a "On" desde el proyector, se visualizará la pantalla de la palabra**

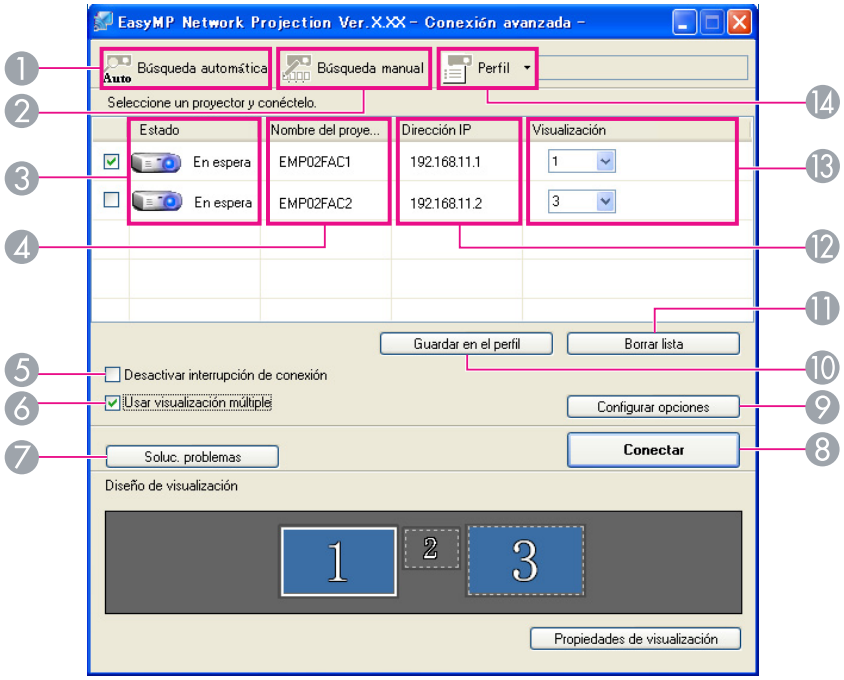
clave. Introduzca la palabra clave visualizada en la pantalla de espera de LAN, y haga clic en "Aceptar".

Cuando se ha completado la conexión, se proyecta la pantalla del ordenador. Se visualiza la siguiente barra de herramientas de EasyMP Network Projection en la pantalla del ordenador. Puede utilizar esta barra de herramientas para utilizar el proyector y definir los ajustes, y desconectar la conexión de red. Para más información sobre la barra de herramientas, consulte "Utilizar la barra de herramientas". ☛ p.17

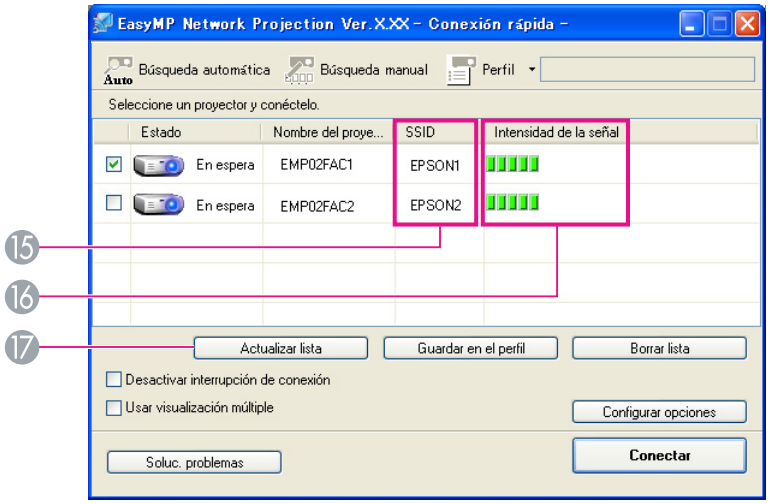
Si se conecta desde otro ordenador, como cuando se cambia conferenciantes, inicie EasyMP Network Projection desde el ordenador que desee conectar. Se desconectará el ordenador que esté conectado en ese momento, y se conectará el proyector al ordenador que intentaba conectarse.

Inicie EasyMP Network Projection para mostrar la siguiente pantalla. La función de cada botón o elemento se describe en la tabla siguiente.

Cuando se inicia el sistema en Conexión avanzada



Cuando se inicia el sistema en Conexión rápida



❶

Búsqueda automática

En Conexión avanzada puede buscar proyectores disponibles en el sistema de red al que está conectado el ordenador.

En Conexión rápida, puede buscar el proyector a partir del SSID.

❷

Búsqueda manual

En Conexión avanzada, puede buscar un proyector a partir de una Dirección IP específica o el Nombre del proyector.

En Conexión rápida puede buscar el proyector a partir del SSID seleccionado de una lista.

❸ **Estado**

Los seis iconos siguientes indican el estado de los proyectores detectados.

	En espera	Selecciónelo para conectar.
	Ocupado	Selecciónelo para conectar. Al hacer clic en **Conectar** se desconectará el ordenador que esté conectado y se conectará su ordenador.

	Ocupado (Desactivar interrupción de conexión)	No se puede seleccionar. Se ajusta **Desactivar interrupción de conexión** en otro ordenador que ya está conectado.
	Está siendo utilizado por otra aplicación	El menú de Configuración del proyector está abierto. Puede seleccionarlo después de cerrar el menú de Configuración y volver a ejecutar la búsqueda.
	Buscando	Se muestra al ejecutar la Búsqueda manual o el Perfil.
	No se encuentra.	Se muestra cuando no se puede encontrar un proyector como resultado de la Búsqueda manual o el Perfil. En Conexión rápida sólo puede seleccionar varios proyectores con el mismo SSID.

4 **Nombre del proyector**

Se muestra el nombre del proyector.

5 **Desactivar interrupción de conexión**

Seleccione la casilla para evitar interrumpir una conexión mediante otros ordenadores cuando hay una conexión al proyector seleccionado.

6 **Usar visualización múltiple**

Seleccione la casilla para utilizar la función de visualización con pantalla múltiple. Cuando está seleccionada, Diseño de visualización y Propiedades de visualización aparecen en la parte inferior de la pantalla. ☛ p.21

7 **Soluc. problemas**

Si hay un problema y no tiene conexión, pulse este botón para abrir la pantalla de solución de problemas de EasyMP Network Projection.

8 **Conectar**

Conecte al proyector que ha seleccionado en la lista de resultados de la búsqueda. Cuando se realiza una conexión con un proyector, se muestra una barra de herramientas.

9 **Configurar opciones**

Puede definir opciones de configuración general, como el método de procesamiento, cuando se inicia EasyMP Network Projection. Para más detalles, consulte Configurar opciones ☛ p.38

10 **Guardar en el perfil**

Guarda los resultados de una búsqueda de proyectores en la red como Perfil. ☛ p.33

11 **Borrar lista**

Elimina todos los resultados de la búsqueda.

12 **Dirección IP** (sólo Conexión avanzada)

Se muestra la dirección IP del proyector.

13 **Visualización**

Seleccione el número mostrado (cuando se ha seleccionado **Usar visualización múltiple**). ☛ p.28

14

Perfil

Puede buscar un proyector en la red utilizando un Perfil guardado con **Guardar en el perfil**. ☛ p.33

15 **SSID** (sólo Conexión rápida)

Se muestra la SSID del proyector.

16 **Intensidad de la señal** (sólo Conexión rápida)

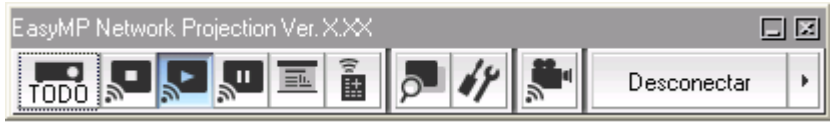
A medida que aumenta la Intensidad de la señal, mayor es el número de Indicadores iluminados.

17 **Actualizar lista** (sólo Conexión rápida)

Actualiza el Estado y la Intensidad de la señal.

Utilizar la barra de herramientas

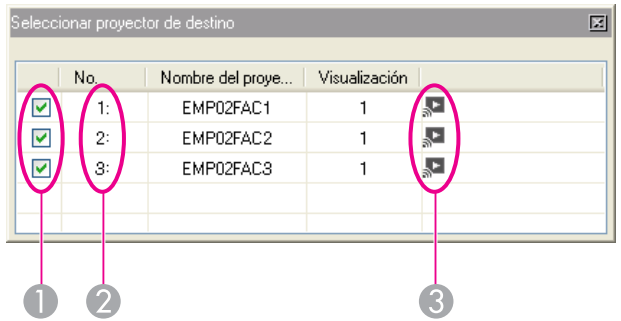
La barra de herramientas se muestra en la pantalla del ordenador después de iniciar EasyMP Network Projection y de que se establezca una conexión con el proyector. Puede utilizar esta barra de herramientas para operar y definir ajustes para el proyector.



Seleccionar proyector de destino

Haga clic para limitar los proyectores utilizados desde la barra de herramientas al proyectar desde múltiples proyectores utilizando la función de distribución o la visualización con pantalla múltiple. La indicación situada debajo del icono indica los proyectores que pueden controlarse.
TODO indica que pueden controlarse todos los proyectores conectados.
Por ejemplo, cuando se muestra “1, 3” pueden controlarse los proyectores n.º 1 y n.º 3.

Haga clic en para mostrar la siguiente pantalla.



1. Seleccione el proyector que desea controlar.
2. Indica el Nº de un proyector asignado. Este Nº indica el Nº del proyector que se puede controlar desde la barra de herramientas.
3. Indica el estado del proyector.

Detener

Detiene la proyección mientras está conectado al proyector.

Mostrar

Libera Detener o la Pausa.

Pausa

Pausa las imágenes proyectadas mientras se conecta al proyector.

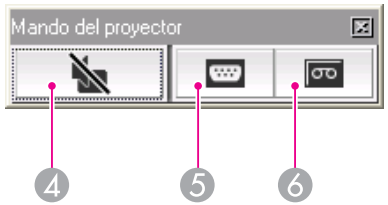
Modo Presentación

Cada vez que haga clic aquí, el Modo Presentación cambiará entre activado/desactivado. ☛ p.20

Control del proyector

Cuando el proyector está conectado a la red, las funciones Silencio A/V, Cambiar fuente de PC y Cambiar fuente de video del proyector pueden controlarse desde el mando a distancia y el panel de control del proyector.

Haga clic en para mostrar la siguiente barra de herramientas.



4 Silencio A/V

La misma función que la del botón [Shutter] del mando a distancia.

☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8000WU solamente)"

5 Cambiar fuente de PC

La Fuente se alterna con cada clic entre Ordenador, BNC, DVI-D, y LAN.

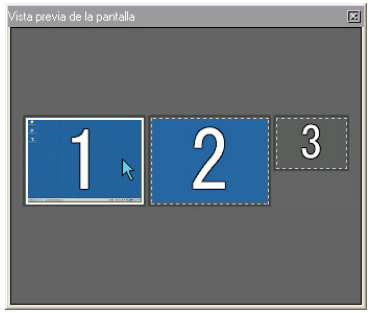
⑥ Cambiar fuente de video

La Fuente se alterna entre el puerto de entrada S-Vídeo, Video, y HDMI con cada clic. El puerto de entrada S-Video no cambia si el cable no está conectado.

Vista previa de la pantalla

Muestra múltiples pantallas de vista previa.

Haga clic en para mostrar una vista previa con los ajustes realizados. Al hacer clic en cada pantalla, cada Vista previa de la pantalla se amplía a pantalla completa.



Configurar opciones

Es posible ajustar el rendimiento de la transmisión durante la transferencia de imágenes del ordenador. ☛ p.38

Modo transmisión de película

No está habilitado en este proyector. Aparece el mensaje “El proyector conectado no puede reproducir películas”.

Desconectar

Desconecta la conexión con el proyector.

Intensidad de la señal

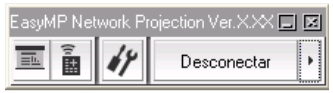
Se muestra cuando la conexión se realiza en Conexión rápida. A medida que aumenta la intensidad de la señal, mayor es el número de indicadores iluminados.

