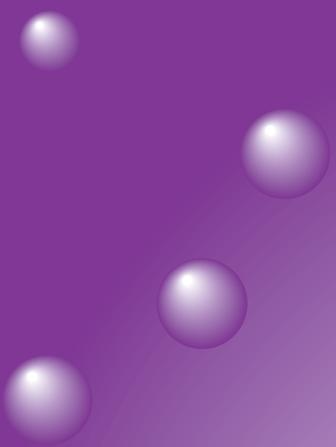


EPSON®



EMP-735™

EasyMP™

Guia de Funcionamento

Índice Geral

Preparar uma Apresentação (com o EMP SlideMaker2)

Ficheiros que Podem ser Incluídos nos Cenários	3
Criar e Enviar um Cenário	5
Criar um Cenário	6
Enviar um Cenário.....	14
O que Fazer Quando.....	17

Efectuar a Apresentação (com o CardPlayer)

Ficheiros que Podem ser Projectados pelo CardPlayer.....	24
Utilizar o CardPlayer	25
Iniciar o CardPlayer	25
Encerrar o CardPlayer	26
Funcionamento Básico do CardPlayer	27
Projectar Cenários	33
Reproduzir um Cenário	33
Operações que Pode Efectuar durante uma Apresentação	35
Editar um Cenário	36
Reproduzir Ficheiros de Vídeo e Gráficos	39
Reproduzir Ficheiros de Vídeo e Gráficos	39
Reproduzir os Ficheiros de Vídeo e Gráficos de uma Pasta pela Respectiva Ordem (Apresentação de Diapositivos)	41
Definir Condições de Apresentação e Modo de Funcionamento....	43

Operações Avançadas

Definir, Monitorizar e Controlar a partir de um Computador	46
Alterar Definições com um <i>Browser</i> Web (EasyWeb)	46
Monitorizar e Controlar com o EMP Monitor	51
Utilizar a Função de Notificação por Correio Electrónico para Notificar Problemas.....	57
Gerir com o SNMP.....	60



Preparar uma Apresentação (com o EMP SlideMaker2)

Este capítulo descreve os procedimentos a efectuar para criar e enviar cenários.

Ficheiros que Podem ser Incluídos nos Cenários	3
Criar e Enviar um Cenário	5
• Criar um Cenário	6
• Enviar um Cenário	14
• O Que Fazer Quando	17
• Criar um cenário facilmente	17
• Verificar o estado da projecção de um cenário num computador	18
• Definições de animação	20

Ficheiros que Podem ser Incluídos nos Cenários

Qualquer um dos tipos de ficheiro apresentados em seguida pode ser unido a outro para dar origem a um único ficheiro e criar um cenário.

Tipo	Tipo de Ficheiro (Extensão)	Notas
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002
Gráficos	.bmp	
	.jpg	Qualquer versão. No entanto, não é possível reproduzir os formatos de cor CMYK e os formatos progressivos.
Vídeo	.mpg	MPEG2-PS Não é possível reproduzir o vídeo se este ultrapassar o formato máximo de 720 × 480 ou não tiver o mesmo formato que um DVD (cabecçalho da sequência organizado para cada grupo de imagens [GOP]). O formato áudio reproduzível é o formato MPEG-1 Camada 2. Não é possível reproduzir os formatos PCM linear e áudio AC-3. Recomenda-se que utilize cartões de memória do formato CompactFlash ou discos do tipo cartão. Poderá não ser possível uma reprodução correcta se utilizar outros cartões de memória que não os referidos anteriormente. Para além disso, se utilizar um cartão CompactFlash com uma velocidade de acesso lenta, poderá não ser possível efectuar uma reprodução correcta e a pista áudio poderá saltar ou sofrer cortes. Consoante o conteúdo, poderão ocorrer problemas de som ou de ecrã.
Áudio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48 kHz, 8/16 bits

Nota:

- *Os seguintes efeitos de transição de diapositivos e as definições de animação do menu Apresentação de diapositivos (Slideshow) do PowerPoint aplicam-se aos cenários: Deslizar (Fly), Persianas (Blinds), Caixa (Box), Xadrez (Checkerboard), Surgir (Crawl), Dissolver (Dissolve), Espreitar (Peek), Barras aleatórias (Random Bars), Espiral (Spiral), Dividir (Split), Esticar (Stretch), Revelar (Strips), Girar (Swivel), Limpar (Wipe), Zoom*
É possível aplicar outras animações e efeitos que não os indicados utilizando o comando Cortar (Cut).
- *Caso seja necessário reproduzir os gráficos e os ficheiros de vídeo apresentados na coluna da esquerda como ficheiros independentes, não precisa de os converter em cenários. Depois de guardar o ficheiro num cartão de memória, é possível reproduzi-lo e projectá-lo directamente através da função CardPlayer quando o cartão de memória estiver inserido no videoprojector.* 🖱️ Pág. 39



A tabela apresentada em seguida indica se o EMP SlideMaker2 fornecido com este videoprojector consegue abrir os cenários criados com o *software* fornecido com outros videoprojectores.

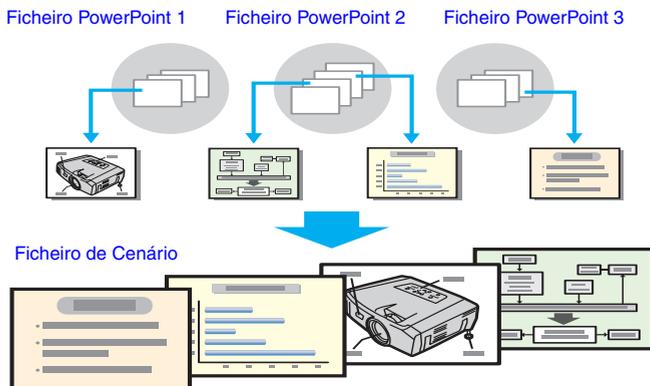
Videoprojector	<i>Software</i>	Pode ser iniciado
EMP-7850	EMP SlideMaker2	Sim
EMP-8150/8150NL	EMP Scenario	Não
EMP-715/505	EMP SlideMaker	Não



Criar e Enviar um Cenário

Neste guia, a designação "cenário" refere-se a uma combinação de ficheiros de gráficos e do PowerPoint que possuem uma ordem de projecção e são guardados como um único ficheiro. O programa utilizado para criar os cenários é o EMP SlideMaker2.

Utilizando o EMP SlideMaker2, é possível preparar o material de apresentação de forma fácil e eficaz, extraindo as partes necessárias dos ficheiros e ordenando-as sem editar os ficheiros originais.



O cenário criado é enviado para o cartão de memória inserido no computador. Insira o cartão de memória no conector para cartões do videoprojector e projecte o cenário utilizando o CardPlayer do EasyMP fornecido com o videoprojector.

EMP SlideMaker2

Criar um Cenário ➤ Pág. 6



Enviar um Cenário ➤ Pág. 14

No computador



Card Player

Projectar Cenários ➤ Pág. 33

No videoprojector

Criar um Cenário

Antes de criar um cenário, tenha em atenção o seguinte:

Os dados combinados para criar um cenário, tais como gráficos, ficheiros de vídeo e ficheiros do PowerPoint, têm de ser criados previamente.

Só pode utilizar os tipos de ficheiro indicados em "Ficheiros que Podem ser Incluídos nos Cenários". ➡ Pág. 3

- 1 Inicie o Windows no computador e seleccione Iniciar (Start), Programas (Programs) ou (Todos os Programas [All Programs]) e Videoprojector EPSON (EPSON Projector). Em seguida, seleccione EMP SlideMaker2.

O EMP SlideMaker2 inicia e são apresentadas as propriedades do cenário.

2

Insira cada um dos itens apresentados na seguinte tabela e faça clique na tecla OK.



<p>Nome do Cenário (Scenario Name)</p>	<p>Este será o nome de ficheiro e o nome da pasta de cenários do cenário que criou. Tem de inserir este nome. Pode inserir até oito maiúsculas e números. Este item e o directório da pasta de cenários (item apresentado em seguida) não devem ultrapassar os 127 caracteres.</p>
<p>Pasta de Cenários (Scenario Folder)</p>	<p>Especifique onde pretende criar a pasta de cenários a ser utilizada quando cria o cenário. É criada uma pasta de cenários no directório especificado.</p>
<p>Configurar BGM (Configure BGM)</p>	<p>Faça clique nesta opção para que seja reproduzida música de fundo durante a reprodução de cenários. Se seleccionar esta opção, aparecerá o ecrã de selecção do ficheiro áudio (formato WAVE). Neste ecrã, seleccione o ficheiro que pretende utilizar como música de fundo. Depois de seleccionar o ficheiro áudio, faça clique na tecla ► situada do lado direito para iniciar a reprodução. Para terminar a reprodução, faça clique na tecla ■.</p>
<p>Cor de Fundo (Background Color)</p>	<p>Permite seleccionar o fundo para os dados gráficos do cenário.</p>

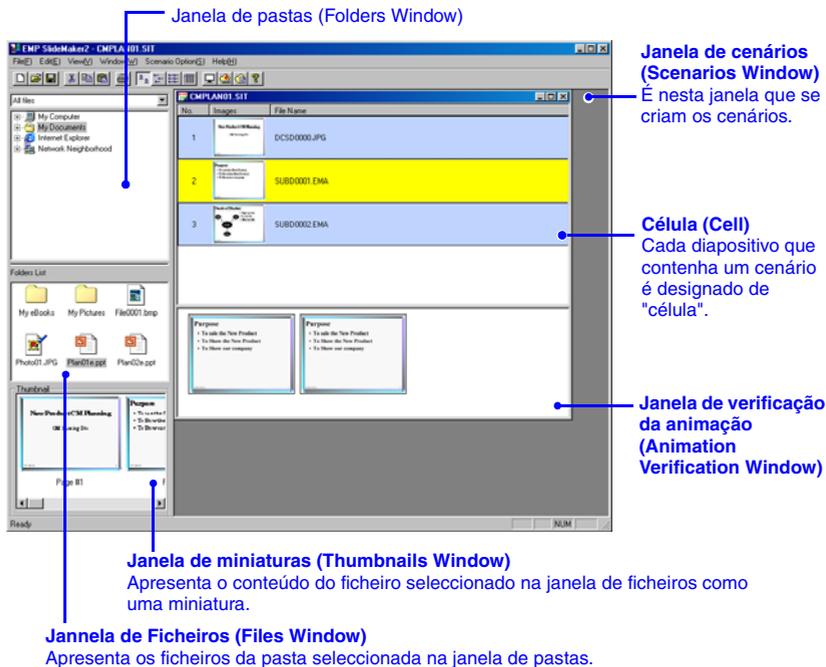
<p>Qualidade de Imagem (Image Quality)</p>	<p>O EMP SlideMaker2 converte cada diapositivo de um ficheiro do PowerPoint num ficheiro JPEG e guarda-o. Utilize este item para seleccionar a qualidade de imagem a ser utilizada durante a conversão para ficheiros JPEG.</p> <p>Uma característica dos ficheiros JPEG é que, quando o nível de compressão é elevado, a qualidade de imagem é inferior à dos ficheiros JPEG com um nível de compressão inferior. No entanto, os ficheiros muito comprimidos são mais pequenos e demoram menos tempo a serem projectados.</p> <p>Se utilizar este item, o nível de compressão aumenta progressivamente da seguinte forma: Qualidade de imagem superior (Highest image quality), Alta qualidade (High Quality) e Normal (Standard). Por isso, quando está seleccionada a opção Qualidade de imagem superior (Highest image quality), será guardado um ficheiro JPEG de elevada qualidade e maior. Quando está seleccionada a opção Normal (Standard), a qualidade de imagem é inferior à das outras definições, mas o ficheiro JPEG é mais pequeno.</p> <p>Se incluir directamente um ficheiro JPEG num cenário, qualquer uma das opções anteriores ficará desactivada para essa imagem e será utilizado o nível de compressão do ficheiro original.</p>
--	--

Nota:

Pode alterar as definições efectuadas se seleccionar Ficheiro (File) e, em seguida Propriedades (Properties).



3 Selecciona os ficheiros que pretende utilizar no cenário.



Na Janela de pastas, faça clique na pasta que pretende seleccionar para visualizar uma lista dos ficheiros da pasta na Janela de ficheiros.

Para ficheiros de gráficos, faça clique no ícone do ficheiro na Janela de ficheiros para visualizar o conteúdo do ficheiro na Janela de miniaturas. Para ficheiros de vídeo, os ícones serão apresentados na Janela de miniaturas. Faça clique duas vezes no ícone do ficheiro na Janela de ficheiros para visualizar o ficheiro seleccionado na Janela de cenários.



Pode utilizar os dois seguintes métodos para incluir ficheiros do PowerPoint em cenários:

- Incluir todos os diapositivos de um ficheiro do PowerPoint

1. Faça clique duas vezes no ficheiro do PowerPoint na Janela de ficheiros.
2. Faça clique em OK depois de ler a mensagem. A apresentação de diapositivos é iniciada automaticamente. Se pressionar a tecla [Esc] do teclado, a apresentação é terminada. Neste caso, serão incluídos no cenário apenas os diapositivos que foram apresentados.
3. Depois de a apresentação terminar, faça clique em qualquer local do ecrã. Todos os diapositivos existentes num ficheiros são apresentados na Janela de cenários.

Depois de incluir um ficheiro num cenário através deste processo, as animações definidas no PowerPoint não são alteradas. Assim sendo, as animações funcionarão correctamente durante a projecção do cenário com o CardPlayer.

- Incluir apenas os diapositivos necessários utilizando as miniaturas

1. Faça clique no ícone do ficheiro na Janela de ficheiros.
2. Faça clique duas vezes nas miniaturas que pretende incluir no cenário. O diapositivo seleccionado é apresentado na Janela de cenários.

Depois de incluir um diapositivo num cenário através deste processo, as animações definidas no PowerPoint ficam desactivadas.

Os diapositivos com animação aparecem na célula como .EMA na Janela de cenários. Os diapositivos sem animação aparecem na célula como .JPG na Janela de cenários. Se fizer clique nas células .EMA, aparecerá uma Janela de verificação da animação para cada uma das animações.

Nota:

- Não é possível visualizar as miniaturas se o PowerPoint não estiver instalado no computador.
- Apesar de ser possível definir as animações no ecrã Propriedades (Properties) do EMP SlideMaker2, as animações previamente definidas no PowerPoint funcionarão mais suavemente quando reproduzidas no cenário. Para efectuar definições de animação nos diapositivos do PowerPoint, recomenda-se que o faça no PowerPoint. Utilize o ecrã Propriedades (Properties) do EMP SlideMaker2, para incluir uma animação num gráfico ou num diapositivo de um cenário sem manter a animação.
☛ Pág. 20
- Pode utilizar as seguintes animações do PowerPoint num cenário:
Deslizar (Fly), Persianas (Blinds), Caixa (Box), Xadrez (Checkerboard), Surgir (Crawl), Dissolver (Dissolve), Espreitar (Peek), Barras aleatórias (Random Bars), Espiral (Spiral), Dividir (Split), Esticar (Stretch), Revelar (Strips), Girar (Swivel), Limpar (Wipe), Zoom
É possível aplicar outras animações que não as indicadas utilizando o comando Cortar (Cut).



4 Termine o cenário adicionando ou apagando ficheiros e diapositivos ou alterando a respectiva ordem.

O conteúdo apresentado na Janela de cenários é projectado a partir do início quando projectado pelo CardPlayer.

- Para adicionar ficheiros e diapositivos:

Arraste e largue um ficheiro apresentado na Janela de ficheiros ou um diapositivo do PowerPoint apresentado na Janela de miniaturas para a localização pretendida na Janela de cenários.

- Para adicionar vários diapositivos:

Faça clique nos diapositivos que pretende adicionar na Janela de miniaturas. Ficam seleccionados todos os diapositivos em que fizer clique. Se fizer clique num diapositivo já seleccionado, este deixará de estar seleccionado. Depois de seleccionar todos os diapositivos que pretende adicionar, arraste e largue um dos diapositivos que está seleccionado na localização pretendida na Janela de cenários. Os diapositivos seleccionados são todos adicionados ao cenário.

- Para adicionar dois ou mais ficheiros de gráficos:

Mantenha a tecla [Ctrl] pressionada enquanto faz clique no ícone de cada ficheiro que pretende adicionar a partir da Janela de ficheiros, um a um. Cada ficheiro em que faz clique fica seleccionado. Para cancelar a selecção, faça clique em qualquer área branca fora dos ícones dos ficheiros. Para adicionar todos os ficheiros seleccionados, faça clique num dos ficheiros e, em seguida, arraste e largue-o no local onde pretende adicionar os ficheiros na Janela de cenários. Todos os ficheiros seleccionados são adicionados ao cenário.

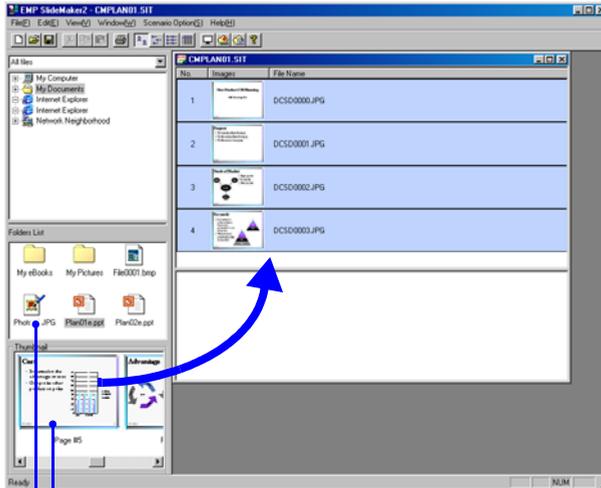
- Para apagar diapositivos:

Para apagar diapositivos, faça clique com a tecla direita do rato na célula que pretende apagar e seleccione Cortar (Cut) no menu que aparece (menu de atalho).



- Mudar a ordem dos diapositivos:

Para mudar a ordem dos diapositivos, arraste e largue as células cuja ordem pretende alterar dentro da Janela de cenários. Pode também visualizar o menu de atalho e alterar a ordem seleccionando Cortar (Cut) e, em seguida, Colar (Paste).



É possível adicionar os ficheiros e os diapositivos que pretender à Janela de cenários utilizando o método arrastar e largar.

Nota:

- Consulte a Ajuda (Help) para obter mais informações sobre as funções de cada um dos menus do EMP SlideMaker2.
- Utilize as opções Guardar (Save) ou Guardar como (Save As) para guardar o cenário enquanto estiver a trabalhar nele. No entanto, se guardar o cenário num cartão de memória, não será possível reproduzi-lo com o CardPlayer do EasyMP. Utilize o comando Enviar Cenário (Send Scenario) quando guardar um cenário num cartão de memória.



Enviar um Cenário

Para projectar um cenário criado com o videoprojector, é necessário enviar o cenário para o cartão de memória utilizando o comando Enviar Cenário (Send Scenario) do EMP SlideMaker2.

Especifique o cartão de memória inserido na unidade de cartões do computador como destino.

Pode também definir se a projecção de um cenário quando liga o videoprojector é contínua ou automática. A função de projecção automática é designada de "execução automática" (autorun).

Nota:

- Quando o comando Enviar Cenário (Send Scenario) é executado, o ficheiro de cenário é guardado no cartão de memória com o nome "nome do cenário.sit". É também criada uma pasta com o mesmo nome que o do cenário e cada ecrã é convertido em ficheiros de gráficos e é guardado de acordo com as definições de qualidade de imagem.
- Se utilizar o comando Enviar Cenário (Send Scenario) sem guardar o cenário, é criada uma pasta com o mesmo nome que o cenário e é criado também um ficheiro "nome do cenário" na pasta de cenários. Cada ecrã é convertido em ficheiros de gráficos e é guardado na pasta criada de acordo com as definições de qualidade de imagem.

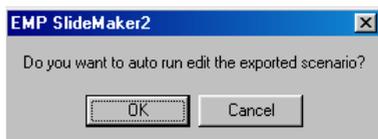
- 1 Depois de o cenário estar concluído, seleccione Opção de Cenário (Scenario Option) e, em seguida, Enviar Cenário (Send Scenario). Se necessário, insira um adaptador para cartões.
- 2 Aparece uma caixa de diálogo na qual pode especificar a unidade de destino. Seleccione a unidade na qual está inserido o cartão de memória e faça clique em OK.



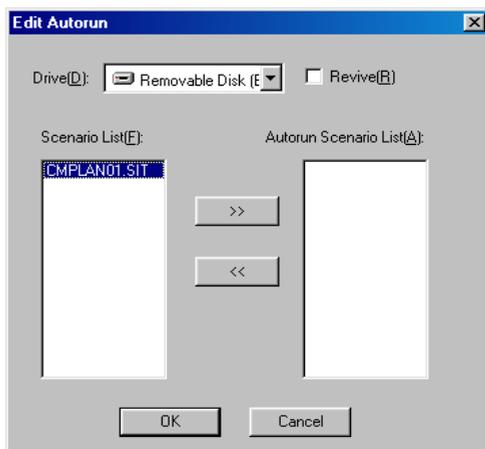
- 3 Aparece uma mensagem de confirmação. Faça clique na tecla OK.



- 4** Após uma transferência estar concluída, aparece uma mensagem a confirmar se pretende efectuar uma execução automática. Para efectuar uma execução automática ou uma reprodução contínua, faça clique na tecla OK e execute as operações apresentadas em seguida. Se não pretender efectuar definições, faça clique na tecla Cancelar (Cancel).



- 5** Todos os ficheiros de cenário existentes no cartão de memória são apresentados na Lista de Cenários (Scenarios List) situada do lado esquerdo.



Se tiver definido a projecção para que inicie automaticamente quando liga o videoprojector, faça clique no nome do cenário que pretende apresentar na Lista de Cenários (Scenarios List) e faça clique na tecla >>. O cenário é apresentado na Lista de cenários de execução automática (Autorun Scenario List) situada à direita e fica definido como um ficheiro de execução automática. Para regressar automaticamente ao início quando a projecção do cenário terminar, seleccione o cenário pretendido na Lista de cenários e seleccione Reiniciar (Revive).