Cambiar la visualización de la barra de herramientas

La visualización de la barra de herramientas cambia del modo siguiente. La visualización de la barra de herramientas permanece tal cual hasta que se cambia de nuevo.

Completa

Normal



Simple

EasyMP Network Projection Funciones útiles

En este capítulo se explican funciones que pueden ser útiles en una reunión o presentación, como la función que permite enviar imágenes a varios proyectores desde un solo ordenador (visualización con pantalla múltiple).

En el Modo Presentación, las imágenes sólo se muestran durante una Presentación con diapositivas de PowerPoint guardada en un ordenador. Al detener la Presentación con diapositivas, la pantalla del proyector se vuelve negra. Esto resulta útil cuando sólo desea visualizar la Presentación con diapositivas.
Además de PowerPoint, Keynote es compatible con el Modo Presentación en Macintosh.

Procedimiento

1. **En caso necesario, seleccione otro proyector que desee controlar.** ☛ p.17

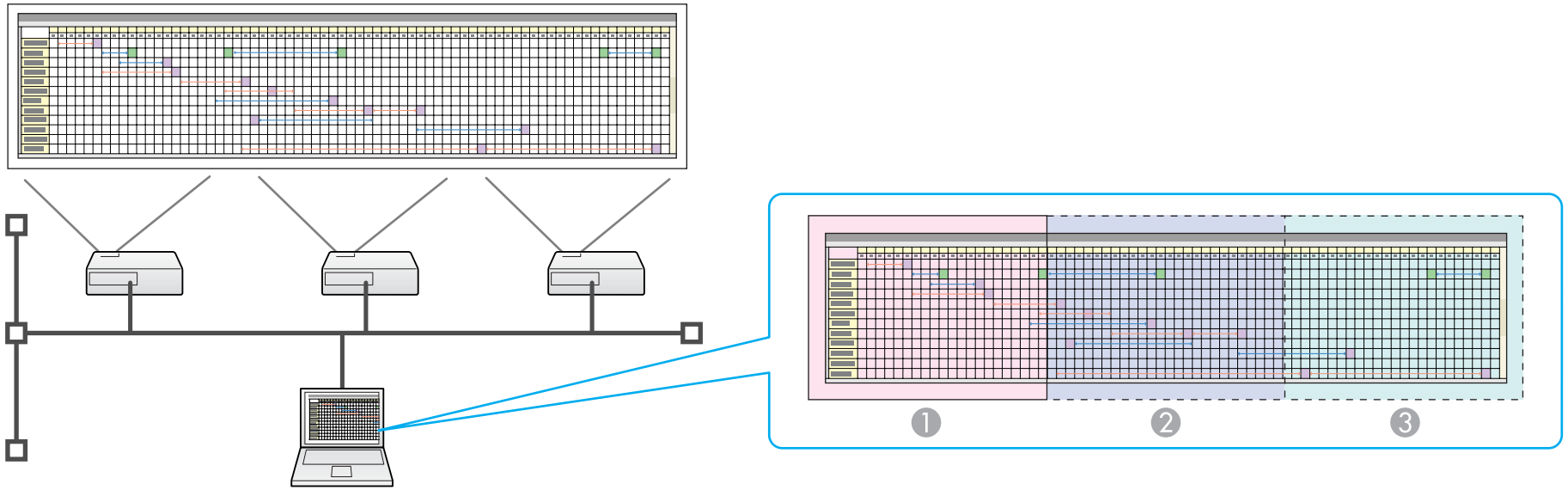
2. **Haga clic en el botón en la barra de herramientas.**

   Se inicia el Modo Presentación.

3. **Vuelva a hacer clic en el botón para salir del Modo Presentación.**

Si pulsa el botón [▼] durante la proyección de una presentación de PowerPoint, se visualizará la siguiente diapositiva. Pulse el botón [▲] para visualizar la diapositiva anterior.

El modo de visualización con pantalla múltiple permite proyectar diferentes imágenes de varios proyectores que están conectados a un único ordenador. En Windows, es posible configurar distintos controladores de pantallas virtuales en el ordenador y hacer que el proyector proyecte las distintas imágenes. Esta función no está disponible en Windows Vista debido a restricciones en las especificaciones de Windows Vista.
En cuanto a Macintosh, debe conectarse un monitor externo al ordenador para habilitar la función. Mientras que en la explicación siguiente se hace referencia a pantalla virtual, en el caso de Macintosh la operación se refiere a las pantallas mostradas en el monitor que está conectado físicamente.

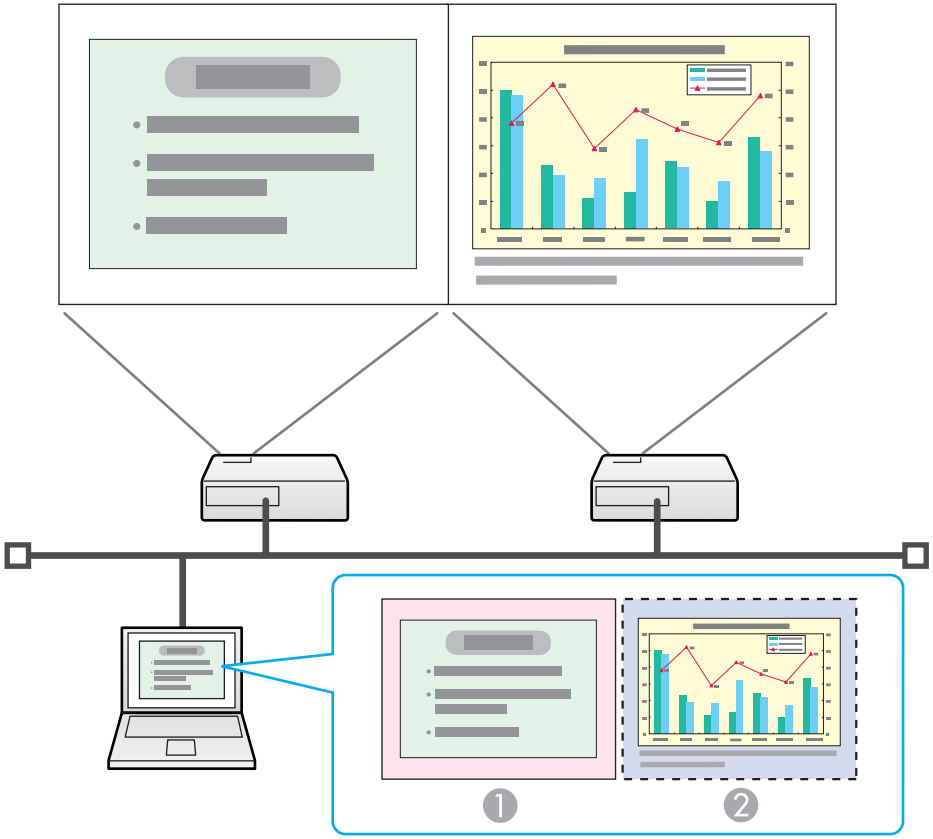


1. Imagen del monitor real
2. Imagen de pantalla virtual 1
3. Imagen de pantalla virtual 2

Ejemplo de ajuste de la pantalla virtual

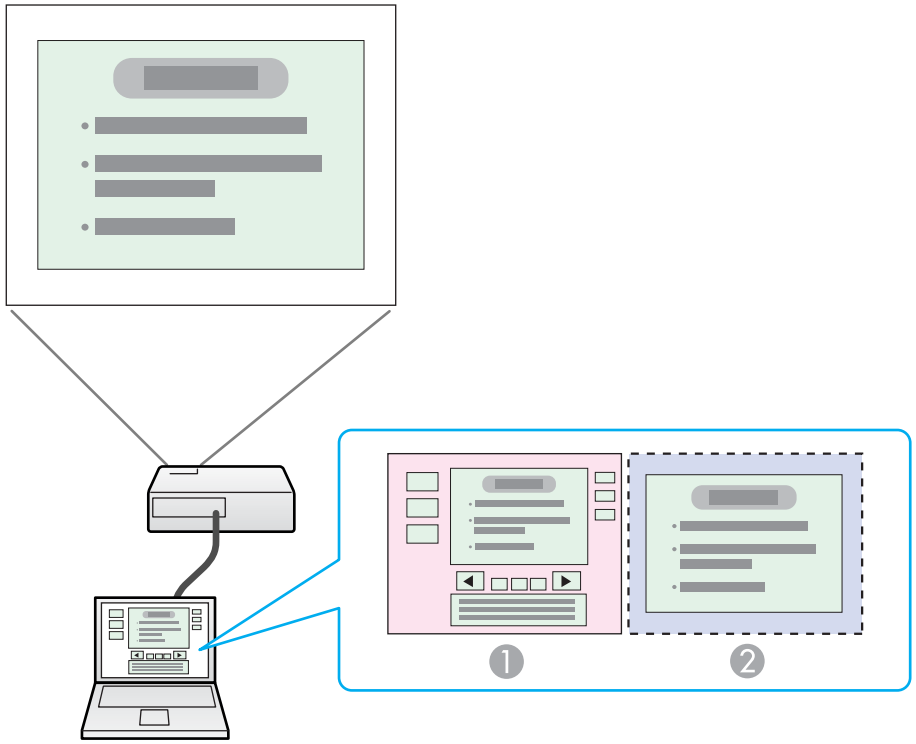
Si distribuye la asignación de pantallas virtuales, puede proyectar sólo la imagen que desea mostrar o diferentes imágenes de izquierda a derecha en una presentación.

Ejemplo de distribución 1



❶	Imagen del monitor real	Archivo de PowerPoint
❷	Imagen de pantalla virtual	Archivo de Excel

Ejemplo de distribución 2



❶	Imagen del monitor real	Herramientas de presentación de archivos de PowerPoint
❷	Imagen de pantalla virtual	Presentación con diapositivas utilizando un archivo PowerPoint

Procedimiento antes de utilizar la función de visualización con pantalla múltiple

1. **Configuración de la pantalla virtual** ☛ p.23

En un entorno Windows, habilite el controlador de pantalla virtual del modo necesario. Y, tanto en Windows como en Macintosh, configure la distribución de las pantallas virtuales.

2. **Asignar la imagen que se proyectará** ☛ p.27

   Abra el archivo que desea proyectar y, a continuación, mueva la pantalla a la pantalla virtual de acuerdo con la distribución de la proyección real.

3. **Proyectar las imágenes asignadas** ☛ p.28

   Asigne un número de pantalla virtual a un proyector que esté conectado a través de la red y, a continuación, inicie la proyección.

Ajustar la pantalla virtual

Esta sección explica la pantalla virtual del ejemplo de distribución 1. ☛ p.22

Habilitar el controlador de pantalla virtual (Windows solamente)

Habilite el controlador de pantalla virtual. Los usuarios enumerados abajo no tendrán que realizar esta operación. Vaya al procedimiento ☛ "Ajustar la pantalla virtual" p.23.

- Los usuarios que han habilitado las pantallas virtuales al instalar EasyMP Network Projection.
- Para usuarios de Macintosh.

Procedimiento

1. **Inicie Windows en el ordenador, seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los programas") - "EPSON Projector" - "Agregar-quitar EPSON Virtual Display".**

   Se muestra la pantalla Agregar-quitar EPSON Virtual Display.

2. **Seleccione la pantalla virtual que desee utilizar.**

   Pueden añadirse hasta cuatro monitores. En este ejemplo, se utilizará una única pantalla virtual. Al seleccionar varias pantallas virtuales, seleccione todas las pantallas necesarias.
   Es posible seleccionar cualquiera de las pantallas.

3. **Haga clic en "Aceptar".**

   Al hacer clic en **Aceptar** se habilitarán los controladores de la pantalla virtual. En este momento, es normal que la pantalla parpadee. Espere a que se cierre la pantalla Agregar-quitar EPSON Virtual Display.

Ajustar la pantalla virtual

Tras iniciar EasyMP Network Projection, la configuración de las pantallas virtuales varía entre Windows y Macintosh. Los procedimientos se explican a continuación por separado.