Nota:

- *Pode efectuar a definição execução automática mesmo que seleccione Opção de Cenário (Scenario Option) e Editar Execução Automática (Edit Autorun).*
- *Não é possível seleccionar a definição de execução automática no CardPlayer do EasyMP.*
- *Se existirem dois ou mais ficheiros para execução automática, estes serão reproduzidos pela ordem da Lista de cenários de execução automática (Autorun Scenario List).*

6 Insira o cartão de memória a partir da função de envio de cenário no videoprojector e utilize o CardPlayer para projectar o cenário.

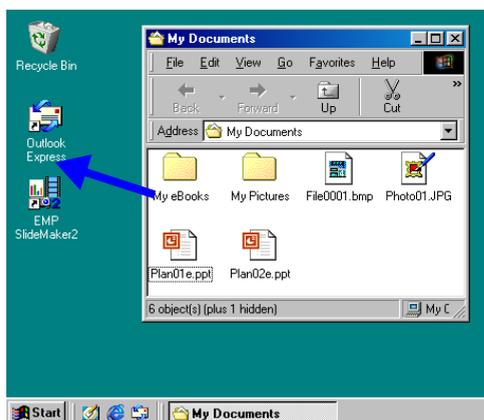
☛ Pág. 33



O Que Fazer Quando ...

Criar um cenário facilmente

Para converter um único ficheiro do PowerPoint num cenário, basta arrastar e largar o ícone do ficheiro do PowerPoint no ícone do programa EMP SlideMaker2 situado no ambiente de trabalho para criar um cenário.



Nota:

- Não é possível utilizar este método para criar cenários quando o EMP SlideMaker2 está a funcionar. Em primeiro lugar, encerre o EMP SlideMaker2.
- O nome "Scnxxxx" (xxxx são números) é atribuído ao cenário criado. A qualidade de imagem do cenário é definida como Normal (Standard). Pode alterar a qualidade de imagem na caixa de diálogo de definições do cenário que aparece quando selecciona Ficheiro (File) e Propriedades (Properties). Para mais informações sobre a qualidade de imagem, consulte a secção "Criar um Cenário". 🖱️ Pág. 6
- Se seleccionar vários ficheiros do PowerPoint e arrastar e largar esses ficheiros no ícone do programa EMP SlideMaker2, apenas o ficheiro cujo ícone esteja seleccionado com o ponteiro do rato será convertido num cenário.
- Quando criar um cenário utilizando o método fácil, o cenário será criado a partir de todos os diapositivos do ficheiro PowerPoint. Se existirem diapositivos que não pretenda projectar, faça clique com a tecla direita do rato nessas células e seleccione Inactivo (Inactive).
- Pode utilizar as seguintes animações do PowerPoint num cenário: Deslizar (Fly), Persianas (Blinds), Caixa (Box), Xadrez (Checkerboard), Surgir (Crawl), Dissolver (Dissolve), Espreitar (Peek), Barras aleatórias (Random Bars), Espiral (Spiral), Dividir (Split), Esticar (Stretch), Revelar (Strips), Girar (Swivel), Limpar (Wipe), Zoom
É possível aplicar outras animações que não as indicadas utilizando o comando Cortar (Cut).

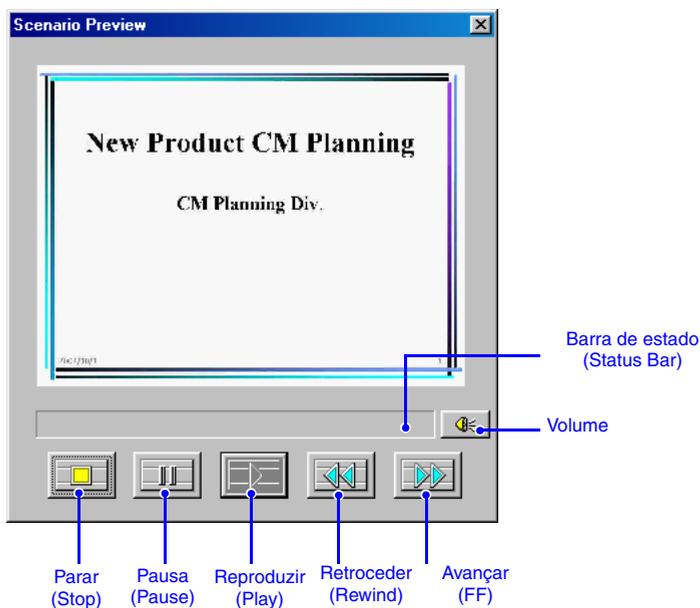
Verificar o estado da projecção de um cenário num computador

É possível utilizar um computador para verificar como um cenário criado será projectado quando reproduzido num videoprojector com o CardPlayer. Serão reproduzidos todos os elementos que fazem parte do cenário, como, por exemplo, gráficos, animação, música de fundo, etc.

- 1 Abra o cenário que pretende verificar no EMP SlideMaker2.
- 2 Selecciona Opção de Cenário (Scenario Option) e, em seguida Pré-visualizar Cenário (Scenario Preview).



- 3** Aparece o ecrã de pré-visualização do cenário. Utilize o cenário de acordo com a tabela apresentada em seguida.



 Parar (Stop)	Pára a reprodução e regressa ao primeiro diapositivo.
 Pausa (Pause)	Pára temporariamente a reprodução de diapositivos quando a opção Automaticamente (Automatically) está seleccionada para o cenário.
 Reproduzir (Play)	Inicia a pré-visualização do cenário. Além disso, reinicia a reprodução de cenários quando esta foi interrompida ou quando está em modo de pausa. É apresentado o diapositivo seguinte quando o cenário está definido para Com clique do rato (On mouse click).
 Retroceder (Rewind)	Regressa ao diapositivo anterior ao que está a visualizar ou regressa ao ecrã anterior à animação que está a ser executada. Os efeitos de animação não são executados quando efectua o retrocesso.
 Avançar [Fast Forward (FF)]	Apresenta o diapositivo seguinte ao que está a visualizar ou apresenta o ecrã após a execução da animação. Os efeitos de animação não são executados.
 Volume	Permite controlar o volume. Define o nível da música de fundo.
Barra de estado (Status Bar)	Apresenta o estado da evolução do cenário numa barra. No início, não aparece nenhuma barra e, em seguida, a barra aparece da esquerda para a direita à medida que o cenário decorre. O cenário termina na extremidade direita da barra.

- 4** Depois de verificar o estado da projecção, faça clique na tecla  situada na parte superior direita do ecrã para fechar o ecrã Pré-visualizar Cenário (Scenario Preview).

Definições de animação

No EMP SlideMaker2, é possível definir efeitos de animação do PowerPoint e efeitos semelhantes para cada célula do cenário. É possível definir e programar tempos de projecção e animações para cada elemento dos diapositivos com animações definidas no PowerPoint.

Neste caso, faça clique com a tecla direita do rato na animação que pretende seleccionar na Janela de verificação da animação e, em seguida, faça clique em Propriedades da Célula (Cell Properties).

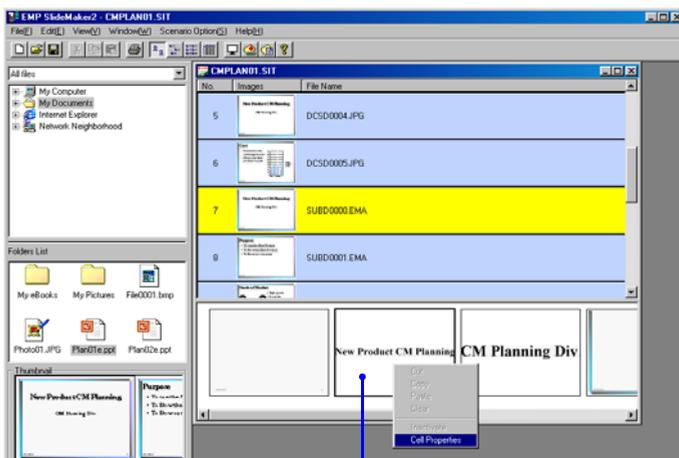
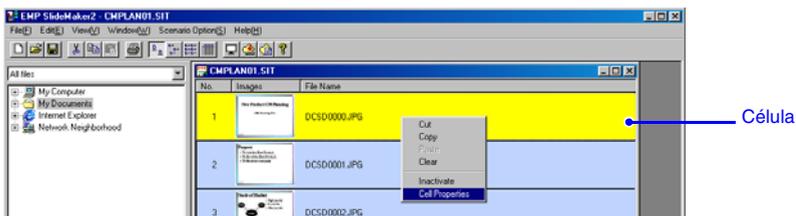


Nota:

Inclua ficheiros para animações definidos previamente no PowerPoint para produzir animações mais suaves quando reproduzir o cenário. Para efectuar definições de animação nos diapositivos do PowerPoint, recomenda-se que o faça no PowerPoint. Utilize o método descrito em seguida para definir uma animação num ficheiro de imagem ou para definir uma animação num diapositivo incluído num cenário sem manter a animação.

- 1 Faça clique com a tecla direita do rato na célula ou animação que pretende seleccionar e seleccione Propriedades da Célula (Cell Properties).

Para aplicar as mesmas definições a várias células ou animações, seleccione várias células mantendo pressionada a tecla [Shift] ou [Ctrl] e fazendo clique nas células. Em seguida, faça clique com a tecla direita do rato para seleccionar Propriedades da Célula (Cell Properties).



Animação

2 Aparece o ecrã Propriedades (Properties). Defina os itens apresentados na seguinte tabela e faça clique na tecla OK.



<p>Avançar (Advance)</p>	<p>Pode definir um tempo de transição entre 0 e 1800 segundos quando a opção Automaticamente (Automatically) está seleccionada. Quando está no modo de funcionamento manual, mude entre os dispositivos pressionando os botões [Page down] ou [Page up] do comando à distância durante a projecção.</p>
<p>Efeitos de Animação (Animation Effects)</p>	<p>Permite seleccionar os efeitos apresentados durante a transição entre ecrãs quando mudar os ecrãs durante a projecção. Selecciona a "direcção" para a animação seleccionada. Estes são alguns exemplos de efeitos: Mudar a partir de (Slide In): transição de ecrã numa determinada direcção. De dentro para fora (Box In): transição de ecrã a partir do interior.</p>





Efectuar a Apresentação (com o CardPlayer)

Este capítulo descreve como projectar um cenário enviado para um cartão de memória através do EMP SlideMaker2 e como projectar ficheiros de vídeo e gráficos.

Ficheiros que Podem ser Projectados pelo CardPlayer	24
Utilizar o CardPlayer	25
• Iniciar o CardPlayer	25
• Encerrar o CardPlayer	26
• Funcionamento Básico do CardPlayer	27
• Utilizar o Menu Fácil (Modo de guia).....	28
• Utilizar o Modo rápido	31
• Rodar a imagem.....	32
Projectar Cenários	33
• Reproduzir um Cenário	33
• Operações que Pode Efectuar durante uma Apresentação.....	35
• Editar um Cenário.....	36
Reproduzir Ficheiros de Vídeo e Gráficos.....	39
• Reproduzir Ficheiros de Vídeo e Gráficos.....	39
• Reproduzir os Ficheiros de Vídeo e Gráficos de uma Pasta pela Respectiva Ordem (Apresentação de Diapositivos)	41
Definir Condições de Apresentação e Modo de Funcionamento	43

Ficheiros que Podem ser Projectados pelo CardPlayer

Pode projectar os seguintes ficheiros com o CardPlayer.

Tipo	Tipo de Ficheiro (Extensão)	Notas
Cenário	.sit	Estes são os ficheiros de cenário criados quando envia cenários. Reproduz também ficheiros áudio (.wav) definidos como ficheiros BGM quando criou o cenário. Pode também reproduzir os cenários criados no EMP SlideMaker fornecido com o EMP-735 e com o EMP-715/505.
Gráficos	.bmp	Só é possível reproduzir ficheiros a cores a 24 bits.
	.jpg	Qualquer versão. No entanto, não é possível projectar formatos de cor CMYK, os formatos progressivos e itens com uma resolução superior a 2.560 × 1.920.
	.png	Não é possível projectar itens com uma resolução superior a 1.024 × 768.
Vídeo	.mpg	MPEG2-PS. Não é possível reproduzir o vídeo se este ultrapassar o formato máximo de 720 × 480 ou não tiver o mesmo formato que um DVD (cabecalho da sequência organizado para cada grupo de imagens [GOP]). O formato áudio reproduzível é o formato MPEG-1 Camada 2. Não é possível reproduzir os formatos PCM linear e áudio AC-3. Recomenda-se que utilize cartões de memória do formato CompactFlash ou discos do tipo cartão. Poderá não ser possível uma reprodução correcta se utilizar outros cartões de memória que não os referidos anteriormente. Para além disso, se utilizar um cartão CompactFlash com uma velocidade de acesso lenta, poderá não ser possível efectuar uma reprodução correcta e a pista áudio poderá saltar ou sofrer cortes. Consoante o conteúdo, poderão ocorrer problemas de som ou de ecrã.
DPOF	.mrk	Para DPOF 1.10, só é possível projectar ficheiros com a designação de AUTPLAYx.mrk (em que x é um número entre 0 e 9).

Nota:

- Não é possível projectar ficheiros JPEG com a extensão .jpeg e ficheiros MPEG com a extensão .mpeg.
- Se estiver a projectar ficheiros JPEG, a imagem não será projectada correctamente se a compressão for demasiado elevada.

Utilizar o CardPlayer

Utilize o CardPlayer do EasyMP para reproduzir cenários, gráficos e ficheiros de vídeo guardados no cartão de memória inserido no videoprojector. Nesta secção, explicamos como utilizar o CardPlayer.

Iniciar o CardPlayer

Para iniciar o CardPlayer, execute as seguintes operações:

- 1** Insira o cartão de memória no respectivo conector situado no videoprojector.
- 2** Pressione o botão [Power] do comando à distância para ligar o videoprojector.
- 3** Pressione várias vezes o botão [Comp/EasyMP] do comando à distância até que a indicação EasyMP apareça no canto superior direito da imagem.

O CardPlayer inicia e aparece o conteúdo do cartão de memória.



Nota:

- Se pretender terminar a reprodução, pressione o botão [ESC].
- Se existir um cenário definido como de execução automática no cartão de memória, esse cenário terá prioridade e será reproduzido em primeiro lugar.
- Se não estiver inserido nenhum cartão de memória no respectivo conector situado no videoprojector, aparecerá o seguinte ecrã. Se estiver inserido um cartão de memória, aparecerá o ecrã apresentado no ponto 3.



- Consoante o ficheiro JPEG, algumas miniaturas poderão não aparecer. Se isto acontecer, aparecerá um ícone do ficheiro.

Encerrar o CardPlayer

- 1 Pressione os botões [▲], [▼], [◀] e [▶] do comando à distância e posicione o cursor sobre a tecla EJECTAR (EJECT) situada no ecrã.



- 2 Pressione o botão [Enter] do comando à distância.
O CardPlayer encerra e aparece o seguinte ecrã.



- 3 Retire o cartão de memória do respectivo conector.

Funcionamento Básico do CardPlayer

O CardPlayer possui os seguintes dois modos de funcionamento:

- Modo de guia (Guide mode): Apresenta o Menu Fácil (Easy Menu) para a utilização dos ficheiros. Reproduz ficheiros e permite definir opções seleccionando itens no Menu Fácil (Easy Menu).
- Modo rápido (Quick mode): Permite reproduzir ficheiros, abrir pastas, seleccionar os diapositivos que pretende mover durante a edição de um cenário e seleccionar o destino pressionando o botão [Enter] do comando à distância sem ter de utilizar o Menu Fácil (Easy Menu).

A predefinição é Modo de guia (Guide mode).

Para definir o modo de funcionamento, consulte a secção "Definir Condições de Apresentação e Modo de Funcionamento". ➡ Pág. 43

Para saber como utilizar o Modo rápido (Quick Mode), consulte a secção "Utilizar o Modo rápido". ➡ Pág. 31



Utilizar o Menu Fácil (Modo de guia)

Esta secção, explica como reproduzir cenários e gráficos com o Menu Fácil (Easy Menu).

- 1 Pressione os botões [▲], [▼], [◀] ou [▶] do comando à distância para posicionar o cursor sobre a pasta ou ficheiro ao qual pretende aceder. Se não aparecerem todos os ficheiros ou pastas no ecrã, pressione o botão [Page Down] do comando à distância. A página seguinte é também apresentada se posicionar o cursor sobre a opção Página seguinte (Next page) e pressionar o botão [Enter] do comando à distância. Para regressar ao ecrã anterior, pressione o botão [Page up] do comando à distância ou posicione o cursor sobre a opção Página anterior (Previous page) e pressione o botão [Enter] do comando à distância.



- 2** Pressione o botão [Enter] do comando à distância. Aparecer o Menu Fácil (Easy Menu).



Nota:

O modo de funcionamento muda para Modo rápido (Quick mode) quando é reproduzido um cenário, um gráfico ou um vídeo, ou quando abre uma pasta pressionando o botão [Enter]. ➡ Pág. 31

Os itens apresentados no Menu Fácil (Easy Menu) variam de acordo com a selecção efectuada.

Quando selecciona um cenário

Reproduzir Cenário (Play Scenario)	Reproduz o cenário.  Pág. 34
Editar Cenário (Edit Scenario)	Apresenta o ecrã de edição de cenários.  Pág. 36
Cancelar (Cancel)	Fecha o Menu Fácil (Easy Menu) sem efectuar qualquer operação.

Quando selecciona um ficheiro de gráficos

Ver Imagem (View Image)	Reproduz o gráfico.  Pág. 39
Cancelar (Cancel)	Fecha o Menu Fácil (Easy Menu) sem efectuar qualquer operação.

Quando selecciona um ficheiro de vídeo

Reproduzir Vídeo (Play Movie)	Reproduz o vídeo.  Pág. 39
Cancelar (Cancel)	Fecha o Menu Fácil (Easy Menu) sem efectuar qualquer operação.

Quando selecciona uma pasta

Abrir Pasta (Open Folder)	Abre uma pasta e apresenta os ficheiros existentes na pasta. Selecciona o ícone da pasta situado na parte superior esquerda, pressione o botão [Enter], selecciona Subir um nível (Up one level) e pressione o botão [Enter] para regressar ao ecrã anterior, antes de ter aberto uma pasta.
Reproduzir apresentação de diapositivos (Play Slideshow)	Reproduz os ficheiros de gráficos e/ou de vídeo existentes na pasta pela respectiva ordem.  Pág. 41 Não é possível reproduzir correctamente os cenários durante uma reprodução de diapositivos. Se pretender reproduzir um cenário, selecciona o cenário e, em seguida, Reproduzir Cenário (Play Scenario).
Opções (Options)	Apresenta o ecrã de definições das opções. Defina as condições de apresentação e o modo de funcionamento para reproduzir apresentações de diapositivos no Card Player.  Pág. 43
Cancelar (Cancel)	Fecha o Menu Fácil (Easy Menu) sem efectuar qualquer operação.

Utilizar o Modo rápido

No Modo rápido (Quick mode) pode executar as funções principais tendo apenas de pressionar o botão [Enter] do comando à distância. Pressione o botão [ESC] do comando à distância para visualizar o Menu Fácil (Easy Menu), para que possa executar outras funções.

Quando selecciona pastas ou ficheiros

[Enter]	Pasta: Abre Cenários, Gráficos · Vídeo: Reproduz
[ESC]	Apresenta o Menu Fácil (Easy Menu)

Cenário a editar

[Enter]	Selecciona os diapositivos a mover, selecciona o destino
[ESC]	Apresenta o Menu Fácil (Easy Menu)

Rodar a imagem

É possível rodar as imagens em formato JPEG reproduzidas pelo CardPlayer em incrementos de 90 graus. Pode também rodar as imagens JPEG reproduzidas durante uma apresentação de diapositivos. Para rodar as imagens JPEG, execute as seguinte operações:

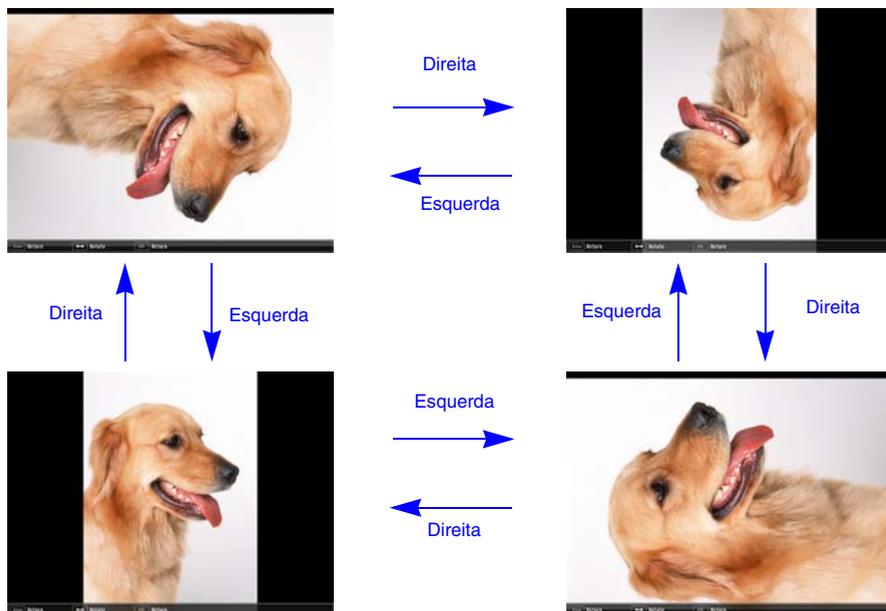
- 1 Reproduza as imagens ou cenários em formato JPEG ou execute uma apresentação de diapositivos.

Para reproduzir imagens em formato JPEG, consulte  "Reproduzir Ficheiros de Vídeo e Gráficos", na página 39

Para reproduzir cenários, consulte  "Projectar Cenários", na página 33

Para apresentações de diapositivos, consulte  "Reproduzir os Ficheiros de Vídeo e Gráficos de uma Pasta pela Respectiva Ordem (Apresentação de Diapositivos)", na página 41.