Compruebe los siguientes puntos antes de iniciar EasyMP Network Projection cuando se conecte desde una LAN inalámbrica. Si los puntos siguientes no están bien configurados, no podrá utilizar la visualización con pantalla múltiple.

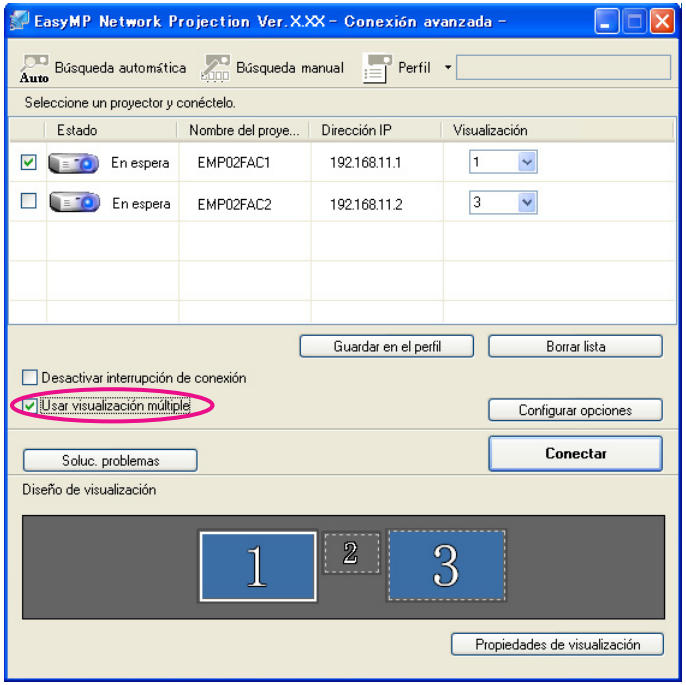
- El SSID debe ser el mismo para el ordenador y para cada proyector.
- El sistema de LAN inalámbrica para el ordenador y la tarjeta LAN inalámbrica de cada proyector debe ser el mismo.
  Puede modificar el SSID y el sistema de LAN inalámbrica para el proyector desde el menú Red en el menú de Configuración del proyector. ☛ *Manual de usuario* "Menú LAN inalámbrica (sólo cuando se ha instalado la unidad LAN inalámbrica opcional)"

Procedimiento

Para Windows

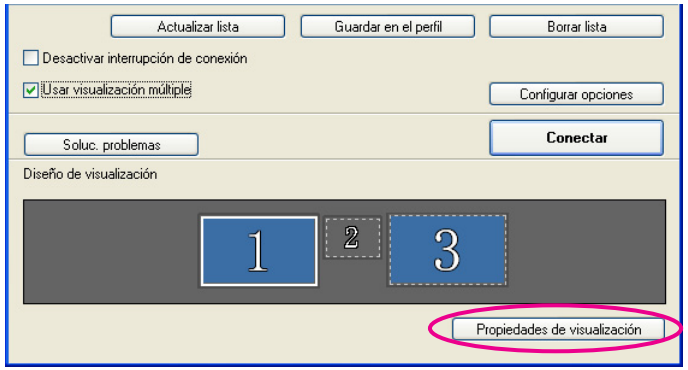
1. **Seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los programas") - "EPSON Projector" - "EasyMP Network Projection" para iniciar EasyMP Network Projection.**

2. **Marque la casilla de verificación "Usar visualización múltiple".**



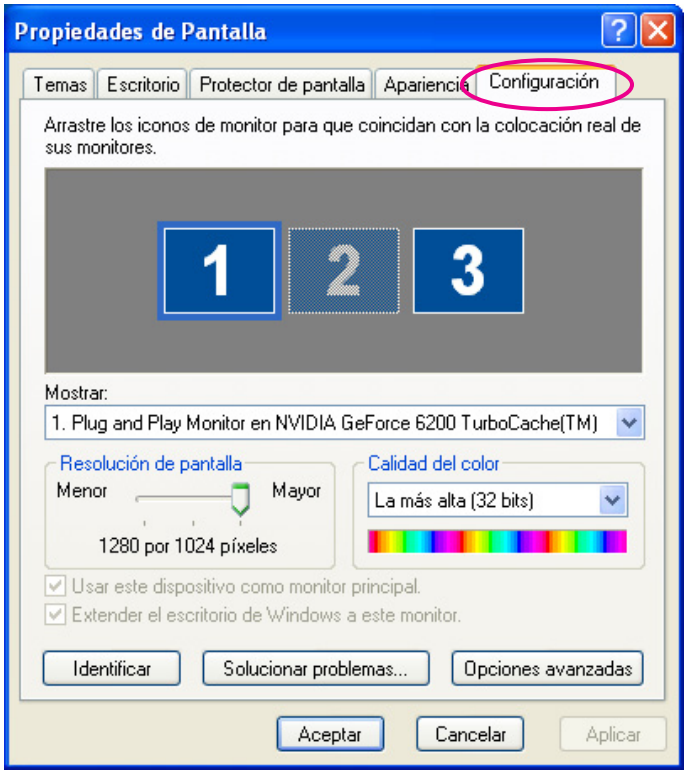
Diseño de visualización y **Propiedades de visualización** se añaden en la parte inferior de la pantalla.

3. **Haga clic en "Propiedades de visualización".**



Se muestra la pantalla "Propiedades de visualización"

4 **Haga clic en la ficha "Configuración".**



5 **Arrastre el icono del monitor mostrado y colóquelo en la posición deseada.**

En esta imagen, el monitor real (1) está situado a la izquierda, mientras que el monitor virtual (3) se coloca a la derecha. Cuando el ordenador posee varios terminales de salida de pantalla, los números asignados a los terminales virtuales serán secuenciales con los de los terminales físicos.

- Cuando un monitor externo se conecta a un monitor secundario, no puede proyectarse la imagen para dicha pantalla.
- Según el hardware, el número del monitor secundario puede ser diferente de “2”. Cuando se muestre el icono del monitor en pantalla, haga clic en el icono y confirme que el tipo de monitor mostrado en “Visualización” es diferente de “secundario”.
- Para los ajustes de Resolución de pantalla, consulte la siguiente información. ☛ p.49

Cuando se organiza el icono del monitor, una pantalla virtual se conecta como la imagen que aparece debajo.

6 Haga clic en el botón “Aceptar”. La ventana Propiedades de visualización se cierra.

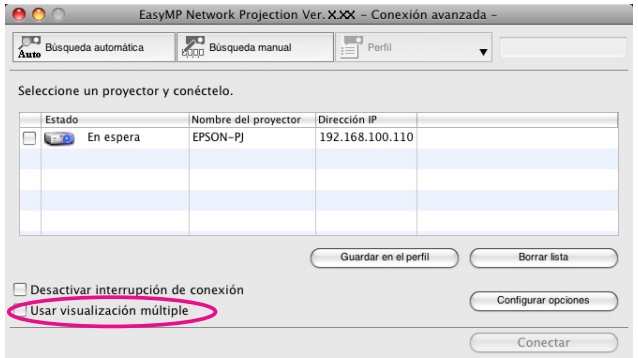
En este punto, la disposición de las pantallas virtuales queda definida. A continuación se asigna la proyección de imágenes. ☛ p.27

Para Macintosh

1 Inicie EasyMP Network Projection. Haga doble clic en la carpeta Aplicaciones del volumen del disco duro en el cual se ha instalado EasyMP Network Projection y luego haga doble clic en el icono de EasyMP Network Projection.

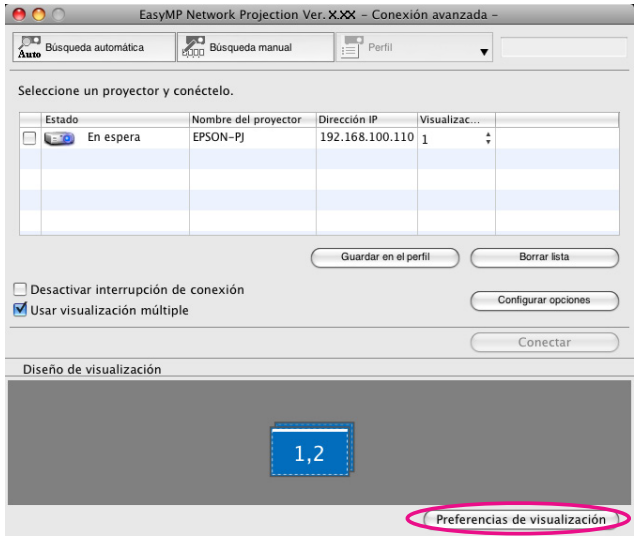
Seleccione **Conexión avanzada** y efectúe el inicio.

2 Marque la casilla de verificación “Usar visualización múltiple”.



Los botones Diseño de visualización y **Preferencias de visualización** se agregan en la parte inferior de la pantalla.

3 Haga clic en el botón “Preferencias de visualización”.

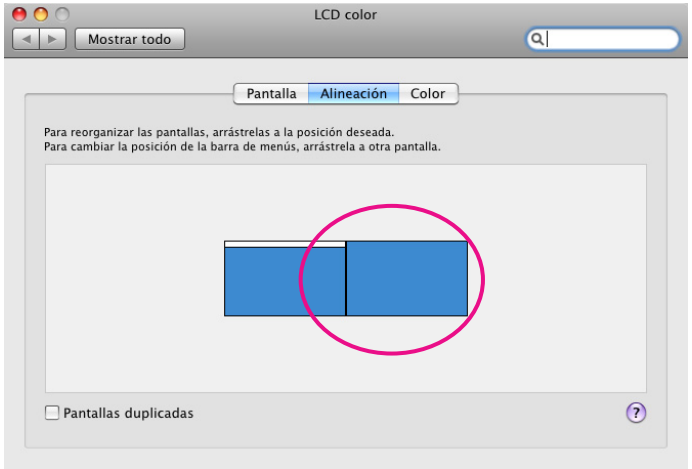


Se muestra la pantalla de ajustes de visualización.

4 Haga clic en “Alineación”.

5 **Borre "Pantallas duplicadas".**

6 **Arrastre el icono del monitor mostrado y colóquelo en la posición deseada.**



7 **Cierre la pantalla de ajustes de visualización.**

En este punto, la disposición de las pantallas queda definida.

Asignar la imagen que se proyectará

Esta sección explica la pantalla virtual del ejemplo de distribución 1.
☛ p.22

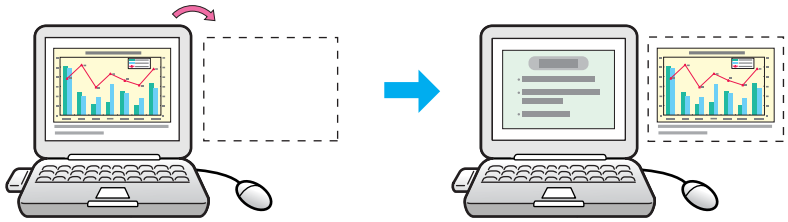
Procedimiento

1 **Abra el archivo que desea proyectar.**

Inicie los archivos PowerPoint y Excel.

2 **Arrastre la ventana al monitor de pantalla virtual deseado y asígnela donde deba proyectarse la imagen.**

Arrastre la ventana Excel hacia la derecha hasta que no pueda visualizarla. Como resultado, la ventana de PowerPoint aparece en el monitor real, mientras que la ventana de Excel aparece en la pantalla virtual de la derecha.

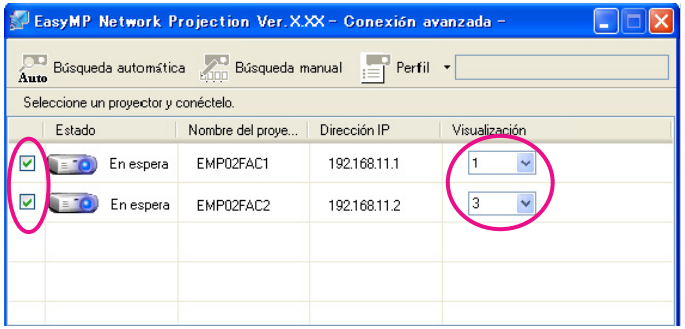


Proyectar las imágenes asignadas

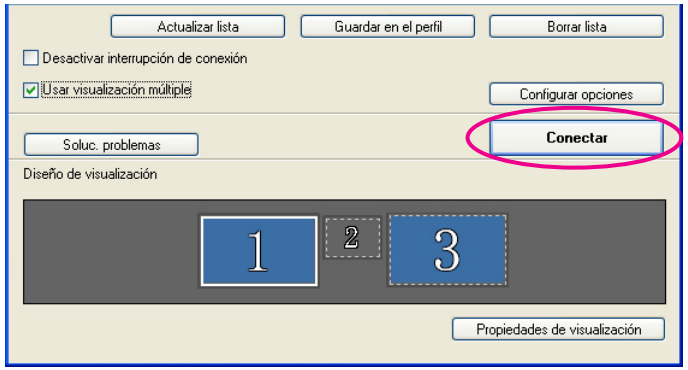
Esta sección explica la pantalla virtual del ejemplo de distribución 1.
☛ p.22

Procedimiento

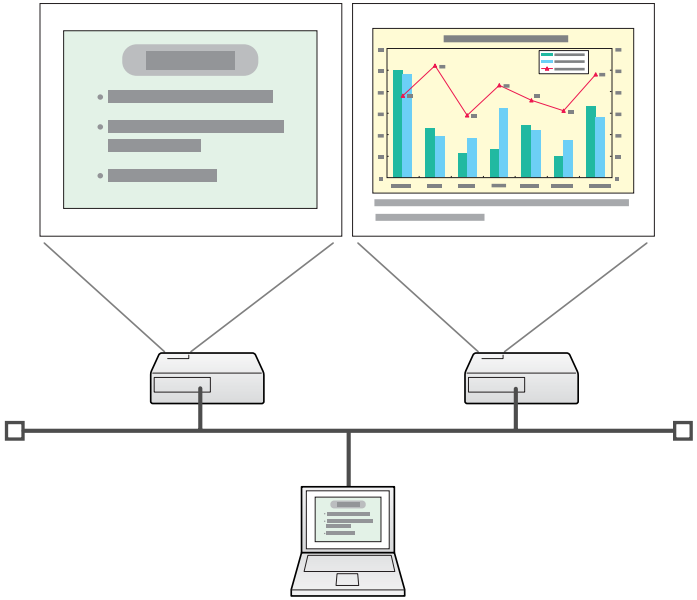
1. **Seleccione el número de la pantalla virtual que se asignará a "Visualización", y seleccione qué imagen se proyectará desde qué proyector.**



2. **Haga clic en "Conectar".**



Se proyecta la imagen asignada a cada proyector.



En un entorno Windows no es posible ver la imagen que se envía a una pantalla virtual del ordenador. Para ajustar la imagen en la pantalla virtual, deberá hacerlo mientras visualiza la imagen proyectada.

Para efectuar operaciones con el ratón en la pantalla virtual, mueva el puntero del ratón en la dirección de la pantalla virtual, de modo que el puntero se muestre en la pantalla virtual.

3 Para finalizar la visualización con pantalla múltiple, haga clic en "Desconectar" en la barra de herramientas.

- En un entorno Windows, si el controlador de pantalla virtual se ha habilitado de modo que el puntero del ratón pueda moverse fuera de los límites de la pantalla, es posible que haya ocasiones en las que el puntero desaparezca. Cuando no utilice una pantalla virtual, desactive la opción Agregar-quitar EPSON Virtual Display, de modo que el puntero del ratón no pueda moverse fuera de los límites de la pantalla. Para volver a utilizar la visualización múltiple, active la pantalla deseada en Agregar-quitar EPSON Virtual Display.
  Para quitar la marca de verificación, consulte la siguiente información. ☛ p.23
- Puede ajustar el tono de color de cada proyector. ☛ *Manual de usuario* "Corregir el color para múltiples proyectores (Ajuste de color en pantalla múltiple)"

Conectarse a un proyector de una subred diferente

En este capítulo se explica cómo conectar un ordenador a un proyector de una subred diferente a través de un punto de acceso de LAN con cables o de LAN inalámbrica en un sistema de red existente.

De forma predeterminada, esta aplicación sólo busca proyectores ubicados en la misma subred que el ordenador. Por lo tanto, incluso cuando efectúe una búsqueda de proyectores en la red, aquellos que se encuentren en una subred diferente no se localizarán.
No obstante, puede identificar un proyector que se encuentra en una subred diferente y conectarse a él del modo siguiente:

- Especifique una dirección IP o un Nombre proyect. y efectúe una búsqueda.
  La dirección IP puede introducirse directamente. Además, si el Nombre del proyector se ha registrado en el Servidor DNS, puede efectuar una búsqueda con sólo introducir el Nombre del proyector. ☛ p.32
- Efectuar una búsqueda por Perfil
  Cuando realice una búsqueda de un proyector en una subred diferente especificando una dirección IP o un Nombre del proyector, puede guardar la búsqueda como un Perfil con un nombre que resulte fácil de recordar y, a continuación, utilizar ese Perfil siempre que desee buscar un proyector en una subred diferente. ☛ p.33

Si no se encuentra ningún proyector, las causas más probables son las siguientes. Proceda del modo apropiado, según la causa del fallo.

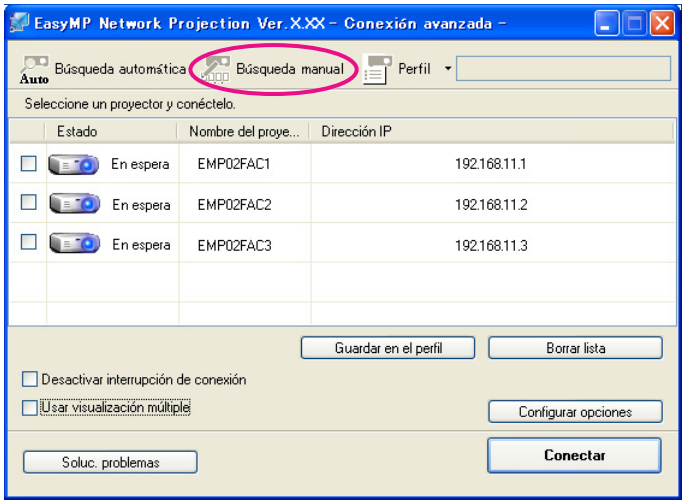
Para Windows y Macintosh

- La señal LAN inalámbrica se encuentra fuera de rango o es débil.
  Compruebe si hay algún elemento que pueda interferir con la señal.
  Cuando la Unidad LAN inalámbrica opcional está instalada en el proyector y el Macintosh está conectado a una LAN inalámbrica
- La opción AirPort On no está definida, o no se ha seleccionado un punto de acceso apropiado.
  Compruebe que AirPort se ha definido como On. O bien, verifique que se ha seleccionado un punto de acceso apropiado.

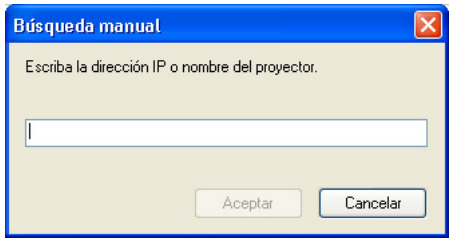
En las siguientes explicaciones, a menos que se indique lo contrario, se utilizan capturas de pantalla de Windows.
Visualizará una pantalla parecida incluso cuando utilice un Macintosh.

Procedimiento

1 Haga clic en "Búsqueda manual" en la pantalla de selección del proyector de EasyMP Network Projection.



2 Escriba la dirección IP o el Nombre del proyector al que desee conectarse y haga clic en "Aceptar".

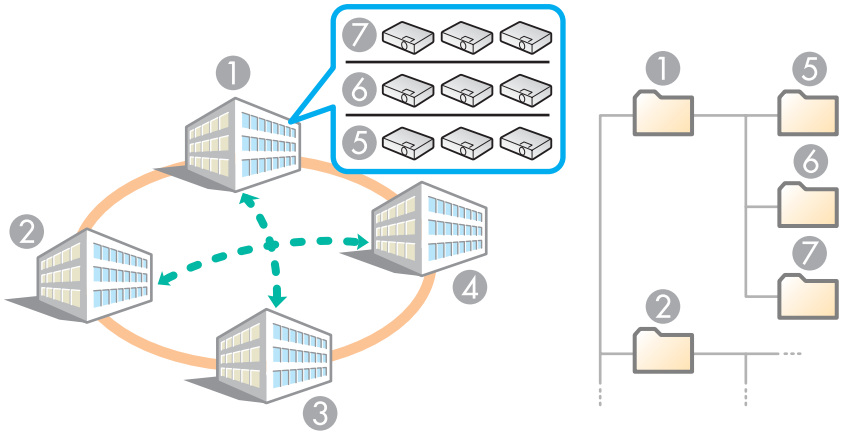


Los resultados de la búsqueda se muestran en la pantalla de selección del proyector de EasyMP Network Projection.

Si el proyector de destino se ha identificado, selecciónelo y haga clic en **Conectar** para establecer una conexión.
Si va a utilizar ese proyector otras veces, guarde la búsqueda como un Perfil y así no tendrá que introducir los detalles apropiados cada vez que efectúe una búsqueda. ☛ p.33

> Cuando utiliza Búsqueda manual en Conexión rápida, puede especificar el SSID. Cuando existen muchos proyectores, puede restringir el campo de búsqueda utilizando SSID.

Puede guardar una búsqueda de un proyector que utiliza con frecuencia en forma de Perfil. Un Perfil es un archivo que contiene toda la información relativa a un proyector determinado, como el Nombre del proyector, su dirección IP y el SSID. Al especificar el perfil cada vez que se realiza una búsqueda, no es necesario indicar la dirección IP o el Nombre del proyector. Por ejemplo, si se crea un grupo de Perfil para cada lugar donde se configura un proyector y los administra en carpetas, podrá localizar el proyector de destino rápidamente.



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

Esta sección explica cómo crear y editar un Perfil.

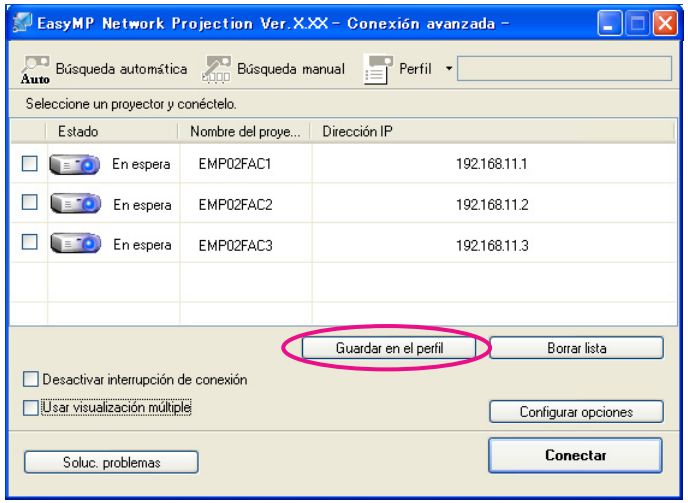
Crear un Perfil

Los Perfil se crean guardando los resultados encontrados.

Para obtener detalles sobre cómo editar un Perfil guardado anteriormente, consulte la sección siguiente. ☛ p.35

Procedimiento

1 **Cuando se muestre el proyector en la pantalla de selección del proyector de EasyMP Network Projection, haga clic en "Guardar en el perfil".**



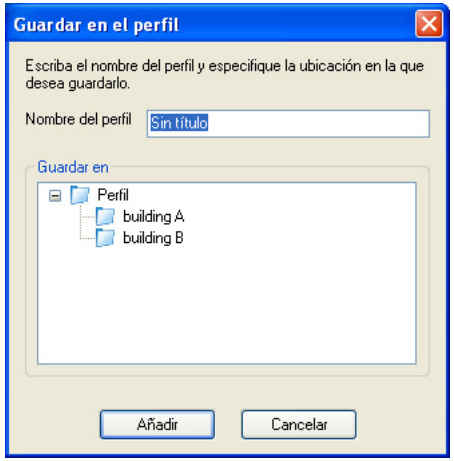
Se visualiza la pantalla Guardar en el perfil.