- 2 Quando estiver a reproduzir uma imagem JPEG, pressione o botão [◀] ou [▶] do comando à distância, para a esquerda ou para a direita. Sempre que pressiona um botão numa determinada direcção, o ecrã roda da seguinte forma:



Projectar Cenários

Esta secção explica como reproduzir um cenário enviado para um cartão de memória, apresenta as operações que pode efectuar durante a reprodução de um cenário e explica como editar um cenário.

Reproduzir um Cenário

O cenário foi enviado para um cartão de memória através da função de envio de cenários do EMP SlideMaker2.  Pág. 14

Nota:

Podem efectuar a definição de execução automática e de reprodução contínua no cenário.

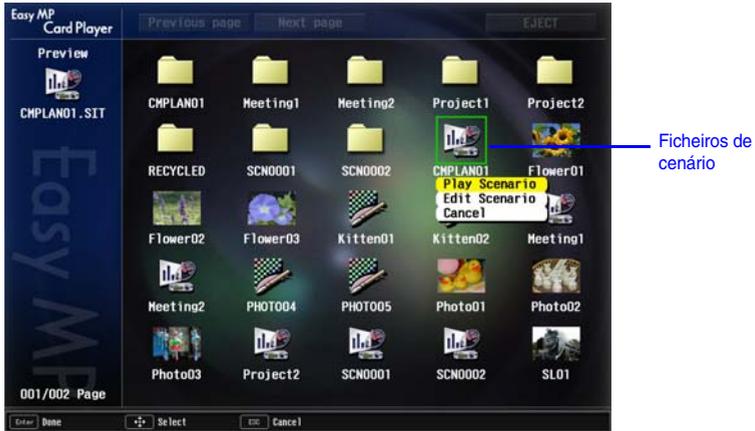
 Pág. 14

- 1** Inicie o CardPlayer.  Pág. 25
Aparece o conteúdo do cartão de memória que inseriu.
- 2** Pressione os botões [▲], [▼], [◀] e [▶] do comando à distância para posicionar o cursor sobre a pasta do cenário que pretende reproduzir.



- 3** Pressione os seguintes botões do comando à distância, de acordo com o modo de funcionamento que está a utilizar.

Modo de Guia (Guide mode): Pressione o botão [Enter] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Pressione os botões [▲] e [▼] e, em seguida, seleccione Reproduzir Cenário (Play Scenario) e pressione o botão [Enter].



Modo rápido (Quick mode): Pressione o botão [Enter].

4 Reproduza o cenário. Se a opção Avançar (Advance) estiver definida como Automaticamente (Automatically), quando a reprodução chegar ao fim, aparecerá o ecrã da lista de ficheiros. Se a opção Reiniciar (Revive) estiver seleccionada, o cenário será reproduzido de novo a partir do início.

Consulte a secção apresentada em seguida para saber como utilizar um cenário quando a opção Avançar (Advance) estiver definida como Com clique do rato (On mouse click) e para saber como cancelar e parar a reprodução.

Nota:

Altere a ordem de projecção e as definições de apresentação/não apresentação no ecrã de edição de cenários. ➡ Pág. 36

Operações que Pode Efectuar durante uma Apresentação

Pode efectuar as seguintes operações com o comando à distância enquanto reproduz um cenário.

Mudar de ecrã	Pressione o botão [Enter] ou [Page down] para avançar para o ecrã seguinte. Pressione o botão [Page up] para regressar ao ecrã anterior.
Parar reprodução	Quando pressiona o botão [ESC], aparece uma mensagem a perguntar se pretende terminar a reprodução do cenário (Do you want to quit playing the scenario?). Para terminar, seleccione Sair (Exit) e pressione o botão [Enter]. Para continuar a reprodução, seleccione a opção Voltar (Return) e pressione o botão [Enter].

As seguintes funções do videoprojector podem também ser utilizadas quando projectar um cenário ou um ficheiro de gráficos com o CardPlayer. Para mais informações sobre as várias funções, consulte as secções "Fixar a Imagem", "A/V Mute" e "Zoom Electrónico" no *Guia do Utilizador do EMP-735*.

- Fixar a imagem
- A/V Mute
- Zoom Electrónico



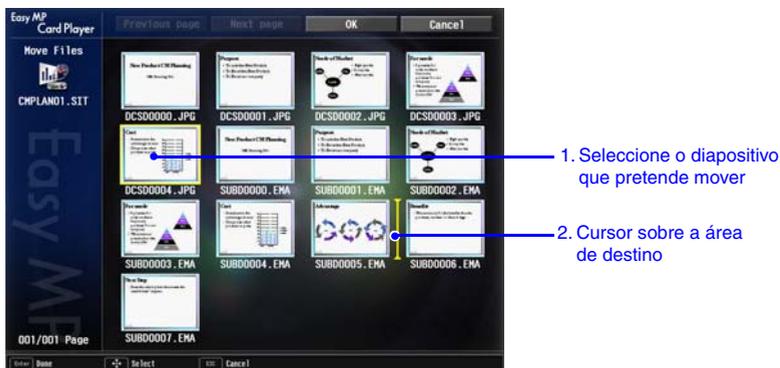
Editar um Cenário

Pode alterar a ordem de projecção e mostrar/ocultar diapositivos dos cenários de um cartão de memória inserido no videoprojector.

- 1** Pressione os botões [▲], [▼], [◀] e [▶] do comando à distância para posicionar o cursor sobre o cenário que pretende editar.
- 2** Pressione os seguintes botões do comando à distância, de acordo com o modo de funcionamento que está a utilizar.
Modo de guia (Guide mode): Pressione o botão [Enter] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Seleccione Editar Cenário (Edit Scenario) no menu e pressione o botão [Enter].
Modo rápido (Quick mode): Pressione o botão [ESC] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Seleccione Editar Cenário (Edit Scenario) no menu e pressione o botão [Enter].
- 3** Aparecerá o ecrã de edição de cenários.
Posicione o cursor sobre o diapositivo que pretende seleccionar. Avance para o ponto 4 para alterar a ordem dos diapositivos. Avance para o ponto 6 para ocultar diapositivos.
- 4** Pressione os seguintes botões do comando à distância, de acordo com o modo de funcionamento que está a utilizar.
Modo de guia (Guide mode): Pressione o botão [Enter] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Seleccione Mover Ficheiros (Move Files) no menu e pressione o botão [Enter].
Modo rápido (Quick mode): Posicione o cursor no diapositivo que pretende mover e pressione o botão [Enter].



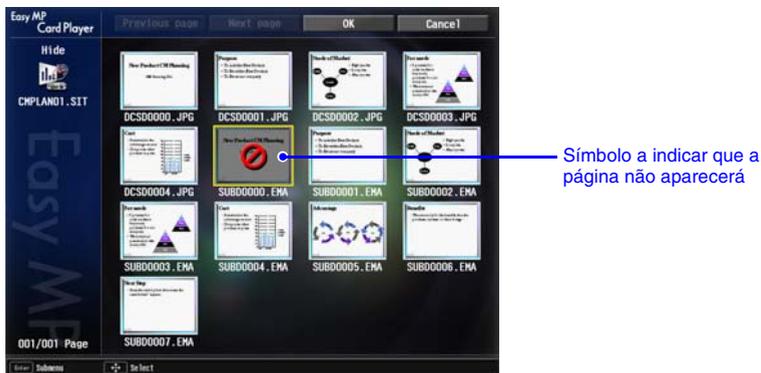
- 5** Posicione o cursor na área de destino e pressione o botão [Enter] do comando à distância.



- 6** Para não visualizar uma página, posicione o cursor sobre o diapositivo que pretende seleccionar e, de acordo com o modo de funcionamento que está a utilizar, pressione os seguintes botões do comando à distância.

Modo de guia (Guide mode): Pressione o botão [Enter] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). No menu, seleccione Mostrar/Ocultar (Show/Hide) e pressione o botão [Enter].

Modo rápido (Quick mode): Pressione o botão [ESC] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). No menu, seleccione Mostrar/Ocultar (Show/Hide) e pressione o botão [Enter].



7 Para terminar a edição, pressione o botão [▲] do comando à distância, posicione o cursor sobre a tecla OK e pressione o botão [Enter] do comando à distância.

O cenário é guardado com as alterações de edição aplicadas e aparece de novo o ecrã da lista de ficheiros.

Para não guardar as alterações efectuadas, posicione o cursor sobre a tecla Cancelar e pressione o botão [Enter] do comando à distância.



Reproduzir Ficheiros de Vídeo e Gráficos

Pode utilizar o CardPlayer para visualizar as imagens guardadas num cartão de memória de uma das seguinte formas:

- Visualizar ficheiros de vídeo ou gráficos
Esta função permite reproduzir e projectar o conteúdo de um ficheiro de gráficos.
- Reprodução ordenada dos ficheiros de vídeo e gráficos existentes numa pasta (Apresentação de diapositivos)
Esta função permite projectar o conteúdo de um ficheiro de uma pasta, de forma ordenada, um da cada vez.

Importante:

É necessário aceder várias vezes ao cartão de memória durante a reprodução de ficheiros de vídeo. Se retirar o cartão de memória durante a reprodução, o CardPlayer poderá não funcionar correctamente.

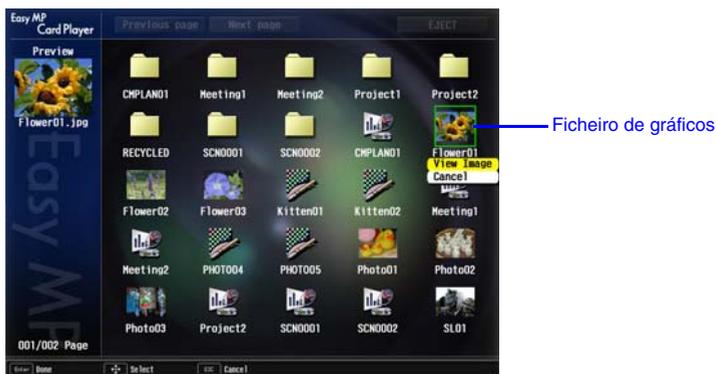
Reproduzir Ficheiros de Vídeo e Gráficos

- 1** Inicie o CardPlayer.  Pág. 25
Aparece o conteúdo do cartão de memória que inseriu.
- 2** Pressione os botões [▲], [▼], [◀] e [▶] do comando à distância para posicionar o cursor sobre o ficheiro que pretende reproduzir.



- 3** Pressione os seguintes botões do comando à distância, de acordo com o modo de funcionamento que está a utilizar.

Modo de guia (Guide mode): Pressione o botão [Enter] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Selecione Ver Imagem (View Image) ou Reproduzir Vídeo (Play Movie) no menu e pressione o botão [Enter].



Modo rápido (Quick mode): Pressione o botão [Enter].

- 4** Reproduza os ficheiros de vídeo ou gráficos. Se pressionar o botão [Enter] ou [ESC] do comando à distância, aparece de novo o ecrã da lista de ficheiros.



Nota:

Durante a projecção, é possível rodar as imagens com formato JPEG. 🖱️ Pág. 30



Reproduzir os Ficheiros de Vídeo e Gráficos de uma Pasta pela Respectiva Ordem (Apresentação de Diapositivos)

É possível projectar os ficheiros de gráficos existentes numa pasta um de cada vez, pela respectiva ordem. Esta função é designada de Apresentação de diapositivos (Slideshow). Para efectuar uma apresentação de diapositivos, execute as operações apresentadas em seguida.