2 **Introduzca un Nombre del perfil y haga clic en "Añadir".**

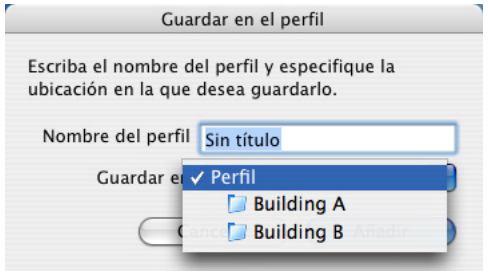
La información del proyector se registra en el Perfil.

Si ha guardado un Perfil anteriormente, se mostrará un mensaje para que confirme si desea sobrescribir ese perfil. Para guardar un perfil con un nombre diferente, seleccione **Guardar como**. Si ha creado una carpeta para un Perfil, se mostrarán las pantallas siguientes. Después de introducir el Nombre del perfil y de seleccionar el destino para **Guardar en**, haga clic en el botón **Añadir**.

Para Windows



Para Macintosh



Para obtener detalles sobre cómo crear una carpeta para un Perfil, consulte la sección siguiente. ☛ p.35

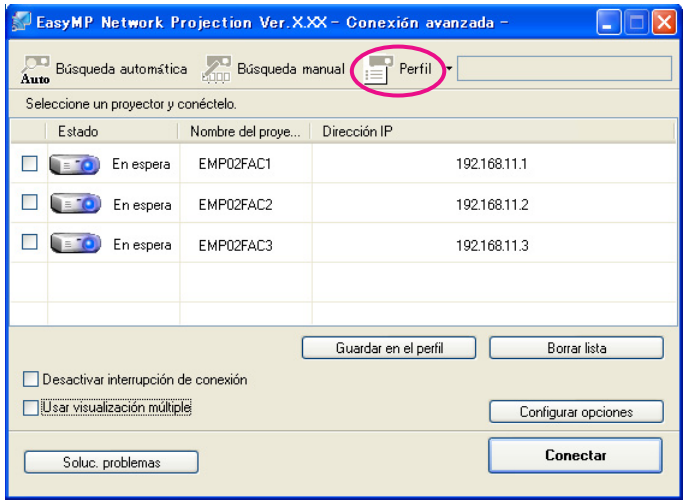
Buscar especificando un Perfil

Puede buscar especificando el Perfil que ha creado.

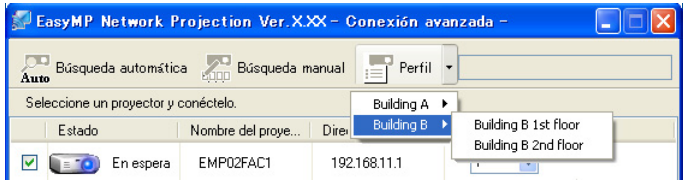
Procedimiento

1 **Haga clic en "Perfil" en la pantalla de selección del proyector de EasyMP Network Projection.**

Si no existe ningún Perfil registrado, no podrá seleccionar **Perfil**.



2 **Desde el menú que se visualiza, seleccione el proyector al cual desea conectarse.**



Los resultados de la búsqueda se muestran en la pantalla de selección del proyector de EasyMP Network Projection.

Si el proyector de destino se ha identificado, selecciónelo y haga clic en **Conectar** para establecer una conexión.

Gestionar un Perfil

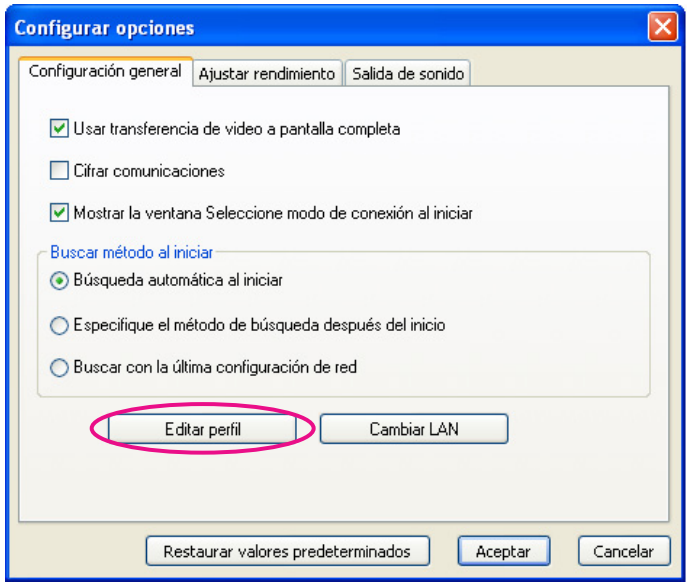
Puede cambiar el nombre y la estructura jerárquica del Perfil.

Procedimiento

1. **Haga clic en "Configurar opciones" en la pantalla principal de EasyMP Network Projection.**

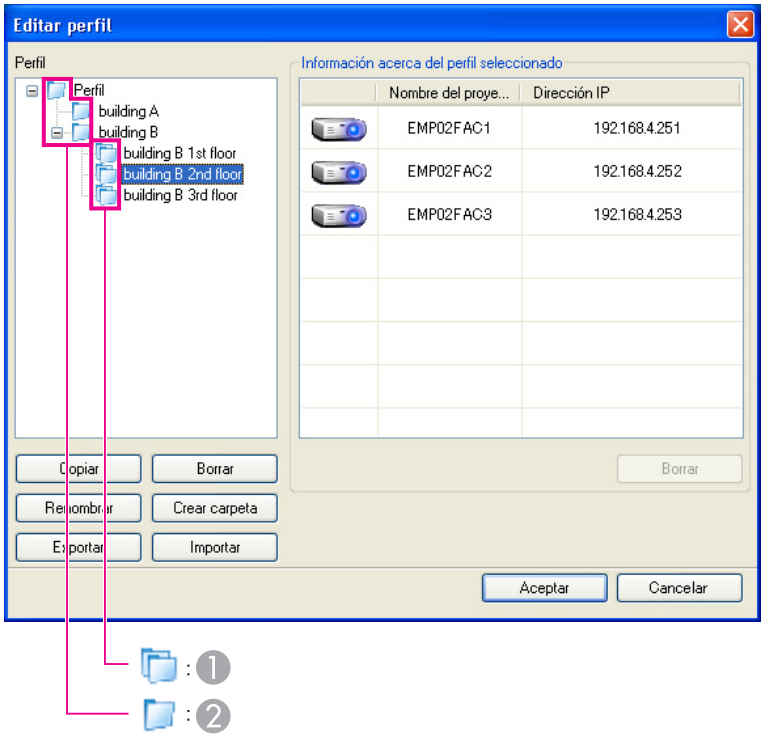
   Se visualiza la pantalla Configurar opciones.

2. **Haga clic en "Editar perfil".**



Se visualiza la pantalla Editar perfil.

3. **Edite el contenido registrado en el Perfil.**



1 : indica una carpeta.

2 : indica un Perfil.

Perfil	
Elemento	**Función**
Perfil	Puede visualizar el Perfil registrado. Puede gestionarlo creando una carpeta. Puede cambiar el orden del Perfil o la carpeta arrastrando y soltando.
Copiar	Puede copiar el Perfil. El Perfil copiado se guarda en la misma carpeta que el original con el mismo nombre.

Perfil	
Elemento	Función
Borrar	Puede borrar el Perfil y la carpeta.
Renombrar	Puede visualizar el cuadro de diálogo Renombrar y renombrar la carpeta o el Perfil. Puede introducir hasta 32 caracteres en el cuadro de diálogo Renombrar.
Crear carpeta	Puede crear una carpeta nueva.
Exportar	Puede Exportar un Perfil, así como Importar y utilizar dicho Perfil.
Importar	Se utiliza para poder leer y utilizar un Perfil exportado.

Información acerca del perfil seleccionado	
Opción	Función
Nombre del proyector, Dirección IP	Puede visualizar la información del proyector registrada en el Perfil.
Borrar	Puede borrar la información del proyector seleccionado. Cuando se elimina toda la información del proyector, el perfil también se elimina.

4 **Haga clic en "Aceptar".**

Guarda las ediciones y cierra la pantalla Editar perfil.

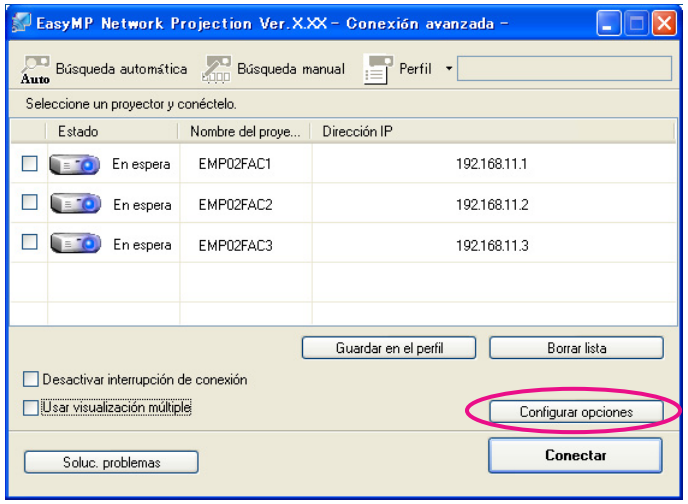
Configurar el funcionamiento de EasyMP Network Projection

Puede definir opciones de configuración, como el método de procesamiento, cuando se inicia EasyMP Network Projection.

Puede definir opciones de configuración, como el método de procesamiento, cuando se inicia EasyMP Network Projection. Importe Configurar opciones en la pantalla principal de EasyMP Network Projection.

Procedimiento

1 **Haga clic en "Configurar opciones" en la pantalla principal de EasyMP Network Projection.**



Se visualiza la pantalla Configurar opciones.

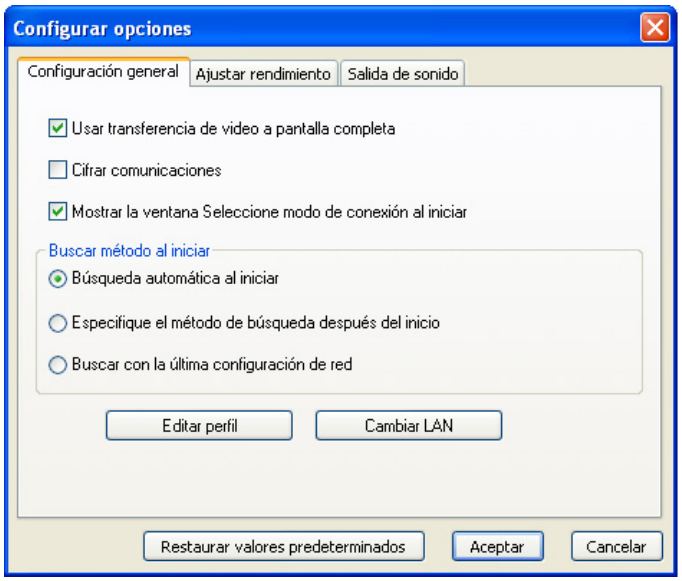
2 **Ajuste cada uno de los elementos.**

Confirme los detalles de los elementos definidos en el paso siguiente. Una vez realizados los ajustes necesarios, haga clic en **Aceptar** para cerrar la pantalla Configurar opciones.

Configurar cada opción

Configure cada opción en la ficha Configuración general y Ajustar rendimiento.