Nota:

Pode definir condições de apresentação, como, por exemplo, reprodução contínua e efeitos de transição. ➡ Pág. 43

- 1** Inicie o CardPlayer. ➡ Pág. 25
Aparece o conteúdo do cartão de memória que inseriu.
- 2** Pressione os botões [▲], [▼], [◀] e [▶] para posicionar o cursor sobre a pasta da apresentação de diapositivos que pretende executar.



3 Pressione os seguintes botões do comando à distância, de acordo com o modo de funcionamento que está a utilizar.

Modo de guia (Guide mode): Pressione o botão [Enter] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Seleccione Reproduzir apresentação de diapositivos (Play Slideshow) no menu e pressione o botão [Enter].

Modo rápido (Quick mode): Pressione o botão [ESC] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Seleccione Reproduzir apresentação de diapositivos (Play Slideshow) no menu e pressione o botão [Enter].

4 É executada a apresentação de diapositivos. Cada ficheiro de vídeo e de gráficos existente na pasta é reproduzido pela respectiva ordem. Quando a reprodução chegar ao fim, aparecerá automaticamente o ecrã da lista de ficheiros. Se a opção Reprodução Contínua (Continuous Play) estiver activada, a apresentação de diapositivos será reiniciada assim que terminar.

☛ Pág. 43

Tal como um cenário, é possível avançar para o ecrã seguinte, regressar ao ecrã anterior ou interromper a reprodução durante a projecção de uma apresentação de diapositivos.

☛ "Operações que Pode Efectuar durante uma Apresentação", na página 35



Definir Condições de Apresentação e Modo de Funcionamento

Pode definir as condições de apresentação e o modo de funcionamento para a apresentação de diapositivos. As condições de apresentação que pode definir são as seguintes: Reprodução Contínua (Continuous Play), Tempo de mudança de ecrã (Screen switching time), Ordem de apresentação (Display order), Efeito (Effect) e Mudar modo (Mode switching).

- 1 Pressione os botões [▲], [▼], [◀] ou [▶] do comando à distância para posicionar o cursor sobre a pasta cujas condições de apresentação pretende definir.
- 2 Pressione os seguintes botões do comando à distância, de acordo com o modo de funcionamento que está a utilizar.

Modo de guia (Guide mode): Pressione o botão [Enter] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Selecciono Opções (Options) no menu e pressione o botão [Enter].

Modo rápido (Quick mode): Pressione o botão [ESC] para visualizar o Menu Facil (Easy Menu). Selecciono Opções (Options) no menu e pressione o botão [Enter].

- 3 Defina cada um dos itens.

Para activar as definições, posicione o cursor sobre o item que pretende seleccionar e pressione o botão [Enter] do comando à distância.

Em seguida, são apresentadas informações pormenorizadas sobre os itens.



Reprodução Contínua (Continuous Play)	Indica se a apresentação de diapositivos é efectuada repetidamente.
Tempo de mudança de ecrã (Screen switching time)	Após o tempo definido, é apresentado o ficheiro seguinte. Se estiver seleccionada a opção Não (No), a apresentação de diapositivos avança para o ficheiro seguinte quando pressionar o botão [Enter] ou [Page Down] do comando à distância.
Ordem de apresentação (Display order)	Define a ordem pela qual os ficheiros serão apresentados.
Efeito (Effect)	Define os efeitos a aplicar durante a apresentação do conteúdo do ficheiro.
Mudar modo (Mode switching)	Muda o modo de funcionamento do CardPlayer. A predefinição é Modo de guia (Guide mode). Consulte a secção "Utilizar o Menu Fácil (Modo de guia)" (☛ Pág. 28) para saber como utilizar o Modo de guia. Consulte a secção "Utilizar o Modo rápido" (☛ Pág. 31) para saber como utilizar o Modo rápido (Quick mode).

- 4** Pressione o botão [▲] do comando à distância para posicionar o cursor sobre a tecla OK e, em seguida, pressione o botão [Enter].
As definições são aplicadas.
Se não pretender aplicar as definições, posicione o cursor sobre a tecla Cancelar (Cancel) e pressione o botão [Enter].





Operações Avançadas

Este capítulo desceve como controlar e definir um videoprojector ligado a um computador numa rede.

Definir, Monitorizar e Controlar a partir de um Computador	46
• Alterar Definições com um <i>Browser Web (EasyWeb)</i>	46
• Visualizar o EasyWeb	47
• Configurar o videoprojector	48
• Controlar o videoprojector.....	50
• Monitorizar e Controlar com o EMP Monitor.....	51
• Utilizar a Função de Notificação por Correio Electrónico para Notificar Problemas	57
• Definições de notificação por correio electrónico	58
• Se for enviada uma notificação de problema por correio electrónico	58
• Gerir com o SNMP	60

Definir, Monitorizar e Controlar a partir de um Computador

Quando liga um computador ao videoprojector através de uma rede LAN sem fios ou através de uma rede LAN com fios, é possível efectuar as definições e operações de administração apresentadas em seguida a partir do computador ligado em rede.

- Definir funções de rede e controlar o videoprojector com um *browser* Web (EasyWeb)
- Monitorizar e controlar o videoprojector com o EMP Monitor (em Modo de ponto de acesso [Access point mode] ou Modo de ligação LAN com fios [Wired LAN connection mode]).
- Obter informações sobre o estado do videoprojector e definições de rede, controlar o videoprojector e enviar mensagens de erro utilizando o **SNMP** e o programa de gestão SNMP (em Modo de ponto de acesso [Access point mode] ou Modo de ligação LAN com fios [Wired LAN connection mode]).

A secção apresentada em seguida descreve estes três métodos.

Alterar Definições com um *Browser* Web (EasyWeb)

Pode configurar e controlar o videoprojector com o *browser* Web de um computador ligado ao videoprojector através de uma rede. Se utilizar esta função, pode efectuar as operações de configuração e controlo remotamente.

Utilize o Microsoft Internet Explorer 5.0 ou versão posterior como *browser* Web.

Nota:

- É possível efectuar operações de configuração e de controlo com um *browser* Web, se estiver seleccionada a opção Rede Activada (Network ON) da definição Modo de Espera (Standby Mode) no menu Avançado (Advanced) do menu de configuração do videoprojector, mesmo que o videoprojector esteja em modo de espera (quando o indicador luminoso de funcionamento estiver aceso e cor-de-laranja).
- Se o *browser* Web que estiver a utilizar estiver configurado para uma ligação através de um servidor Proxy, não é possível visualizar o EasyWeb. Se pretender visualizar esta página, configure o *browser* de forma a que não utilize um servidor Proxy.



Visualizar o EasyWeb

Visualize a página do *browser* para efectuar operações de configuração e de controlo através de um dos métodos apresentados em seguida.

Utilizar as ferramentas do EMP NS Connection

- 1 Ligue um computador ao videoprojector através de uma rede.
 ● "Modo de Ligação Fácil" e "Modo de Ponto de Acesso ou Modo de Ligação LAN com Fios" no *Guia de Instalação do EasyMP*
- 2 Faça clique no ícone Ver URL de funcionamento do videoprojector (Projector operation URL display) situado na barra de ferramentas do EMP NS Connection.



Aparece o ecrã de inserção da palavra-passe.

- 3 Insira a palavra-passe e faça clique em OK. Se não tiver definido nenhuma palavra-passe, faça clique em OK sem inserir nada. O *browser* Web é iniciado e aparece o EasyWeb.



Configuração do Videoprojector

Controlo do Videoprojector



Inserir o endereço IP do videoprojector

Se tiver seleccionado Modo de ponto de acesso (Access point mode) nas definições avançadas de rede do videoprojector, pode inserir o endereço IP do videoprojector e abrir o EasyWeb através das operações apresentadas em seguida.

- 1** Inicie o *browser* Web no computador.
- 2** Insira o endereço IP do videoprojector na caixa relativa ao endereço do *browser* Web e pressione a tecla [Enter] do teclado do computador.
Aparece o EasyWeb.

Configurar o videoprojector

É possível aplicar itens do menu de configuração do videoprojector e do ecrã de definições avançadas de rede do Network Screen. As definições aparecem no menu de configuração e no ecrã de definições avançadas de rede do Network Screen.

Itens de menu que não podem ser definidos pelo *browser* Web

É possível definir todos os itens do menu de configuração, excepto os seguintes:

- Registar um logótipo do utilizador no menu Logótipo do Utilizador (User's Logo)
- Avançado (Advanced) - Língua (Language), Link21L
- Acerca de (About) - Reiniciar temp. lâmpada (Reset Lamp Timer)
- Reinic. tudo (Reset All)

Os itens disponíveis em cada menu são iguais aos do menu de configuração do videoprojector.

☛ "Utilizar as Funções dos Menus de Configuração" no *Guia do Utilizador*



Itens de configuração de rede que podem ser definidos pelo *browser* Web

É possível alterar todas as definições do Network Screen, no entanto, não aparecerá a definição Endereço MAC (MAC address).

Nota:

Quando ligado a uma rede LAN com fios, não aparecerá a opção de definições LAN com fios (Wired LAN Settings).

O conteúdo dos vários itens é igual aos do ecrã de definições avançadas de rede do Network Screen. ➡ "Modo de Ligação Fácil" e "Modo de Ponto de Acesso ou Modo de Ligação LAN com Fios" no *Guia de Instalação do EasyMP*

A definição de encriptação WEP do *browser* Web pode ser codificada não apenas em modo hexadecimal mas também em texto. O método para efectuar a definição de encriptação WEP criando uma chave em texto varia consoante o ponto de acesso. Por esta razão, contacte o administrador da rede à qual está a efectuar a ligação. Em seguida, seleccione Texto 1 (Text1) como Formato (Format) de entrada antes de efectuar a definição de encriptação WEP. Se não conseguir efectuar correctamente a codificação com a opção Texto 1 (Text1), experimente utilizar a opção Texto 2 (Text2) e Texto 3 (Text3).

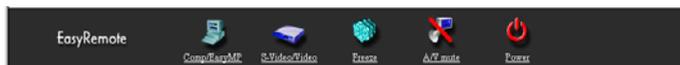
Se seleccionar 128 bits (128bit) na opção Encriptação WEP (WEP encryption), pode seleccionar apenas 0 como ID da Chave (Key ID).

Se seleccionar 40 bits (40bit), pode seleccionar 0, 1, 2 ou 3.



Controlar o videoprojector

Para controlar o videoprojector utilize o EasyRemote situado na parte inferior do EasyWeb.



As funções de cada ícone são descritas em seguida.

Comp/EasyMP	Alterna entre as imagens recebidas pela porta Computer/ Component Video e o ecrã do EasyMP.
S-Vídeo/Vídeo (S-Video/Video)	Muda a fonte do sinal que está a ser recebido pela porta S-Video e a porta Video.
Fixar a Imagem (Freeze)	Interrompe a apresentação de imagens. No entanto o som continua a ser reproduzido. Volte a seleccionar para desactivar a função. É igual à função Fixar imagem (Freeze) do videoprojector.
A/V mute	Oculto temporariamente as imagens e faz uma pausa reprodução de som. Volte a seleccionar para desactivar a função. É igual à função A/V Mute do videoprojector.
Funcionamento (Power)	Liga e desliga o videoprojector.