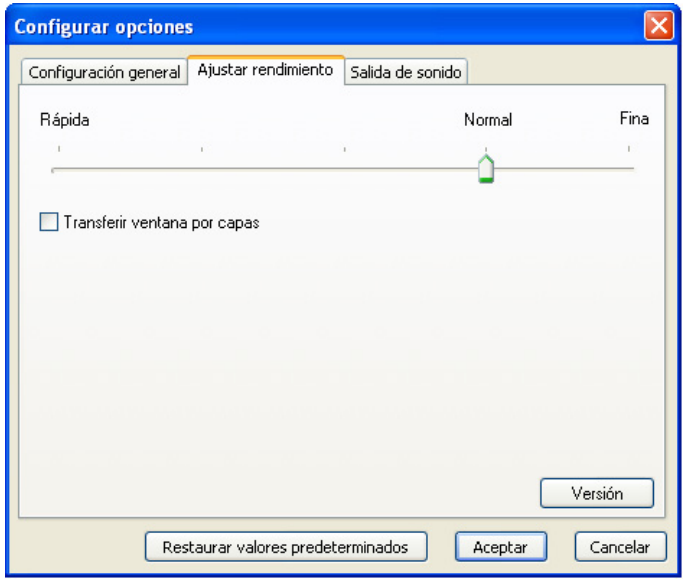
Ficha Configuración general



Usar transferencia de video a pantalla completa	Puesto que este proyector no tiene la función de transmisión de película, dicha opción está desactivada.
Cifrar comunicaciones	Marque esto para cifrar y transmitir datos. Aunque se intercepten los datos, no podrán ser descifrados. Si utiliza Conexión rápida, compruebe siempre que esta casilla de verificación esté marcada.

Mostrar la ventana Seleccione modo de conexión al iniciar	Indique si se mostrará o no la pantalla Conexión rápida/ Conexión avanzada al iniciar EasyMP Network Projection. Desmarque esta casilla de verificación una vez establecido un método de inicio habitual.
Buscar método al iniciar	Seleccione entre los siguientes métodos de búsqueda de proyectores los que se ejecutarán al iniciar EasyMP Network Projection. **Búsqueda automática al iniciar** **Especifique el método de búsqueda después del inicio** **Buscar con la última configuración de red**
Editar perfil	Se visualiza el cuadro de diálogo Editar perfil. ☛ p.35
Cambiar LAN	Sólo Windows Se visualiza el cuadro de diálogo de cambio del adaptador de red. Este cuadro de diálogo permite cambiar el adaptador de red que se utilizará en una búsqueda cuando un ordenador posee varios adaptadores. De manera predeterminada, todos los adaptadores de red se utilizan para efectuar una búsqueda. Si utiliza siempre una LAN con cables como método de conexión, seleccione un adaptador de LAN con cables.
Restaurar valores predeterminados	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto del menú Configuración general, excepto para Editar perfil y Cambiar LAN.

Ficha Ajustar rendimiento



Control deslizante de ajuste del rendimiento	El rendimiento puede definirse en **Rápida**, **Normal** y **Fina**. Seleccione **Rápida** cuando las proyecciones de las películas queden interrumpidas.
Transferir ventana por capas	Sólo para Windows (excepto Windows Vista) Seleccione si desea que se transfiera una ventana por capas o no. La ventana por capas está activada cuando el proyector no proyecta contenido mostrado en el ordenador, como por ejemplo los mensajes. Seleccione esta casilla de verificación para proyectar contenido como los mensajes que utiliza la ventana por capas. Desmarque la marca de verificación si no quiere que el cursor del ratón que aparece en pantalla parpadee.

Restaurar valores predeterminados	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto para las funciones de la ficha Ajustar rendimiento.

Si hace clic en de la barra de herramientas, sólo se muestra la ficha Ajustar rendimiento.

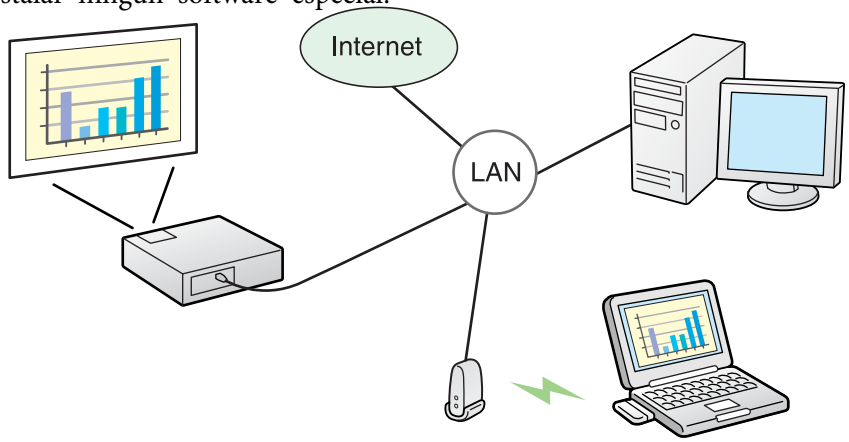
Ficha Salida de sonido

Puesto que este proyector no tiene la función de emisión de audio, los ajustes de la ficha Salida de sonido están desactivados.

Utilización de la función Proyector de red para proyectar imágenes

Este capítulo explica cómo proyectar las imágenes de un ordenador utilizando Proyector de red, que es una aplicación estándar suministrada con Windows Vista.

"Proyector de red" es una función estándar en Windows Vista. Puede proyectar imágenes del ordenador detectando el proyector de la red utilizando solamente una función del sistema operativo sin tener que instalar ningún software especial.



Puede llevar a cabo proyecciones por medio de una red conectando un ordenador a un proyector.

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

En esta sección se ofrece una explicación fácil de la función Proyector de red.

Compruebe que el proyector y el ordenador estén conectados a la red, y lleve a cabo las siguientes operaciones.

Procedimiento

1. **Active el proyector, y pulse el botón [LAN] del mando a distancia.**

2. **En el ordenador, inicie Windows, y haga clic en "Inicio" - "Todos los programas" - "Accesorios" - "Conectar a un Proyector de red".**

   Se mostrará la pantalla de configuración de la conexión. El proyector se identifica introduciendo su dirección IP, o permitiendo al sistema operativo que identifique todos los proyectores conectados.

3. **Una vez que el sistema operativo haya identificado todos los proyectores conectados, seleccione el que desee utilizar y haga clic en "Conectar".**

   Cuando se visualice la pantalla de la contraseña del proyector, introduzca la palabra clave del proyector que se muestra en la parte inferior de la pantalla en espera de LAN. ☛ p.13

Cuando utilice "**Proyector de red**" de "**Opciones**" en **Windows Meeting Space**, ajuste los colores para la pantalla del ordenador que utilice al mayor nivel (32 bits). Si no acepta una pantalla de 32 bits, aparecerá un mensaje y no podrá establecer la conexión.

Utilizar un ordenador para configurar, monitorizar y controlar los proyectores

En este capítulo se explica cómo utilizar un ordenador que está conectado a la red para cambiar los ajustes del proyector y controlarlo.

Puede configurar y controlar el proyector desde el navegador web de un ordenador conectado al proyector mediante una red. Si se usa esta función, se pueden ejecutar remotamente funciones de configuración y control. Además, al poder utilizar el teclado del ordenador, la introducción de los caracteres necesarios para la configuración es más fácil.
Utilice Microsoft Internet Explorer 6.0 o posterior como navegador web. Si trabaja con Macintosh, también puede utilizar Safari. Sin embargo, si utiliza Safari en Mac OS X 10.2.8, es posible que algunos de los botones de opción de Web control no se visualicen correctamente.

La configuración y el control son posibles utilizando un navegador web si se ajusta a **Red activada** en el menú **Extendida** del menú de Configuración del proyector, aunque el proyector esté en el **Modo en espera** (cuando está desactivado).

Visualizar Web Control

Utilice el procedimiento siguiente para visualizar Web Control.

Si el navegador web utilizado está configurado para conectarse mediante un servidor proxy, no podrá visualizar Web Control. Para usar Web Control, debe definir los ajustes de conexión de red sin usar un servidor proxy.

Introducir la dirección IP del proyector

Web control puede abrirse especificando la dirección IP del proyector de la forma siguiente al utilizar Conexión avanzada.

Procedimiento

1. **Inicie el navegador web en el ordenador.**

2. **Escriba la dirección IP del proyector en la barra de dirección del navegador web, y presione la tecla [Enter] en el teclado del ordenador.**

   Se visualiza Web Control.

   Si se ha configurado la Contraseña Acc. Web en el menú Red del menú de Configuración del proyector, escriba la contraseña.
   Escriba los caracteres configurados para la Contraseña Acc. Web.

Configuración Del Proyector

Puede definir los elementos que se encuentran en el menú de Configuración del proyector. El contenido ajustado queda reflejado en el menú de Configuración. También hay elementos que sólo se pueden ajustar en el navegador web.

Elementos del menú de Configuración que no se pueden ajustar con el navegador web

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

- Menú Señal - Rango Vídeo DVI/HDMI
- Menú Ajustes - Keystone - Quick Corner
- Menú Ajustes - Forma del puntero
- Menú Ajustes - Patrón de prueba
- Menú Ajustes - Botón de usuario
- Menú Extendida - guardar un Logotipo del usuario
- Menú Extendida - Operación - Terminac. BNC Sync
- Menú Extendida - Idioma
- Menú Extendida - Operación - Modo alta altitud
- Menú Extendida - Operación - Temporiz. obturador
- Menú Reiniciar - Reset Completo

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

☛ *Manual de usuario* "Lista de Funciones"

Elementos que sólo se pueden ajustar en el navegador web

Los siguientes elementos sólo se pueden ajustar en un navegador web.

- Nombre de comunidad SNMP
- Contraseña Monitor

Ajustando la función Notificación Mail desde el menú de Configuración del proyector, se enviarán mensajes de notificación a las direcciones de correo electrónico predeterminadas cuando ocurra un problema o una advertencia con un proyector. Esto permitirá que el operador se entere de problemas con los proyectores aunque se encuentre lejos de los proyectores.

☛ *Manual de usuario* "Menú Correo"

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

Al ajustar SNMP desde el menú de Configuración del proyector, los mensajes de notificación se enviarán a las direcciones de correo electrónico predeterminadas cuando ocurra un problema o advertencia con un proyector. Esto es útil cuando está controlando los proyectores colectivamente desde un punto distante a ellos.

☛ *Manual de usuario* "Menú Otros"

- SNMP debería utilizarlo un administrador de red o alguien familiarizado con la red.
- Para utilizar la función SNMP para monitorizar el proyector debe instalar el programa administrador SNMP en el ordenador.
- La función de administración utilizando SNMP no puede utilizarse mediante una LAN inalámbrica en la Conexión rápida.
- Pueden guardarse hasta dos direcciones IP de destino.

Apéndice

Cuando proyecte imágenes del ordenador durante la ejecución de EasyMP Network Projection, se aplicarán las siguientes restricciones. Confirme estos puntos.

Resoluciones compatibles

Pueden proyectarse las siguientes resoluciones de pantalla del ordenador. No puede conectarse a un ordenador con una resolución superior a UXGA.

- VGA (640x480)
- SVGA (800x600)*
- XGA (1024x768)*
- SXGA (1.280x960)
- SXGA (1280x1024)*
- SXGA+ (1400x1050)*
- WXGA (1.280x768)
- WXGA (1.280x800)
- WXGA+ (1.440x900)
- UXGA (1.600x1.200)

* Resoluciones admitidas cuando la función de visualización en múltiples pantallas está activada.

Si utiliza un ordenador con un tamaño de pantalla especial donde no se representa la proporción de altura y anchura, se selecciona una resolución de pantalla cercana a la anchura de la lista de 10 anterior. En este caso, en una pantalla panorámica se proyectan los márgenes horizontales, mientras que en una pantalla estrecha los márgenes verticales vacíos son negros.

Color de la pantalla

Puede proyectarse el siguiente número de colores para las pantallas de ordenador.

Windows	Macintosh
Color de 16 bits	Unos 32.000 colores (16 bits)
Color de 32 bits	Unos 16,7 millones de colores (32 bits)

La garantía operativa de la visualización con pantalla múltiple es color de 16 bits y de 32 bits.

Número de conexiones

Puede conectar hasta cuatro proyectores a un ordenador y proyectar simultáneamente.
No puede conectar varios ordenadores a un proyector simultáneamente.