Monitorizar e Controlar com o EMP Monitor

Quando liga o videoprojector a um computador através de uma rede LAN sem fios no Modo de ponto de acesso (Access point mode), ou através do Modo de ligação LAN com fios (Wired LAN connection mode), pode utilizar o EMP Monitor para verificar o estado dos vários videoprojectores ligados à rede. Pode também efectuar operações como, por exemplo, ligar e desligar os videoprojectores e mudar as fontes do sinal utilizando um único computador. Se, por exemplo, instalar vários videoprojectores em diferentes salas de aula ou salas de reunião, estes podem ser iniciados em simultâneo e monitorizados por um único utilizador.

Nota:

- É possível monitorizar e controlar um máximo de 64 videoprojectores em simultâneo.
- É possível efectuar operações de configuração e de controlo com o EMP Monitor se estiver seleccionada a opção Rede Activada (Network ON) da definição Modo de Espera (Standby Mode) no menu Avançado (Advanced) do menu de configuração do videoprojector, mesmo que o videoprojector esteja em modo de espera (quando o videoprojector está desligado).

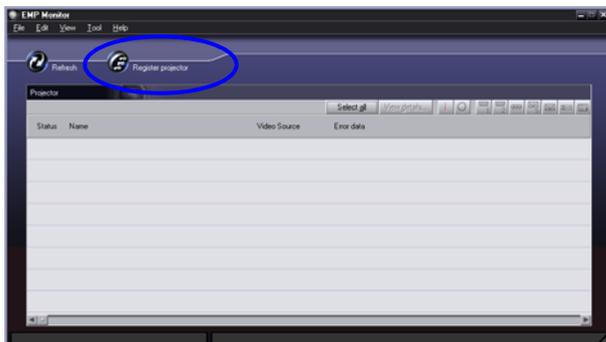
Antes de iniciar o EMP Monitor, verifique o seguinte:

- O EMP Monitor tem de estar instalado no computador que pretende utilizar para as operações de monitorização e controlo.
 - ☛ "Instalar o *Software EasyMP*" no *Guia de Instalação do EasyMP*
- Configure as definições de rede necessárias para estabelecer as ligações entre os videoprojectores e o computador através do Modo de ponto de acesso (Access point mode) ou do Modo de ligação LAN com fios (Wired LAN connection mode).
 - ☛ "Modo de Ponto de Acesso ou Modo de Ligação LAN com Fios" no *Guia de Instalação do EasyMP*
- Se estiver a utilizar o 2000/NT4.0/XP, tem de iniciar o computador em modo de administrador.

- 1 Em Windows, seleccione Iniciar (Start), Programas (Programs) (ou Todos os Programas [All Programs]), Videoprojector EPSON (EPSON Projector) e, em seguida, EMP Monitor.
O EMP Monitor inicia.



- 2** Faça clique na tecla Registrar Videoprojector (Resister projector) durante o arranque inicial depois de instalar o EMP Monitor ou para registar videoprojectores adicionais. Avance para o ponto 8 se estiverem registados todos os videoprojectores.

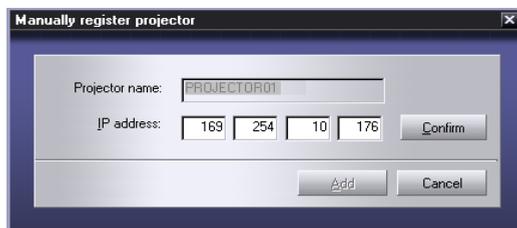


- 3** Faça clique na tecla de detecção automática (Auto detect). Aparecem os nomes dos videoprojectores que estão ligados à rede.

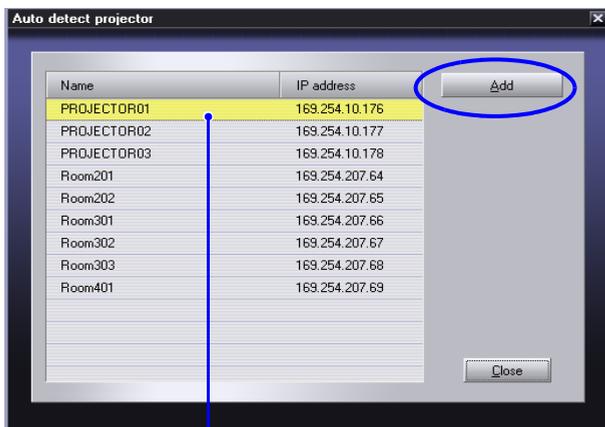


Nota:

A função de registo manual é vantajosa se souber qual é o endereço IP do videoprojector. Se pressionar a tecla Registo manual (Manual registration), aparece o ecrã Registrar videoprojector manualmente (Manually register projector) apresentado em seguida. Insira o endereço IP e faça clique na tecla Confirmar (Confirm). Depois de o nome do videoprojector aparecer, faça clique na tecla Adicionar (Add). O nome do videoprojector é adicionado ao ecrã Registrar videoprojector (Register projector).

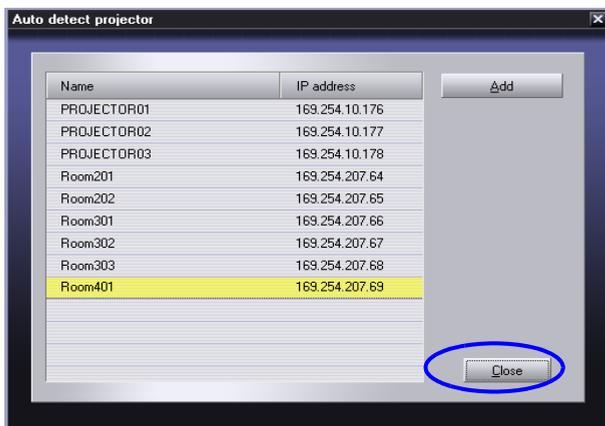


- 4** Seleccione o videoprojector que pretende monitorizar ou controlar e faça clique na tecla Adicionar (Add).



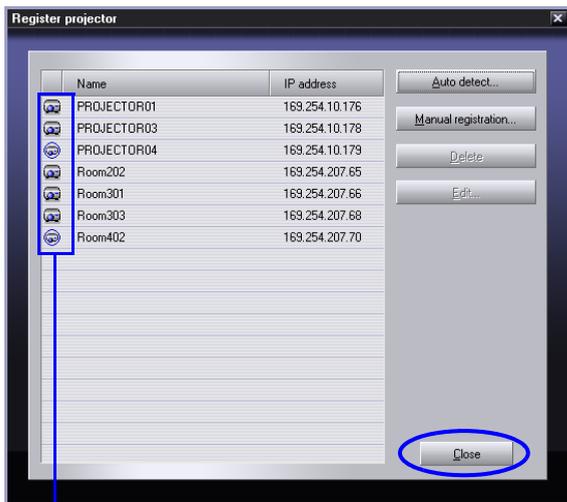
Nome do videoprojector seleccionado

- 5** Se pretender monitorizar outros videoprojectores, volte a executar a operação apresentada no ponto 4.
- 6** Adicione todos os videoprojectores que pretende monitorizar e, em seguida, faça clique na tecla Fechar (Close). Aparece de novo o ecrã Registrar videoprojector (Register projector) e aparecem os nomes dos videoprojectores que adicionou.



7 Registe todos os videoprojectores seleccionados e faça clique na tecla Fechar (Close).

Para desactivar a selecção de um videoprojector registado para monitorização, seleccione o videoprojector e faça clique na tecla Apagar (Delete).



: Videoprojectores registados com a função de registo manual

: Videoprojectores registados com a função de detecção automática

Nota:

Se os endereços IP dos videoprojectores registados através da função de registo manual tiverem sido alterados, seleccione o Nome do videoprojector (Projector name) e, em seguida, faça clique em Editar (Edit) para alterar o endereço IP. Não é possível utilizar a tecla Editar (Edit) para videoprojectores registados através da função de detecção automática.

- 8 É apresentado o estado de cada um dos videoprojectores registados. Depois de o videoprojector estar registado, o respectivo estado será apresentado automaticamente durante as inicializações seguintes do EMP Monitor.



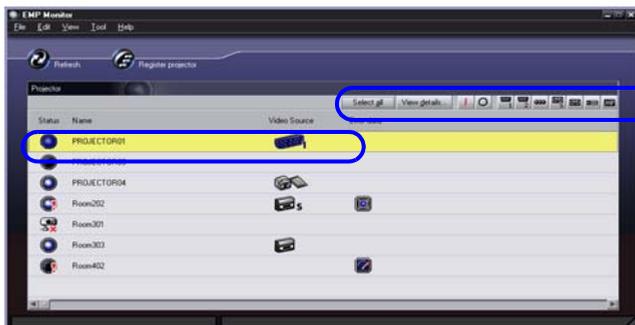
As informações apresentadas estão descritas na seguinte tabela:

Estado (Status)	O estado do videoprojector é indicado pelos seguintes ícones:	
		Ligado, sem erro
		Ligado, erro
		Desligado, sem erro
		Desligado, erro
Nome (Name)	Apresenta os nomes dos videoprojectores.	
	Apresenta a fonte de vídeo seleccionada.	
		Computador, Vídeo componente
		S-Vídeo
		Vídeo
Fonte de vídeo (Video source)		EasyMP

Dados sobre o Erro (Error data)	Se for detectado um erro, o estado do videoprojector será indicado através de um dos seguintes ícones.	
		Aviso de lâmpada fundida (Lamp burnout warning) Substitua a lâmpada. Consulte a secção "Substituir a lâmpada" no "Apêndice" no <i>Guia do Utilizador</i> .
		Arrefecimento a alta velocidade em curso (High-speed cooling in progress)
		Problema com a lâmpada (Lamp problem)
		Temperatura interna elevada (sobreaquecimento) [High internal temperature (overheating)]
		Problema interno (Internal problem)
		Erro da ventoinha (Fan error)
		Erro do sensor da temperatura (Temperature sensor error) "Utilizar os Indicadores Luminosos" no <i>Guia do Utilizador</i> para resolver problemas

9 É possível LIGAR/DESLIGAR videoprojectores registados e alternar entre fontes de entrada em simultâneo. Selecciona os videoprojectores que pretende controlar e faça clique na tecla da operação que pretende efectuar.

Para seleccionar todos os videoprojectores registados, faça clique na tecla Seleccionar Todos (Select All). Pode também fazer clique no início da lista e, em seguida, no fim da lista enquanto mantém pressionada a tecla [Shift] do teclado para seleccionar todos os videoprojectores no intervalo, tal como quando selecciona ficheiros no Windows. Pode seleccionar e cancelar a selecção se fizer clique alternadamente sobre o nome do videoprojector enquanto mantém a tecla [Ctrl] pressionada.



As teclas e respectivas funções são apresentadas em seguida.

Tecla Ver detalhes (View details)	Apresenta informações pormenorizadas relativas ao videoprojector seleccionado.
 Ligar (Power ON)	Liga o videoprojector.
 Desligar (Power OFF)	Desliga o videoprojector.
 Computador (Computer)	Muda o sinal de vídeo para vídeo componente ou computador.
 S-Vídeo (S-Video)	Muda o sinal de vídeo para S-Vídeo.
 Vídeo (Video)	Muda o sinal de vídeo para vídeo composto.
 EasyMP	Muda o sinal de vídeo para EasyMP.