Otros

- Si la velocidad de transmisión de LAN inalámbrica es baja, la red podría cortarse inesperadamente.
- La reproducción de vídeos no es tan uniforme como cuando se visualizan en el ordenador.
- Es posible que las aplicaciones que utilizan parte de las funciones DirectX no se visualicen correctamente. (Sólo Windows)
- No pueden proyectarse los mensajes de MS-DOS a pantalla completa. (Sólo Windows)
- En algunos casos, es posible que la imagen de la pantalla del ordenador y la imagen proyectada por el proyector no coincidan exactamente.

Al utilizar Windows Vista

Tenga en cuenta los puntos siguientes al utilizar EasyMP Network Projection con un ordenador que utilice Windows Vista.

Limitaciones al proyectar desde la Galería fotográfica de Windows

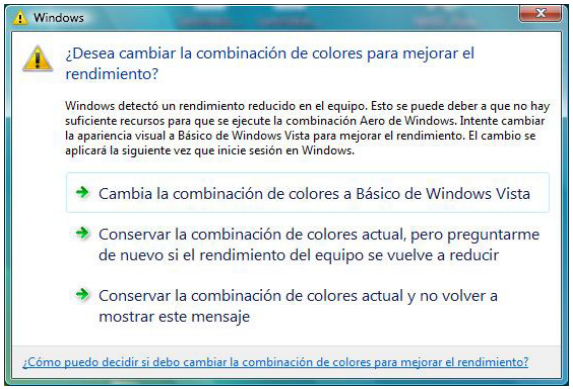
Tenga en cuenta las dos siguientes limitaciones al utilizar la Galería fotográfica de Windows al ejecutar EasyMP Network Projection.

- Las presentaciones se reproducen en modo simple al proyectar desde la Galería fotográfica de Windows.
  Puesto que no se visualiza la barra de herramientas, no puede realizar cambios mientras reproduce un Tema (efectos), independientemente de la calificación del Índice de experiencia de Windows.
  Cuando se ha iniciado el modo simple, no puede cambiar de modo mientras se ejecuta la Galería fotográfica de Windows incluso si cierra EasyMP Network Projection. Reinicie la Galería fotográfica de Windows.
- No puede reproducir películas.

Limitaciones en Windows Aero

Tenga en cuenta las dos limitaciones siguientes cuando el diseño de la ventana para el ordenador es Windows Aero.

- La ventana por capas se proyecta independientemente de la opción Transferir ventana por capas de Configurar opciones en EasyMP Network Projection.
  Por ejemplo, cuando la opción Transferir ventana por capas está desactivada para la barra de herramientas de EasyMP Network Projection, no debería visualizarse ni en la pantalla del ordenador, aunque se proyecte la barra de herramientas.
- Unos minutos después de conectar un ordenador al proyector en una red con EasyMP Network Projection, se mostrará el siguiente mensaje. Se recomienda seleccionar **Conservar la combinación de colores actual y no volver a mostrar este mensaje**. Esta selección está activa hasta que se reinicia el ordenador.



Si se produce alguno de los siguientes problemas, consulte las páginas relativas a cada problema.

Problemas relativos a las funciones de red

"Imposible conectar con EasyMP Network Projection" ☛ p.52

"Cuando se establece una conexión mediante EasyMP Network Projection, la imagen proyectada permanece tal cual y no puede establecerse una conexión desde otro ordenador." ☛ p.52

"No se encuentra el proyector cuando se inicia EasyMP Network Projection." ☛ p.52

"No se puede conectar en Conexión avanzada ni en conexión LAN con cables" ☛ p.53

"La Presentación no se puede visualizar en la pantalla deseada al utilizar la visualización con pantalla múltiple." ☛ p.54

"Las aplicaciones dejan de mostrarse en la pantalla del ordenador cuando se utiliza la función de visualización con pantalla múltiple." ☛ p.54

"El cursor del ratón no se muestra en la pantalla del ordenador." ☛ p.54

"Al conectar con EasyMP Network Projection, la imagen no se muestra o tarda mucho en aparecer." ☛ p.54

"Cuando se efectúa una conexión utilizando EasyMP Network Projection, no es posible iniciar una Presentación con diapositivas de PowerPoint." ☛ p.55

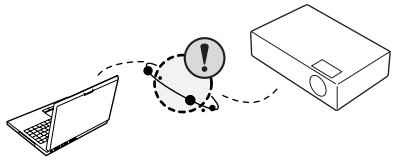
"Si se ha realizado una conexión con EasyMP Network Projection, la pantalla no se actualizará al utilizar una aplicación Office." ☛ p.55

"Mensaje de error al iniciar EasyMP Network Projection" ☛ p.55

"La configuración de la red no se recupera después de cortar la conexión al ordenador con EasyMP Network Projection." ☛ p.57

Problemas relativos a la monitorización y el control

"No se envía ningún correo electrónico aunque se produzca alguna anomalía en el proyector." ☛ p.57



Problemas relativos a las funciones de red

Imposible conectar con EasyMP Network Projection

Consulte el mensaje de la pantalla y, a continuación, adopte las siguientes medidas.

Mensajes de error	Solución
La versión de la aplicación usada no es compatible. Instale la última versión de la aplicación en su ordenador.	Instale la versión actual de EasyMP Network Projection desde el CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring suministrado con el proyector.

Cuando se establece una conexión mediante EasyMP Network Projection, la imagen proyectada permanece tal cual y no puede establecerse una conexión desde otro ordenador.

Comprobar	Solución
¿El presentador abandonó la sala sin cortar la conexión de red?	En EasyMP Network Projection, la conexión al ordenador conectado previamente puede cortarse cuando otro ordenador intenta conectarse al proyector, y se conecta al nuevo ordenador que intenta conectarse. Por lo tanto, si no se ha ajustado ninguna Palabra clave del proyector, o si conoce dicha Palabra clave del proyector, puede cortar la conexión actual y, si realiza la operación de conexión, puede conectarse al proyector. Cuando se determina una Palabra clave del proyector, si no sabe la Palabra clave del proyector, reinicie el proyector y vuelva a conectarse.

No se encuentra el proyector cuando se inicia EasyMP Network Projection.

Comprobar	Solución
¿La Unidad LAN inalámbrica está conectada? **Para la red LAN inalámbrica**	Compruebe que la Unidad LAN inalámbrica opcional esté bien conectada.
¿Se muestra la pantalla de configuración de la red del menú de Configuración en el proyector?	Si se muestra en el proyector la pantalla de configuración de la red, la conexión de red de EasyMP Network Projection está desactivada. Cierre la configuración de la red del proyector y vuelva a la pantalla de espera de LAN.
¿La tarjeta LAN del ordenador y la función LAN integrada están disponibles?	Compruebe que la LAN es válida verificando el Panel de control - Sistema - Hardware en el administrador de dispositivos, etc.
¿La SSID coincide con la del punto de acceso? **Conexión rápida**	Ajuste un SSID diferente al del punto de acceso. ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"

Comprobar	Solución
¿Está la función DHCP para la LAN con cables en On? **Conexión rápida**	Ajuste a **Off** el ajuste **DHCP** de **LAN con cables** en el menú de Configuración. ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
¿El adaptador de red usado se ha seleccionado correctamente con EasyMP Network Projection?	Si el ordenador dispone de varios entornos LAN, no se puede conectar a menos que el adaptador de red esté correctamente seleccionado. Al utilizar un ordenador con Windows, inicie EasyMP Network Projection y seleccione el adaptador de red que está utilizando desde **Configurar opciones** - **Cambiar LAN**. ☛ p.38
Para la conexión LAN inalámbrica, ¿el ajuste de la LAN inalámbrica está activado cuando el ordenador se encuentra en modo de ahorro de energía?	Active la LAN inalámbrica.
¿Hay algún obstáculo entre el punto de acceso y el ordenador o el proyector? **Para la red LAN inalámbrica**	En ocasiones, la situación de las ondas electromagnéticas impide localizar el proyector en una búsqueda. Compruebe cualquier obstáculo entre el punto de acceso y el ordenador o proyector y cambie su posición para mejorar la situación de las ondas electromagnéticas.
¿La onda electromagnética de la LAN inalámbrica del ordenador está ajustada a baja?	Ajuste la fuerza de la onda electromagnética al máximo.
¿La LAN inalámbrica es compatible con 802.11g, 802.11b o 802.11a?	Sólo es compatible con los estándares 802.11g, 802.11b y 802.11a y no con otros estándares como por ejemplo 802.11.
¿El firewall está desactivado o se ha registrado como excepción?	Si no desea desactivar el firewall ni registrarlo como excepción, realice los ajustes necesarios para abrir los puertos. Los puertos utilizados por EasyMP Network Projection son “3620”, “3621” y “3629”.
¿El cable de red está conectado correctamente? **Para LAN con cables**	Compruebe que el cable de red está conectado correctamente. Vuélvalo a conectar si no está conectado o si no está conectado correctamente.

No se puede conectar en Conexión avanzada ni en conexión LAN con cables

Comprobar	Solución
¿El ajuste SSID es diferente?	Ajuste el ordenador, el punto de acceso y el proyector al mismo SSID. ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
¿La clave WEP ajustada es la misma?	Cuando seleccione **WEP** en **Seguridad**, ajuste el punto de acceso y el proyector a la misma clave WEP. ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
¿Las funciones de denegación de conexión, como por ejemplo las restricciones de Dirección MAC▶▶ y las restricciones de puerto, están ajustadas correctamente en el punto de acceso?	Ajuste el proyector para permitir conexiones desde el punto de acceso.

Comprobar	Solución
¿La dirección IP, la máscara de subred y la dirección puerta de enlace para el punto de acceso están ajustadas correctamente?	Cuando no utilice ningún DHCP, determine cada ajuste. ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
¿El punto de acceso y la subred del proyector son diferentes?	Seleccione **Búsqueda manual** desde EasyMP Network Projection, especifique la dirección IP y conéctelo. ☛ p.32

La Presentación no se puede visualizar en la pantalla deseada al utilizar la visualización con pantalla múltiple.

Comprobar	Solución
¿Está utilizando PowerPoint 2002 o una versión anterior? **Para Windows**	Para definir y utilizar dos o más pantallas virtuales, utilice PowerPoint 2003 o posterior, o limite el número de pantallas virtuales a uno antes de mostrar la presentación.

Las aplicaciones dejan de mostrarse en la pantalla del ordenador cuando se utiliza la función de visualización con pantalla múltiple.

Comprobar	Solución
¿Se está ejecutando otra aplicación en la pantalla virtual? **Para Windows**	Si está instalada la aplicación EPSON Virtual Display, en ocasiones se ejecuta otra aplicación en la pantalla virtual. En este caso, ajuste EPSON Virtual Display en “Off” en “Propiedades de pantalla”.

El cursor del ratón no se muestra en la pantalla del ordenador.

Comprobar	Solución
¿Está instalada la aplicación EPSON Virtual Display? **Para Windows**	El cursor del ratón se ha desplazado a la pantalla virtual. Si desmarca la casilla de verificación en la pantalla Agregar-quitar EPSON Virtual Display, el puntero del ratón vuelve al área de visualización de la pantalla.

Al conectar con EasyMP Network Projection, la imagen no se muestra o tarda mucho en aparecer.

Comprobar	Solución
¿Intentó reproducir películas con Media Player o utilizar la vista previa del salvapantallas?	Según el ordenador, es posible que la pantalla de reproducción de películas de Media Player no se visualice, y que la vista previa del salvapantallas no se visualice normalmente.

Comprobar	Solución
¿El cifrado WEP es eficaz, o están conectados varios proyectores?	La velocidad de visualización disminuye cuando el cifrado WEP es efectivo o varios proyectores están conectados.
¿Ha habilitado DHCP?	Cuando DHCP está ajustado en **On** en la Conexión avanzada o en la conexión LAN con cables, si no se encuentra un servidor DHCP disponible, tardará tiempo en entrar en el estado de espera LAN.