10 Para terminar, seleccione Ficheiro (File) e Fechar (Close) ou faça clique na tecla .

Utilizar a Função de Notificação por Correio Electrónico para Notificar Problemas

Se tiver efectuado definições para a função de notificação por correio electrónico, as mensagens de notificação podem ser enviadas para um computador com um endereço de correio electrónico predefinido para avisar o utilizador do computador que ocorreu um problema ou um erro com um videoprojector. Ao utilizar esta função, o utilizador pode receber avisos relativos a problemas ocorridos com videoprojectores mesmo que esteja afastado do videoprojector.

- É possível guardar até um máximo de três destinos de notificação (endereços) e enviar mensagens de notificação para os três endereços em simultâneo.
- Se ocorrer um problema grave com um videoprojector que faça com que ele deixe de funcionar repentinamente, o videoprojector poderá não conseguir enviar uma mensagem a notificar o utilizador sobre o problema.
- Se estiver seleccionada a opção Rede Activada (Network ON) da definição Modo de Espera (Standby Mode) no menu Avançado (Advanced) do videoprojector, é possível efectuar operações de monitorização mesmo que o videoprojector esteja em modo de espera (quando está desligado).



Antes de utilizar a função de notificação por correio electrónico (Mail Notification Function), verifique o seguinte:

- Efectuou as definições de rede necessárias para estabelecer a ligação entre o videoprojector e o computador através do Modo de ponto de acesso (Access point mode) ou do Modo de ligação LAN com fios (Wired LAN connection mode).
 - ☛ "Modo de Ponto de Acesso ou Modo de Ligação LAN com Fios" no *Guia de Instalação do EasyMP*

Definições de notificação por correio electrónico

Para efectuar as definições de notificação por correio electrónico utilize o ecrã de correio electrónico do ecrã de definições avançadas do Modo de ponto de acesso (Access point mode) ou do Modo de ligação LAN com fios (Wired LAN connection mode) do Network Screen.

- ☛ "Modo de Ponto de Acesso ou Modo de Ligação LAN com Fios" no *Guia de Instalação do EasyMP*

Se for enviada uma notificação de problema por correio electrónico

Se for enviada uma mensagem de correio electrónico com a indicação Videoprojector EPSON (EPSON Projector) na linha relativa ao assunto para os endereços IP definidos como destino da notificação, essa mensagem é uma notificação a indicar que ocorreu um problema com o videoprojector.

O corpo da mensagem contém as seguintes informações:

Linha 1: Nome do videoprojector onde ocorreu o problema

Linha 2: Endereço IP definido para o videoprojector onde ocorreu o problema

Linha 3: Detalhes sobre o problema



Os detalhes relativos ao problema são apresentados em linhas separadas. A seguinte tabela descreve os detalhes apresentados na mensagem para cada item.

Mensagem*/Causa	Solução
Erro interno (Internal error)	 "Utilizar os Indicadores Luminosos" no <i>Guia do Utilizador</i>
Erro com a ventoinha (Fan related error)	
Erro do sensor (Sensor error)	
Tampa da lâmpada aberta (Lamp cover is open)	
Falha do temporizador da lâmpada (Lamp timer failure)	
Lâmpada fundida (Lamp out)	
Erro de temperatura interna (Internal temperature error)	
Arrefecimento a alta velocidade em curso (High-speed cooling in progress)	
Notificação de substituição de lâmpada (Lamp replacement notification)	
No-signal (Sem sinal)	O videoprojector não está a receber sinais de vídeo. Verifique o estado da ligação ou verifique se a fonte do sinal está ligada.

*O sinal (+) ou (-) será acrescentado ao início da mensagem.

(+): Quando ocorreu um problema com o videoprojector

(-): Quando fo problema foi solucionado



Gerir com o SNMP

Quando liga o videoprojector a um computador através de uma rede LAN sem fios no Modo de ponto de acesso (Access point mode), ou através do Modo de ligação LAN com fios (Wired LAN connection mode), pode monitorizar e controlar o videoprojector e enviar mensagens de erro a partir do computador com o [SNMP](#) e o programa de gestão SNMP.

Para mais informações, contacte um dos endereços fornecidos no catálogo.

Nota:

- *A função de administração com o SNMP utiliza um programa de gestão SNMP. Por esta razão, deve ser utilizado por uma pessoa que tenha conhecimentos sobre redes, como, por exemplo, um administrador de rede.*
- *A função de administração com o SNMP só pode ser utilizada quando estiver ligado através de uma rede LAN sem fios no Modo de ponto de acesso (Access point mode). Não é possível utilizá-lo numa rede LAN sem fios no Modo de ligação fácil (Easy connect mode).*

Glossário

Em seguida é apresentado um glossário de termos utilizados neste manual e que não foram explicados ao longo do manual ou são termos complexos. Para mais informações, consulte documentos de referência disponíveis no mercado

Canal	A velocidade da comunicação diminui se existirem demasiados dispositivos a efectuar a comunicação sem fios com a mesma frequência. Neste caso, é possível evitar a interferência de outras redes LAN sem fios se definir um canal sem fios diferente para cada rede LAN sem fios.
DHCP	Abreviatura de Dynamic Host Configuration Protocol. Este protocolo de configuração automática atribui automaticamente um endereço IP a um computador ligado a uma rede.
Endereço IP para Trap	Endereço IP do computador que recebe o aviso de erro no modo SNMP. Especifique o endereço IP do computador para o qual devem ser enviadas as mensagens de erro.
Endereço MAC	MAC é uma abreviatura de Media Access Control (Controlo de Acesso a Dispositivos). O endereço MAC é um número de identificação (ID) único para cada placa de rede. A cada placa de rede é atribuído um número único. Os dados são transmitidos entre as placas (dispositivos) com base nestes números de identificação.
ESSID	ESS é uma abreviatura de Extended Service Set (Configuração Alargada de Serviços). O ESSID é um número de identificação utilizado para estabelecer a ligação entre dispositivos de uma rede LAN sem fios. A comunicação sem fios entre dispositivos é possível através dos respectivos números ESSID.
Máscara de sub-rede	Número que define, a partir do endereço IP, o número de bits utilizado nos endereços de rede atribuídos a sub-redes.
Porta de Ligação	Servidor (encaminhador) para a comunicação através de uma rede dividada de acordo com as máscaras de sub-rede.
Relação de aspecto	É a relação horizontal/vertical do ecrã. Um ecrã com uma relação horizontal/vertical de 16:9 é designado de "panorâmico." A relação de aspecto normal é de 4:3.
SNMP	Abreviatura de Simple Network Management Protocol. É um protocolo de gestão de rede utilizado numa rede TCP/IP para monitorizar e controlar dispositivos de comunicação na rede, como, por exemplo, encaminhadores, computadores e terminais.

WEP	Abreviatura de Wired Equivalent Privacy. Método de segurança que encripta os dados durante a transmissão garantindo um nível de privacidade equivalente ao da comunicação com fios. A transmissão de dados só é possível se os dispositivos emissor e receptor forem registados com a mesma chave de encriptação pelo WEP.
-----	--

Todos os direitos reservados. Esta publicação não pode ser integral ou parcialmente reproduzida, arquivada nem transmitida por qualquer processo electrónico, mecânico, fotocópia, gravação ou outro, sem a prévia autorização por escrito da SEIKO EPSON CORPORATION que não assume qualquer responsabilidade de patente no que respeita ao uso das informações aqui contidas, nem se responsabiliza por quaisquer danos resultantes do uso das informações aqui contidas.

O comprador deste produto ou terceiros não podem responsabilizar a SEIKO EPSON CORPORATION ou as suas filiais por quaisquer danos, perdas, custos ou despesas incorridos por ele ou por terceiros, resultantes de acidentes, abusos ou má utilização do produto, de modificações não autorizadas, reparações ou alterações do produto, ou (excluindo os E.U.A.) que resultem da inobservância estrita das instruções de utilização e de manutenção estabelecidas pela SEIKO EPSON CORPORATIONS.

A SEIKO EPSON CORPORATION não se responsabiliza por quaisquer avarias ou problemas provocados pela utilização de opções ou produtos não reconhecidos como sendo produtos genuínos EPSON ou produtos aprovados pela SEIKO EPSON CORPORATION.

Aviso Geral:

EPSON é uma marca registada da SEIKO EPSON CORPORATION.

Macintosh, Mac e iMac são marcas registadas da Apple Computer, Inc.

IBM é uma marca registada da International Business Machines Corporation.

Windows e Windows NT são designações comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos da América.

Dolby é uma marca registada da Dolby Laboratories.

Este *software* baseia-se parcialmente no trabalho desenvolvido pelo Grupo JPEG independente.

A biblioteca TIFF gratuita desenvolvida por Sam Leffler, © 1988-1997 Sam Leffler e © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc., é utilizada para carregar, desenhar e escrever o ficheiro TIFF.

Todos os outros nomes de produtos referidos ao longo do manual têm uma finalidade meramente informativa, podendo ser designações comerciais dos respectivos proprietários. A EPSON não detém quaisquer direitos sobre essas marcas.

Este produto utiliza *software* de fonte aberta.

Índice Remissivo

A

Animação.....	3, 11, 20
Apresentação de diapositivos.....	3, 41
Avançar	22
A/V Mute.....	35, 50

B

BGM.....	7
bmp	3, 24
<i>Browser</i> Web	46

C

CardPlayer	25
Célula.....	9
Cenário.....	5, 33
Condições de Apresentação.....	43
Configuração de rede.....	49
Configurar o videoprojector	48
Controlar o videoprojector	50
Cor de Fundo	7
Criar um cenário facilmente.....	17

D

Dados sobre o Erro	56
--------------------------	----

E

Editar um Cenário	36
Efeito	44
EMP Monitor	51
EMP SlideMaker2	5
Enviar um Cenário.....	14
Execução automática.....	14

F

Ficheiros de gráficos	3, 41
Fixar a Imagem.....	35, 50
Formatos de cor CMYK	3, 24
Formatos progressivos.....	3, 24

J

Janela de miniaturas	9
JPEG	3, 8
jpg	3, 24

M

Menu Fácil	27
Modo de funcionamento	43
Modo de guia	27
Modo rápido	27, 31

N

Nome do Cenário	7
-----------------------	---

O

Ordem de apresentação	44
-----------------------------	----

P

Pasta de Cenários	7
PowerPoint	3
Pré-visualizar.....	18
Pré-visualizar Cenário	18

Q

Qualidade de Imagem	8
Qualidade de imagem superior	8

R

Reprodução Contínua (Reiniciar)	14, 44
Reproduzir um Cenário.....	33

S

sit	14, 24
SNMP	60

T

Tempo de mudança de ecrã	44
--------------------------------	----

V

Ver Imagem 30

W

wav3, 24

Z

Zoom Electrónico.....35

EPSON®



Printed on recycled paper.
Imprimé sur du papier recyclé.
Gedruckt auf Recyclingpapier.
Stampato su carta riciclata.
Impreso en papel reciclado.