Cuando se efectúa una conexión utilizando EasyMP Network Projection, no es posible iniciar una Presentación con diapositivas de PowerPoint.

Comprobar	Solución
¿Se ha iniciado EasyMP Network Projection mientras se estaba ejecutando PowerPoint? **Para Windows**	Al conectar con EasyMP Network Projection, no olvide cerrar PowerPoint primero. Es posible que la Presentación no funcione si se conecta cuando se está ejecutando PowerPoint.

Si se ha realizado una conexión con EasyMP Network Projection, la pantalla no se actualizará al utilizar una aplicación Office.

Comprobar	Solución
¿Mueve el cursor continuamente?	Al parar de mover el cursor del ratón, se actualiza la pantalla. Si la pantalla no se actualiza rápidamente, pare de mover el cursor del ratón.

Mensaje de error al iniciar EasyMP Network Projection

Mensajes de error	Solución
No se ha podido conectar el proyector.	Intente conectarlo de nuevo. Si todavía no se conecta, compruebe los ajustes de red en el ordenador y los ajustes de red del proyector. Para más información sobre la configuración de la red para el proyector, consulte la sección ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
La palabra clave no coincide. Escriba la palabra clave correcta que aparece en la pantalla del proyector.	Verifique la Palabra clave del proyector visualizada en la pantalla de espera de LAN e introduzca la Palabra clave del proyector.

Mensajes de error	Solución
El proyector seleccionado está ocupado. ¿Desea continuar el proceso de conexión?	Intentó conectarse a un proyector que está conectado a otro ordenador. Al hacer clic en el botón **Sí**, se conecta al proyector. La conexión entre el proyector y el otro ordenador se corta. Al hacer clic en el botón **No**, no se conecta al proyector. La conexión entre el proyector y el otro ordenador se mantiene.
EasyMP Network Projection No se ha podido inicializar.	Reinicie EasyMP Network Projection. Si el mensaje todavía aparece, desinstale EasyMP Network Projection e instálelo de nuevo. ☛ p.7
No se ha podido establecer la conexión porque la palabra clave no coincide.	Al conectarse a un proyector para el cual se determinó una Palabra clave del proyector, se ha escrito una Palabra clave del proyector errónea. Verifique la Palabra clave del proyector que se visualiza en la pantalla de espera de la conexión del proyector. Después de cortar la conexión y volverla a conectar, escriba la Palabra clave del proyector en la pantalla de entrada. ☛ p.13
No se ha podido obtener la información del adaptador de red.	Compruebe el siguiente punto. ¿Hay un adaptador de red instalado en el ordenador? ¿El controlador para el adaptador de red usado está instalado en el ordenador? Una vez comprobado, reinicie el ordenador y conéctelo de nuevo. Si todavía no puede conectarse, compruebe lo siguiente. Compruebe los ajustes de red en el ordenador y los ajustes de red en el proyector. Para más información sobre la configuración de la red para el proyector, consulte la sección ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
Uno o más de los proyectores conectados no admiten resoluciones superiores a SXGA. Reduzca la resolución de la pantalla y vuelva a conectarse.	Existe un proyector ELP-735 en el destino de la conexión. Cambie la resolución de pantalla del ordenador a SXGA (1280x1024) o inferior.
Uno o más de los proyectores no responde.	No puede conectarse a varios proyectores simultáneamente. Compruebe los ajustes de red en el ordenador y los ajustes de red en el proyector. Para más información sobre la configuración de la red para el proyector, consulte la sección ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
Escriba la palabra clave que aparece en la pantalla del proyector.	Verifique la Palabra clave del proyector visualizada en la pantalla de espera de LAN e introduzca la Palabra clave del proyector.
No se puede iniciar esta aplicación porque se está ejecutando EPSON USB Display.	Cierre USB Display y a continuación inicie EasyMP Network Projection.

Mensajes de error	Solución
No se puede conectar al proyector con esta versión de EasyMP Network Projection. Instale la última versión de EasyMP Network Projection.	Este mensaje aparece cuando no puede conectarse al proyector con EMP NS Connection. Para conectarse, instale la versión actual de EasyMP Network Projection desde el CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring suministrado con el proyector.

La configuración de la red no se recupera después de cortar la conexión al ordenador con EasyMP Network Projection.

Comprobar	Solución
¿Se está conectando manualmente a una LAN inalámbrica al iniciar el ordenador? **Conexión rápida**	Intente conectarse a la LAN inalámbrica manualmente.

Problemas relativos a la monitorización y el control

No se envía ningún correo electrónico aunque se produzca alguna anomalía en el proyector.

Comprobar	Solución
¿La Unidad LAN inalámbrica está conectada? **Para la red LAN inalámbrica**	Compruebe que la Unidad LAN inalámbrica opcional esté bien conectada.
¿El ajuste de conexión de red es correcto?	Compruebe la configuración de la red del proyector. ☛ *Manual de usuario* "Menú Red (EB-Z8050W solamente)"
¿Está el **Modo en espera** ajustado a **Red activada**?	Para utilizar la función de Notificación Mail cuando el proyector esté en espera, ajuste **Red activada** en **Modo en espera** desde el menú de Configuración. ☛ *Manual de usuario* "Menú Extendida"
¿Se ha producido una anomalía grave y el proyector se ha detenido de repente?	Si el proyector se detiene de repente, no se pueden enviar correos electrónicos. Si después de comprobar el proyector continúa la anomalía, contacte con su distribuidor local o en la dirección más cercana de las mencionadas en el Manual de asistencia y mantenimiento. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
¿El proyector recibe alimentación?	Compruebe que no se ha producido un corte de corriente local o que no se ha disparado el disyuntor de la toma eléctrica del proyector.
¿El cable de red está conectado correctamente? **Para LAN con cables**	Compruebe que el cable de red está conectado correctamente. Vuélvalo a conectar si no está conectado o si no está conectado correctamente.

En esta sección se explican brevemente los términos más difíciles que no se aclararon en el texto del manual. Consulte los detalles en otras publicaciones comerciales.

Ad hoc	Un método de conexión de LAN inalámbrica que comunica con clientes de LAN inalámbricas sin utilizar un punto de acceso. No es posible comunicarse con dos o más dispositivos de manera simultánea.
Dirección MAC	Abreviación de Media Access Control. La dirección MAC es un número de ID exclusivo para cada adaptador de red. Se asigna un número exclusivo a cada adaptador de red, y los datos se transmiten entre los adaptadores de red basados en esta identificación.
Pantalla virtual	La pantalla de un ordenador se presenta en múltiples visualizaciones. Puede crearse una pantalla virtual de gran tamaño utilizando múltiples visualizaciones.
SVGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 800 (horizontal) × 600 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.
SXGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1.280 (horizontal) × 1.024 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.
UXGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1.600 (horizontal) × 1.200 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.
VGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 640 (horizontal) × 480 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.
XGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1.024 (horizontal) × 768 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.

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

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales se responsabilizarán ante el comprador del producto o ante terceras personas de las pérdidas, costes o gastos derivados de accidentes, usos incorrectos o no previstos, modificaciones no autorizadas, reparaciones o alteraciones del producto por parte del comprador o de terceros o derivados (excepto en Estados Unidos) del incumplimiento de las instrucciones de uso y mantenimiento facilitadas por Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no será responsable de los daños o problemas que surjan del uso de cualquier consumible diferente de los designados como Productos Originales Epson o Productos homologados por Seiko Epson Corporation.

El contenido de este manual puede cambiarse o actualizarse sin previo aviso.

Las ilustraciones de esta guía pueden diferir del proyector real.

Aviso General

Macintosh, Mac e iMac son marcas registradas de Apple Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista y PowerPoint son marcas o marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos.

Este producto incluye el software RSA® BSAFE™ Cryptographic de RSA Security Inc. RSA es una marca comercial registrada de RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. es una marca comercial registrada en los Estados Unidos y en otros países.

Este producto incluye el software NetNucleu® WPA Cryptographic de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION. NetNucleus es una marca comercial registrada de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION en Japón.

WPA™, WPA2™ y Wi-Fi Protected Setup™ son marcas registradas de Wi-Fi Alliance.

EasyMP es una marca de Seiko Epson Corporation.

Los nombres de otros productos aquí aludidos se utilizan con fines explicativos y son marcas de sus respectivos dueños. Seiko Epson Corporation niega cualquier derecho sobre esas marcas.

Copyright del software:

En este producto se utiliza software gratuito y otro software cuyos derechos han sido adquiridos por esta empresa.
A continuación informamos acerca del software gratuito utilizado en este producto.

1. LGPL

(1) Esta empresa utiliza software gratuito para este producto de acuerdo con las condiciones de GNU LESSER General Public Licence Version 2, de junio de 1991 (en adelante, "LGPL") o versiones posteriores de dicha licencia.
Puede ver el texto completo de la LGPL en los siguientes sitios web.
[LGPL] http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html

Esta empresa, de acuerdo con las condiciones de la LGPL, revela el código fuente del software gratuito utilizado en este producto según la LGPL.
Consulte con las personas de contacto indicadas en la Lista de contactos de proyectores Epson para reproducir, modificar y/o distribuir el software gratuito mencionado.
Siga las indicaciones de la LGPL al reproducir, modificar y/o distribuir el software gratuito mencionado. Asimismo, el software gratuito mencionado se proporciona “tal cual” sin garantías de ninguna clase. . El término garantía implica, entre otros, la debida comercialización, el potencial comercial y la finalidad de uso, sin violar los derechos de terceras partes (derechos de patente, derechos de autor y secretos comerciales, entre otros).

(2) Además, tal como se indica en (1), el software gratuito incluido en este producto no tiene garantía a la que pueda aplicarse la LGPL debido a sus características que ya han sido utilizadas en este producto; cualquier problema inherente al producto (incluyendo los causados por el software gratuito mencionado) no influye en las condiciones de la garantía (por escrito) emitida por esta empresa.

(3) Según las condiciones de la LGPL, el código fuente y la autoría del software gratuito utilizado en este producto se divulga de la forma indicada en (1).

2. Otro software gratuito

Además del software gratuito utilizado de acuerdo con los términos de la LGPL, esta empresa también utiliza el siguiente software gratuito para este producto.

De ahora en adelante, cada autor, las condiciones, etc., se describen en el original. Además, el software gratuito no tiene garantía debido a sus características ya utilizadas en este producto; cualquier problema con este producto (incluyendo los causados por el software gratuito mencionado) no influye en las condiciones de la garantía (por escrito) emitida por esta 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 y 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

Actualizar lista 16
Agregar-quitar EPSON Virtual Display 8, 23
Ajustar rendimiento 39

B

Barra de herramientas 17
Borrar lista 16
Buscar método al iniciar 39
Búsqueda automática 15
Búsqueda manual 15, 32

C

Cambiar LAN 39
Cifrar comunicaciones 38
Conexión avanzada 10, 13
Conexión rápida 11
Configuración Del Proyector 44
Configuración general 38
Copiar 35
Crear carpeta 36

D

Desactivar interrupción de conexión 16

E

EasyMP Network Projection 9
Editar perfil 35, 39
Estado 15
Exportar 36

F

Función de conmutación 10
Función de distribución 10

G

Guardar en el perfil 16

I

Idioma 8
Importar 36
Instalación personalizada 8
Instalación simple 8
Intensidad de la señal 16, 18

L

Limitaciones de conexión 49

M

Modo Presentación 10, 20
Mostrar la ventana Seleccione modo de conexión al iniciar 39

N

navegador web 44
Notificación Mail 46

P

Pantalla virtual 22, 23
Pantallas duplicadas 27
Perfil 16, 33, 35
Problemas 51
Propiedades de visualización 24, 25

R

Renombrar 36

S

Salida de sonido 40
Seleccionar proyector de destino 17
SNMP 47
Soluc. problemas 16
Solucionar problemas 51
SSID 16

T

Transferir ventana por capas 39

U

Usar transferencia de video a pantalla completa 38
Usar visualización múltiple 16

V

Vista previa de la pantalla 18
Visualización 16
Visualización con pantalla múltiple 10, 21, 22

W

Web Control 44